



Naamatusten verkossa

Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2

NIINA UUSITALO

SUSANNA VEHMAS

REIJO KUPIAINEN

Niina Uusitalo
Susanna Vehmas
Reijo Kupiainen

Naamatusten verkossa

Lasten ja nuorten mediaympäristön
muutos, osa 2



JOURNALISMIN
TUTKIMUSYKSIKKÖ

Tampereen yliopisto
Viestinnän, median ja teatterin yksikkö

Myynti:

Tiedekirjakauppa TAJU
PL 617
33014 Tampereen yliopisto
puh (03) 3551 6055
fax (03) 3551 7685
taju@uta.fi
<http://granum.uta.fi>
<http://www.uta.fi/taju>

Taitto ja ulkoasun suunnittelu:
Teemu Helenius

Juvenes Print Oy
Tampere 2011

ISBN 978-951-44-8354-7 (PDF)

Tiivistelmä

Lasten mediaympäristö muutoksessa -tutkimuksen toiselle tutkimuskierrokselle osallistui 60 lasta ja nuorta Tampereelta ja lähikunnista. Kyseessä on pitkittäistutkimus, joka toistetaan suunnilleen saman osallistujaryhmän parissa yhteensä neljä kertaa. Tutkimukseen osallistui lapsia neljästä ikäryhmästä: 5-, 8-, 11- ja 14-vuotiaat. 8-, 11- ja 14-vuotiaista osallistujista suurin osa osallistui jo tutkimuksen ensimmäiselle kierrokselle vuonna 2007. Uudelle tutkimuskierrokselle rekrytoidaan aina uusi 5-vuotiaiden osallistujien joukko, ja edelliskierroksen 14-vuotiaat jäävät pois osallistujajoukosta.

Toisella tutkimuskierroksella havaitsimme joitakin yleisiä muutoksia lasten ja nuorten mediaympäristöissä. Edellisen tutkimuskierroksen jälkeen Pikku Kakkonen on alkanut tarjota lastenohjelmia myös arkaamuisin, kaupallisten tv-kanavapakettien tarjonta on kasvanut, matkapuhelinpalvelut ovat monipuolistuneet, pelikonsolien sekä digitaalisten pelien tarjonta on monipuolistunut ja Facebookin ja muun sosiaalisen median suosio kasvanut. Nämä muutokset heijastuivat myös lasten median käyttöön.

Kuten ensimmäisellä tutkimuskierroksella, myös tällä kierroksella korostui median merkitys lasten sosiaalisessa vuorovaikutuksessa sekä yhteenkuuluvuuden luojana. Median käyttö limittyy ja linkittyy nuorten reaali maailman kiinnostuksen kohteisiin: samat kaverit, harrastukset ja sisällöt kiinnostavat yleensä niin verkossa kuin tosielämässäkin.

Yksittäisen lapsen elämässä median käyttö ehtii muuttua kolmessa vuodessa paljonkin. Pääasiassa tutkimuksessa havaitut median käytön muutokset liittyvätkin ikäkausiin ja lasten kasvuun. Lapsen kasvaessa tietyt sisällöt eivät enää ole riittävän haastavia hänen tarpeisiinsa tai hän ei enää koe niitä muuten itselleen sopiviksi. Mediatuottajilla ja mainostajilla on merkittävä rooli median käytön trendeissä. Esimerkiksi televisio-ohjelmien, elokuvien ja pelien tarjonta vaikuttaa paljon siihen, millaisia sisältöjä lapsille on ylipäätään saatavilla. Myös sisarukset, kaverit ja vanhemmat vaikuttavat lasten median käyttöön. Kaveriporukat saattavat hylätä tietyt sivustot ja sisällöt, jolloin yksittäisen käyttäjän motivaatio vierailta sivustolla putoaa samalla. Ryhmään kuulumisen ja mediasisältöjen jakamisen tärkeys siis ohjaavat lasten median käyttöä.

Media määrittää lapsilla niin leikkejä kuin puheenaiheitakin. Pienet lapset koproioivat mediasisällöistä hahmoja, juonikuvioita ja tapahtumia omiin leikkeihinsä. Lasten medialeikeissä korostui selkeä sukupuolijakauma: 5- ja 8-vuotiaita tyttöjä kiinnostivat hoivaamiseen ja ulkonäköön keskittyvät mediasisällöt ja leikit. 5- ja 8-vuotiaiden poikien suosimat mediasisällöt ja leikit olivat puolestaan rajuja taisteluita ja voimankoituksia. Tarjolla olevat mediasisällöt epäilemättä tukevat varsin perinteisten sukupuoliroolien kehittymistä, joskin lasten mieltymykset myös ohjaavat heidän median käyttöään ja medialeikkejään.

Vanhempien lasten ryhmissä internetin merkitys on suuri. Etenkin 11- ja 14-vuotiaat olivat aktiivisia sosiaalisen median käyttäjiä. Edellisen tutkimuskierroksen jälkeen Facebookin suosio oli kasvanut nuorten parissa. Nuoret olivat verkostoituneet koulutovereidensa kanssa. Lisäksi he hyödynsivät Facebookin chat-palvelua sekä pelasivat sivustoilla tarjolla olevia pelejä. Monikäyttöisten ja interaktiivisten sivujen käyttö olikin selvästi näiden ikäryhmien suosiossa. Mediakonvergenssi näkyi yhteisöpalvelujen sivuilla, jotka pyrkivät tarjoamaan hyvin monipuolisia mediasisältöjä ja palveluja yhden sivuston sateenvarjon alla. Nuoret hyödynsivät internetsisältöjä sosiaalisessa verkostoitumisessa ja sisältöjen jakamisessa. Nuoret jakoivat linkkejä toisilleen, ja toisinaan ironisoivat mediasisältöjä tuottamalla verkoon omia pilaversioitaan peleistä tai ohjelmista. Nuorimmat ikäryhmät käyttivät internetiä yleensä rajoitetusti, eli he vierailivat tietyillä tutuilla sivuilla, eivätkä surffailleet netissä etsimässä uusia sivustoja. 5- ja 8-vuotiaatkin usein käyttivät tietokonetta itsenäisesti, mutta heidän käyttämänsä sisällöt olivat vanhempien tiedossa ja näiden hyväksymiä. 5- ja 8-vuotiaiden lasten tietokoneen pääkäyttötarkoitus oli lasten internetpelien pelaaminen.

Nuorilla lapsilla musiikin kuuntelu oli sosiaalista toimintaa, jossa vanhempien kanssa kuunneltiin kotona tai autoradiosta samaa musiikkia. Vain kolmasosa 5- ja 8-vuotiaista lapsista kuunteli viikoittain itse valitsemaansa musiikkia. 11-vuotiailla yksilöllinen musiikkimaku sen sijaan oli jo kasvamassa ja eriytymässä sukupuolen mukaan. 14-vuotiaiden mediamaailmassa musiikilla oli jo merkittävä asema ja musiikkimaku saattoi eriytyä harrastusten mukaan populaarikulttuurin määrittämän median käytön sijasta. 11- ja 14-vuotiailla tietokoneet ja kännykät olivat jo syrjäyttäneet CD-soittimet tärkeimpinä musiikin kuuntelun välineinä.

Tutkimusperheissä suhtauduttiin lukemiseen myönteisesti. Kirjojen lukeminen oli usein mediarituaali, joka liittyi tiettyihin vuorokaudenaikoihin. Pienimmille lapsille vanhemmat lukivat aktiivisesti iltasatuja. 11- ja 14-vuotiaista puolestaan jokainen ilmoitti lukevansa kirjoja. Lasten ja nuorten kirjamaku vaikutti varsin yksilölliseltä, mutta lastenlehdissä suosikin asemassa oli pysynyt Aku Ankka. Kahdelle kolmasosalle 5- ja 8-vuotiaista oli tilattu vähintään yksi oma lastenlehti. 11- ja 14-vuotiailla lastenlehdet vaihtuivat vähitellen nuortenlehtiin. Tytöt suosivat nuorille suunnattuja tyttöjen lehtiä, kun taas nuorten poikien käsissä pyöri urheiluharrastuksiin tai musiikkiin painottuneita lehtiä Aku Ankan lisäksi.

Kiinnostus sanomalehtiä kohtaan kasvoi selvästi iän myötä. Tutkimukseen osallistuneista 11-vuotiaista nuorista jo puolet luki päivittäin lehteä, pääosin sen urheilusivuja, tv-ohjelmia, sarjakuvia ja sää tietoja. Kolme vuotta vanhemmat nuoret puolestaan perehtyivät myös sanomalehden uutistuotantoon. Äänikirjojen kuuntelu sen sijaan väheni merkittävästi iän myötä. 5- ja 8-vuotiaat kuuntelivat aktiivisesti äänisatuja kotona ja esimerkiksi pitkillä automatkoilla, mutta tutkimukseen osallistuneista 29:stä 11- ja 14-vuotiaasta enää kolme kuunteli harvoin äänikirjoja.

Kännykällä on merkittävä rooli 11- ja 14-vuotiaiden lasten sosiaalisessa kanssakäymisessä. He ovat yhteydessä kavereihin ja vanhempiin kännykällä lähinnä sopiessaan käytännön asioista tai vaihtaessaan pikaisia kuulumisia. Vuonna 2007 lapset ja nuoret käyttivät matkapuhelinta ensisijaisesti yhteydenpidon välineenä, vuonna 2010 kännykkä oli enenevästi jo moniin tarkoituksiin käytetty ajanvietemediana: matkapuhelin oli monella haastateltavalla korvannut iPodit tai MP3-soittimet viime tutkimuskierroksen jälkeen. Etenkin 14-vuotiaat nuoret latasivat suvereenisti verkosta haluamiansa musiikkikappaleita tietokoneelle ja sieltä matkapuhelimiin. Nuorten kertoman mukaan heidän käyttämänsä palvelut olivat pääosin laillisia, mutta osa hyödynsi myös piraattisivustoja. Nuoret myös jakoivat ystävien ja sisarusten kesken musiikkia ja pelejä.

Lasten ja nuorten median käytössä jylläsivät vahvat brändit, joskin osa lapsista suosi myös vaihtoehtoisia sisältöjä. Pelit, ohjelmat, elokuvat, kirjat ja oheistuotteet ovat nykyisessä mediamaisemassa myös entistä tiiviimmin kietoutuneet *kulutuksetjuiksi*, joissa lapsi tutustutetaan brändiin jo 5-vuotiaana esimerkiksi lelujen kautta. Vahvasti brändätyt mediasisällöt voivat toisaalta tuoda median käyttöön yhtenäisyyttä, ja kaupallisuus voikin olla lasten ja nuorten median käytön yhteinen viitekehys, joka myös osaltaan kasvattaa mediasisällöjen sosiaalista merkitystä.

Tutkimuksemme osallistuneet nuoret hallitsevat sisällöntuotannon eri mediavälineiden avulla, ja suurin osa nuorista julkaisee omia sisältöjä verkossa. Sisällöntuotanto on usein pienimuotoista kuvien ja statuspäivitysten lisäämistä foorumeille sekä kaveripiirin tekemien sisältöjen kommentointia. Monet tekijät voivat rajoittaa nuorten omien sisältöjen päätymistä verkkoon. Julkaisemiseen vaikuttivat esimerkiksi yksityisyyden suojeleminen, riittämättömiksi koetut sisällöntuotannon taidot sekä muiden käyttäjien kritiikki.

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 luottavat omiin taitoihinsa eivätkä odota, 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. Ongelmana ovat myös musiikin ja muiden media-aineistojen lataamiset, joita vanhemmat pyrkivät kontrolloimaan. Kodit eivät ole enää täysin suojattuja perheen sisäisiä ympäristöjä, vaan verkottuneet globaaleihin mediaympäristöihin ja tämä vaatii jatkuvasti valppautta niin vanhemmilta kuin lapsiltakin.

Sisällys

Esipuhe	9
1. Johdanto	10
1.1. Tutkimuksen viitekehyksestä	10
1.2. Tutkimuksen tavoitteista	12
1.3. Tutkimukseen osallistuvista perheistä	14
1.4. Tutkimuksen toteuttaminen ja raportin rakenne	15
2. Tutkimusmenetelmät ja -aineistot	17
2.1. Mediapäiväkirjat, taustatietolomakkeet ja mediakuvasto	19
2.2. Virikkeistäminen ja muut tehtävät	20
2.3. Teemahaastattelut	23
2.4. Muu aineisto	24
3. Median käytön muutoksia	26
3.1. Kotien mediamaiseman muutoksia	27
3.2. Ikäkauden muutokset: ”Se on pienemmille lapsille”	34
3.3. Tarjolla viihdettä ja lukemistoja	39
3.4. Yhteisö muovaa mediamaisemaa	40
3.5. Mediasuosikit eri ikäryhmissä	46
3.5.1. Pikku Kakkosesta iltasatuun (5-vuotiaat)	46
3.5.2. Lukuhetkiä ja pelituokioita (8-vuotiaat)	48
3.5.3. Viihdettä ja verkkopelejä (11-vuotiaat)	50
3.5.4. Formaatteja ja Facebookia (14-vuotiaat)	53
3.6. Pelkoa ruudusta: kouluampumiset ja sairaalasarjat	55
4. Pelillisuus ja sukupuolittuneet medialeikit	62
4.1. Keijut ja taistelijat medialeikeissä	62
4.2. Virtuaaliset taistelut ja digitaaliset nukkeleikit	71
5. Kännykkä ajanvietemediana	81
6. Vuorovaikutusta verkossa	90
6.1. ”Kaikki on vaan naamakirjassa nykyään”	93
6.2. Statuksia ja kommentteja: sisältöjä verkkoon	98

7. Kuluttaminen, fanittaminen ja brändit	105
7.1. Fanit ja kuluttajat verkossa	106
7.2. Brändit, leluhahmot ja tuoteperheet	110
8. Mediataidot ja kotien mediakontrolli	117
8.1. Kaveriperustainen oppiminen	118
8.2. Koti ja sisarukset	119
8.3. Pelit ja media oppimisessa	121
8.4. Tyttöjen ja poikien tärkeitä mediataitoja	122
8.5. Kotien mediakontrolli	125
8.6. Nettiturvallisuus	128
8.7. Tiedonhaku ja tiedon arviointi	132
8.8. Koulu ja media	134
9. Yhteenveto	137
Lähteet	145
Liitteet	
Liite 1. Pitkittäistutkimus lasten ja nuorten mediaympäristön muutoksesta. Tutkimuksen etenemisen havainnollistaminen 2007–2016.	
Liite 2. Mediakuvasto	
Liite 3. Päiväkirjapohja 5- ja 8-vuotiaille ja heidän vanhemmilleen	
Liite 4. Päiväkirjapohja 11- ja 14-vuotiaille	
Liite 5. Taustatietolomake 5- ja 8-vuotiaille ja heidän vanhemmilleen	
Liite 6. Taustatietolomake 11- ja 14-vuotiaiden vanhemmille	
Liite 7. Taustatietolomake 11- ja 14-vuotiaille	
Liite 8. Teemahaastattelurunko	
Liite 9. Taustatietoja tutkimukseen osallistuneista perheistä: vanhempien kuukausitulot	
Liite10. Taustatietoja tutkimukseen osallistuneista perheistä: vanhempien koulutustaso	

Kuvat

Kuva 1. Enska-karhu oli 5- ja 8-vuotiaiden mediamaskotti	21
Kuva 2. 5-vuotiaan pojan rakentama Enska-karhun koti	21
Kuva 3. Nuoren tekemä havainnollistus legojen rakentamisestaan autolehden valokuvien avulla	22
Kuva 4. Star Warsin hahmot näkyivät 5- ja 8-vuotiaiden poikien leikeissä	64
Kuva 5. Barbie- ja Bratz-hylly 8-vuotiaan tytön huoneessa	67
Kuva 6. Kännykkä on nuorille tärkeä yhteydenpidon väline	83
Kuva 7. Lapset ja nuoret osallistuivat usein kännykän hankintaan	89
Kuva 8. Nalle Puh oli tuttu hahmo lastenhuoneissa	112
Kuva 9. Legon brändi näkyi sekä lastenhuoneen sisustuksessa että peleissä	115

Taulukot

Taulukko 1. Mediaympäristön muutos -tutkimuksen toiselle tutkimuskierrokselle osallistuneiden lasten ja nuorten lukumäärät asuinpaikkakunnittain	17
Taulukko 2. Kotien medialaitteet 2010	28
Taulukko 3. Tutkimusperheiden medialaitteet vuosina 2007 ja 2010	29
Taulukko 4. Perheiden ostamat mediasisällöt vuosina 2007 ja 2010	30
Taulukko 5. 11- ja 14-vuotiaiden keskimääräinen televisionkäyttöaika minuutteina v. 2007 ja v. 2010	32
Taulukko 6. Nuorten arvioita omasta osaamisestaan	123
Taulukko 7. Nuorten turvataidot (11–16 -vuotiaat, n=777)	123

Esipuhe

Kiitämme tutkimuksen rahoittanutta Helsingin Sanomain Säätiötä tämän pitkittäistutkimuksen taloudellisesta mahdollistamisesta.

Tutkimusta ei olisi voitu tehdä ilman lasten ja nuorten perheitä, jotka halusivat arkikiireidensä keskellä osallistua lasten ja nuorten mediaympäristöjen tutkimukseen. Useimmat heistä osallistuivat tähän tutkimukseen jo toistamiseen. Kiitämme perheiden lapsia ja nuoria antoisista haastatteluista ja mediapäiväkirjojen täyttämisestä. Toivomme, että tämä tutkimusprosessi herätti teillä kotona mielenkiintoisia ja syvällisiä media-aiheisia keskusteluja. Toivottavasti tapasimme teidät kaikki uudelleen tutkimuksen kolmannella kierroksella vuonna 2013.

Haluamme kiittää myös Tampereen kaupungin keskusta-alueen päiväkotien henkilökuntaa uusien tutkimusperheiden tavoittamisessa auttamisesta. Kiitos, kun jaoitte tutkimuspyyntökirjeet soveltuville perheille omassa päiväkodissanne ja keräsitte ilmoittautumislaput.

Tutkija Elina Nopparille kiitokset arvokkaista kommenteista ja loppuraportin lukemistyöstä. Koulutussuunnittelija Satu Sepälle kuuluvat isot kiitokset raportin tarkasta oikolukemisesta. Taittaja Teemu Heleniukselle lähetämme kiitokset hyvästä yhteistyöstä ja ammattitaitoisesta lopputuloksesta. Kiitämme myös Tampereen yliopiston Journalismin tutkimusyksikön koko henkilökuntaa tutkimusprosessin tukemisesta sekä yliopistopalveluiden Tiina Tuomaista ja Sirkka Hyrkkästä käytännön asioiden ratkaisemisesta.

Tämä lasten ja nuorten mediaympäristön muutoksia tarkasteleva tutkimus on käynyt lävitse Tampereen yliopiston Viestinnän, median ja teatterin yksikön vertaisarviointiprosessin ja saanut yksiköltä julkaisuluvan.

Tampereella 21.1.2011

Reijo Kupiainen, Niina Uusitalo ja Susanna Vehmas

1. Johdanto

1.1. Tutkimuksen viitekehystä

Lasten ja nuorten mediaympäristöjä muokkaavat lukuisat muutokset. Median käyttöä ei välttämättä enää voi jaotella faktan ja fiktion, tekijän ja käyttäjän, lokaalin ja globaalin, verbaalisen ja visuaalisen termein, sillä mediatekstien väliset rajat hämärtyvät (Suoninen & Modinos 2003, 12). Yhdessäkin mediasisällössä voivat yhdistyä useat eri määreet. Perinteisen joukkoviestinnän lisäksi erilaiset interaktiiviset, henkilökohtaiset ja mobiilit mediamuodot ovat vallanneet alaa. Erilaiset mediat ja tietomuodot yhdistävät ja muokkaavat tekstejä ja teknologioita, ja niiden mukana myös jokapäiväisiä sosiaalisia käytäntöjä. (Livingstone 2009, vi) Tällaiset muutokset olivat nähtävissä myös omassa tutkimuksessamme. Median käyttöä eivät määritä enää tiettyjen teknisten laitteiden omistaminen ja käyttäminen, sillä samat sisällöt kiertävät ja leviävät hyvin erilaisten mediamuotojen ja mediavälineiden välityksellä. Lapset ja nuoret käyttävät mediaa joustavasti eri tarkoituksiin ja he omaksuvat uusia mediamuotoja niin sosiaalisen kanssakäymisen kuin oman kiinnostuksensa ohjaamina.

Median käyttöä ja ”reaalimaailmaa” ei ole myöskään hedelmällistä hahmottaa erillisinä tiloina vaan toisiaan täydentävinä sosiaalisina areenoina. Lapset eivät pidä internetiä vähemmän totena virtuaalimaailmana vaan muuhun elämään rinnastettavana tilana, jolla on omat ominaispiirteensä ja sosiaaliset säännöstönsä (Dunkels 2010, 192). Verkko-yhteisöt linkittyvät tosielämän yhteisöihin, eivätkä lapset hahmota selkeäviivaista rajaa virtuaalielämän ja tosielämän välillä (ks. Thomas 2007, 3). Tutkimuksemme osallistuneilla lapsillakaan virtuaalielämä ja tosielämä eivät muodostaneet erillisiä elämänpioreja, vaan ne olivat hyvinkin limittyneet ja tukivat toisiaan. Median käyttö on osa lapsen arkista elämää, johon vaikuttavat monet käytännölliset asiat, kuten medialaitteiden saatavuus, harrastusmenoihin käytetty aika, ystävien ja sisarusten kiinnostuksen kohteet

sekä vanhempien asettamat rajoitukset. Lapset siis neuvottelevat ja toteuttavat median käyttöönsä oman arkinsa kontekstissa.

Lasten median käyttöä käsittelevissä tutkimuksissa on 1990-luvun lopulta lähtien haluttu korostaa lasten roolia puhujina, määrittelijöinä ja yhteiskunnallisina toimijoina (Valkonen ym. 2005; Pennanen 2006; Koivusalo-Kuusivaara 2007). Myös lapsuudentutkimus on tuottanut runsaasti tutkimusta, jossa keskiössä ovat lapset toimijoina, lasten osallisuus, lapsen ”ääni” sekä lasten vertaiskulttuurit (Alasuutari 2009, 54). Toisaalta lasten ja nuorten median käyttöön liittyvissä keskusteluissa käsitellään myös suojelullisia näkökulmia. Suomessa etenkin Kauhajoen ja Jokelan kouluampumiset nostivat suojelunäkökulman jälleen keskustelun keskiöön. Lisäksi keskustelua on käyty liiallisen median käytön haittavaikutuksista, verkossa luuraavista vaaroista sekä mediasisältöjen kaupallistumisesta. Väkivallan, seksuaalisten sisältöjen, moraalittomien ja pelottavien mediasisältöjen on pelätty vaikuttavan lasten ja nuorten kehitykseen (Kirsh 2006; Salokoski & Mustonen 2007, 15).

Otamme nämä keskustelut huomioon myös tässä tutkimuksessa, vaikkakin painopiste on toisenlainen: korostamme lasten ja nuorten omien näkökulmien merkitystä median käytön tutkimisessa. Median haittavaikutusten lisäksi on kiinnitetty siis huomiota median tarjoamiin mahdollisuuksiin, sekä lasten mediatajuun ja -lukutaitoon. Median on tunnustettu edesauttavan kognitiivisten ja teknisten taitojen oppimista ja edistävän avaruudellista hahmottamista ja kommunikaatiovalmiuksia. Lisäksi median voi nähdä kehittävän lasten kulttuurista kompetenssia ja sosiaalista pääomaa. Lapset ovat siis aktiivisia merkitysten luoja ja jopa sisältöjen tuottajia. (Noppari ym. 2008). On kuitenkin varottava tekemästä liian suoraviivaisia päätelmiä lapsista median käyttäjinä, jotka automaattisesti oppivat uudet mediateknologiat ja myös hyödyntävät niitä jokapäiväisessä elämässään yhtenevästi.¹

Tässä tutkimuksessa korostamme lasten aktiivista toimijuutta median käyttäjinä ja tutkimuksen tiedonantajina. Lapset ovat toimineet oman median käyttönä informantteina. Nuorimmilla, 5- ja 8-vuotiailla, haastateltavilla vanhemmat ovat avustaneet mediapäiväkirjojen ja taustatietolomakkeiden täytössä. Olemme haastatelleet kaikkia lapsia heidän kodeissaan ja päässeet samalla kurkistamaan kodin mediaympäristöön. Pyrimme kussakin luvussa käsittelemään sitä, millaisia merkityksiä lapset ja nuoret liittävät median käyttöön ja millaisia funktioita median käytöllä on heidän elämässään. Olemme pyrkineet nostamaan lasten ääntä tutkimusraporttiin sitaateilla, mediaprofiileilla ja muutoslaatikoilla.

¹ Lasten median käyttöä käsittelevissä julkisissa keskusteluissa on ristiriitaisia käsityksiä lapsista yhtäältä ”luonnollisina” mediataitajina ja toisaalta haavoittuvina ja suojeltavina olentoina. (Holloway & Valentine 2003, 73–74)

1.2. Tutkimuksen tavoitteista

Toteutettu tutkimus on osa pitkittäistutkimusta, jossa tutkimus toistetaan kolmen vuoden välein osin saman osallistujaryhmän kesken yhteensä neljä kertaa. Pitkittäistutkimus on validi ja vähän käytetty tapa tutkia lasten mediaympäristön muutosta. Pitkäjänteistä ja laajaa tutkimusta lasten ja nuorten median käytöstä ei ole juuri tehty. Pitkittäistutkimukset ovat tavallisesti keskittyneet yhteen median käytön osa-alueeseen.² Jokaisella tutkimuskierroksella otetaan mukaan uusi 5-vuotiaiden ryhmä ja edellisen tutkimuskierroksen 14-vuotiaat jäävät pois tutkimuksesta. Viimeinen tutkimuskierros toteutetaan vuonna 2016. Tutkimuksessa ensimmäiselle kierrokselle osallistuneet 5-vuotiaat ovat siis tutkimuksen viimeisellä kierroksella 14-vuotiaita. (Ks. liite 1.)

Tutkiessamme lasten ja nuorten mediaympäristöä tavoitteenamme on hahmottaa millaisessa mediaympäristössä he elävät, miten he käyttävät medioita ja miten media asettuu heidän kokemukseensa ja elämänsä kokonaisuuteen (ks. Koivusalo-Kuusivaara 2007; Valkonen ym. 2005, 55). Mediaympäristö on laaja tulkintakehys, joka sisältää sekä lasten käyttämät mediavälineet että niiden käyttötavat. Lisäksi lähestymistavassa huomioidaan median rooli lasten sosiaalisessa elämässä (Koivusalo-Kuusivaara 2007, 29). Mediaympäristöön voi nähdä kuuluvan niin mainosten, televisio-ohjelmien, painettujen teosten kuin sähköisten viestimienkin sekä niiden avulla toteutetun vuorovaikutuksen (ks. Inkinen 2005, 12). Modernissa mediaympäristössä voi käydä ostoksilla, harrastaa, leikkiä, hoitaa virallisia asioita ja opiskella. Lisäksi se toimii tiedon, halujen, mielikuvien, toiveiden ja tunteiden tasolla. (Kupiainen 2002, 72.)

Pyrimme tutkimuksessamme nostamaan esiin mahdollisimman monipuolisesti erilaisia lasten ja nuorten median käytön tapoja ja tasoja. Olemme perehtyneet lasten mediavälineiden omistukseen ja käyttöön, median merkitykseen sosiaalisissa suhteissa sekä mediatarjonnan vaikutuksiin. Olemme sisällyttäneet myös erilaisten pelien pelaamisen sekä musiikin kuuntelun mediaympäristön viitekehykseen. Tässä tutkimusraportissa kuvaamme lasten ja nuorten mediaympäristössä havaitsemiamme muutoksia. Olemme keskittyneet tarkastelussa tiettyihin aihepiireihin, joissa muutokset näkyivät selkeimmin ja konkreettisimmin.

Mediaympäristön muutoksia pyrimme hahmottamaan useasta eri näkökulmasta. Aineistoa analysoitaessa on ensinnäkin otettu huomioon, millaisia yleisiä muutoksia kolmen vuoden kuluessa lasten mediaympäristössä on tapahtunut.

² Esimerkiksi Islannissa on tutkittu määrällisesti lasten televisionkäytön muutoksia 1960-luvulta (Broddason ym. 2010).

Lisäksi olemme tarkastelleet mediaympäristön ja median käytön muutosta yksittäisten lasten elämässä ja pyrkineet hahmottamaan tätä kehitystä muutosprofiilien avulla. Vertasimme tällä tutkimuskierroksella hankittua aineistoa edellisen tutkimuskierroksen materiaaliin. Tarkoituksenamme on hahmottaa, millainen median käyttö on ominaista eri ikävaiheissa lasten kasvaessa päiväkotii-ikäisistä murrosikäisiksi. Media voi eri ikävaiheessa tyydyttää hyvin erilaisia tarpeita lapsen tai nuoren elämässä. Lisäksi välineiden, mediakulttuurin ja kaupallistumisen muutokset vaikuttavat lasten ja nuorten median käyttöön.

Edellisellä tutkimuskierroksella nostimme esiin neljä keskeistä muutosteemaa. Teemat perustuvat oletukseen lasten aktiivisesta toimijuudesta ja sen muutoksista erityisesti sosiaalisen median kentällä. Etenkin pienillä lapsilla vanhempien linjaukset ja käyttörajoitukset määrittävät pitkälti median käytön mahdollisuuksia. Tämän vuoksi otimme huomioon myös vanhempien asenteiden muutokset. Keskitymme lasten tulkinnoissa, median käyttötavoissa ja -taidoissa tapahtuviin muutoksiin. Tutkimuksemme lähestymistapa on laadullinen, mutta täydennämme omia huomioitamme muista lähteistä löytyvillä määrällisillä tilastoilla. Tutkimuksessa tarkastellaan seuraavia teemoja:

- Lasten välineellisessä mediaympäristössä tapahtuvat muutokset
 - Lasten omistamat mediavälineet
 - Lasten käyttämä aika median parissa
- Lasten sosiaalisessa mediaympäristössä tapahtuvat muutokset
 - Mediavälineiden käyttö sosiaalisessa vuorovaikutuksessa
 - Mediasisältöjen käyttämiseen kytkeytyvä vuorovaikutus
 - Sosiaalisen median käytännöt: oman tuottamisen ja osallistumisen kulttuuri
- Lasten kulttuurisessa ja kaupallisessa mediaympäristössä tapahtuvat muutokset
 - Lasten ja nuorten suosikkisisällöt
 - Kaupallinen mediakulttuuri: oheistuotteet, mainonta, brändäys
- Lasten mediakompetenssissa tapahtuvat muutokset
 - Mediataitojen muutokset
 - Vanhempien asenteiden ja kodin asenneilmapiirin muutokset

Nostamme tutkimusraportissa esiin mielenkiintoisia esimerkkejä yksittäisten lasten median käytön muutoksista. Monilta osin lasten mediaympäristö ei ole vielä kolmessa vuodessa mullistunut radikaalisti, mutta olemme tässä raportissa voineet jo hahmottaa tiettyjä muutoksia ja niihin vaikuttavia tekijöitä. Tulevilla

tutkimuskierroksilla toivomme saavamme tuloksia myös laajemmista media-ympäristön, mediatarjonnan ja mediavälineiden muutoksista.

1.3. Tutkimukseen osallistuvista perheistä

Lasten ja nuorten mediaympäristön muutosta kartoittavan tutkimuksen toiselle kierrokselle osallistui yhteensä 60 lasta Tampereelta ja ympäristökunnista (Vesilahti, Ylöjärvi, Kangasala, Hämeenkyrö). Tässä luvussa esittelemme joitakin taustatietolomakkeiden avulla saatuja tietoja tutkittavista lapsista ja nuorista perheineen.

Jo ensimmäisellä tutkimuskierroksella pyrimme saamaan tutkimukseen mukaan erilaisista taustoista tulevia lapsia ja nuoria. Tuolloin haimme tutkimukseen lapsia sekä Tampereen keskusta-alueelta, haja-asutusalueelta että pieneltä paikkakunnalta Vesilahdelta. Tutkittavien perheiden asuinalueet sijoittuivat laajemmin Pirkanmaan alueelle, sillä ensimmäisen tutkimuskierroksen perheistä osa oli muuttanut toiseen kuntaan. Pyysimme myös uusia 5-vuotiaita osallistujia Tampereen lisäksi useista Tampereen lähikunnista lumipallomenetelmällä, jolloin seuraava haastateltava tavoitettiin edellisen haastateltavan suositusten perusteella. Tällä tavoin saimme mukaan lapsia erilaisista asuinympäristöistä. Lasten sukupuolijakauma oli tasainen: tyttöjä oli tutkittavista 27 ja poikia 33. Tutkimukseen osallistui lapsia ja nuoria neljästä eri ikäryhmästä. Tutkimusta tehtäessä nuorimmat lapset olivat vasta 4–5-vuotiaita päiväkotikäisiä ja vanhimmat 13–14-vuotiaita yläkoulua käyviä murrosikäisiä.

Toisella tutkimuskierroksella 8-, 11- ja 14-vuotiaiden tutkittavien ryhmät olivat pitkälti samat kuin ensimmäisellä tutkimuskierroksella. Toisella tutkimuskierroksella uusia haastateltavia rekrytoitiin siis lähinnä 5-vuotiaiden ryhmään. Täydensimme myös muita ikäryhmiä poisjääneiden lasten ja nuorten osalta. Täydentävät osallistujat löytyivät sekä lumipallomenetelmällä että edelliselle tutkimuskierrokselle ilmoittautuneiden joukosta, jotka eivät tuolloin mahtuneet mukaan. Päiväkoti-ikäisiä lapsia rekrytoitiin Tampereen keskusta-alueen päiväkodeista ja lumipallomenetelmällä Tampereen ympäristökunnista.

Ensimmäisellä tutkimuskierroksella kokosimme osallistujat ilmoittautumisten perusteella varmistaaksemme pitkäkestoiseen tutkimukseen motivoituneiden perheiden mukaan saannin. Tämä tavoite toteutuikin kiitettävästi, sillä ainoastaan kolme edellisen tutkimuskierroksen 8- ja 14-vuotiaista osallistujista jäi pois toiselta tutkimuskierrokselta. Syinä olivat esimerkiksi harrastuskiireet, kiinnostuksen menettäminen tutkimukseen, tai se, ettei perheeseen saatu yhteyttä yhteystietojen muuttumisen takia. Kuten edellisellä tutkimuskierroksella totesimme, vapaaehtoinen ilmoittautuminen ja motivoituneisuus vaikuttivat siihen,

millaisia perheitä tutkimukseen hakeutui, ja tämä on otettava huomioon tuloksia tulkittaessa. Mukana olleiden 60 lapsen tutkimus valottaa monipuolisesti lasten mediaympäristöjä ja niiden muutoksia, mutta tutkimus ei silti ole läpileikkaus kaikkien suomalaislasten mediaympäristöihin. Käytämmekin raportissa sekä kotimaisia että kansainvälisiä tutkimuksia antamaan laajemman kuvan lasten ja nuorten mediamaisemasta 2010-luvulla.

1.4. Tutkimuksen toteuttaminen ja raportin rakenne

Aloitimme tutkimuksen toisen kierroksen vuoden 2010 alussa. Kevään kuluessa otimme yhteyttä edelliselle kierrokselle osallistuneisiin perheisiin ja sovimme heidän kanssaan tutkimuksen mediaviikot ja haastatteluajat. Perheet saivat valita kahdesta tutkimusviikosta itselleen sopivamman. Muistutimme heitä myös tutkimuksen kulusta ja lähetimme heille taustatietolomakkeet, mediakuvastot sekä mediapäiväkirjapohjat postitse.

Tällä tutkimuskierroksella lisäsimme tutkimusmateriaaliin mediakuvaston, josta lapset saattoivat muistella, mitä kaikkea mediaan kuuluu ja mitä asioita mediapäiväkirjoihin voisi merkitä. Rekrytoimme tamperelaisista päiväkodeista uuden 5-vuotiaiden tutkittavien ryhmän ja täydensimme muita ikäluokkia siltä osin, kun edelliskierroksen osallistujat jäivät pois. Tutkimusryhmät pysyivät vanhimmissa ikäluokissa lähes ennallaan, pois jäi ainoastaan kolme tutkimusperhettä. Emme tavanneet perheitä ennen haastatteluja, mutta uusille tulokkaille selitimme tutkimuksen kulun puhelimitse. Tutkimuksen mediaviikon pituus oli viisi arkipäivää, jona aikana jokainen lapsi täytti päiväkirjan sekä pohdintatehtävän. Päiväkirjatehtävät laadimme viimekertaista yleisempään muotoon, eli päivittäisen median käytön tarkan kirjaamisen sijaan pyrimme nostamaan esiin erilaisia median käytön osa-alueita (ks. liitteet 3 ja 4). Tutkimuksen mediaviikon jälkeen tapasimme perheet ja lapset heidän kotonaan ja haastatelimme osallistuneet lapset. Haastattelut litteroi Tutkimustie Oy. Kesän aikana koodasimme ATLAS.ti-ohjelman avulla kerätyn aineiston, jonka analysoimme syksyn aikana.

Projektia on johtanut Reijo Kupiainen. Tutkijoina ovat toimineet Niina Uusitalo ja Susanna Vehmas. Tässä raportissa esittelemme ensin tutkimusaineiston ja -menetelmät sekä pohdimme tutkimuksessa käytettyjä metodeja. Luvussa 3 käsittelemme kotien ja lastenhuoneiden mediakirjoa ja eri mediavälineiden käyttömääriä sekä lasten käyttämiä suosikkisisältöjä ikäryhmittäin. Lisäksi tarkastelemme perheiden ostamien mediasisältöjen määrissä tapahtuneita muutoksia. Luvun 3 on kirjoittanut pääosin Susanna Vehmas. Luku 4 käsittelee pelillisyyttä ja erilaisia medialeikkejä lasten ja nuorten elämässä. Luvussa 5 käsitellään känny-

kän merkitystä nykyajan lapsille ja nuorille. Luvussa 6 paneudumme Facebookin merkitykseen nuorten vuorovaikutuksen kanavana. Lisäksi käsittelemme lasten ja nuorten tuottamia ja julkaisemia sisältöjä. Luvussa 7 syvennyttään lasten mediaympäristön kaupallisiin piirteisiin ja fanituksen muotoihin. Lukujen 4–7 kirjoittamisesta vastasi Niina Uusitalo. Luvussa 8 pohditaan lasten mediavalmiuksia ja kotien mediakontrollia. Tämän luvun on kirjoittanut pääasiassa Reijo Kupiainen. Loppupäätelmät ja yhteenveto ovat tutkijoiden yhteistyössä koostamia.

2. Tutkimusmenetelmät ja -aineistot

Keväällä 2010 lasten ja nuorten mediaympäristön muuttumista käsittelevään tutkimukseen osallistui yhteensä 60 lasta ja nuorta Tampereen ja ympäristökuntien (Vesilahti, Ylöjärvi, Kangasala, Hämeenkyrö) alueilta. Tutkimukseen osallistui lapsia ja nuoria neljästä eri ikäryhmästä.³ Tälle seurantatutkimuksen toiselle tutkimuskierrokselle osallistuneista lapsista ja nuorista 39 osallistui jo edelliselle tutkimuskierrokselle vuonna 2007. 5-vuotiaiden lasten ryhmä oli kokonaan uusi, ja täydensimme muita ikäryhmiä yhteensä neljällä lapsella. Seuraavassa taulukossa 1 on kuvattuna osallistujien ikäjakauma ja asuinpaikka.

TAULUKKO 1. Mediaympäristön muutos -tutkimuksen toiselle tutkimuskierrokselle osallistuneiden lasten ja nuorten lukumäärät asuinpaikkakunnittain⁴

	Tampere	Ympäristökunnat	Yhteensä
2005 syntyneet	14	3	17
2002 syntyneet	11	3	14
1999 syntyneet	9	6	15
1996 syntyneet	6	8	14
<i>Kaikki yhteensä:</i>			60

3 Käytämme raportin haastattelusitaateissa luottavuuden helpottamiseksi lapsista syntymävuoden sijasta heidän ikäänsä. Kutsumme kaikkia vuonna 2005 syntyneitä 5-vuotiaiksi, vuonna 2002 syntyneitä 8-vuotiaiksi, vuonna 1999 syntyneitä 11-vuotiaiksi ja vuonna 1996 syntyneitä 14-vuotiaiksi, vaikka kyseinen lapsi ei olisi vielä haastattelujankohtana täyttänyt em. ikävuotta.

4 Tutkimuksessa haastateltiin lapsia ja nuoria Tampereen lisäksi Kangasalta, Ylöjärveltä, Vesilahdelta, Pirkkalasta ja Hämeenkyröstä.

Tutkittavien perheiden rekrytointi oli huomattavasti helpompaa toisella tutkimuskierroksella, sillä melkein kaikki edelliskerran osallistujat halusivat jatkaa tutkimuksessa⁵. Osassa perheistä oli jopa odotettu, milloin mediatutkimukseen pääsee jälleen osallistumaan. Uusia 5-vuotiaita osallistujia etsittiin Tampereen keskustan, koillisen, eteläisen, kaakkoisen ja läntisen päivähoitoalueen päiväkodeista. Tässä työssä päiväkotien johtajat ja muu henkilökunta olivat suureksi avuksi jakaessaan tutkimuskirjeitä sopivan ikäisten lasten vanhemmille omassa päiväkodissaan.

Toisella tutkimuskierroksella tutkijoilla oli tukenaan edellisellä kierroksella kerätty materiaali. Tutkijoilla oli siis ikään kuin jo jalansijaa lasten ja nuorten mediamaailmaan. Lisäksi tutkimuksen sisältö ja kulku olivat jo suurimmalle osalle osallistujista selviä, mikä osaltaan helpotti tutkimuksen toteuttamista. Myös lasten haastattelemisesta tullut kokemus helpotti käytännön tiedonkeruuta toisella kierroksella.

Tutkimuksen käytännön haasteet olivat toki ennallaan. Lasten ja nuorten tutkimuksessa yleiset haasteet ovat asioiden konkretisointi, yhteisen kielen ja luottamuksen löytäminen sekä lasten innostaminen osallistumaan. Kaikissa ikäryhmissä on ylitettävä aikuisen tutkijan ja lapsen vuorovaikutukseen liittyvät haasteet (Noppari ym. 2008, 15). Kuten edelliskierroksellakin, eri-ikäisten lasten tutkiminen vaati menetelmiltä ja tutkijoilta joustavuutta. Etenkin 5-vuotiaiden haastatteleminen on toisinaan arpapeliä, sillä 5-vuotiaiden kyky keskittyä tai sanallistaa omia mediakokemuksiaan on rajallinen. Lasten vanhemmat auttoivat 5-vuotiaita täyttämään mediapäiväkirjojaan ja kävivät niissä esitettyjä tehtäviä yhdessä lasten kanssa lävitse. Myös 8-vuotiaiden vanhemmat olivat tukena lastensa mediapäiväkirjan täyttämisessä, jolloin vanhemmat saattoivat omassa osuudessaan kommentoida lasten sanomia kokemuksia.

Metodit olivat tutut ensimmäiseltä tutkimuskierrokselta, mutta muokkasimme niitä saamiemme kokemusten perusteella. Tältäkin tutkimuskierrokselta kertyi kriittisiä näkökulmia, joiden avulla metodeja voi jälleen kehittää seuraaville tutkimuskierroksille. Tässä luvussa esittelemme käytetyt metodit ja niiden muutokset edelliskierrokseen verrattuna.

⁵ Tutkimuksen toiselta kierrokselta jäi pois kaksi 14-vuotiasta poikaa ja yksi 8-vuotias poika, joka oli muuttanut edellisen tutkimuksen jälkeen osoitteeseen, jota ei saatu selville.

2.1. Mediapäiväkirjat, taustatietolomakkeet ja mediakuvasto

Tutkimuksen eräs keskeisistä metodeista oli mediapäiväkirjojen täyttäminen. Lapset ja nuoret täyttivät mediapäiväkirjaa viiden päivän ajan maalis-huhtikuussa 2010⁶. 5- ja 8-vuotiaat täyttivät päiväkirjojen paperi- tai verkkoversion vanhempien avustuksella. 11- ja 14-vuotiaat puolestaan täyttivät päiväkirjan itsenäisesti. Päiväkirjojen antiin palasimme haastatteluissa, joissa kyselimme tarkemmin lapsen kirjaamista ajatuksista. Päiväkirjan saattoi edelleen täyttää joko kotiin lähetettynä paperiversiona tai internetissä täytettävänä verkkoversiona⁷.

Edellisellä tutkimuskierroksella osa mediapäiväkirjoista oli toisteisia ja niissä oli melko niukkoja kuvauksia kustakin päivästä. Halusimme kuitenkin saada päiväkirjoista irti muutakin tietoa kuin käytetyn mediavälineen tai käytön keston (ks. Noppari ym. 2008, 20). Tällä tutkimuskierroksella päivitimmekin mediapäiväkirjarunkoa. 5- ja 8-vuotiaiden päiväkirjatehtävissä lapsia pyydettiin kertomaan kodin medioista, tavallisesta päivästänsä median parissa, hauskanpidosta ja median parissa oppimisesta, jännistä ja pelottavista mediasisällöistä sekä viikonlopun mediatapahtumista. Kaikkiin tehtäviin oli sisällytetty lapsille lähetetty Enska-nallekarhu, jolle lapset saattoivat esitellä ja kertoa kokemuksiaan.

Päiväkirjan täyttämisen tueksi oli kirjattu joukko apukysymyksiä, joilla aikuiset saattoivat kannustaa lasta vastaamaan. Vanhemmille oli varattu päiväkirjalomakkeessa oma osuus, jossa he saattoivat merkitä muistiin täydennyksiä tai omia näkemyksiään lapsen sanelemaan tehtävään. (Liite 3.) Vanhempien osuuden sisällyttäminen pienten lasten mediapäiväkirjoihin tukevoitti lasten omaa kerontaa, sillä lapsi saattoi vanhemman mukaan vastata jostain syystä poikkeavalla tavalla tai unohtaa jonkin perheen yhteisen median käytön osa-alueen.

Osassa perheitä 5- ja 8-vuotiaat eivät jaksaneet kiinnostua mediapäiväkirjan täyttämisestä ja kysymyksiin vastailusta. Lisäksi lapsiperheen hektinen arki saattoi rajoittaa paneutumista tehtävään. Haastattelutilanteissa 5- ja 8-vuotiaat olivat kuitenkin yleensä alku-ujostuksen jälkeen innokkaita esittelemään kotinsa mediaympäristöä, kirjoja, pelejä ja DVD-elokuviaan. Päiväkirjat olivat tässä suhteessa tärkeä päänavaus lasten mediaympäristöön. Tutkijalla oli jo etukäteen tietoa lapsen käyttämisestä mediavälineistä ja suosikkisisällöistä, joten keskustelun avaaminen helpottui.

6 Nämä mediaviikot olivat keväällä 2010 viikko 7 (15.2–19.2.) ja viikko 10 (8.3.–12.3.).

7 Verkkopäiväkirjan täytti tällä tutkimuskierroksella 20 lasta tai nuorta, samoin kuin vuonna 2007. 5- ja 8-vuotiaista mediapäiväkirjan täytti verkossa 12 lasta, kun taas 11- ja 14-vuotiaista nuorista verkossa täytettävän päiväkirjan valitsi 8 osallistujaa keväällä 2010.

11- ja 14-vuotiaiden päiväkirjoissa pyysimme nuoria kertomaan tyypillisestä mediapäivästään sekä arkena että viikonloppuna. Lisäksi nuoret muistelivat varhaisempia kokemuksiaan median parissa ja pohtivat itseään aikuisina median käyttäjinä sekä listasivat millaisia taitoja olivat oppineet median parissa. Päiväkirjan oheen liitetyissä media-aiheisissa tehtävissä (Päivän poiminta) nuoria pyydettiin kirjoittamaan omia kokemuksiaan sisällöntuotannosta, merkittävästä mediamuistosta, pelaamiskokemuksistaan, viestittelystä ja suosikkisisällöistään (liite 4). Lapsia tai heidän vanhempiaan muistutettiin päivittäin tekstiviestillä päiväkirjan ja sen oheistehtävien täyttämisestä. Lähetimme tekstiviestit mediaviikkojen aikana arki-iltaisina kello 16–20 välisenä aikana. Päiväkirjoista tai päivän poiminnoista otetut lainaukset on merkitty tutkimusraporttiin tunnukseksi PÄ.

Edellisellä tutkimuskierroksella etenkin päiväkotikäisten vanhemmat kertoivat, että päiväkirjan täyttäminen lapsen kanssa oli vaikeaa, sillä lapsi ei välttämättä muistanut tai hahmottanut, mitä medioita yleensä käytti tai mitä oli oppinut median parissa. Epäselvää saattoi olla sekin, mitä kaikkea media oikeastaan onkaan. Lähetimme tällä kierroksella kaikkiin perheisiin mediakuvaston, jossa oli eritelty eri mediavälineitä kuvien kera. Mediakuvaston konkreettiset kuvat havainnollistivat etenkin pienemmille lapsille, mitä kaikkea media tarkoittaa (liite 2). Vanhemmat kiittelivät päiväkirjakommenteissaan, että mediakuvasto oli auttanut lapsia orientoitumaan päiväkirjan täyttämiseen.

Keräsimme tutkimukseen osallistuneista lapsista ja heidän perheistään tietoa myös taustatietolomakkeiden avulla. Kahden nuorimman ikäryhmän lapset, eli 5- ja 8-vuotiaat, täyttivät taustatietolomakkeen yhdessä vanhempansa kanssa (liite 5). Lomakkeessa oli kysymyksiä sekä vanhemmille että lapsille. Yhden vanhempien rästustehtävistä korvasimme avoimilla kysymyksillä, joissa vanhemmat saattoivat nostaa esiin lapsen median käyttöön tai mediasuhteisiin liittyviä huolenaiheita sekä toisaalta median käytön myönteisiä vaikutuksia lapsen elämään. Vanhimpien ikäryhmien, eli 11- ja 14-vuotiaiden perheisiin jaoimme kaksi taustatietolomaketta: vanhempien ja nuorten taustatietolomakkeet (liitteet 6 ja 7). Taustatietolomakkeet oli mahdollista täyttää joko paperiversiona tai verkkolomakkeena netissä. Taustatietolomakkeista lainatut sitaattit on merkitty raporttiin tunnukseksi TA.

2.2. Virikkeistäminen ja muut tehtävät

Lapsien maailmaa käsittelevää tutkimusta suunniteltaessa on tärkeää huomioida lasten toiminnallisuus. Lapset eivät siis kommunikoi vain kertomalla asioista, vaan myös käyttäen kehoaan, leluja ja muita välineitä (Alasuutari 2005, 146).

Kuten edellisellä tutkimuskierroksella, tarjosimme nytkin nuorimmille osallistujaryhmille oheislelun, Enska-karhun, jota lapsen toivottiin kuljettavan mukanaan tutkimuspäivien aikana etenkin median käyttöön liittyvissä tilanteissa. Kuvassa 1 on 5- ja 8-vuotiaille lapsille annettu Enska-karhu.

Enska-karhu esiintyi päiväkirjatehtävissä ja sen tarkoituksena oli toimia muistin virkistäjänä kotona median käytön tilanteissa, mutta myös loppuhaastatteluissa. Lapsen toivottiin kertovan Enska-karhulle eri medioista, valistavan median hyvistä ja huonoista puolista jne. Enska oli monille lapsille tärkeä tutkimukseen osallistumisen symboli. Etenkin 5-vuotiaat ilahtuivat tälläkin tutkimuskierroksella pehmolelusta ja kuljettivat sitä mukanaan päiväkodissa ja sukulaisivierailuilla. Eräs 5-vuotiaista oli jopa rakentanut Enska-karhulle oman huoneen huonekaluineen. (ks. kuva 2.)

Osalle 8-vuotiaista Enska-pehmolelu oli kuitenkin jo liian lapsellinen otus. Erään 8-vuotiaan pojan äiti kommentoi asiaa mediapäiväkirjan vanhemman osuudessa näin: *”Enska taisi tuntua liian lapselliselta. Pikkusisko innostui Enskasta enemmän”*. Toisaalta muutamassa perheessä oli vielä tallella myös edellisen tutkimuskierroksen mediamaskotti Masa, jonka viereen Enska-karhu nyt oli saanut tulla. Tulevilla tutkimuskierroksilla on kuitenkin pohdittava, voisiko esimerkiksi virtuaalinen hahmo virikkeistää 8-vuotiaita lapsia paremmin kuin pehmolelu.

Lapsilla oli viime tutkimuskierroksen tapaan piirustustehtävä, jossa 5- ja 8-vuotiaita pyydettiin piirtämään tai maalaamaan unelmahuoneensa. Unelmahuoneen sai myös koostaa lehdestä leikattujen kuvien avulla tai piirtää tietokoneen avulla. Tehtävänannon kautta haluttiin saada selville, miten lapset hahmottavat oman huoneensa, millainen rooli medialla on huoneessa ja millaisia toiveita (mm. mediasta) heillä olisi unelmiensa huoneessa.



KUVA 1. Enska-karhu oli 5- ja 8-vuotiaiden mediamaskotti



KUVA 2. 5-vuotiaan pojan rakentama Enska-karhun koti

Edellisen tutkimuskierroksen jäljiltä halusimme teettää piirustustehtävän, joka valaisisi lasten persoonaa, harrastuksia ja elämää yleensä. Unelmahuoneiden kuvitusten kautta pääsimme jo lähemmäksi toivottua tulosta, vaikka piirustukset olivat edelleen melko dokumentoivia kuvauksia lasten nykyisistä huoneista. Varsinkaan 5-vuotiaiden piirustuksista monessa ei ollut lainkaan medialaitteita. Piirustuksia ei tässäkään tutkimuksessa ole tarkasteltu kuva-analyysin keinoin, vaan ne toimivat pikemminkin mediaviikon sekä haastattelutilanteiden virikkeinä. Piirustuksia on käytetty myös raportin kuvituksena.

11- ja 14-vuotiaiden lasten tehtävänä oli piirtää tai valokuvata heille tärkeä esine tai tehdä lehdistä leikatuista kuvista kuvakollaasi. Tehtävän toivottiin tuovan esiin nuorille tärkeitä esineitä, joista saattaisi syntyä mielenkiintoisia keskustelunaiheita haastatteluissa. Moni 11- ja 14-vuotias piirsi kuvan omasta kännykästään tai televisiosta. Tämä nuorten piirustustehtävä ei kuitenkaan tuottanut juurikaan uusia oivalluksia, joten seuraavalla tutkimuskierroksella vanhempien lasten piirustustai kuvaustehtävää on syytä muokata paremmin tutkimusta palvelevaksi. Nuoria voisi jatkossa esimerkiksi pyytää itse tulkitsemaan laatimaansa piirustusta tai kuvakollaasia. Heille voisi myös antaa kuvaustehtäviä, jossa he dokumentoivat esimerkiksi omalla kamerakännykällään jonkin itselleen tärkeän paikan.

Lasten ja nuorten tuottaman materiaalin lisäksi tutkijat kuvasivat tutkimus-tilanteessa lasten mediaympäristöä ja huoneiden mediavarustelua. Nämä kuvat havainnollistavat raportissa tehtyjä kirjallisia huomioita. Kuvaaminen oli välillä myös vuorovaikutteista. Esimerkiksi kuvan 3 kautta 14-vuotias poika halusi havainnollistaa, miten hän arjessaan katsoo autolehdestä valokuvaa ja rakentaa legoista vastaavaa autoa.



KUVA 3. Nuoren tekemä havainnollistus legojen rakentamisesta autolehden valokuvien avulla

2.3. Teemahaastattelut

Tutkimusjakson päätteeksi haastattelimme kutakin lasta tai nuorta kotonaan. Haastattelutilanteiden tukena oli teemahaastattelun kysymysrunko, joka oli nyt entistä enemmän ainoastaan haastattelujen jäsentämisen väline. Apunamme olivat tällä kierroksella 8-, 11- ja 14-vuotialla myös viime kerran haastattelut, mediapäiväkirjat sekä taustatietolomakkeet, jotka toimivat lähtökohtana lasten ja nuorten mediaympäristön muutoksen hahmottamiseen. Haastattelutilanteet olivat vapaita ja rakentuivat pääasiassa mediapäiväkirjoista ja taustatietolomakkeista saatujen tietojen pohjalle.

Haastattelutilanteet olivat joustavia ja toiminnallisia. Usein lapsi tai nuori esitteli kodin medialaitteita ja mieluisia mediasisältöjä, ja tutkija esitti samalla tarkentavia ja syventäviä kysymyksiä. 11- ja 14-vuotiaita pyydettiin myös esittelemään päivän sanomalehdestä lukemiaan juttuja, jos he lukivat arjessaan lehtiä. Tämänkin tutkimuksen haastatteluissa keskusteluja syntyi, kun lapset esittelivät omaa huonettaan ja siellä olevia lelujaan sekä kodin medialaitteita ja suosikkilevyjään ja -elokuviaan. Konkreettisiin medialaitteisiin tai mediasisältöihin liittyvät kysymykset tarjosivat myös tutkijoille oivan tilaisuuden avata puheyyhteys: *Mikä tämän hahmon nimi on? Näytäpä suosikki-DVD:si. Mitä peliä pelaat mieluiten?* Haastattelut tehtiin pääasiassa lasten omissa huoneissa, jolloin myös niitä saatettiin hyödyntää tietolähteenä ja kulttuurisena tekstinä (Mitchell & Reid-Walsh 2002, 114).

Silti median herättämiin tunteisiin tai käyttömotiiveihin on näilläkin metodeilla vaikeaa päästä käsiksi. Etenkään pienet lapset eivät vielä hahmota median käyttöään kielellisesti muutoin kuin kiva-jännä-tylsä-akselilla. Lapsitutkimuksen piirissä onkin tulkittu, että pienten lasten ajattelu on konkreettiseen toimintaan sidottua ja heidän kykynsä ilmaista itseään on kielellisesti rajoittunutta. Lapset muistavat tyypillisesti kulloisellakin hetkellä mielentilansa mukaiset asiat (Ritala-Koskinen 2001).

Vanhemmillakin lapsilla oli toisinaan vaikeaa sanallistaa omia mediakokemuksiaan. Media on kietoutunut luonnolliseksi osaksi lasten ja nuorten fyysistä ja visuaalista ympäristöä, eikä heillä ole välttämättä tarvetta pohtia mediasuhteitaan tai pyrkiä kuvailemaan niitä sanallisesti. Mediasuhteet syntyvät käytännön toiminnassa ja ne ovat audiovisuaalisia ja emotionaalisia. Lisäksi mediaympäristö ja sen muutos ovat erittäin laajoja aihepiirejä, joiden syventäminen rajallisessa haastatteluajassa on haastavaa.

Haastattelut pyrittiin tekemään lasten ehdoilla, ja heillä oli mahdollisuus keskeyttää haastattelu halutessaan. Haastattelu lopetettiin myös silloin, kun tutkija huomasi lapsen väsyvän ja menettävän kiinnostustaan. Toiminnallisuus, konk-

reettiseen mediaympäristöön tutustuminen sekä eri mediavälineiden esittely pivät kuitenkin lapset kiinnostuneina suhteellisen hyvin. Edelliskerralla mukana olleet kaupungin mediaympäristön kuvat jätimme pois, sillä halusimme antaa painoarvoa lasten edelliskierroksen tutkimusaineistoille ja rakentaa haastattelut niiden pohjalle. Mediapäiväkirjat ja taustatietolomakkeet ohjasivatkin tutkijaa löytämään olennaiset kysymykset.

Haastatteluiden kesto vaihteli vartista reiluun tuntiin. Lapset ja nuoret saivat haastattelun jälkeen palkinnoksi kaksi elokuvaalippua Finnkinon näytöksiin Tampereelle.

Haastattelusitaatit on merkitty raporttiin tunnuksella HA. Kaikista raportin sitaateista on poistettu suoraan lapseen tai tämän perheeseen yksilöivät tiedot, kuten nimet. Haastattelusitaateista on myös poistettu ylimääräisiä täytesanoja (niinku, sitku, tota). Sitaatteja on tiivistetty ymmärrettävään muotoon poistamalla aiheeseen kuulumattomia välikommentteja. Lisäksi olemme lisänneet selvittäviä sanoja tarpeen vaatiessa. Molemmat kohdat on merkitty hakasilla [...]. Henkilöihin viitataan haastattelusitaateissa mielivaltaisesti valituilla kirjaimilla. Muutosprofiilien teksteistä olemme muuttaneet nimet ja muut yksilölliset tunnistet. Muutosprofiilien tiedot perustuvat vuosien 2007 ja 2010 haastatteluihin, mediapäiväkirjoihin ja taustatietolomakkeisiin.

Ensimmäisessä tutkimusraportissa harkitsimme osallistuvien menetelmien hyödyntämistä lasten mediaympäristön muutostutkimisessa. Pohdimme leikkipainotteisen mediapäivän järjestämistä 5-vuotiaiden päiväkodissa, jolloin tutkija voisi havainnoida leikkejä ja puheita ja kysellä ohessa median käyttöön liittyviä kysymyksiä. Kouluikäisillä lapsilla mediaympäristöjä voisi havainnoida liikkumalla heidän kanssaan kaupungilla, koulumatkoilla ja kotona. (ks. Nopari ym. 2008, 24). Päädyimme tässä tutkimuksessa kuitenkin pitäytymään jo käytetyssä haastattelumetodissa. Koimme kodin mediaympäristössä tehtävien haastattelujen soveltuvan hyvin laaja-alaiseen pitkittäistutkimukseen, jossa tietoa kerätään monista eri medioista ja niiden käytöstä. Koti on siinä mielessä otollinen ympäristö, että medialaitteet ovat esillä ja nähtävillä, ja niiden avulla tutkija voi myös johdattaa haastattelua eteenpäin. Koti on lasten median käytön keskeinen paikka päiväkotikiäisistä yläkoululaisiin (vrt. Livingstone, d’Haenens & Hasebrink 2001).

2.4. Muu aineisto

Tutkimuksessa on käytetty myös aineistoja Reijo Kupiaisen Suomen akatemian rahoittamasta tutkimuksesta *Nuoret, lukutaidot ja muuttuva mediaympäristö*, joka käsittelee 13–16-vuotiaiden median käyttöä ja nuorten arvioita omasta osaa-

misestaan. Tilastollinen aineisto on kerätty yhdestä Tamperelaisesta yläkoulusta elokuussa 2009 (N=305).

Lisäksi käytössämme on ollut laaja aineisto *EU Kids Online II* -tutkimuksesta, jota on johtanut professori Sonia Livingstone *London School of Economicsista*. Tutkimuksessa on haastateltu 25 142 lasta, jotka ovat iältään 9–16-vuotiaita. Lapset asuvat 25 Euroopan maassa, joista Suomi oli yhtenä. Suomessa haastattelut on tehty huhti-elokuussa 2010 (N=1017)⁸. Mainituissa aineistoissa korostuu internetin asema nykykulttuurissa. *Nuoret, lukutaidot ja muuttuva mediaympäristö* sekä *EU Kids Online II* -tutkimuksen aineistoja on käytetty erityisesti luvussa kahdeksan, mutta myös muualla raportissa.

8 EU Kids Online -tutkimuksen osalta raportissa esiintyvät prosenttiosuudet on laskettu painottomina. EU Kids Online -raportissa (Livingstone, Haddon, Görtzig & Ólafsson 2011) luvut esiintyvät maiden asukasmäärään suhteutettuna painollisina maiden välisten vertailujen vuoksi. Suora vertailu tässä raportissa esiintyvien suomalaisten tulosten ja EU Kids Online -raportin lukujen välillä on siksi vain suuntaa antavaa. Kun viittaamme EU Kids Online -raporttiin, käytämme raportissa ilmoitettuja painotettuja lukuja.

3. Median käytön muutoksia

Median käytön ja mediaympäristön muutoksiin vaikuttivat monet eri tekijät. Esimerkiksi sosiokulttuurinen tausta ja arvot muokkaavat median käyttöä, ja henkilökohtainen maku vaikuttaa median käytön eroihin (von Feilitzen 2002, 91). Laajemmat muutokset nuorisokulttuurissa, kulutuskulttuurissa, kasvavat lasten markkinat sekä vapaa-ajan yksityistyminen ovat osaltaan muovanneet lasten median käyttöä (ks. Livingstone 2009, vii). Myös arjen rutiineilla on suuri merkitys median käytölle. Median käyttö lomittui päivän askareisiin. Lapset käyttivät tiettyjä medioita eri aikoihin päivästä ja eri tarkoituksiin.

”Aamulla kun herään, katson lasten aamuohjelmia, kun syön aamiaista ennen kouluun menoa. Vilkaisen ohimennen Aamulehden etusivua ja sarjakuvia. Koulun jälkeen pelailen kavereiden kanssa nettipelejä tietokoneella. Illalla katselen televisiota yhdessä perheen kanssa. Tai sitten pelailen pelilaitteilla (Playstation/ Wii). Lueskelen sarjakuvapokkareita sängyllä ennen nukkumaan menoa.”
(POIKA, 11-V. PÄ)

”Katselen televisiosta aamuisin uutisia yms. Musiikkia kuuntelen koulussa välitunneilla. Tietokoneella pistäydyn illalla, mesettämässä IRC-Galleriassa, iiz:ssa, Facebookissa ja välillä myös kouluhommissa. Illalla katson tv:stä Salatut elämät ja Sydänjään. Puhelin on käytössä melkein koko päivän.”
(TYTTÖ, 14-V. PÄ)

Tässä luvussa käsittelemme joitakin tutkimuksessamme esiin nousseita median käytön muutoksia ja niiden taustatekijöitä. Paneudumme aluksi kotien mediamailmaan, lasten käyttämiin mediavälineisiin ja heidän suosimiinsa mediasisältöihin. Lisäksi käsittelemme perheiden omistamien medialaitteiden

määrien muutoksia kodeissa verrattuna viime tutkimuskierrokseen (Taulukko 3), muutoksia perheiden ostamissa mediasisällöissä (Taulukko 4) sekä internetin ja television parissa käytettyä aikaa (Taulukko 5). Käsittelimme lisäksi ikäkauden, tarjonnan ja perheen mediatottumusten sekä sosiaalisten suhteiden merkitystä lasten ja nuorten median käytön muutoksiin. Teemme katsauksen eri-ikäisten lasten mediavälineiden käyttöön sekä heidän suosimiinsa mediasisältöihin vuonna 2010. Kukin ikäryhmä on tutkimuksessamme niin pieni, ettemme tee määrällisiä vertailuja medialaitteiden omistumäärien muutoksista. Luvun lopuksi tarkastelemme millaisia pelkoja ja jännityksiä median käyttöön liittyi tällä tutkimuskierroksella. Kaupallistumisen vaikutuksia median käytön muutoksiin tarkastelemme luvussa 7.

3.1. Kotien mediamaiseman muutoksia

Lapsilla on yleensä pienestä pitäen oma huone, jonka sisustukseen he pääsevät itse osallistumaan. Lastenhuoneen tavaroista, sisustuksesta, peleistä ja leikkikalusta voi tavoittaa lapsen maun ja mediakulttuuriset kiintymykset (Noppari ym. 2008, 30). Lisäksi lastenhuoneiden mediavarustelu on usein huomattava. Tutkimusperheiden lastenhuoneista löytyi erilaisten mediahahmojen ja -lelujen lisäksi usein kirjoja ja lehtiä. Lastenhuoneita sisusti usein mittava määrä televisioarjoista tai elokuvista tuttuja hahmoja joko julisteissa tai oheistuotteissa⁹. Lisäksi suurella osalla lapsista oli huoneessaan jokin musiikkisoitin ja isommilla lapsilla jopa tietokone. Monet lapsista kertoivat kuuntelevansa musiikkia kännykällä tai tietokoneella, joten erillisiin musiikkisoittimiin ei enää välttämättä ollut tarvetta. Medialaitteiden tekninen kehitys mahdollistaa erilaiset median käytön tavat yhden välineen avulla. Esimerkiksi kännyköistä oli viime tutkimuskierroksen jälkeen tullut nuorten parissa entistä enemmän viihdevälineitä, joilla viestiteltiin, mutta myös kuunneltiin ja jaettiin musiikkia¹⁰.

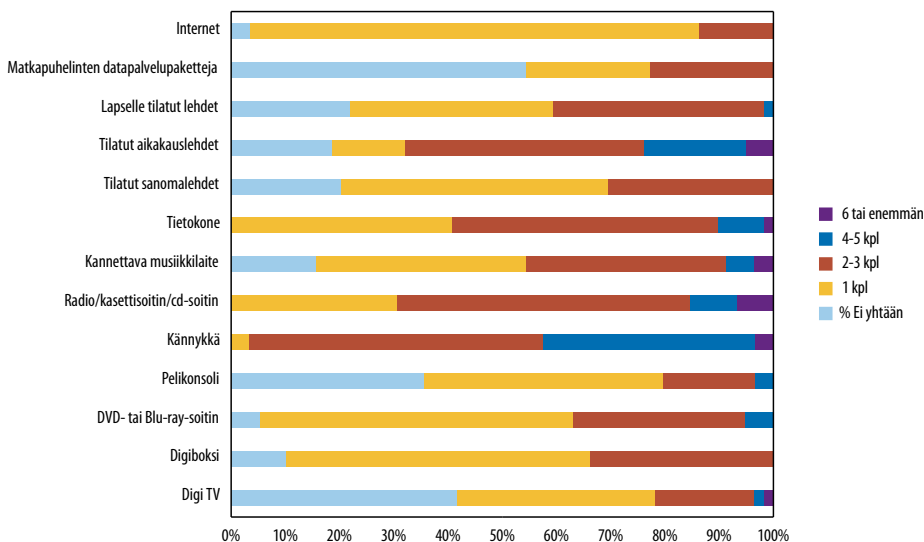
Ensimmäisellä tutkimuskierroksella mukaan valikoituneista perheistä merkittävä osa oli suhteellisen hyvätulaisia ja korkeasti koulutettuja (liitteet 9 ja 10). Taloudelliset resurssit vaikuttavat osaltaan perheiden omistamiin mediavälineisiin ja heidän hankkimiinsa mediasisältöihin, kuten lehtiin, kirjoihin, peleihin, elokuvaan ja kanavapaketteihin. Perheiden sosioekonominen asema ei välttämättä vaikuta niinkään perinteisten viestinten käyttöön kuin tietokoneiden ja uuden teknologian omistamiseen. Jo edellisellä tutkimuskierroksella vuonna 2007 lähes jokaisessa perheessä oli käytössään internet-liittymä. Taulukko 2

9 Lasten ja nuorten mediakulttuurin brändejä ja kaupallistumista käsittelemme tarkemmin luvussa 7.

10 Kännyköiden käyttöä käsittelemme laajemmin luvussa 5.

kuvaa kuinka paljon erilaisia medialaitteita perheiden käytössä oli toisella tutkimuskierroksella vuonna 2010.

TAULUKKO 2. Kotien medialaitteet 2010



5- ja 8-vuotiaat katsoivat useimmiten televisiota päivässä 1–2 tuntia. Kaksi 5-vuotiaan lapsen vanhempaa ilmoitti, ettei lapsi katso lainkaan televisiota – tosin toisessa näistä perheistä lastenohjelmia kuitenkin katsottiin tietokoneella netti-tv:n (YLE Areena) kautta. Kaikki tähän tutkimukseen osallistuneet 8-vuotiaat katsoivat päivittäin televisiota, mikä on hieman enemmän kuin Viestintäviraston tutkimuksessa. Kyseisen tutkimuksen mukaan 5- ja 8-vuotiaista tytöistä katsoi päivittäin televisiota 85 % ja pojista 88 %. (Viestintävirasto 2009).

Nuoret käyttivät edelleen CD-soittimia musiikkilevyjen ja opetus-CD-levyjen kuuntelemiseen. CD-soitin ja radio eivät kuitenkaan välttämättä enää tarjonneet riittävästi valinnanvaraa musiikinkuuntelussa, sillä tärkeimmiksi musiikin kuuntelun välineiksi nuoret mainitsivat tietokoneen ja kännykän. Kolme vuotta aiemmin 11- ja 14-vuotiaiden tärkein musiikinkuunteluväline oli CD-soitin ja ladattua musiikkia kuunteli tietokoneen, kännykän tai kannettavan musiikkilaitteen kautta vain kolmasosa mediatutkimuksen nuorista. Kannettavien musiikkilaitteiden (iPod, MP3) merkitys musiikin lähteenä onkin jatkuvasti kasvanut. Sen sijaan yksikään nuorista ei enää keväällä 2010 kuunnellut musiikkia c-kaseteilta ja myös perinteisen kotiradion kuuntelu oli hyvin vähäistä.

Jokaisesta perheestä löytyi vähintään yksi kännykkä, mutta edelliseen tutkimuskierrokseen verrattuna kännyköiden määrä perhettä kohden oli vähentynyt. Edellisellä tutkimuskierroksella yli puolessa perheistä oli 4–5 kännykkää, mutta

nyt tämä osuus oli pienentynyt 39 %:iin. Samoin perheiden omistamien radioiden tai soitinlaitteiden määrä oli kolmessa vuodessa vähentynyt. Vuonna 2007 yli 70 %:lla perheistä oli 2–3 radiota tai soitinlaitetta, kun taas tutkimuksen toisella kierroksella 54 prosentilla perheistä oli saman verran soitinlaitteita (Taulukko 3).

Pelilaitteiden määrä oli kasvanut viime tutkimuskierrokselta: sekä kannettavia pelilaitteita että pelikonsoleita oli nyt useammassa kodissa. Viime tutkimuskierroksella yli puolessa tutkittavista perheistä ei ollut yhtään pelikonsolia, mutta nyt vain kolmannes perheistä oli kokonaan ”pelikonsolittomia”. Myös pelikonsolien kappalemäärä perhettä kohden oli kasvanut kolmessa vuodessa. (Taulukko 3.)

Ensimmäisellä tutkimuskierroksella 5 % perheistä oli ilman tietokonetta, vuonna 2010 tietokoneita oli jokaisessa kodissa vähintään yksi, useimmiten 2–3 kappaletta. Perhekohtaisten sanomalehtien määrä sen sijaan oli selvästi laskenut toiselle tutkimuskierrokselle tultaessa. Lehtitilausten karsiminen ei kuitenkaan ulottunut lapsille ja nuorille tilattuihin lehtiin; niiden suhteelliset osuudet pysyivät kolmessa vuodessa lähes samoina. Peräti 39 % vuoden 2010 tutkimusperheistä tilasi kotiinsa 2–3 lasten tai nuorten lehteä. Näitä tutkimusperheiden omistamien medialaitteiden määriä on kuvattu seuraavassa taulukossa.

TAULUKKO 3. Tutkimusperheiden medialaitteet vuosina 2007 ja 2010

Kodin medialaitteiden kappalemäärän muutos										
	Ei yhtään %		1 kpl %		2-3 kpl %		4-5 kpl %		6 tai enemmän %	
	2007	2010	2007	2010	2007	2010	2007	2010	2007	2010
Analoginen TV (2007)	2		44		53		2		0	
Digi TV	93	42	4	36	4	18	0	2	0	2
Digiboksi	33	10	51	56	16	34	0	0	0	0
Kotiteatteri	76	75	20	24	4	2	0	0	0	0
VHS-videot	15	23	65	67	20	11	0	0	0	0
DVD- tai Blu-ray -soitin	9	5	62	58	29	32	0	5	0	0
Pelikonsoli	58	36	33	44	9	17	0	3	0	0
Kännykkä	0	0	4	3	44	54	51	39	2	3
Radio/kasettisoitin/cd-soitin	4	0	15	31	71	54	9	8	2	7
Kannettava musiikkilaitte	22	16	27	39	38	37	13	5	0	4
Kannettava pelilaitte	87	65	7	21	4	11	2	4	0	0
Tietokone	5	0	47	41	40	49	5	8	2	2
Tilatut sanomalehdet	13	20	62	49	25	31	0	0	0	0
Tilatut aikakauslehdet	20	19	20	14	35	44	24	19	2	5
Lapselle tilatut lehdet	20	22	42	37	38	39	0	2	0	0

Taulukossa 4 on puolestaan verrattu tämän tutkimuksen perheiden ostamien mediasisältöjen määriä vuosina 2007 ja 2010. Perheiden suhteellisen hyvistä tulotasosta huolimatta mediasisältöjen ostaminen kodin ulkopuolelta ei ollut erityisen runsasta tälläkään tutkimuskierroksella. Vuoteen 2007 verrattaessa iltapäivälehtien ja muiden lehtien irtonumeroiden ostaminen oli selvästi harventunut: vuonna 2010 iltapäivälehtiä ilmoitti ostavansa harvemmin tai ei koskaan jo 44 % tutkimusperheistä. Kolme vuotta aiemmin 15 % perheistä osti iltapäivälehden päivittäin tai kerran viikossa. Sen sijaan pelien ostaminen oli perheissä yleistynyt. Muutaman kerran vuodessa pelejä ostaneiden määrä nousi vuodesta 2007 vuoteen 2010 tultaessa 46 %:sta 63 %:iin. Yksikään tutkimusperheistä ei ilmoittanut enää vuonna 2010 vuokraavansa pelejä. (Taulukko 4.)

TAULUKKO 4. Perheiden ostamat mediasisällöt vuosina 2007 ja 2010

Perheiden ostamat mediasisällöt prosentteina								
Ostotiheys	Päivittäin tai kerran viikossa		Muutaman kerran kuukaudessa		Muutaman kerran vuodessa		Harvemmin tai ei koskaan	
Tuote ja vuosi	2007	2010	2007	2010	2007	2010	2007	2010
Iltapäivälehdet	15	4	25	18	33	35	27	44
Muut lehtien irtonumerot			31	16	51	44	18	40
Pelien ostaminen			2		46	63	52	37
Pelien vuokraaminen	2				2		96	100
Musiikin ostaminen/lataus	5	4	15	9	58	58	22	29
DVD:n/videoiden ostaminen			13	16	67	65	20	19
DVD:n/videoiden vuokraaminen	4	2	16	9	35	33	45	56
Elokuissa käyminen			7	4	69	74	24	23

Tutkimusperheissä suhtauduttiin myönteisesti lukemiseen. Etenkin pienimmillä lapsilla vanhemmat tukivat aktiivisesti lukuharrastusta muun muassa lukemalla ääneen sekä tilaamalla ja ostamalla kirjoja ja lehtiä. Kahdelle kolmasosalle 5- ja 8-vuotiaista lapsista oli tilattu vähintään yksi oma lastenlehti. Lasten suosikki-lehtenä oli pysynyt viime tutkimuskerran tapaan Aku Ankka, joka on Suomen suosituin kotiin tilattu sarjakuva (Levikintarkastus 2010). ”Akkaria” tilattiin kotiin ja ostettiin taskukirjoina. Kirjojen lukemisen lisäksi 5- ja 8-vuotiaat lapset kuuntelivat äänikirjoja ja satuja. Yhdeksän lasta ilmoitti kuuntelevansa satuja

muutaman kerran kuukaudessa ja neljä lasta kuunteli viikoittain äänisatuja. Jopa 5-vuotiaat osasivat jo itsenäisesti laittaa äänikirjan soimaan.

Yli neljä viidesosaa tämän tutkimuksen 11- ja 14-vuotiaista nuorista sai kotiinsa vähintään yhden itselleen tilatun lehden. Ylivoimaisesti suosituin lehti oli edelleen Aku Ankka (Kalle Anka, Aku Ankka Extra¹¹). Kuudelle nuorelle oli tilattu Koululainen. Lisäksi yksittäisiä tilausmainintoja saivat musiikkipainotteinen aikakauslehti Suosikki, Roope Setä, nuorten tyttöjen lehdet Systeri, Demi ja Miss Mix sekä harrastuslehdet Pelaaja, Hevoshullu, Sport ja Salibandy. Nuoret ostivat myös satunnaisesti lehtien irtonumeroita.

Tutkimuksen haastatteluaineistoissa nousi selvästi esiin kodin mediahankintojen ja mediatekniikan kehityksen merkitys lasten ja nuorten median käytölle. Uuden kännykän, pelikonsolin, tietokoneen, pelien tai DVD-levyjen hankkiminen mahdollisti uudenlaisia median käytön tapoja. Tarpeettomiksi jääviä media-laitteita myytiin ja tilalle ostettiin uusia tarpeita vastaavia laitteita. Markkinoille tulevat medialaitteet ja -sisällöt valtasivat entisten mediasuosikkien paikan kodeissa. Uuden pelikonsolin tai kannettavan musiikkilaitteen hankkiminen myös lisäsi kyseisen median parissa käytettyä aikaa. Maksullisten kanavapakettien ostaminen saattoi muuttaa suosikkikanavaa ja suosikkiohjelmia ja mahdollisti lisäksi perheenjäsenten mediamakujen eriytymisen. Moni lapsi kertoi, että kolmen vuoden takaiset DVD-suosikit olivat jääneet taakse, koska perheessä ostettiin nyt enemmän elokuvia ja valinnanvara oli kasvanut.

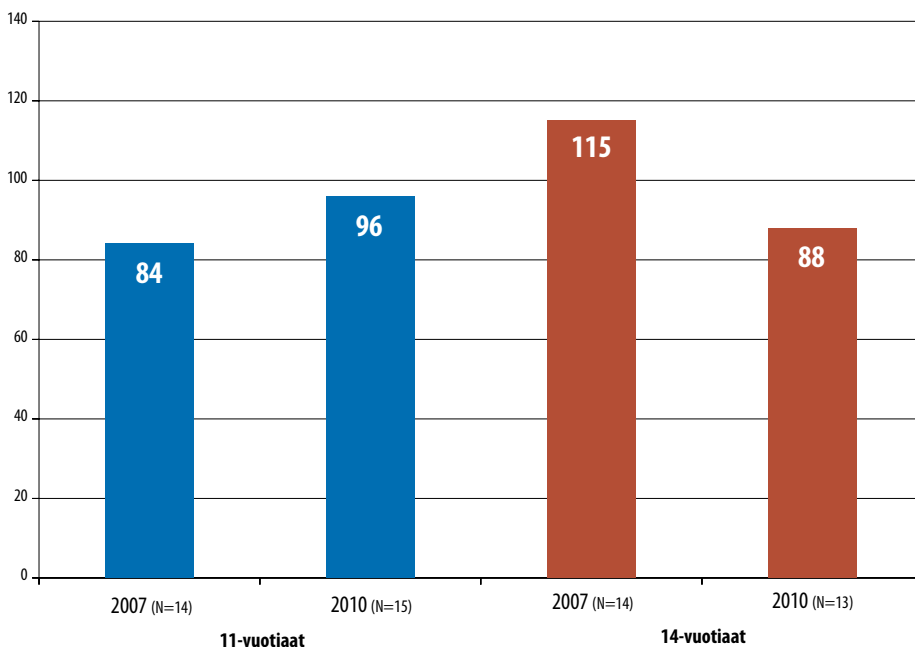
Mielenkiintoinen huomio tältä tutkimuskierrokselta oli radiokanavien brändien painoarvo nuorten kuuntelijoiden musiikkimaussa. Nuorten suosikkiradiokanavia olivat musiikkipainotteiset formaattiradiot The Voice, NRJ ja Radio Rock. Nämä kanavat eroavat Finnpanelin valtakunnallisesta radioiden kuuntelututkimuksen tuloksista. Kansallisen radiotutkimuksen mukaan 9–14-vuotiaiden suosituimmat radiokanavat olivat maaliskokuussa 2010 Radio Nova, NRJ ja the Voice (Finnpanel 4.11.2010). Näistä Radio Nova sai tutkimuksessamme vain viisi mainintaa mieluiten kuunneltavana radiona, kun taas kansallisessa radiotutkimuksessa vähäisellä kuuntelijamäärällä oleva Radio Rock kuului haastateltujen nuorten suosikkeihin.

Mediaympäristön muutos -tutkimuksessa nuoret täyttivät vuosina 2007 ja 2010 lähes samansisältöiset taustatietolomakkeet, joissa kysyttiin suosikkiradiokanavaa tai tavallisesti kuunneltavaa radiokanavaa. Ensimmäisellä tutkimuskierroksella vain muutama nuori mainitsi jonkun radiokanavan lempikanavakseen, kun taas jälkimmäisellä kierroksella liki jokaisella nuorella oli maininta vähintään

11 Aku Ankan tilaajat voivat tilata lisämaksullisen kerran kuukaudessa ilmestyvän Aku Ankka Extran.

yhdestä lempikanavasta. Tämä voi olla merkki radiokanavien muuttumisesta brändeiksi, jolloin on merkityksellistä olla tietyn kanavan kuuntelija. Kansallisen radiotutkimuksen mukaan 9–14-vuotiaat seurasivat maaliskoukokuussa 2010 hyvin vähän Yleisradion lähetyksiä. Näistä julkisen palvelun radiotoiminnan kanavista oli valtakunnallisella tasolla eniten kuuntelijoita YLE Radio Suomella ja YleX:llä. (Finnpanel 4.11.2010.) Tämä yleisradiotoiminnan heikko tavoitavuus nuorten kuuntelijoiden keskuudessa näkyi myös lasten ja nuorten mediaympäristön muutoksia selvittäneessä tutkimuksessa. Vain yksi 11- ja 14-vuotiaista nuorista ilmoitti kuuntelevansa YleX-kanavaa, joka on nimenomaan Yleisradion nuorille ja nuorekkaille aikuisille suunnattu radiokanava.

TAULUKKO 5. 11- ja 14-vuotiaiden keskimääräinen televisionkäyttöaika minuutteina v. 2007 ja v. 2010¹²



Televisiota 11-vuotiaat katsoivat päivittäin keskimäärin 1–2 tuntia. 14-vuotiaiden osalta päivittäiseen televisionkateluun käytetty aika hajaantui selvemmin. Viisi nuorta katsoi päivittäin 1–2 tuntia televisiota ja toiset viisi nuorta katseli ohjelmia alle tunnin päivittäin. Yksi 14-vuotias poika ei katsonut lainkaan televisiota. Tällä tutkimuskierroksella nuorten keskimääräinen televisionkatseluaika

12 11- ja 14-vuotiaita pyydettiin kummallakin tutkimuskierroksella arvioimaan television päivittäistä käyttöä. Arviointiteikkona oli: ei yhtään, alle tunnin, 1–2 tuntia, 2–4 tuntia, 4–6 tuntia, 6 tuntia tai enemmän. Näistä vastauksista laskettiin keskiarvot (alle tunnin=30 min, 1–2 tuntia=90 min, 2–4 tuntia=180 min jne.), kerrottiin vaihtoehdon valinneiden vastaajien määrällä, laskettiin yhteen ja lopuksi jaettiin ikäryhmän vastaajien määrällä.

vähäni 11-vuodesta 14-vuoteen tultaessa, kun taas vuoden 2007 tutkimuskierroksella nuorten ilmoittama päivittäisen televisionkatselun aika kasvoi merkittävästi iän myötä (ks. taulukko 5). Kevään 2010 tutkimuskierroksella 11- ja 14-vuotiaiden suosikkikanavat olivat MTV3, Nelonen ja Sub. 11-vuotiaista seitsemän katsoi vielä YLE TV2:sta, mutta kolme vuotta vanhemmista enää yksi. Kummassakin ikäryhmässä maksullisten kanavien seuraaminen oli vähäistä.

5-vuotiaat olivat jo tottuneita tietokoneen käyttäjiä. Viestintäviraston tilaston mukaan 25 % 5-vuotiaista pojista käytti internetiä päivittäin. Tyttöillä vastaava luku oli 13 %. (Carlsson 2010, 217) Omassa tutkimukseemme yhdeksän lasta käytti tietokonetta aikuisen tai sisaren kanssa ja kuusi lasta käytti tietokonetta jo itsenäisesti. Viestintäviraston tilaston mukaan 21 % 8-vuotiaista suomalaispojista ja 33 % samanikäisistä tytöistä käytti päivittäin internetiä. (Carlsson 2010, 217) Jokainen tutkimukseemme osallistunut 8-vuotias käytti tietokonetta, puolet heistä jo itsenäisesti. Tietokoneen käyttäminen oli monilla lapsilla sosiaalista toimintaa. Vanhempien kanssa ratkottiin Operaatio Hurrikaanin tehtäviä, katseltiin aikuisten Facebook-sivujen valokuvia, etsittiin tietoa tai pelattiin nettipelejä. Vanhemmat rajoittivat lasten netinkäyttöä esimerkiksi salasanojen, kiellettyjen sivustojen listaamisen tai sallitun netinkäyttöajan avulla. 5- ja 8-vuotiaista vain yksi käytti tietokonetta isovanhempiensa luona, eikä kukaan maininnut esimerkiksi pelaavansa tietokonepelejä ystäviensä luona tai iltapäiväkerhossa. Myöskään kirjaston tietokoneet eivät olleet tämän ikäisten suosiossa.

Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -tutkimukseen osallistuneilla 11- ja 14-vuotiailla nuorilla tietokoneen ja internetin käyttäminen oli päivittäinen osa elämää. Vain yksi 14-vuotias nuori ilmoitti, ettei käytä internetiä joka päivä. Tähän tutkimukseen osallistuneet nuoret ovat kuitenkin selvästi aktiivisempia kuin ikäisensä keskimäärin. Viestintäviraston tutkimuksen mukaan vuonna 2009 11-vuotiaista tytöistä internetiä käytti päivittäin 65 % ja pojista 56 %. Vasta 14-vuotiaiden internetin käyttö oli erittäin aktiivista, sillä päivittäin internetiä käytti tytöistä 83 % ja pojista 79 %. Viestintäviraston tutkimuksessa tulokset saatiin kysymällä nuorten median käytöstä heidän vanhemmiltaan, mikä voi osaltaan selittää aktiivisuudessa ilmeneviä eroja. (Viestintävirasto 2009.) EU Kids Online -aineiston mukaan 11-vuotiaista tytöistä 65 % ja pojista 64 % käyttää nettiä päivittäin. 14-vuotiaista tytöistä 86 % ja pojista 91 % käyttää nettiä päivittäin. Vuonna 2010 nuorilta itseltään kerätty aineisto siis eroaa erityisesti poikien osalta Viestintäviraston vuotta aikaisemmasta tutkimuksesta.

Nuoret viihtyivät tietokoneen äärellä keskimäärin 1–2 tuntia joka päivä, muutama ilmoitti käyttävänsä konetta alle tunnin joka päivä ja yksi 14-vuotias poika tarvitsi tietokonetta päivittäin 4–6 tunnin ajan. 11-vuotiaat ja 14-vuotiaat käyttivät eniten internetin hakukonesivuja (Google, Yahoo, Bing) ja molem-

pien ikäryhmien nuoret pitivät internetin videosivustoista (YouTube, videot.org, video.google.com, Vlogit.net). 11-vuotiaat käyttivät aktiivisesti sähköpostia, viestittelivät verkkoyhteisössä (Facebook, iiz, MySpace) ja chattailivat MSN Messengerissä.

Yksi 8-vuotias poika mainitsi käyttävänsä verkko-oppimisympäristö Opi-tia (WSOYpro). Opit sisältää oppimista tukemaan tarkoitettuja interaktiivisia tehtäviä. Sisältö muodostuu valtakunnallisen opetussuunnitelman mukaisesti ja on jaettu eri luokka-asteiden mukaisesti. Koulut maksavat käyttämisestä lukuvuosittaisen oppilaskohtaisen käyttömaksun. (WSOYpro 25.11.2010.) Tämä oppimisympäristö ei ole käytössä kaikissa tamperelaiskouluissa eikä lainkaan Ylöjärvellä, Vesilahdella tai Hämeenkyrössä. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -tutkimukseen keväällä 2010 osallistuneista lapsista ja nuorista 11-vuotiaat olivat aktiivisimpia Opit -verkko-oppimisympäristön käyttäjiä. Opitin tarjonasta hyödynnettiin lähinnä äidinkielen, matematiikan ja englannin oppimista tukevia tehtäviä sekä erilaisia harjoitettavia pelejä. Osassa tamperelaiskouluista Opitia käytettiin viikoittain.

3.2. Ikäkauden muutokset: ”Se on pienemmille lapsille”

Käsitlemme seuraavaksi erilaisia median käytön muutoksiin vaikuttavia tekijöitä. Selkein ja merkittävin yksittäisen lapsen median käyttöä muokkaava tekijä oli tutkimuksessamme lapsen kasvu ja kehitys. Kolme vuotta on lapsen elämässä pitkä aika, ja ikäkauden muutokset vaikuttavat väistämättä myös taitoihin, mediamakuun ja median sosiaalisiin käyttötarkoituksiin. Jo edellisellä tutkimuskierroksella nostimme esiin, että seuratut sisällöt ja median käyttötarcoitukset vaihtelevat eri-ikäisillä lapsilla (Noppari ym. 2008, 106–115). Pieni lapsi on hyvin erilainen median käyttäjä kuin teini, ja kyvyt käsitellä median sisältöjä ovat hyvin eri tasolla (Salokoski & Mustonen 2007, 16).

Lasten kasvaessa heille sallitaan kodeissa itsenäisempi ja vapaampi median käyttö, eikä käyttöaikojakaan enää rekisteröidä minuutintarkasti. Lasten varttuessa heidän median käyttönsä myös yksilöllistyi ja irtaantui kodin vaikutuspiiristä. Pienten lasten elämä on median käytön osalta sidottu kotiin ja perheeseen. Tutkimukseemme osallistuneet 5-vuotiaat käyttivät lapsille suunnattuja sisältöjä, ja vanhemmat rajoittivat sekä median käytön aikaa että käytettyjä mediasisältöjä. 5-vuotiaiden median käyttöön liittyi usein perheen välittämiä rutiineja, näistä perinteisin on iltasadun lukeminen. 8-vuotiaat katselivat paljon lastenohjelmia, ja median käyttöä rajoitettiin edelleen, mutta he harjoittelivat jo omatoimista tietokoneen ja internetin käyttöä. Vanhempien lukemat iltasadut jäivät taakse, kun lapset oppivat itse lukemaan. Lasten varttuessa 11-vuoden ikään median käytön

itsenäisyys kasvoi entisestään, ja lapset alkoivat myös käyttää mediaa aiempaa enemmän sosiaaliseen verkostoitumiseen. 14-vuotiaat puolestaan ovat itsenäisiä ja suvereenia median käyttäjiä, jotka hallitsevat eri välineet ja käyttävät mediaa paljolti valvovien katseiden ulottumattomissa.

Lasten varttuessa heidän mediamakunsa luonnollisesti muuttuu, mutta lapset myös tiesivät tarkasti millaiset mediasisällöt ”kuuluivat” tietyille ikäryhmälle. Lapset siis hahmottivat mediasisältöjä usein rajapyykkeinä omalle kasvulle ja kehitykselle. Lapset liittivät tietyt mediasisällöt pienemmille lapsille sopiviksi ja kokivat kasvaneensa ohi vanhoista suosikeistaan. Pikku Kakkosen seuraaminen saattoi esimerkiksi 8-vuotiaasta tuntua jo lapselliselta ja ”vauvamaiselta”. Kaikenikäiset lapset kaipasivat mediasisällöiltä haastavuutta ja jännitystä.

[Kaveri] T tulee meille aina lauantaisin kattoon Pikku Kakkosen, niin se on nähny jo usein Winxi. Aina joka lauantai tulee eri Winx. Ja entistä enemmän, [pikkusisko] ei voi kattoo sitä kun muuten se pelästyis. Se on mun ja T:n ikäisten ohjelma.

(TYTTÖ, 5-V. HA)

K: Lukiko täällä jossain, että sä et enää niin kauheesti välittänyt siitä Pikku Kakkosesta?

V: Joo.

K: Mikäs sua, minkä takia sä et siitä niin enää välitä?

V: No kun siellä on semmosii vauvaohjelmia.

K: Joo. Mistä sen tietää, että ne on vauvojen ohjelmia?

V: En mä tiä.

K: Joo. Minkälaisia ne on ne isompien ohjelmat?

V: Ne on semmosii jännittäviä välillä.

K: Niin, niissä joo, että voi olla vähän jotain jännääkin?

V: Mm.

(TYTTÖ, 8-V. HA)

K: Koskas sää oot Turtlesit unohtanu sitte?

V1: Oliko se nyt joskus kaheksan-, yhdeksänvuotiaana, en mä sitten niitä enää kattonu oikeen.

K: Osaaks sä sanoa, että minkä takia se Turtles ei enää [kiinnostanu]?

V1: Ne on vähän semmosia, ei ne oo enää semmosena, ne on semmosena suurin piirtein, semmosta alle 10-vuotiaiden, se on niiden juttu.

(POIKA, 11-V. HA)

Kolmen vuoden takainen mediamaku saattoi tuntua lapselliselta. Nuoret saattoivat jopa kieltää koskaan seuranneensa mediasisältöä, joka vielä kolme vuotta sitten kiinnosti. Entisen musiikkimaun muistelu aiheutti toisinaan nolestuneita reaktioita ja naurua.

K: Viimeks sä tykkäsit kuunnella...mä oletan, että nää ei oo ehkä enää niin sun suosiossa, Gimmeliä ja Nylon Beatia?

V: Ei, hyi!

K: [Nauraa] Se voi kuule kolmessa vuodessa muuttua tosi paljon.

V: joo, Gimmel on lopettanu kokonaan, niin se...

K: niin se on lopettanu kokonaan.

V: Sekin on varmaan, Nylon Beat, en mää tiedä, hyi hyi!

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Mediasisällöt olivat lapsille oman kasvun ja kehityksen mittareita. Esimerkiksi lautapelejä tai digitaalisia pelejä saatettiin vaihtaa, kun niistä tuli liian helppoja, ja ne oli päästy läpi liian monta kertaa. Samoin lehtien tai kirjakerhojen tilauksia lopetettiin, kun lapsen kiinnostus tiettyyn lukemistoon hiipui. Kysyttäessä lapsilta, miksi heidän mediamakunsa oli muuttunut viime tutkimuskierrokselta, he sanoivat yksinkertaisesti, että entiset sisällöt olivat muuttuneet tylsiksi ja toisenlaiset sisällöt olivat muuttuneet kiinnostavammiksi.

K: Sä oot kirjoittanut aikaisemmin, että sä luet äänikirjoja tai kuuntelet niitä joka päivä, mutta nyt et enää ollenkaan. Niin muistaksä koska sä oot lopettanut sen, tai miks sä oot lopettanut sen?

V: En mä muista, koska mä oon sen lopettanut, mutta se oli tylsää.

(POIKA 11-V. HA)

K: No mihinkä jäi Sims:in pelaus?

V: Mä en tiä, se oli aika rasittava peli.

K: No millä tavalla se oli rasittava? Koska sä rupesit ajattelee sitä, et se oli rasittava?

V: No siis kun siinä helposti meni, siinä tuli hirveesti päänsärkyä siitä pelistä. Ja sitte kans se, että [...] saattaa olla siinä helposti kaverin kanssa neljäki tuntia. Eikä huomannu ollenkaa, että se vei silleen kaiken ajan ja sit se oli sinänsä aika vaikee peli. Siihen meni hermot ainaki alussa.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Lasten vaatimukset mediasisällöistä kasvoivat iän mukana. Juonikuvioiden oli oltava riittävän haastavia, jännittäviä ja kiinnostavia. Pelisivustoissa lapset arvostivat pelitoimintojen monipuolisuutta. Lisäksi he odottivat digitaalisilta peleiltä riittävän realistista grafiikkaa ja käytettävyyttä. Lasten kasvaessa pelikonsolit saattoivat vaihtua tarpeiden muuttuessa.

V: Se jääkiekko, oisko se NHL -05, niin se alkaa oleen vähän vanha jo.

K: Miten sen huomaa, että se on vanha?

V: No ensinnäkään se ei oikeen toimi välttämät kauheen hyvin. Sit siin on vähän vanhat joukkueet ja sitten siin on aika huono grafiikka ja silleen kaikki tällee, että FIFA on kaikin puolin parempi.

(POIKA, 11-V. HA)

V: No siis siinä pleikkarillahan on paremmat grafiikat ja paremmat tommoset pelimahdollisuudet muutenki, että se on ja sit se on paljon suositumpi.”

(POIKA, 14-V. HA)

Moni 11- ja 14-vuotias myös vaihtoi suosikkilehteään lastenlehdestä nuortenlehteen. Muutamalla 11-vuotiaalla Aku Ankka sai tehdä tilaa Lemmikki-, Koululainen- tai Roope Setä -lehdille. Yksi 11-vuotias tyttö ilmoitti lopettaneensa Winx-lehden tilaamisen kokiessaan sen ”pienempien lehdeksi”. 14-vuotiaalla pojalla isän hänelle tilaama Tekniikan Maailma vaihtui ruotsinkieliseen Kalle Ankaan. 14-vuotiaat tytöt puolestaan vaihtoivat Koululaisen Suosikkiin, Systeriin, Demiin tai Miss Mixiin. 11-vuotiaat eivät myöskään enää olleet lastenkirjakerhojen jäseniä. Kirjatarjontaa pidettiin lapsellisena ja pienemmille sopivampana.

K: Muistaksä vielä miks sä oot luopunut Koululaisesta?

V: No, varmaan se, et ne aiheet alko muuttuu ja se uudistu sit vähän huonompaan suuntaan aika paljon, ja sitten alko oleen muita lehtiä enemmän kiinnostavia.

K: Meniks sulla sitte sillai, et sä vaihdoit toisentyyppeihin lehtiin, et sul on koko ajan tullu kuitenkin oma lehti?

V: Joo.

K: No mikä Demissä viehättää?

V: No se on ehkä ainut sellainen et, must jotenkin tuntuu, et puuttuu jotain, tai ne ei oo ehkä sen tyyppisiä oikein että, ja sit se on set siin on tarpeeks hyvin tekstiä, ku on sit aika paljon sellasia et jotka on aika lyhyitä ja tällasia. Se on kokonaisuutena paras.

(TYTTÖ 14-V. HA)

Osa nuorista selaili jo vanhemmille tilattuja lehtiä. 11-vuotias tyttö luki äitinsä Seiska-lehteä Salatut elämät -televisiosarjan juonipaljastusten takia, toinen samanikäinen luki muutijuttujen takia Me Naiset lehteä. 14-vuotias poika puolestaan luki tarkkaan isänsä Tuulilasi-lehden sekä äitinsä työpaikalle tulevan Auto Bild -lehden.

Lasten ja nuorten kiinnostus sanomalehtiä kohtaan kasvoi iän myötä. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -tutkimuksessa keväällä 2010 kolme 8-vuotiaasta ilmoitti lukevansa sanomalehteä. Heitä kiinnostivat lehden urheilusivut, tv-ohjelmat, sarjakuvat, säätiedot sekä Loton ja Vikingin tulokset. 11-vuotiaiden ikäryhmästä puolet luki sanomalehteä. Heitä kiinnostivat pääosin urheilu-uutiset, sarjakuvat ja tv-ohjelmat. Yksi lapsista ilmoitti lukevansa otsikot koko lehdestä. Myös 14-vuotiaiden ikäryhmästä puolet luki sanomalehteä, mutta selvästi syvenyneemmin kuin kolme vuotta nuorempi ikäryhmä. He lukivat urheilu-uutisten, tv-ohjelmien ja sarjakuvien lisäksi myös ”perusuutisia” ja ” muita kiinnostavia uutisia” tai selailivat koko sanomalehden lävitse.

K: Lueksä aamuisin, joka aamu?

V: No... joka toinen... suurin piirtein.

K: Joo. Mikä sua erityisesti kiinnostaa siel lehdessä?

V: No mä luen, ja sit jos on jotain hyvii otsikoit tai sellasii, ni sit mä luen sen jutun, ja sitte sarjakuvat ja urheilu on, ja telkkari-, ne mä katon joka tapauksessa.

(POIKA 11-V. HA)

Vaikka kasvu ja kehitys toivat lapsen ja nuoren median käyttöön paljon muutoksia, lapsilla oli myös pitkäaikaisia suosikkisisältöjä, jotka säilyivät vuodesta toiseen. Tietty mediasisällöt sopivat monille eri ikäryhmille monitasoisen kerontansa tai viihteellisyytensä ja huumorinsa vuoksi (Aku Ankka -lehdet, Harry Potter -kirjat ja -elokuvat, Simpsonit, Frenkit, Idols, Salatut elämät, Star Wars, Blues Brothers).

K: Sä ainaki seuraat Salkkareita?

V: Joo.

K: Sää seurasit mun mielestä viimeksikin, et sä oot aika pitkään sitte seurannu sitä?

V: En mä tiä, varmaan yli, no ku nehän alko sinä vuonna ku mä synnyin, että mä en tiedä, varmaan koko ikäni. Ne on ihan sikahyviä.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

”Suosikkikirjasarjani on ehdottomasti Harry Potter. Luin ensimmäisen osan ala-astella, ollessani 8–9-vuotias. Luimme kaverini kanssa koko sarjan yhtä aikaa, ja keskustelimme siitä usein. Se kannusti lukemaan kaikki ilmestyneet osat heti. Sarja kertoo 11-vuotiaasta pojasta Harrystä, jonka vanhemmat ovat kuolleet. Harry asuu kamalan tätinsä perheen luona, josta hän pääsee pois kuulleessaan, että on velho. Osat kertovat Harryn elämästä ja seikkailuista sekä taistelusta lordi Voldemortia vastaan.”

(TYTTÖ, 14-V. PÄ)

3.3. Tarjolla viihdettä ja lukemistoja

Merkittävä median käyttöä ohjaava seikka on tarjonta. Etenkin televisio-ohjelmissa ja elokuvissa lasten mediamaku on sidottu siihen, mitä kulloinkin televisiosta lähetetään. Tarjonta vaihtelee myös ikäryhmittäin. Pienille lapsille on tarjolla vain rajatusti sopivia ja kiinnostavia sisältöjä. Valikoima kasvaa lasten varttuessa. Usea 14-vuotias kertoi, että tv:n katseluun käytetty aika oli lisääntynyt sen vuoksi, että tarjolla oli ”parempia ohjelmia”. Esimerkiksi viihdeohjelmia tai tosi-tv -formaatteja on tarjolla laaja valikoima niistä kiinnostuneille. Osittain näiden ohjelmien suosio johtui siitä, että 11-vuotiaille ei ollut tarjolla riittävästi muita ohjelmasisältöjä.

Niin mun mielestä se on, tälleen äitinä voi sanoo, et ton ikäsilte on taas hirveen vähän, et melkein ne on sitten just se, että se on sieltä aikuisien tarjonnasta poimittava se, mitä siellä on. Just tällaset Idolsit ja X Factorit ja just näistä tosi-tv-ohjelmista ne, jotka on katottu, että sopii.

(11-VUOTIAAN TYTÖN ÄITI, HA)

Monet median käytön tottumukset periytyivät vanhemmilta sisaruksilta, kun ikää tuli riittävästi (kirjasarjat, sarjakuvat, Facebook, digitaaliset pelit jne). Nuorten lukemat kirjat löytyivät ystävien, sisarusten tai vanhempien suositteluina, syntymäpäivä- ja joululahjoina, elokuvien innoittamina (Harry Potter, Narnian tarinat, Risto Rökkpääjä) tai kirjastosta, josta myös vanhemmat kävivät välillä lainaamassa nuorille luettavaa. Myös vanhemmat ja isovanhemmat suosittelivat lapsille sopiviksi katsomiaan mediasisältöjä.

Aku Ankka oli perheissä ikisuosikki, ja lehden tilaaminen oli perinne, jota pidettiin yllä. Eräässä perheessä lehtitilaus oli jatkunut jo 25 vuotta. Melkein jokaisessa kodissa oli Aku Ankka -hyllystö, johon kansiot ja taskukirjat koottiin. Aku Ankat olivat kestolukemistoa, jonka pariin palattiin moneen kertaan uudelleen. Akut myös ”periytyivät” eteenpäin vanhemmilta ja sisaruksilta. Aku

Ankka päätyi jopa 5-vuotiaiden lukutaidottomien lukemistoksi, jotka katselivat lehden kuvia.

11- ja 14-vuotiailla vanhempien suosittelemat kirjasarjat olivat heille usein omasta nuoruudesta tuttuja, joiden he ajattelivat vetoavan nuoriin (Pikku Vampyyri, Stephen King). Kirjojen lisäksi vanhemmat suosittelivat sarjakuvia, joita olivat itse seuranneet, ja jotka kokivat ikävaiheeseen sopivaksi (Tintti, Asterix, Yoko Tsuno, Johannes ja Pirkale). Vanhempien tavoitteena oli houkutella varsinkin teini-ikäisiä lukemaan ainakin jotain, jotta lukutottumus pysyisi aktiivisena.

Mut kyl mä niitä kirjoja oon hänelle yrittäny, sillain, että oon tyrkyttäny vähän ja ehkä jotkut on vähän isommillekin. Mut oot aatellu, että paras että kun saa edes lukeen. Et kiinnostuu niistä.

(14-V. POJAN ÄITI, HA)

Kaikki lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -tutkimuksessa keväällä 2010 mukana olleet 5- ja 8-vuotiaat kuuntelivat musiikkia, mutta musiikin kuunteluun vaikutti vielä voimakkaasti vanhempien, sisarusten ja kavereiden musiikkimaku. Yli puolet tämän ikäryhmän lapsista kuunteli satunnaisesti jonkun toisen henkilön valitsemaa musiikkia. Lapset kuuntelivat esimerkiksi Elvistä, Michael Jacksonia, Johanna Kurkelaa, PMMP:tä, Lordia, Iron Maidenia, Teräsbetonia, Eppu Normaalia, Klamydiaa sekä klassista musiikkia. Myös automaatoilla lasten musiikkimaailma määräytyi aikuisten maun mukaan, sillä useimmiten aikuiset päättivät kuunneltavasta autoradion kanavasta.

3.4. Yhteisö muovaa mediamaisemaa

Tutkimuksemme kaikissa ikäryhmissä medially oli merkittäviä sosiaalisia käyttötarkoituksia. 5- ja 8-vuotiaat juttelivat mediasisällöistä kavereiden kanssa, ja seuratut mediasisällöt heijastuivat myös medialeikkeihin. Kaikenikäiset lapset keskustelivat mediasisällöistä kavereiden ja perheenjäsenten kanssa. Useimmiten lapset pelasivatkin yhdessä pelikonsoleilla, joissa oli useita ohjaimia mahdollistamaan yhteispelin (Lego Indiana Jones, Lego Star Wars Guitar Hero, Rock Band, Mario Bros Wii). Kaverukset lainasivat pelejä toisilleen, jolloin käytettävissä oleva pelivalikoima samalla kasvoi. Joissakin perheissä oli riittävästi koneita, jotta lapset pystyivät pelaamaan yhtä aikaa jopa nettipelejä. Yhteisissä pelitilanteissa lapset voivat neuvoa toisiaan, neuvotella pelin kulusta ja samalla taistella toisiaan vastaan tai avittaa toisiaan pelissä eteenpäin. Verkkopeleissä lapset olivat

verkostoituneet tavallisesti sisarusten ja sukulaislasten sekä omien kavereidensa kanssa. Etenkin veljesparit löysivät pelaamisesta yhteisen ajanvietteen.

K: Sit kun te pelaatte, niin pelaaks sää sillain, et sä pelaat veikan kanssa?

V: Joskus, mutta kun se ei kato saa pelata, tää on yli 12-vuotiaille. Sitten mää tätä pelaan sen kanssa, vaikkei se sais sitä pelata

K: Niin tätä Indiana Jonesia.

(POIKA, 11-V. HA)

”Jouluna sain uuden Wii-pelikoneen. Siinä on monenlaisia pelejä. Koko perheen kanssa olemme pitäneet kisoja, esim. pelanneet golf-turnauksen ja keilauskilpailuja, sellaisia yhteisiä peli-iltoja.”

(POIKA, 11-V. PÄ)

V: Joo me pelataanki täs on yks sama peli, ku tossa niin me pelataan joskus tai aika usein sillai samaan aikaan. .

K: Niin te voitte yhtä aikaa pelata sitte?

V: Niin samaa peliä sillai niinku, netissä sillai, se on yks online semmonen peli.

Et Niko menee sit täs peliin mä meen sit siihen peliin me päästään samaan serveriin siinä ja voidaan, ikään kuin nähdä toisemme siinä niin.

(POIKA, 14 V. HA)

Median käyttö on perheissä monelta osin yhteistä ajanvietettä. Televisiot, tietokoneet ja radiot ovat usein yhteisissä tiloissa ja niitä myös käytetään yhdessä. Median käytöllä on merkittäviä sosiaalisia funktioita lasten ja nuorten elämässä. Jo edellisellä tutkimuskierröksellä havaitsimme, että tietyt mediasisällöt yhdistivät kavereita ja perheenjäseniä.

Uutisista saattoi perheissä muotoutua yhteisiä sisältöjä, joita lapset seurasivat vanhempien vanavedessä. Yhteistä katselua rajoitti toisinaan sopivien ohjelmasisältöjen puuttuminen. Luontodokumentit olivat edelleen perheiden yhteistä viikonlopun ajanvietettä, mutta dokumentit olivat myös monessa perheessä jääneet pois lasten ylitettyä 11-vuoden iän. Muutama nuori katsoi isän kanssa urheiluotteluita. Perheen yhteiset sisällöt jäivät usein vähemmälle lasten tullessa teini-ikään.

Perheiden yhteiset mediasisällöt olivat usein viihdepainotteisia. Salatut elämät¹³ oli edelleen perheiden yhteinen suosikki, aivan samaan tapaan kuin kolme

13 Mahdollisen kilpailijan Salatuille elämille tuo TV2:n Uusi päivä -draamasarja, jota Yleisradio alkoi lähettää syksyllä 2010.

vuotta sitten. Tällä tutkimuskierroksella kaupallisilla kanavilla oli tarjolla laaja valikoima kilpailullisia formaatteja, jotka vetosivat niin lapsiin kuin heidän vanhempiinsa (Amazing Race, Selviytyjät, Suurin pudottaja, Meidän isä on parempi kuin teidän isä, Wipeout, X Factor, Kuorosota, Big Brother, Maajussille Morsian). Perheiden yhteisiä ohjelmia olivat myös humoristiset ohjelmatyypit (Simpsonit, Frendit, Putous, Hauskat kotivideot, Kummeli) sekä draamasarjat (Emmerdale, Kotikatu). Viime tutkimuskierroksella ajankohtaisia ohjelmia olivat Idols, Huuma ja Talent. Tällä tutkimuskierroksella osa ohjelmista oli joko loppunut tai tauolla haastatteluhetkellä, joten ne eivät nousseet spontaanisti esiin haastatteluissa.

Yhteiset katseluhetket tai pelihetket ruokkivat sosiaalisia suhteita. Lapsille ohjelmasisältöjen kommentointi ja niille nauraminen olivat parhaita puolia yhteisissä katselutilanteissa. Nuoret pitivät siitä, että oli joku, jolle saattoi kommentoida ohjelmia. Tällainen simultaanikommentointi eroaa muista mediakeskusteluista siten, että kommentoinnissa ei luoda mediasisällöstä uutta tarinaa vaan keskustelu linkittyy katsomistilanteeseen ja siinä nähtyihiin tapahtumiin. Yhdessä katsottavat ohjelmasisällöt saattoivat vaihtua kanavan tarjonnan mukaan, eli ohjelmapaikka määrittä yhteistä katsomista.

V: Sitte siel viikonloppuisin tulee, meijän semmosia yhteisiä ohjelmia tai Selviytyjät ja Hauskat kotivideot ja sitten Meidän isä on parempi kuin teidän isä.

K: Niin ne on semmosia koko perheen juttuja sitte?

V: Ja X Factorki. Ne tulee joskus, kasista kymppiin niin siinä välillä.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

K: Ku täs on näitä tämmösiä, mitä te katotte yhessä tv:stä, niin minkäslaisia ohjelmia ne on?

V: No just jotain lauantain primetime-juttuja, kaikkee putousta ja X Factoria ja sitten jotain Hauskoja kotivideoita.

(POIKA, 14-V. HA)

Tv:n ja elokuvien katselun lisäksi pelaaminen oli perheiden yhteistä ajanvietettä. Pari perhettä harrasti yhdessä geokätköilyä, eli maastoon kätkeytyjen aarteiden etsimistä gps-paikantimen avulla. Koordinaatit löytyivät geokätköily-sivuilta. Useimmiten yhteinen pelaaminen keskittyi lautapeleihin. Aikuisten piti yleensä ohjata 5-vuotiaiden lautapelaamista, sillä pelien säännöt eivät vielä

olleet pienimpien hallussa (Lasten Alphabet, Kimble). 5- ja 8-vuotiaat pelasivat muisti-, lauta- ja korttipeljä sisarustensa kanssa (Afrikan tähti, Piikkisiili, Muutuva labyrintti, Uno, Alias). Myös 11- ja 14-vuotiaita kiinnosti vielä lautapelien pelaaminen perheenjäsenten ja kavereiden kanssa (Cluedo, Alias, Scrabble, Bonanza, Tammi, shakki, Pictionary). Monissa perheissä lautapelien pelaaminen oli etenkin viikonloppujen mediarituaali, ja yhteinen pelihetki saattoi korvata iltasatujen lukuhetken. Sisarukset ja kaverukset pelasivat usein lautapelien sijaan digitaalisia pelejä.¹⁴ Jotkut lapset myös seurasivat sisarusten tai vanhempien pelaamista tietokoneella tai pelasivat vanhempiensa Facebook-sivustoilla, ja vanhemmat joutuivat myös toisinaan osallistumaan virtuaalilemmikkien tai -puutarhojen hoitamiseen.

Lauantai–sunnuntai-iltana saatetaan päivällä pelata jokunen, mutta näitä pysyy arki-iltanakin tavallaan. Et se on meillä oikeestaan semmonen iltasadun [korvike], sen jälkeen kun A on ruvennu lukeen itte, niin sit tavallaan se iltasadun lukeminen on jääny jo moneks vuodeks. Nyt kun [pikkuveli] on luku jo kaks vuotta itte, et meiän lapset lukee iltasatunsa itte sängyssä, niin sitä tää [pelaaminen] on niinku se.

(11-VUOTIAAN TYTÖN ÄITI, HA)

Lasten sosiaalinen kanssakäyminen muuttuu radikaalisti lapsen varttuessa. Teini-ikään tultaessa nuoret käyttivät aiempaa enemmän aikaa harrastuksiin ja muihin sosiaalisiin menoihin, eikä median käyttämiseen jäänyt enää yhtä paljon aikaa kuin ennen. Myös koulusta tulleet läksyt lisääntyivät, mikä osaltaan rajoittaa median parissa vietettyä aikaa. Tässä iässä verkko on tärkeä yhteisöllisyyden kanava, ja yhteisöpalvelut ajoivat usein ohi muista nettisivuista. Nuoret verkostoituvat siis kotiympyröiden sijaan koulukavereihinsa tai jopa tuntemattomiin verkkotuttavuuksiin.

”Katsoin nuorempana tv:stä Muumeja ja Eläinpelastustiimiä. Pelasin tietokoneella silloin tällöin Starshineä. Piti kuitenkin kysyä aina siskolta lupa ennen pelaamista. Ennen en ollut melkein koskaan tietokoneella, mutta nyt olen melkein joka päivä Facebookissa.”

(TYTTÖ, 11-V. PÄ)

K: Tässä oli sanottukin, että sulla oli vähän muuttunu sillain, ett käyt vähemmän tietokoneella ja netissä kuin aikasemmin.

14 Olemme käsitelleet digitaalisia pelejä enemmän luvussa 4.

V: Joo.

K: Minkä takia sä luulet, että se on muuttunu?

V: Tuli enemmän harjotuksia urheilulajeista, ettei ehdi oikein.

K: No haluaisiks sä olla enemmän tietokoneella ja netissä?

V: En mä tiä, en oikeestaan.

(POIKA, 11-V. HA)

V: No, ei meillä käy kavereita, kun mä oon reeneissä, tai sitten jos mä oon kavereitten kaa, niin me ollaan kaupungilla, tai silleen.

K: Niin, että teillä ei oo semmmosta, että te kerääntyisitte kenenkään luokse kattoon tv:tä?

V: Ei. Oli meillä joskus, et tohon lähelle jotain Salkkareita kattomaan, mutta ei oo enää.

K: Mikäs takia se on jääny?

V: No ei Salkkarit oo enää niin hyvä, että sitä ois kerääntynyt kattoon mihinkään. Niin, en mä oikein tiä.

(TYTTÖ 14-V. HA)

Osalla nuorista kiinnostus digitaalisiin peleihin väheni murrosiässä, kun tosielämän sosiaaliset ympyrät alkoivat kiinnostavat enemmän kuin pelien kiemurat. Pelien sosiaalisuus vaihtui harrastustoimintaan ja kavereiden kanssa oleskeluun. Netissä pelattavien pelien vetovoima saattoi vähentyä, jos peli eteni eri tahtiin kavereiden kanssa. Kavereiden päästessä eri tasoille ei keskustelunaiheitakaan välttämättä enää löytynyt entiseen malliin, ja pelin pelaaminen saattoi jäädä kokonaan. Lisäksi sosiaalinen media otti osansa tietokoneella käytetystä ajasta.

Et sit kun ei kavereitten kanssa enää puhuttu niist tasoista [...], ni sit ne ei oikeen enää kiinnostanu. Sitten ku oli jotenkin, jos toinen, jolla oli ykköstaso ja toinen on jossain 20, ni sit löyty jotenkin niin vähän sellasta yhteistä enää.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

K: Sillon kolmisen vuotta sitte ku sää oot ollu, yhentoista vanha suurin piirtein niin, sillon sul on ollu peliaika niin joka päivä tunnin verran. Ja nyt sää arvelit sillai, et sä pelaat 2–4 tuntii päivässä?

V: No se nyt niin... No, se on lähinnä, ku mul on tää oma kone, niin mä oon aika paljon täällä mut se ei sitä pelaamista kyllä oo se, Suurin osa ei oo pelaamista että... Siis mä oon Facebookissa tosi paljon. Tai en kauheesti mut, sillai niinku sanotaan nyt puolet ajasta.

(POIKA, 14-V. HA)

Kavereilla oli merkittävä rooli uusien mediasisältöjen suosittelijoina. Kavereilta sai lukuvinkkejä, he suosittelivat nettisivustoja ja digitaalisia pelejä toisilleen. Netissä valittujen sisältöjen löytämisessä kavereiden suositukset olivat merkittävä tekijä. Lisäksi nettisivustoja ja blogeja saattoi löytää muiden käyttäjien suosittelujen tai lukutottumusten kautta. Eräs tärkeä suosittelujen aihe 11- ja 14-vuotiaiden parissa olivat YouTube-videot. Suusanallisen tiedon sijaan nettivideoiden suosittelussa on keskeistä lähettää kavereille linkki, josta videon pääsee katsomaan. Erityisesti 14-vuotiaat pojat suosittelivat nettivideoiden linkkejä myös foorumeilla ja Facebookissa. Nettisivuja ja -videoita saatettiin myös suosittelaa jäynämielessä, eli kaverukset huijasivat toisiaan suosittelemalla huonoja sivustoja. Videoiden etsiminen YouTubea saattoi olla yhteistä sosiaalista toimintaa. Tytöt saattoivat seurata yhdessä mediaa yökylässä käydessään.

No esimerkiksi mun parhaimman kaverin, S-nimisen kanssa, kun me ollaan niillä, niin me yleensä katotaan joitakin niitä YouTubea esimerkiksi niitä videoita, jos me löydetään tosi hyvä. Et me vähän niinku vaihdetaan niit, annetaan vinkkejä kaikista kappaleista.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

V: No, mun kaveri yleensä järjestää yökyläsynttarit, niin et silloin me katotaa DVD:ltä ja sit me pelataan kaikkee ja askarrelaan ja sit me ollaan vähä ulkona. Ja sit mä pelaan yleensä sitä Nintendoo ja...

K: ja Guitar Heroa?

V. Niin, Guitar Heroa.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Median käytön muutoksiin vaikuttivat myös sisarusten ja kaveripiirin suositukset sekä kollektiivinen maun muutos. Tiettyjen nettisivustojen tai verkkopelien suosio määrittyi usein sen perusteella, mitä luokkatoverit tai kaverit suosivat. Etenkin 11-vuotiaat saattoivat tehdä massamuuttoa pois sivuilta tai peleistä, kun ne eivät enää olleet suosiossa. Joskus median käytön muutokset tapahtuivat lähes yhdessä yössä lapsen sosiaalisen elämänpiirin muuttuessa.

K: Tää mun pitiki kysyä kun viimeks sua kiinnosti noi Prätkähiiret, onks se jo ihan vanha juttu?

V: On. Mulla on ne kai kaikki viel säilössä, mut en mä enää tee niillä mitään.

K: Minkä takia sua ei enää ne kiinnosta?

V: Kun mä pääsin kouluun, niin kaikilla mun uusilla kavereilla oli jääkiek-
kokortteja niin sitten mä aloin kerään. Heti seuraavana päivänä mulla oli kai
15 niitä, mä olin ostanu kolme pakkaa.

(POIKA, 8-V. HA)

3.5. Mediasuosikit eri ikäryhmissä

3.5.1. *Pikku Kakkosesta iltasatuun (5-vuotiaat)*

Aku Ankan lisäksi pienimpien lasten suosikkeihin kuuluivat myös lasten aikakauslehti Leppis sekä sarjakuvalehti Nalle Puh. Tilattujen lehtien lisäksi lapsille ostettiin satunnaisesti Hello Kitty, Prinsessa, Witch ja Autot -lastenlehtiä. Usein isovanhemmat, muut sukulaiset tai kummit tukivat lasten lukuharrastusta tilaamalla lehtiä joulujäsen- ja syntymäpäivälahjoiksi. Sekä pojat että tytöt olivat kiinnostuneita lukemaan Nalle Puhia, Aku Ankkaa ja Muumi-lehtiä. Lisäksi lapsia kiinnostivat tehtävä- ja askartelulehdet, joissa sai itse ratkoa pulmia ja etsiä yhtäläisyyksiä (Leppis, Luonto-Liiton Sieppo-lehti, Kitty). Lastenlehtien katseleminen kuului 5-vuotiailla muun muassa kotipäivien ja viikonlopun ohjelmaan. Tyttöjä kiinnostivat Prinsessa-lehdet, kun poikien suosikkeja olivat hurjia otuksia ja taisteluja sisältävät sarjakuvat sekä autolehdet (Dinosaur King, Pokémon, Disneyn autolehti). Yleensä 5-vuotiaat eivät vielä osanneet lukea, joten he selailivat lehtien kuvia tai pyysivät vanhemmat lukemaan.

5-vuotiaille lapsille luettiin Mauri Kunnaksen (Herra Hakkarainen, Suuri Urheilukirja, Kaikkien aikojen avaruuskirja, Koiramäki), Aino Havukaisen ja Sami Toivosen (Tatu ja Patu), Sinikka ja Tiina Nopola (Risto Räppääjä), Hannele Huovin (Urpo ja Turpo) sekä Timo Parvelan (Ella) kirjoittamia kotimaisia lastenkirjoja. Lisäksi pienet lapset pitivät käännöskirjallisuudesta, kuten Muumeista, Kapteeni Kalsarista, Megajätkästä ja Iloisesta autokirjasta. Lukeminen oli usein mediarituaali, joka liittyi tiettyihin vuorokaudenaikoihin. 5-vuotiaiden lasten iltasatu oli säilyttänyt vahvan aseman edelliskierrokselta. Päiväkodeissa kirjoja luettiin päiväunille rauhoittumisen aikaan. Lapset eivät muistaneet haastattelutilanteessa heille hoidossa luettujen kirjojen nimiä, mutta osasivat kertoa lukutilanteeksi päiväunille siirtymisen.

5-vuotiaiden suosikkiohjelmia olivat YLE TV2-kanavan lastenohjelma Pikku Kakkonen (Neppajymykerho, Nalle Luppakorva, Pingu, Postimies Pate) sekä muut tämän kanavan lastenohjelmat (Utelias Vili, Ruohonjuuritasolla, Lauri kilpa-auto, Myyrä, Muumi, Tuomas-veturi, Late Lammas). Lisäksi muutama

5-vuotias piti Nelosen koko perheen viihdeohjelmista ”Hauskat kotivideot” ja ”Meidän isä on parempi kuin teidän isä”.

5-vuotiaat katsoivat lastenohjelmia sisarustensa kanssa. Edellisen tutkimuskierroksen jälkeen Yleisradio alkoi lähettää myös lasten aamuohjelmia, ja tämä näkyy myös pienten lasten seuraamisessa tv-sisällöissä. Lastenohjelmia katsottiin aamuisin ja iltapäivisin. YLEn lastenohjelmien lisäksi kaupallisten kanavien tarjonta kiinnosti lapsia (Eläinkunnan ennätykset, Winx). 5-vuotiaat myös seurasivat ohjelmia netistä YLE Areenan ja Pikku Kakkosen sivuilta. Lasten suosikki-DVD:t eivät olleet muuttuneet edellisestä tutkimuskierroksesta. Lapset pitivät yhä perinteisistä suosikeista ja suurten tuotantoyhtiöiden tarjonnasta (Disneyn elokuvat, Olipa kerran elämä, Tao Tao, Tohtori Sykerö, Ti-Ti-nalle, Muumilaakson tarinat).

Vanhemmat etsivät 5-vuotiaille sopivia pelejä netistä (Pikku Kakkonen, Miniclip, Ti-Ti-nalle, Perhekerho). Tietokonetta käytettiin lisäksi YouTube-videoiden tai netti-tv:n (YLE Areena, Nickelodeon) katselemiseen, internet-puheluihin (Skype, QuteCom) sekä esimerkiksi oman vanhemman Facebook-sivujen valokuvien katseluun. 5-vuotiaiden lasten ylivoimainen internetin suosikkisivusto oli YLE:n Pikku Kakkonen. Tältä sivustolta mainittiin erikseen Hertan maailma-pelit ja erilaisia päivän tehtäviä sisältävä Neppajymykerho. Osa suosi FST:n lastenohjelman Buu-Klubbenin sivuja. Tuote-esittelyjä ja pelejä sisältävät Legon sivut olivat etenkin poikien suosiossa. Pojat pelasivat myös Legon sivuilta löytyviä pelejä sekä pelisivustojen ajopelejä (Bad Kids Racing, Dune Buggy).

Nettipelien lisäksi sekä tytöt että pojat pelasivat muistipelejä, palapelejä ja lautapelejä vanhempien ja sisarusten kanssa (Muumi, Ti-Ti-nalle, Eläinpyramidi. Piikkisiili, Kanin loikka, Kissa ja Hiiri). Osa 5-vuotiaista kävi pelaamassa vanhempien Facebook-sivujen kautta (esim. HappyPets, Farmi). Vanhempien ja sisarusten vanavedessä pelattiin myös Playstationin sekä Nintendo Wii:n konsolipelejä (Lego Batman). Parilta lapselta löytyi myös lasten miniläppäri, jolla sai pelata erilaisia kirjain- ja numeropelejä (Muumi-läppäri, Hello Kitty-läppäri).

Pienimpien lasten lempimusiikki löytyi yleensä lastenmusiikin kokoomalevyiltä (Ipanapa), mutta lapsilla oli lisäksi muutamia suosikkiyhtyeitä (Fröbelin palikat, Hevisaurus, Ti-Ti-Nalle, Tohtori Orff, Peppi, Ella ja Aleks). Lapset kertoivat myös tv-sarjojen musiikeista ja elokuvien soundtrackeista (Ariel, Prinsessa Ruusunen, Salama McQueen, Muumit). Musiikki oli osa lasten arkea päiväkodeissa, joissa musiikkia hyödynnettiin lasten päiväunille rauhoittumisessa, jumppahetkissä sekä leikkien taustalla. Joissakin päiväkodeissa lapset saivat kuunnella musiikkihetkissä omia levyjään.

Arttu pitää vauhdikkaista sisällöistä

5-vuotias Arttu pitää kaikkein eniten peleistä ja ”taisteluohjelmista”. Parhaat mediavälineet ovat hänen mielestään ”telkkari ja pleikkari”. Playstation-peleistä suosikki on Crash Bandicoot -peli, jossa on pussimäyrä, joka tuhoaa vihollisiaan hyppäämällä niiden päälle. Pelissä on Artun mielestä pelottava lohikäärme. Pleikkaria Arttu tykkää pelata erityisesti serkkupojan kanssa. Pleikkaripeleistä hän saa vaikutteita myös medialeikkeihin, joihin värvätään myös perheenjäseniä. Artun puheissa Playstation-pelit ja taistelut korostuvat, vaikka tosiasiallinen median käyttö painottuuikin rauhallisempiin sisältöihin. Arttu esimerkiksi katselee aamuisin Pikku Kakkosta, lukee Aku Ankkaa ja Nalle Puh -sarjakuvia ja kuuntelee satu-CD:itä ja musiikkia.

3.5.2. Lukuhetkiä ja pelituokioita (8-vuotiaat)

8-vuotiaat tytöt seurasivat vielä lasten sarjakuvia (Aku Ankka, Nalle Puh, Muumi), mutta kiinnostus alkoi osin siirtyä jo isompien lasten lehtiin (Koululainen, Villivarsa, Lemmikki). Myös erityisesti tytöille suunnatut sisällöt kiinnostivat 8-vuotiaita (Prinsessa-lehti, Barbi-lehti, W.i.t.c.h., Hello Kitty -lehti). Poikia kiinnosti pääasiassa Aku Ankka, jonka lehtiä ja taskukirjoja pojat keräsivät ja lukivat tiiviisti. Monet 8-vuotiaat lukivat itsenäisesti kirjoja. Kuvitetut ja humoristiset kirjat sekä sarjakuvat kiinnostivat poikalukijoita (Kapteeni Kalsari, Megajätkä).

8-vuotiaita kiinnostivat paljolti samat kirjat kuin 5-vuotiaita. Lapset lukivat Mauri Kunnasta, Tatua ja Patua sekä Risto Rappääjää. Lisäksi lapset pitivät käännöskirjallisuudesta, kuten Kapteeni Kalsarista ja Megajätkästä. Muutama poika piti myös dinosaurustietokirjoista, viikinkitietokirjoista ja yleisistä tekniikan tietokirjoista, kuten Kuinka kaikki toimii? Yksi 8-vuotias luki jo Harry Potter -kirjoja. 8-vuotiailla oli koulusta välillä luettavana kirjoja, ja eräällä koululla lapsia kannustettiin itsenäiseen lukemiseen ”lukupassin” avulla.

8-vuotiaista enää muutama myönsi katsovansa Pikku Kakkosta ja muita YLE TV2:n lastenohjelmia (Laura ja Tähti). Muutama tämän ikäinen piti YLE TV2:n koululaisohjelma Galaxista ja siinä esitettävästä Operaatio Hurrikaanista. Vähemmälle katselulle jäävän YLE TV2:n tilalle tokaluokkalaiset olivat löytäneet MTV3:sen lastenohjelmat (Dinosaur King, Viidakon Ykä, Star Wars ja Yin, Yang, Yo) ja Sub-kanavan nuortenohjelmat (Duudsonit, Simpsonit). Lisäksi monet

8-vuotiaat katselivat jo koko perheen viihdeohjelmia, kuten Wipeout, Meidän isä on parempi kuin teidän isä sekä Hauskat kotivideot, X Factor, Rantavahdit, Maajussille morsian.

Kuten kolme vuotta nuoremmillakin lapsilla, tietokoneen pääkäyttötarkoitus oli lasten nettipelien (Pikku Kakkonen, Galaxi, FunnyGames.biz, Papunet.fi-sivuston selkopelit) pelaaminen. Kolme lasta kuului myös nettipeliyhteisöön (Topkani, Aapeli). 8-vuotiaat kävivät netissä muun muassa YLE:n ja Aku Ankan sivuilla. Osa oli kiinnostunut etsimään videoita YouTuben kautta. Lisäksi yksittäisiä mainintoja saivat urheilu-, eläin-, hakukone- ja tietosanakirjasivustot sekä netti-tv ja internet-puhelut. Ystävien tai sisarusten kanssa pelattiin nettipelejä, ratkottiin Hurrikaanin tehtäviä tai katseltiin YouTube-videoita.

8-vuotiaiden poikien pelaamia konsolipelejä olivat Madagaskar, NHL, Turtles, Mario Cart ja Wii Sport-pelit, Ratchet & Clank. Myös tytöt pelasivat konsolipelejä (Ice Age). Tyttöjen suosimia lautapelejä olivat muun muassa Piikkisiili, Muuttuva labyrintti, Scrabble, Inkan aarre, Kimble ja Junior Alias. Kännykällä he pelasivat Sudokua ja matopelejä. Usein lapset pelasivat kännykkäpelejä, jos he eivät keksineet muuta tekemistä. Lapset etsivät pelejä netin pelisivustoilta (Funnygames, Pelikone, Miniclip, Aapeli, Topkani, Disney).

Musiikin kuuntelu oli 8-vuotiailla usein vielä sattumanvaraista ja vaihtelevaa. Musiikkimaku määrytyi saatujen levyjen perusteella ja yhtyeiden tuotannon sijaan saatettiin kuunnella toistuvasti yksittäisiä suosikkikappaleita (Eye of Tiger, Minttu sekä Ville, Pikkuveli, ”Apulannan CD:n ensimmäinen kappale”). 8-vuotiaalla musiikkimaku oli vielä toisella jalalla lastenlauluissa ja -elokuvissa (Smurffit, Risto Räppääjä, Disneyn suosikit, Onni Orava, Ella ja Akseli, Viola ja Anton) ja toisella jo populaarimusiikin tarjonnassa (Anna Puu, Antti Tuisku, Madonna, Lady Gaga, Tiktak, Johanna Kurkela, Apache). Lastenlaulut saattoivat jo tuntua liian lapsellisilta, eikä niitä välttämättä kuunneltu aktiivisesti.

Jasperin Muumi-innostus vaihtui Yoko Tsunoihin

Viisivuotiaana Jasper ei vielä osannut itse lukea. Hän katseli päivittäin Muumi- ja Aku Ankka -lehtiä. Muumeista Nuuska Muikkunen oli lempihahmo, johon Jasper myös itse samastui. Hän piti kovasti iltasadun lukemisesta. Kolme vuotta myöhemmin Jasperille ei enää lueta iltasatua, mutta hän lukee kuitenkin joka ilta itse ennen nukkumaan menoa. Lastenohjelmat tuntuvat hänestä tylsiltä ja hän lukee niiden sijasta mieluummin kirjoja. Muumeistakin on tullut liian lapsellisia, ja nyt Jasper pitää enemmän Kapteeni Kalsari- ja Megajätkä -kirjoista. Kirjojen tapahtumat ja hahmot nousivat esiin myös pikkuveljen kanssa leikittävissä medialeikeissä. Kirjojen lisäksi Jasper pitää Tinteistä, japanilaisesta Yoko Tsuno-seikkailusarjakuvasta sekä belgialaisesta Johannes ja Pirkale -sarjakuvasta. Lukiessa Jasper saa omaa rauhaa ja lepoa.

Kolme vuotta sitten Jasper tykkäsi pelata Muumi-lautapeliä ja muumi-aiheista CD-ROM -peliä. Hän pelasi myös Viiru ja Pesonen CD-ROM -peliä. 8-vuotiaana Jasper on siirtynyt CD-ROM -peleistä muihin tietokonepeleihin. Miniclipin nettipeleistä paras on pizzoja pyydystävä Papa Luigi. Jasperi tykkää myös pelata Wii-pelejä. Pelaaminen sijoittuu viikonloppuun, mutta joskus saa pelata arkenakin kaverin tullessa kylään.

3.5.3. Viihdettä ja verkkopelejä (11-vuotiaat)

11-vuotiaat tytöt lukivat lasten sarjakuvalehtiä (Aku Ankka, Roope-Setä, Bamse), mutta myös koululaisten lehtiä sekä eläinlehtiä (Koululainen, Lemmikki, Pollux, Villivarsa). Osa kävi lisäksi lehtien nettisivuilla tekemässä muun muassa testejä tai visailuja. Toisinaan he myös silmäilivät kotiin tulevia aikakauslehtiä (Me Naiset, Seiska). Seiskasta saattoi seurata esimerkiksi Salattujen elämien juonipaljastuksia. Kiinnostus tytöille suunnattuihin prinsessa- ja keijulehtiin (Winx, W.i.t.c.h) oli osalla tytöistä hiipunut edelliseltä tutkimuskierrokselta. Lehdistä myös poimittiin julisteita oman huoneen koristeeksi. Poikia kiinnostivat Aku Ankan lisäksi esimerkiksi urheiluharrastuksiin liittyvät lehdet (Kiekkolehti, Boing).

Nuorten lukutottumukset vaikuttivat yksilöllisiltä, sillä ainoastaan Harry Potter- ja Ella-kirjat saivat useita mainintoja luettavina kirjoina. Muita nuorten kirjoja olivat alakouluikäisten lasten elämästä kertovat Lasse-kirjat ja Konsta-kirjat, nuortenkirjasarja Hullu Luokka, lastenkirjasarja Risto Räppääjä, tv-ohjelma

”Operaatio Hurrikaani” vetäjän Jari Mäkipään kirjoittama Etsiväkerho Hurrikaani, hevos- ja koirakirjat, nuorten kauhukirjasarja Goosebumps ja Stephen Kingin jännityskirjat, nuortenkirjojen klassikot Viisikot sekä fantasiaseikkailukirjat Eragon, Taru Sormusten Herrasta ja Belgarionin taru. Yksi nuori piti myös Metallica-yhtyeen elämäkerrasta. Lisäksi nuoret lukivat satunnaisesti koulusta annettuja lukukirjoja, kuten Pätämäen tonnikihot. He käyttivät myös tarpeen mukaan tietokirjoja esimerkiksi etsiessään tietoa koirista perheeseen tulevan koiran takia (Tyttö 11-v).

Tytöt pelasivat kavereiden ja sisarusten kanssa konsolipelejä (Rottatouille, Harry Potter, Wii Sport, Mario Bros) sekä lautapelejä (Monopoli, Alias, Plobus, Osku Orava ja Cluedo). Osaa kiinnostivat vielä virtuaalielämäpelit Sims sekä Habbo Hotel. Osaa tytöistä kiinnostivat fantasiapelit, joista esimerkiksi Sporessa hahmot kehittyvät evoluution solutasolta örkkitasolle, heimotasolta kaupunkitasolle ja lopulta avaruustasolle. Pojat suosivat jääkiekko ja jalkapallopelejä sekä lumilautapelejä (NHL, FIFA, Pro Evolution Soccer, SSX) sekä Wiin urheilullisia pelejä. Lisäksi seikkailulliset ja vauhdikkaat pelit kiinnostivat (Lego Star Wars, Lego Indiana Jones, Uphill, Gumball Tournament, Machinarium, Battle Gear, Runescape, Dark Orbit, Murloc), mutta he pelasivat sisarusten ja vanhempien kanssa myös lautapelejä (Monopoli, Trans America, Bonanza). Osa pojista pelasi verkossa myös älypelejä, jotka keskittyvät ongelmanratkaisuun ja päättelyyn (Machinarium, Operaatio Hurrikaani). Lapset kävivät myös ilmaisilla pelisivustoilla, joissa he latailivat ja testailivat peliutuuksia (Miniclip, Pelikone, Aapeli, Arcade, A-game, Nitrome).

11-vuotiaiden lempiohjelmiä olivat animaationsarja Simpsonit, poliisisarja Poliisikoira Rex, viihdeohjelma Duudsonit, kotimainen draamasarja Salatut elämät, tosi-tv -sarja Selviytyjät, nuorten televisiosarja Hannah Montana, Hauskat kotivideot sekä erilaiset urheiluohjelmat. Tv-sisällöissä lapsia kiinnostivat osin vielä koululaisille suunnatut lastenohjelmat (Operaatio Hurrikaani, Transformers), mutta myös viihteelliset kilpailuformaatit (Amazing Race ja Selviytyjät). Lisäksi kykyjenetsintäformaatit Idols, Talent ja X Factor olivat suosittuja formaatteja.¹⁵ Osa katseli perheen kanssa kotimaisia draamasarjoja (Helppo Elämä) tai tosi-tv -sarjoja (Matkaoppaat) sekä urheilukisoja, kuten olympialaisia. 11-vuotiaita kiinnostivat suurten tuotantoyhtiöiden animaatioelokuvat (Shrek, Up – Kohti korkeuksia, Avatar).

11-vuotiaiden tyttöjen suosima verkkosivu oli Facebook, jossa tytöt pelasivat monia eri pelejä (PetVille, Farmi Country life, Happy Island). Tytöt kävivät

15 Epäilemättä myös reality-tanssiohjelmat *Dance* ja *Tanssii tähtien kanssa* olisivat nousseet esiin, mikäli ohjelmien lähetyisaikataulu olisi osunut yksin haastattelujen kanssa.

pelaamassa myös virtuaalisilla ”paperinukkesivuilla”, joilla omaa hahmoaan sai pukea ja meikata (GoSupermodel, Stardoll). 11-vuotiaat viihtyivät lisäksi internetsivuilla, joilta voi ladata pelejä (Miniclip, Nitrome, Funny Games, pelikone.fi) sekä peliyhteisösivuilla (GoSupermodel, Stardoll, Aapeli, Topkani). Nämä pelaamiseen liittyvät sivustot eivät enää olleet kolme vuotta vanhempien nuorten suursuosikkeja. Toisinaan 11-vuotiaat kävivät lehtien verkkosivuilla (Koululainen, Aku Ankka). Osa pojista oli kiinnostunut Legon sekä Nintendon sivuista, missä he selailivat tuotteita ja pelasivat pelejä.

Jo 11-vuotiaita kiinnostivat tietyt yhtyeet, ja osa fanitti yhtyeitä ja laulajia (vrt. Noppari ym. 2008). 11-vuotiailla yksilöllinen musiikkimaku oli jo kasvamassa ja eriytyvässä nuoren sukupuolen mukaan. Nuoret tytöt pitivät tv-ohjelma Idolsin musiikkiesityksistä ja erityisesti tässä kisassa menestyneistä laulajista Anna Abreusta, Antti Tuiskusta ja Katri Ylanderista. Sen sijaan 11-vuotiaista pojista yksikään ei kertonut kuuntelevansa Idolseja tai tämän ohjelma kautta julkisuuteen tulleita laulajia. Heitä kiinnostivat formaattitähden sijaan rock, heavy ja rap.

Idols-tähtien lisäksi tytöt kuuntelivat myös esimerkiksi Anna Erikssonia, Indicaa, PMMP:tä, Tiktakia, Apulantaa sekä Smurffeja. 11-vuotiaat kuuntelivat lahjana saatua ja toisten suosittelemaa musiikkia. Muutama kuunteli vielä vanhempiensa suosikkeja, kuten Frederikiä.

Pihla arvostaa arvostaa lukemisen elämyksiä

11-vuotias Pihla lukee paljon kirjoja. Aiemmin hän oli Pollux-kirjakerhossa, mutta ostaa kirjat nykyään sukulaiselta. Lisäksi hän käy hakemassa uutta lukemistoa kirjastosta ja kirjakaupasta. Pihla on mielestään nopea lukija, välillä hänelle tulee jopa kirjanpuute, jos ei ole sopivaa luettavaa. Pihla lukee mieluiten hevoskirjoja ja koirakirjoja. Parhaissa kirjoissa on eläinten lisäksi jännitystä ja mysteeriä.

8-vuotiaana Pihla luki itse lähinnä hevoslehtiä ja tilaamaansa Winx-lehteä, mutta hänen äitinsä luki Pihlalle kirjoja. Pihla myös kuunteli itse 8-vuotiaana satukasetteja ja piti erityisesti Pepistä. Nykyäänkin Pihla viihtyy äänikirjojen äärellä. Hänen lempipuuhaansa onkin syödä karkkia, kutoa ja kuunnella samalla äänikirjoja. Pihla seuraa myös viihteellisiä tv-ohjelmia, kuten Suurinta pudottajaa, X Factoria ja Idolsia. 8-vuotiaana Pihla teki joskus laulujen sanoituksia itse.

3.5.4. Formaatteja ja Facebookia (14-vuotiaat)

14-vuotiaat tytöt lukivat kavereiden kanssa nuorten lehtiä (Miss Mix, Suosikki, Demi), Lisäksi osa tytöistä seurasi hevoslehtiä. Koululaista ei enää tilattu tai luettu aktiivisesti. Tytöt arvostivat lehtien lukemista paperiversiona, eikä lehtien nettiversioita luettu yhtä aktiivisesti. Juttujen lisäksi tytöt ottivat toisinaan talteen julisteita. 14-vuotiaat pojat puolestaan lukivat edelleen Aku Ankkaa, joka tuli monelle tilattuna. Kuten edelliselläkin tutkimuskierröksellä, nuoret myös keräilivät Aku Ankkoja. Koululaisesta pojat seurasivat musiikkiaiheisia juttuja ja poimivat suosikkiartistin tai -yhtyeen julisteita seinälle. Pelilehdistä pojat seurasivat tietoja uutuuspeleistä sekä peliarvosteluja. Myös autolehdet ja urheilulehdet kiinnostivat osaa 14-vuotiaista pojista (Tuulilasi, AutoBild, Sport, Salibandy).

14-vuotiaita tyttöjä kiinnostivat ihmissuhteita käsittelevät tv-sarjat (Salkkarit, Sinkkuelämää, Greyn anatomia) ja viihteelliset ohjelmaformatit. 14-vuotiailla suosikkiohjelmien kärjessä oli selkeästi Simpsonit. Muita useita mainintoja saaneita ohjelmia olivat sketsisarja Putous, Salatut elämät, Hauskat kotivideot, Uskomattomat kotivideot, Kuorosota ja piirretty Family Guy. Joissakin perheissä maksulliset kanavapaketit toivat peruskanaviin valinnanvaraa (Subtv Juniore).

14-vuotiaiden tyttöjen suosimia nettisisältöjä olivat muotiin, ulkonäköön ja julkkiksiin liittyvät sivustot (GoSupermodel, Stara). Lisäksi internet oli tärkeä sosiaalisen verkostoitumisen väline 14-vuotialla, joiden keskuudessa Facebookiin tai IRC-Galleriaan kuuluminen oli sosiaalisesti toivottavaa. Facebookissa nuoret kirjoittelivat kuulumisiaan, kommentoivat toisten tekstejä tai valokuvia sekä pelasivat pelejä. Moni 14-vuotias käytti internetiä tiedonhankintaan esimerkiksi kouluesitelmien varten. Lisäksi he saattoivat etsiä tietoa koulun verkkosivuilta tai tarkistaa televisiokanavien tarjonnan verkosta. Uutisia 14-vuotiaat lukivat lähinnä MTV3:n tai iltapäivälehtien sivuilta. Sekä tytöt että pojat käyttivät YouTubea musiikkivideoiden, pilavideoiden tai harrastusaiheisten videoiden etsimiseen.

14-vuotiaat tytöt pelasivat usein Facebookin pelejä ja osa oli vielä kiinnostunut Sims-virtuaalielämäpelistä. Myös Wii-pelit olivat tyttöjen suosiossa. Perheenjäsenten kanssa tytöt pelasivat toisinaan lautapelejä (Monopoli, Cluedo, Carcassonne). Useimmiten poikien pelisuosikkeja olivat soittopelit, kuten Guitar Hero ja Band Hero. Lisäksi poikia kiinnostivat fantasia- ja strategiapelit (Avatar, World of Warcraft, Runes of Magic, Ratchet & Clank), sota- ja taistelupelit (Wolfenstein, Battlefield, Counter Strike, Fallout, Call of Duty) ja hurjastelu- ja autopelit (Need for Speed, Midnight Club, Motorcycle Madness) sekä urheilupelit. Osaa peleistä pystyi pelaamaan myös kavereiden kanssa verkossa (Little Big Planet, Counter Strike). Yleensä pelaaminen sijoittui joko tietokoneelle tai pelikonsolin äärelle. Lisäksi joillakin haastateltavista oli kannettavia pelilaitteita, joita saattoi käyttää

esimerkiksi automatkoilla (PSP, Nintendo DS Lite). Osalla pojista kolme vuotta sitten sykkinyt palo tiettyjä kulttipelejä kohtaan oli hiipunut. Usea haastateltava kertoi, että esimerkiksi Runescapen pelaaminen oli jäänyt, kun kaveripiiri oli hylännyt pelin.

Osalla 14-vuotiaista musiikista oli tullut merkittävä ajanviete. Musiikin ja medialaitteiden avulla nuoret loivat äänimaton tekemistensä taustalle. Kannettavat musiikkilaitteet toteuttivat samaa tehtävää, eli niillä luotiin musiikkitausta siirtymisten ja odotusaikojen viihdykkeeksi. 14-vuotiaat käyttivät YouTubea monipuolisena ajanvietepalveluna. 14-vuotiailla nuorilla musiikkimaku saattoi jo eriytyä harrastuksen mukaan. Tanssia harrastava 14-vuotias tyttö oli tykästynyt laulaja Imogen Heapiin sen takia, että ”*sen tahtiin on helppo tanssia nykytanssia*”. Haastateltava mainitsi myös tanssinopettajansa kuuntelevan samaa laulajaa. 14-vuotiaita poikia kiinnostivat rap-artisti Eminem, Bon Jovi, Metallica sekä yleisesti rock ja heavy. Musiikkimaku saattoi olla laajakin. Koko kaveripiirillä ei välttämättä ollut enää sama musiikkimaku.

Vilman fanitus korvautui lataamisella

Kolme vuotta sitten Vilma oli antaumuksellinen Britney Spears -fani, joka kävi artistin fanisivuilla, etsi juttuja lehdistä ja kuunteli musiikkia. Hän myös kokosi leikekirjaan lehtileikkeitä suosikkiartististaan. Fanitus loppui muun muassa Britneyn yksityiselämän sekoilujen vuoksi ja musiikkimaku vaihtui samalla astetta rokimpaan Avril Lavigneen. Myös kaveripiiri lopetti samoihin aikoihin Britneyn fanituksen, mikä osaltaan vaikutti uuteen musiikkimakuun.

Nyt Vilman päivittäinen musiikin kuuntelu-aika on kasvanut kolmessa vuodessa tunnista 2–4 tuntiin päivässä. Musiikkimaku on myös monipuolistunut netistä löytyneiden uusien artistien kautta. Vilma lataa itsenäisesti netistä musiikkia laittomilta torrent-sivustoilta. Hän hankki myös iPodin löydettyään netistä musiikkia. Sängyn alla Vilmalla on mankka, jolla hän toisinaan kuuntelee NRJ-radiokanavaa tai suosikkiartistinsa Imogen Heapin levyä. Vilma harrastaa tanssia, joten musiikkia tulee kuunneltua myös hänen harjoitellessaan tanssisarjoja treeneissä tai kotona.

3.6. Pelkoa ruudusta: kouluampumiset ja sairaalasarjat

Edellisellä tutkimuskierroksella nostimme esiin sen, että lapset ja nuoret usein valikoivat mediasisältöjä niiden sopivan jännityksen vuoksi. Mediasisällöt herättivät 5- ja 8-vuotiaissa usein myös pelkoa, esimerkiksi eläinten taistelu- tai metsästyskohtaukset tai fiktiiviset taistelukohtaukset hyvän ja pahan välillä saattoivat toisinaan pelottaa (ks. Noppari ym 2008, 116). Perinteiset mediapelkojen aiheet eivät olleet muuttuneet ensimmäiseltä tutkimuskierrokselta. Pienten lasten mielestä pelottavia olivat noidat, lohikäärmeet ja hirviöt sekä muut ilkeät hahmot. Isommat lapset puolestaan kuvailivat elokuvien taistelukohtauksia jännittäviksi. Usein teemana oli hyvien ja pahojen hahmojen taistelu.

Ainakin siinä alussa se Jokeri ja jotkut sen apulaiset ryöstää jonkun pankin. Ja siel tulee johonkin ihme paikkaan jotain vale-Batmanejä. Ja ne ampuu jollain aseilla niitä toisia ukkeleita, ja sitten se oikee Batman tulee ja taittaa siitä sen aseensa piipun sillai vinoon, ettei se pysty ampuun.

(POIKA 11-V. HA)

Pienten lasten pelkäämät äänet saattoivat olla täysin poikkeavia aikuisten pelkäämistä äänistä, eikä lapsi itse osannut kertoa, miksi jotain ääntä pelkäsi. Musiikkikin saattoi pelottaa 5-vuotiaita lapsia: Liian lujalla ollut radio tai televisio tai tietokonepelin äänimaisema pelottivat. Erään 5-vuotiaan tytön vanhemmat kuvaavat mediapäiväkirjassa lapsen pelkäävän Facebookin Happy Pets -lemmikkipelin ”kutuääniä”, jolloin *”lapsi karkaa selän taakse kädet korvilla, kunnes peli ilmoittaa tuliko pentu vai ei. Lapsi ei vielä ymmärrä pentujen tekemisestä, mutta hassusti se jännittää”*.

Lasten varttuessa he kokivat harvemmat mediasisällöt pelottaviksi. Tämä on selkeä ikäkauteen liittyvä kehityskulku. Viime tutkimuskierroksen 5-vuotiaista 92 % ja 8-vuotiaista 80 % kertoi televisio-ohjelmien pelottavan heitä, ja vastaavat luvut¹⁶. samoilla lapsilla olivat 8-vuotiaana 79 % ja 11-vuotiaana 47 %. Kuten viime tutkimuskierroksellakin, 11- ja 14-vuotiaat arvelivat, etteivät mediasisällöt enää juurikaan pelottaneet heitä (vrt. Noppari ym. 2008, 118). Suurin osa 11- ja 14-vuotiaista sanoi kuitenkin pelänneensä jotakin mediasisältöä nuorempina. Jopa osa 8-vuotiaista ilmoitti, ettei pelännyt enää mitään. Tämä on varsin tyyppillinen ”kolmannen persoonan” ilmiö, eli pelkoja ja ongelmia siirretään koskemaan toisia, usein nuorempia ikäryhmiä.

16 Tutkimukseen osallistuneista 5-vuotiaista media pelotti 56 %:a vastanneista lapsista. Pienen osallistujamäärän vuoksi prosentit voivat heitellä merkittävästi eri tutkimuskierrosten välillä.

K: Onks sua joskus pienempänä pelottanut joku?

V: On, mutten muista enää mikä.

K: Joo. Minkälainen juttu vois olla pelottava?

V: Ei tuu ny just mieleen, kun en mä enää melkein pelkää mitään.

(TYTTÖ, 8-v. HA)

5- ja 8-vuotiaiden vanhemmat rajoittivat lasten uutistenkatselua, sillä he eivät halunneet lasten näkevän sotia, katastrofeja tai väkivaltaa. Vanhemmat ikäluokat puolestaan seurasivat uutisia, tai heidän annettiin niitä katsoa. Nuorten mieleen oli jäänyt uutisista tulipaloja, katastrofeja sekä onnettomuuksia. Esimerkiksi vuonna 2004 Intian valtameressä sattunut maanjäristys ja tsunami sekä haastatteluhetkellä tuore tammikuun 2010 Haitin maanjäristys olivat nousseet nuorten merkittäviksi mediamuistoiksi.

”Intian valtameressä sattunut maanjäristys, joka aiheittu tsunamin Aasiassa on jäänyt mieleeni. Kuulin sen tv:stä. Siinä kerrottiin tuhoisasta katastrofista Aasiassa, ja että paljon ihmisiä kuoli. Puhuin siitä vanhempieni kanssa. Se on jäänyt mieleeni, koska siitä oli niin paljon juttuja lehdessä ja uutisissa ja koska se oli kauhea tapahtuma.”

(POIKA 11-v. PÄ)

”Kuulin Haitin maanjäristyksestä ensimmäistä kertaa netistä. Luimme asiasta myös koulussa sanomalehdestä, ja juttelimme siitä luokan sekä kavereiden kesken.”

(TYTTÖ, 14-v. PÄ)

Yleensä 11- ja 14-vuotiaat eivät sanoneet keskustelelevansa pelottavista tai jännittävistä mediasisällöistä kavereiden, vanhempien tai opettajien kanssa. He saattoivatkin esimerkiksi etäännyttää uutisissa näkemänsä tapahtumat itsestään ja omasta elämänpiiristään.

K: No kauanko sä oot kattonu kymmenen uutisia?

V: No en mä nyt muista, että nyt on... Kyllä se yläasteen alusta on tullu sil-lai, että joka ilta oon pyöreesti kattonu. Sitä ennen tuli katottua aina sillon tällön.

K: Sua ei sitten uutiset pelota.

V: Ei. Mitäs, minkä takia niitä pelkäis, jos ne ei kerta itelle tapahdu.

K: Niin juu juu, niin että ne tuntuu vähän sillain ulkopuolisilta, että ne ei sua siinä mielessä liikauta sitte.

V: Niin, se on sama juttu kuin elokuvien ja kirjojen kanssa, että jos siin on jotain kauheeta tapahtuu, ni ei muuta ku nauraa sille asialle, että onneks ei itelle käy tollai.

(POIKA, 14-V. HA)

Yleensä uutisissa nähdyt kaukaiset tapahtumat eivät koskettaneet läheisesti nuorten elämänpiiriä. Edellisen tutkimuskierroksen raportissa pohdimme, näkyisivätkö esimerkiksi kouluampumiset jollain tavoin lasten haastatteluissa tällä tutkimuskierroksella. Tutkimusaineistomme perusteella näyttää siltä, että kouluampumisten uutisoinnista on syntynyt nuorille järkyttävä ja kollektiivinen mediamuisto, joka näkyi sekä 11- että 14-vuotiaiden mediapäiväkirjoissa. Kouluampumisten lisäksi esimerkiksi lasten ja vauvojen kidnappaukset olivat jääneet nuorten mieleen. Jokelan ja Kauhajoen kouluampumiset olivat siinä mielessä erilaisia mediajärkytyksiä, että uutinen koski nimenomaan nuorten omaa elämänpiiriä ja heidän omaa ikäluokkaansa. Uutista ei voinutkaan etäännyttää itsestä, sillä tapahtumapaikkana oli kaikille tuttu kouluympäristö.

”Merkittävä mediamuisto:

Jokelan koulusurmaaja. Kuulin siitä tv:stä koulussa ja kotona puhuttiin siitä.

Se kosketi minua, koska se oli surullinen.”

(TYTTÖ, 11-V. PÄ)

”Koulusurmat telkkarista. Juteltiin vähän kaikkien kanssa, koska koulussa selvitettiin hätäpoistumistiet. Se oli pelottavaa.”

(POIKA, 11-V. PÄ)

”Kouluammuskelu. Se ei ollut kiva muisto, mutta se jäi mieleen, kun se järkytti kaikkia, eikä sellaista ennen Suomessa ollut. Sain ensin viestin kännykkääni, ja sen jälkeen siitä kuuli uutisissa koko ajan.”

(TYTTÖ, 14-V. PÄ)

Pelottavuuden ja jännittävyyden lisäksi lapset ja nuoret kohtasivat jollain tavalla vastenmielisiä tai ”yököttäviä” sisältöjä, jotka jäivät häiritsemään. Uutena ilmiönä esiin nousivat sairaalasarjojen veriset leikkaussalikohtaukset, joita lapset pitivät vastenmielisinä. Eräs 8-vuotias poika kertoi, ettei pitänyt iltaisin tulevan sairaalasarjan kohtauksista, joissa näkyi ihmisten aivoja. Niin sanottujen tosi-tv-sairaalasarjojen tarjonta onkin lisääntynyt edellisen tutkimuskierroksen jälkeen.

Esimerkiksi Nelosella on pyörinyt tosi-tv -sarja *Sairaala*¹⁷, jota osa tutkimukseen osallistuneista lapsista seurasi. Lisäksi MTV3 on esittänyt *Sairaalan syketä*¹⁸, ja Liv- ja JIM-kanavilla on myös tarjolla monipuolinen valikoima erilaisia tosielämän pelastustilanteita¹⁹. Tällaisten sairaalasarjojen kuvastot voivat olla herkimmille katsojille epämiellyttävää nähtävää, mutta samalla on huomattava, että jotkut pienetkin lapset voivat katsoa sairaalan pelastustilanteita sen kummemmin hätkähtämättä. Tutkimuksessamme esimerkiksi eräs 8-vuotias tyttö seurasi *Sairaala*a, eikä hänen katsomisiaan rajoitettu samalla tavalla kuin väkivaltaohjelmien osalta.

Toisinaan lapset törmäsivät väkivaltaisiin tai alastomuutta sisältäviin sivuihin internetissä. EU Kids Online -aineiston mukaan alastomuutta ja seksuaalisuutta esittävät kuvat ovat yleisin suomalaisnuorten kohtaama riski internetissä. 29 % 9–16-vuotiaista lapsista ja nuorista on nähnyt tällaisia kuvia netissä, mutta lähes yhtä paljon televisiossa, elokuvissa ja DVD:llä. Keskimäärin 14 % eurooppalaisista lapsista ilmoittaa nähneensä seksuaalisia kuvia netissä, joten suomalaiset lapset kohtaavat seksuaalisia kuvia netissä huomattavasti enemmän kuin muut eurooppalaiset lapset (Livingstone ym. 2011, 51). Internetin mukanaan tuomat riskit olivat myös vanhempien taustatietolomakkeissa esiin nostamia huolenaiheita. Jo 5-vuotiaiden vanhemmat olivat tietoisia netin mukanaan tuomista riskeistä, vaikka ne eivät olleetkaan lapsen median käytössä vielä ajankohtaisia.

Lapset päätyivät katsomaan pelottavia ohjelmia toisinaan sisarusten tai vanhempien vanavedessä. Lasten ei siis annettu katsoa jännittäviä sisältöjä, mutta toisinaan ”valvonta petti”. Pienetkin lapset näkivät pieniä pätkiä pelottavista ohjelmista ennen kuin vanhemmat ehtivät sulkemaan television. Pienimmät lapset kertoivat myös pelimusiikin tai mainosten pelottavan heitä joskus. Samat tarinat olivat jännittävämpiä elokuvissa ja tv-ohjelmissa kuin kirjoissa, joissa lukija ottaa vastaan vain kirjoitetun tekstin tarjoamia virikkeitä. Lisäksi lapset törmäsivät toisinaan digitaalisissa peleissä jännittäviin tai pelottaviin kohtiin. Realistiset pelit pelottivat lapsia enemmän kuin pelit, joiden hahmot muistuttivat piirrettyjen hahmoja. Tälläkin tutkimuskierroksella suosikkisarja *Salattujen elämien* tapahtumat olivat järkyttäneet sarjaa seuranneita lapsia. Alla kuvattu räjähdyskohtaus herätti keskustelua ja uutisointia keväällä 2009, ja se oli jäänyt haastateltavan mieleen.

17 *Sairaala* on dokumentaarinen sarja Tampereen yliopistollisen sairaalan jokapäiväisestä toiminnasta.

18 *Sairaalan syke* esittelee Helsingissä sijaitsevan Jorvin sairaalan toimintaa.

19 JIM on lähettänyt *Pelastajat-* ja *Poliisit* -sarjoja, LIV tarjoaa puolestaan raskauteen liittyviä tosi-tv -sarjoja (*Naisten sairaala*, *Vauva tulossa*, *Vauvojen sairaala*).

V: Kun sellanen, viime kaudella sellanen ravintola vikassa jaksossa, niin Kentauri, niin se räjähti.

K: Joo, mä kuulinki siitä, mä en kyllä nähny sitä. Mitäs niille kävi sitte niille kaikille?

V: Jotkut kuoli ja jotkut loukkaantu pahasti. Siel oli häät just.

K: Mitä sä aattelit sillon, kun sä näit sen jakson?

V: En oikeen silleen, mä olin silleen: oho, nyt se pamahti, pu-pum!

K: Se on jääny ainakin mieleen.

V: Joo.

(POIKA 8-V. HA)

Ja sitten nää Tomb Raiderit on sellaisii vähän mun mielestä jopa pelottavia pelejä. Esim. tää Legend demo, niin siinä tuli sellanen yhtäkkiä, että mun kimppuun hyökkäs susia, niin mä pelästyin niitä hirveesti. Sudet hyppäs rapusista alaspäin. Ja sitten karhu murisi siellä jossain.”

(POIKA, 11-V. HA)

Lapset ja nuoret rajoittivat omatoimisesti liian pelottavien mediasisältöjen seuraamista. He seurasivat melko tarkkaan elokuvien ja pelien ikärajoituksia ja sulkivat tietokoneen ruudulle ponnahtaneita outoja sivustoja. He kuvailivat tätä reaktiota automaattiseksi, kiinni klikkaaminen oli siis tuttu turvatoiminto. Lapset käyttivät tuntemiaan verkkosivuja, eivätkä sanojensa mukaan hortoilleet netissä etsimässä uusia sivustoja. Joku kertoi suosivansa suomenkielisiä sivuja, jotka olivat hänen mielestään turvallisempia kuin englanninkieliset. Myös vanhemmat rajoittivat lapsilta pelottavia sisältöjä, esimerkiksi sallimalla vain tietyt nettisivut tai sulkemalla aikuisten elokuvat salasanan taakse. Vanhemmat katselivat mediatarjontaa lapsen kanssa varmistaakseen sopivuuden ja tulkitsivat tilannekohtaisesti ikärajojen tarkoituksenmukaisuutta.

V: Kun äiti ja isä menis jonnekin, ku jos mä olisin mun pikkuveljen kaa kaksin täällä, jos me odotettais mummu, niin me ei saada kattoo mitään semmosta kauheen pelottavaa hommaa, äiti on kieltäny sen.

(TYTTÖ 8-V. HA)

K: Ja sanoit, että teillä ollaan aika tarkkoja noista ikärajoista.

V: [...] Jos isä on kattonu sen, ja se on K15, ja sit se sanoo, et se on ihan, ei oo liian jännä, tai sit se ei oo liian raaka, tai siinä ei oo liikaa seksiä, niin kyl mää sit sen saan kattoo.

(POIKA, 14-V. HA)

Pienillä lapsilla turvatoimintoja olivat television tai tietokoneen sulkeminen, silmien peittäminen tai vanhempien seuraan hakeutuminen. Nämä ovat erityisesti pienten lasten *coping-keinoja* (Salokoski & Mustonen 2007, 24). Pienet lapset myös välttelivät pelottavien sisältöjen seuraamista juuri ennen nukkumaanmenoa. Usein pelottavien sisältöjen seuraaminen vaati pienillä lapsilla turvallisen sylin, mutta isommatkin lapset kertoivat seuran lievittävän pelottavien sisältöjen katsomistilanteita. Isommat lapset ymmärsivät hyvin, että televisiossa tai peleissä nähdyt tapahtumat eivät olleet todellisia, eivätkä kokeneet niiden koskevan itseään. Nuoret hallitsevatkin tunteensa pieniä lapsia paremmin ja osaavat käyttää tiedollisia puolustusmekanismeja etäännyttääkseen tunnekokemuksensa (emt. 18).

K: Mitäs sää sitte teet, jos sää näät vahingossa jotain semmosia pelottavia hirviöitä telkusta? Mitä sä oot sillon tehny?

V: Mä meen peiton alle.

K: Meet peiton alle?

V: Joo, etten mää näkis, mut mää kuulen. Mää laitan kuulosuojaimet. Aika fiksua.

K: niin sää saat sen sillain sitten, jos pelottaa?

V: Joo, voi sanoo myös näin: Pelolle seis, pelko ei, ei saa tulla luokseni. Voi myös sanoa niin ja pelko lähtee pois.

K: Mistäs sää sen oot oppinu?

V: Pikku Kakkosessa joskus neuvottiin. Jos pelkää vaikka pimeettä.

(TYTTÖ 5-V. HA)

Siis on äiti ja isi opettanu mulle sitä, että jos tulee joku semmonen sivu, missä, mitä ei saa tai ei oo turvallista olla, ni sitten menee pois sieltä.

(POIKA, 11-V. HA)

Lapset nimenomaan usein odottivat mediasisällöiltä jännitystä (Kytömäki 1999, Noppari ym.2008, 115). Varhaislapsuudessa median avulla harjoitellaan muun muassa pelon, jännityksen ja ilon tunteiden hallintaa (Salokoski & Mustonen, 2007, 18). Pienet lapset hakivat seuraamiltaan sisällöiltä sopivaa jännitystä, joka teki esimerkiksi ohjelmien tai elokuvien seuraamisesta mielekäästä. Tutkimukseemme osallistuneet nuoret hakivat jännitystä lukemistaan kirjoista ja osa luki tähän tarkoitukseen kauhukirjallisuutta (Goosebumps, Paahde, Harry Potter, Stephen King). Yleensä 14-vuotiaat seurasivat aikuisten elokuvia. He pitivät jännityksestä, toiminnasta ja kauhusta.

”Psykoissa kiehtoo kauhu, Terminator on tiukka ja toiminnallinen, Avatar on ennennäkemätön, Jurassic Parkissa on hienot tehosteet ja hyvä tarina, ja The Maskissa kiinnostaa sen sarjakuvamaisuus.”

(POIKA, 14-v. PÄ)

Kuten viime tutkimuskierroksellakin, nuoret pitivät kauhuelokuvien (I Know What You Did Last Summer, Psyko) ja komedioiden katsomisesta yhdessä. Kauhuelokuvien katsomisen voi nähdä osana kasvuprosessia, eli nuoret hakeutuvat tietoisesti sisältöjen pariin, jotka antavat mahdollisuuden pelon tunteiden kokeamiseen turvallisessa ympäristössä. Myös rajojen ylittäminen ja kielletylle maa-perälle astuminen epäilemättä kiehtovat teini-ikäisiä joten he hakevat mediasta kiellettyjä ja paheksuttuja sisältöjä, kuten väkivaltaa, seksiä ja kauhua. Extreme-viihde sekä kauhufilmit ruokkivat nuoren myllertävää tunne-elämää ja tarjoavat areenan testata oman kestokyvyn rajoja. (Noppari ym. 2008, 119.); Salokoski & Mustonen 2007, 23.) 14-vuotiaat katselivat joskus myös K-18-elokuvia, mutta alla haastateltava kertoo, että kaveriporukassa otettiin huomioon eri ihmisten mieltymykset elokuvia valittaessa.

V: No jos on joku kauhuleffa, ni joku on tullu katottua, mutta ei mitenkää erikoisemmin, ei olla erikoistuttu mihinkään, että [...] Tai useammin semmonen, mikä on kaikenikäisille sallittu on tullu katottua, kun joku semmonen. Joku pari kauhuleffaa on tullu katottuu semmosta [kiellettyä].

K: Just. Et sun tulee kuitenkin katottua sitä ikärajaa sillai, että sä noteeraat sen?

V: No ei oikeein, mutta ei sitä viitti, että kaikki ei tykkää siitä [että on] kauheen raaka elokuva, ja sitte jotkut taas tykkää siitä. Niin ottaa sitte ne huomioon, jotka ei tykkää siitä.

(POIKA, 14-v. HA)

4. Pelillisuus ja sukupuolittuneet medialeikit

Lasten mediamaailmojen sukupuolittuneisuus nousi esiin jo edellisen tutkimuskierroksen aineistosta (Noppari ym. 2008; myös Okkonen 2007). Tuolloin havaitsimme jo 5-vuotiaiden lasten kiinnostuvan omalle sukupuolelleen markkinoiduista sisällöistä. Myös eri sukupuolten medialeikit, nettisivustot ja suosikkiohjelmat alkoivat eriytyä varhaisessa vaiheessa. Tällä tutkimuskierroksella halusimme syventyä entistä paremmin sukupuolen merkitykseen lasten medialeikeissä ja pelaamisessa. Leikki ja pelaaminen toteuttavat kumpainenkin monia eri tehtäviä: lapset ja nuoret pääsevät kokeilemaan erilaisia rooleja, he saavat viihdykettä ja jännitystä sekä harjoittelevat sosiaalisen vuorovaikutuksen taitoja. Sukupuolen lisäksi pohdimme tässä luvussa leikkien ja pelaamisen merkitystä lasten sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja identiteetinrakennuksessa. Pohdimme millaisia eri funktioita leikkiminen ja pelillisuus toteuttavat lasten ja nuorten mediaympäristössä.

4.1. Keijut ja taistelijat medialeikeissä

Media on monin eri tavoin mukana lasten leikeissä. Varsinaisista medialeikeistä puhutaan silloin, kun leikin aiheena tai inspiraationa on mediasta tuttu hahmo, tapahtuma, televisio-ohjelma, elokuva tai digitaalinen peli (ks. Noppari ym. 2008, 58). Etenkin pienillä lapsilla sadut ja tarinat ovat hyvin vetovoimaisia ja jatkavat omaa elämäänsä usein myös lasten leikeissä (Salokoski & Mustonen 2007, 21).

Tutkimukseemme osallistuneilla lapsilla leikit keskittyivät tuttuihin ohjelmiin, peleihin ja fantasiahahmoihin²⁰ (vrt. Noppari ym. 2008, 59). Tyttöjen ja poikien leikit erosivat merkittävästi toisistaan, poikien medialeikit olivat toiminnallisia, fyysisiä ja rajujakin siinä missä tytöt kertoivat useimmiten nukke-, keijukais- ja kotileikeistä. 5-vuotiaat alkavat samastua omaan sukupuoleen ja rakentaa sukupuoli-identiteettiään. Samalla he haluavat korostaa oman sukupuoleensa liittämääns tunnusmerkkejä. Roolien esittämisen lisäksi konkreettiset leluhahmot ovat keskeinen osa lasten leikkejä. Lastenhuoneissa oli usein tv-ohjelmista tuttuja leluhahmoja, joiden kanssa saattoi leikkiä. 5- ja 8-vuotiailla pojilla medialeikkejä olivat usein autoleikit (Salama McQueen, Lauri-kilpa-auto), mutta leikit ammensivat myös Hämähäkkimiehestä, Pokémoneista, Turtles-ninjakilpikonnista ja Transformereista, kuten edelliselläkin tutkimuskierroksella. Lisäksi tällä tutkimuskierroksella leikkien aiheina korostuivat myös Indiana Jones ja Star Wars. Pienimmät lapset olivat tuskin nähneet esimerkiksi Star Wars- tai Indiana Jones -elokuvia, vaikka oheistuotteet olivat jo lastenhuoneissa ja leikeissä.

V: Poke ja Turtles. Täällä on lisää, Tars Wars.

K: Star Wars joo, onks sulla noita ukkeleita lisää?

V: Ja tossa Paku. Ja tuolla Nalle Puh ja Paku, ei kun Poke.

K: Onks sulla itellä noita leluja kans, mitä noissa julisteissa on? Onks sulla niitä samoja leluja olemassa kotona?

V: On, Pokeja myös.

K: Onko? Minkäslaisia ne Poket on? Mä en oo niitä nähnytkään ikinä.

V: Ne on tilpehööralaatikossa tossa.

K: Mitäs niillä tehdään sitten?

V: Leikitään taistelua.

(POIKA, 5-V. HA)

Lapset hyödynsivät televisio-ohjelmissa ja elokuvissa näkemiään sisältöjä kotoisalla näkemiään juonenkuvioita tai tapahtumia suoraan medialeikkeihin. Lisäksi lapset kehittivät mediasisällöistä ja -hahmoista omia leikkejään ja itse keksimääns seikkailuja.²¹ Näihin roolileikkeihin kuuluu henkilöhahmojen valitseminen suosikkipeleistä tai -ohjelmista ja hahmojen esittäminen. Hahmoleikeissä keskeistä on jonkin tutun mediahahmon leikkiminen, jolloin lapsi voi kokeilla erilaisia roo-

²⁰ Käsittelimme brändejä ja kaupallisia mediasisältöjä tarkemmin luvussa 7.

²¹ Suvi Pennanen (2009, 187–189) on hahmotellut lasten medialeikit kuuteen luokkaan, jotka ovat hahmoleikit, hokemaleikit, tapahtumaleikit, käsittelyleikit, metaleikit ja pelileikit. Tapahtumaleikeissä lapset leikkivät jotakin mediassa näkemäänsä tapahtumaa tai tilannetta.

leja ja ominaisuuksia. Hahmoleikit voi myös nähdä osana lasten identiteettityötä ja lasta voimaannuttavina kokemuksina (Pennanen 2009, 187).

K: Ketä sä esität siinä teiän leikissä?

V: Yleensä sitä Luke Skywalkeria.

K: Joo, et sä oot semmonen sankari sitten.

V: Niin, se on kiva.

(POIKA, 8-V. HA)

Tutkimukseemme osallistuneiden lasten medialeikit olivat yhteisöllistä toimintaa, sillä niitä leikittiin usein sisarusten ja kavereiden kanssa. Veljet ja sisarukset jakoivat keskenään roolit, ja roolit saattoivat myös olla pysyviä. Esimerkiksi eräs 8-vuotias kertoi olevansa Star Wars -leikissä aina Luke Skywalker, kun veli sai esittää Darth Vaderia tai Yodaa. Leikkeihin kuuluu myös voimien ja aseiden jakaminen osallistujien kesken.

KUVA 4. Star Warsin hahmot näkyvät 5- ja 8-vuotiaiden poikien leikeissä



Kaveripiirin vaikutus tyttöjen ja poikien leikkikulttuuriin on merkittävä. Kaikki tutkimukseemme osallistuneet 5-vuotiaat olivat jo päiväkodissa, missä erilaiset mediavaikutteet leviävät nopeasti. Vanhemmilla ikäryhmillä koulu on tärkeä areena mediavaikutteiden vaihtoon. Medialeikkiin osallistuminen ei sinänsä edellytä leikin inspiraationa olevan ohjelman näkemistä, vaan leikit ja mediasisällöt leviävät vertaisryhmissä. Mediakulttuurin tietämys medialeikeissä voi kuitenkin tuottaa lapselle valtaa ja mahdollisuuksia toimia vertaisryhmissä

(Pennanen 2009, 192). Esimerkiksi 5-vuotiaan pojan vanhemmat kommentoivat lasten omaksuvan taisteluleikkejä kavereiltaan, vaikkei kyseinen lapsi ollut koskaan nähnyt Ninjakilpikonnaa ja Pokémoneja.

Poikien medialeikkien teemana olivat usein seikkailut ja taistelut. Hyvien ja pahojen hahmojen väliset vastakkainasettelut olivat keskeinen osa erityisesti poikien leikkejä. Norjalaispoikien Star Wars -leikkejä tutkinut Pål Aarsand havaitsi hyvän ja pahan välisen taistelun sekä tappamisen olevan keskeinen osa leikin narratiivia (Aarsand 2010, 149). Tässä suhteessa medialeikit muistuttivat kovasti edellisen tutkimuskierroksen antia. Poikien leikeissä korostuivat taistelut ja hurjat stuntit, erityisesti 8-vuotiaita poikia kiinnosti omien fyysisten voimien koetteleminen ja esittelemineen niin leikkitaisteluissa kuin painissa. Taistelut päätyivät myös omaan sisällöntuotantoon, kuten sarjakuvien piirtämiseen.

V: Me leikitään joskus koulussa niin Hulluja japanilaisia ja Star Warsii.

K: Millais niitä leikitään?

V: Star Warsissa otetaan jotkut kepit, koulun pihasta etitään, ja sitten leikitään, et ne on valomiekkoja ja taistellaan niillä silleen.

K: Entä miten leikitään Hulluja japanilaisia?

V: Hypätään suunnilleen tästä maasta kattoon asti, niin kalliolta hypätään sieltä alas polvilteen ja sitte vedetään voltteja puuta päin.

(POIKA, 8-v. HA)

Tässä olen minä. [Pikkuveli] sanoo, että mulla on pyssykäsi. Kun mä piirsin tähän varo ja sitten se kiersi yli maapallon ja osui suoraan pahisalukseen, niin se pahis sanoi ”eiinii” ja sitten kuulu ”poks”, ja tämä alus niin tulee vihellyksellä. Ja sitten me kiinnitettiin tuo pyssykäden pyssy, ja sitten mä löysin aluksen ja lähtötulet laukesivat ja sanoin ”täältä tullaan avaruus”.

(POIKA, 8-v. HA, KERTO O PIIRTÄMÄNSÄ SARJAKUVAN JUONESTA)

Musiikki oli osalla lapsista toiminnallinen osa leikkejä ja tiettyyn leikkiin saattoi olla oma määrätty musiikkinsa. Pienimmät lapset tykkäsivät tanssia tai laulaa musiikin mukana.

V: Me joskus laitetaan kotileikeissä vauvalle unimusiikkia. Ja sitten joskus me tanssitaan. Ja joskus barbit tanssii.

K: Ahaa. No onks sulla semmoista omaa musiikkia, mikä sitten siihen barbileikkiin käytetään?

V: Miten niin?

K: Onks sulla semmoista tiettyä musiikkia, onks barbeille (oma)?

V: Sitten mä laitan yhen tietyn levyn.

K: Minkä levyn sä laitat, muistatko?

V: Yhen Hesburgerista tulleen, koska siellä on hyviä kappaleita.

(TYTTÖ, 8-v. HA)

Tyttöjen leikeissä kiinnostus kohdistui Barbie-nukkeihin, Winx-keijukaisiin, prinsessoihin ja eläinhahmoihin, kuten hevosleikkeihin ja PetShop-hahmoihin. Tyttöjen leikit olivat usein hoivaavia roolileikkejä. Osa 5- ja 8-vuotiaista tytöistä arveli, ettei media inspiroinut esimerkiksi heidän kotileikkejään. Huomattava on, että mediassa ei välttämättä ole tarjolla runsaasti materiaalia, jota tytöt voisivat suoraan hoivaavissa leikeissään hyödyntää. Kirjoista ja muista mediasisällöistä poimittu tarinallisuus, ihmissuhteet ja hoivaaminen varmasti ilmenevät tyttöjen leikeissä, mutta kenties vaikeammin tunnistettavasti kuin taistelut poikien medialeikeissä. Voi myös olla, että mediasta poimitaan leikkeihin utooppisia ja mielikuvituksellisia aineksia mieluummin kuin tosi-elämää muistuttavia aineksia (Kupiainen 2002, 73). Lapset voivat samalla leikin avulla ilmaista erilaisia tunnetiloja, joita mediasisällöt heissä synnyttävät (emt.). Utooppista fantasiaa tarjosivat esimerkiksi Winx-keijukaiset, jotka ovat toiminnallisuudessaan verrattavissa poikien suosimiin hahmoihin. Winx-keijukaiset voivat siis tarjota tytöille toiminnallisia samastumisen kohteita, ja tytöt voivat omissa leikeissään olla päähenkilönä maailmaa pelastamassa. Jotkut tytöt myös kertoivat pitävänsä Disneyn Mulan-elokuvan taistelukohtauksista.

V: Winxiä se on sellanen tv-ohjelma joka, hurjan hauska ja vähän pelottava joskus.

K: Aijaa.

V: Ja siin on pahoja.

K: Aijaa, mitenkä sitä Winxiä leikitään?

V: No siin on se, Winxit on sellasia tyttöjä jotka pelastaa maailmaa. Ei muuta.

K: Ooksää sit semmonen joka aina pelastaa?

V: Joo mä oon Winx.

(TYTTÖ, 5-v. HA)

V2: Mä leikin esimerkiks... jos tulee Winx, telkkarista lauantaina, niin mä ehkä leikin sitä, joskus sitä mä leikin niin. Esimerkiks sinä samana lauantaina tai jonaki päivänä... tai sit mä leikin sitä koulussa kavereitten kanssa. Tai sitte jos tulee joku eläinohjelma, ni sitte me voidaan leikkiä sitäkin.

K: Mm. No millai sitä leikitään?

V2: No me ollaan niin ku, jos esimerkiks tulee vaikka joku kissaeläinohjelma, vaikka leijonista, ni sit me ollaan kaikki leijonia, ja me saadaan ite päättää mitä me ollaan, mitä eläimiä. Jotain kissaeläimiä tai jotain.

(TYTTÖ, 8-V. HA)

KUVA 5. Barbie- ja Bratz-hylly 8-vuotiaan tytön huoneessa



Nukeilla ja Winx-keijuilla leikkiminen liittyi vahvasti tiettyyn ikävaiheeseen. 11-vuotiailla nuorilla leikit alkoivat olla taaksejäänyttä elämää ja sosiaaliset riennot ja harrastukset alkoivat kiinnostaa enemmän. Esimerkiksi edellisellä tutkimuskierroksella Winxeillä ahkerasti leikkinyt tyttö tunsu, etteivät kyseiset nuket enää olleet hänen iälleen sopivia leluja, paitsi jos niitä hyödynsi ratsastusleikeissä. Kaikenikäiset lapset olivatkin hyvin tietoisia sekä omalle sukupuolelleen että omalle ikäryhmälleen ”kuuluvista” leikeistä ja mediasisällöistä. Lapset siis käyttivät mediaympäristöä peilinä kehittyessään yhdestä ikävaiheesta seuraavaan. Leikkimisen jättäminen voi tuntua haikealta, mutta välttämättömältä kasvun virstanpylväältä.

K: Minkä takia se meni ohi se kiinnostus [Winxiin]?

V1: No se tuntuu vähän pienempien ohjelmalta ja nyt että ei se kiinnosta sil lail.

K: Niin se oli ohjelma, oliko se lehti myös?

V1: Mm.

K: Olemas, joo. Niin kumpikaan ei oikeestaan sit enää kiinnosta vai?

V1: Ei nytten mutta pienempänä mää katoisin niitä, ja sitten mul oli semmosia leluja niistä.

K: Ooks sä niillä enää leikkiny?

V1: En, paitsi sillon kun niillä on hyvät taipuvat jalat, niin sitten ne mahtuu ratsastaa paremmin hevosilla.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Television kykyjenetsintäkisat antavat isommille tytöille mahdollisuuden roolileikkeihin ja oman identiteetin rakennustyöhön. Eräs haastateltava oli osallistunut koulussa järjestettyyn Talent-kisaan kaverinsa kanssa. Suvi Pennanen kutsuu tällaista medialeikkiä metaleikiksi, eli lapset leikkivät median tekemistä (Pennanen 2009, 190).

V: Me keksittiin siihen [kappaleeseen] omat sanat, kun se [kaveri] on tosi hyvä soittaan pianoa, se on varmaan seittemän vuotta soittanu pianoa. Niin me tehtiin semmonen, ja sitten toisessa mää lauloin yhen Katri Ylanderin laulun ja se säesti sen.

K: Mites, olis siinä sitten vaan, että kaikki esiinty, mut olikos siinä mitään tuomareita?

V: Joo, siinä oli tuomarit, mutta me saatiin siinä palkinto. Ja sitten aikaisemmin me voitettiin mun kaverin kans semmotteella jumppaesityksellä, niin saatiin kans... Me ollaan saatu molemmilla kerroilla muki ja sitten namia.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Mediassa tarjolla olevan aineiston perusteella lapsi muokkaa identiteettiään ja luo sosiaalisia suhteita ja suuntautuu yhteiskuntaan (Kupiainen 2002, 72). Etenkin pienet lapset myös kaipaavat voimakkaan sukupuolittuneita mediahahmoja sukupuoli-identiteetin harjoitteluun (Salokoski & Mustonen 2007, 19). Omalta osaltaan voimakkaan sukupuolistereotyyppinen lelujen maailma myös vahvistaa sukupuolten välisen leikkikulttuurin eroja entisestään (Okkonen 2007, 69). Pojille on tarjolla paljon toimintahahmoja ja erilaisia räjähtelyä ja räiskintää sisältäviä pelejä ja ohjelmia. Tällaisten sisältöjen käyttöä kuitenkin rajoitetaan kodeissa, ja lapsille tarjotaan monia muitakin virikkeitä median parissa. Toimintaa ja jännitystä sisältävät ohjelmat tuntuvat haastattelujemme perusteella vetoavan erityisesti poikiin ja tarjoavan heille kuvastoja ja hahmoja omiin fyysisiin mittelöihin. Myös Aarsandin mukaan media, pelit ja elokuvat voivatkin

olla resursseja, joilla lapset organisoivat ja rakentavat leikkejään. Hahmojen valitsemisessa ja niistä neuvottelemisessa on kyse leikin kulun suunnittelusta ja valtarakenteen perustamisesta (Aarsand 2010, 149–150).

K: Duudsoneissa ei taida olla mitään hahmoja olemassa.

Isoveli: On.

K: Onko?

V1: Mä oon, mulla on Duudsoneissa hahmo, koska mä oon Jarppi.

(POIKA, 8-V. HA)

V: Ne on aika usein tolla, Lego Indiana Jonesii leikitään ton yhen V:n kanssa, kenen kans mä lähen aina kouluun täst kahestaan, ku se asuu ihan tuolla noin.

K: Joo joo, no millai sitä voi leikkiä sitte?

V: Siin tulee sillai miten me ollaan sitä pelii pelattu ihan oikeestiki.

K: Ootteks te sitte, onks jompi kumpi aina Indiana Jones?

V: Joo, se oon usein minä.

K: Ja sitten, onks teillä seikkailuja sitten?

V: On. Me seikkaillaan täällä ympäri meiän pihvoja.

(POIKA, 8-V. HA)

Edellisellä tutkimuskierroksella osa vanhemmista kantoi huolta median vaikutuksesta lasten leikkeihin. He kokivat median uhkana ”autenttisille” leikeille, joissa lapset itse kehittelevät rooleja ja juonikuvioita sen sijaan että kopioisivat mediasta näkemiään tarinoita. (ks. Noppari ym 2008). Huolenaihe on siinä mielessä perusteltu, että lapsille on jatkuvasti tarjolla yhä enemmän audiovisuaalista materiaalia, josta he voivat ammentaa vaikutteita medialeikkeihinsä. Tällä tutkimuskierroksella aiempaa useammat lapsista vierailivat esimerkiksi Legon nettisivuilla katselemassa videoita ja tuotteita. Muutos aiempien vuosikymmenten Lego-leikkeihin on lelujen ja brändien nettisivujen antama materiaali leikkeihin: esimerkiksi sivuilla on tarjolla animaatioita, joissa Lego-hahmot seikkailevat, lisäksi Legon sivuilta voi katsella muiden käyttäjien tekemien legorakennelmien kuvia. Interaktiivinen sivusto voi antaa uusia ideoita medialeikkeihin. Toisaalta sivusto voi myös rajoittaa lapsen oman mielikuvitusmaailman luomista tarjoamalla valmiita maailmoja, joissa kunkin teeman hahmot ja kulkuvälineet seikkailevat omissa ympäristöissään.

Vanhempia huolestuttivat toisinaan lasten taistelu- ja painileikit. Kasvattajien näkökulmasta riehumisleikkejä on perinteisesti pitänyt rajoittaa ja leikkiä pitää aisoissa (vrt. Pennanen 2010). Lasten median käyttöä tarkastellessa on myös

usein pohdittu, vahvistavatko taisteluja ja sotimista käsittelevät mediasisällöt väkivaltaista käytöstä lapsissa. Tutkimusten mukaan median väkivaltaiset koh-
tauokset saavat lapset toisinaan imitoimaan näkemäänsä, mutta aggressiivinen
käytös ei johdu yksinomaan nähdyistä mediasisällöistä (von Feilitzen 2010, 176).
Epäsopiviksikin katsotut medialeikit voivat lasten näkökulmasta olla rikkai-
ta sosiaalista vuorovaikutusta vaativia leikkejä, jotka antavat mahdollisuuden
mediakokemusten käsittelyyn yhdessä vertaisten kanssa (Pennanen 2003, 201).
Lisäksi lasten on mahdollista käsitellä leikin avulla pelottavia ja järkyttäviä me-
diakokemuksia (emt. 189). Haastatteluaineistossamme nousi esiin tapaus, jossa
lapsi oli World Trade Centerin iskujen (11.9.2001) jälkeisenä keväänä rakentanut
lumesta kaksoistornit, joihin lentokone osui. Lapsi oli siis käsitellyt mediako-
kemusta leikin avulla vielä lähes puoli vuotta tapahtuman jälkeen. Muutkin
nostivat WTC:n iskun esiin kysyttäessä merkittävää mediamuistoa.

”Kun uutisissa tuli Manhattanin kaksoistornien luhistuminen lehtokoneen
lentäessä niitä päin. Sellaista näkee tosi harvoin.”

(POIKA, 14-V. PÄ)

Medialeikit vähenivät asteittain lasten varttuessa. 11-vuotiailla nuorilla leikit
korvautuivat digitaalisilla peleillä, harrastuksilla ja kavereiden kanssa olemisellä.
Leikkiminen saattoi tuntua lapselliselta touhulta ja entiset leikkivälineet saattoi-
vat muuttua turhiksi tavaroiksi. Vanhojen leikkien jäädessä nuoret hyödynsivät
entisiä leluja uusissa käyttötarkoituksissa joko leikeissään tai jopa kaupankäynnin
välineenä. Vanhemmilla lapsilla mediatuotteiden keräileminen ja vaihtokauppa
olivat eräänlainen mediatuotteisiin liittyvä sosiaalisen kanssakäymisen muoto.
Esimerkiksi keräilykorteissa oli usein vertailemisen tai pelaamisen mahdollisuus
senkin jälkeen, kun kyseistä mediasisältöä ei enää seurattu. Mielenkiintoinen
havainto tällä tutkimuskierroksella oli, että medialeikit olivat jo joillakin 8-vuoti-
ailla haastateltavilla korvautuneet digitaalisilla peleillä ja kavereiden kanssa oles-
kelulla. Itse keksittyjen juonellisten leikkien sijaan eräs 8-vuotias poika simuloi
riehumisleikeissä tietokonepeleistä tai televisiosta tuttuja temppejuja.

K: Ai jaha, joo, leikitteks te pojjaat sitten niitä Transformeri-leikkejä, et onks
se kuitenkin, niin se on semmonen.

V1: Joskus leikittiin.

K: Ai että ette enää leiki?

V1: Ei.

K: Minkäs takia te ette?

V1: Me ei yleensä enää leikitä leluilla.

K: Ihan totta. Älä ny.

V1: Ei leikitä.

K: Ihan totta?

V1: Me ei leikitä enää leluilla. Me pelataan.

Isoveli: Yleensä.

V1: Tai sit ollaan kavereitten kaa.

(POIKA, 8-V. JA ISOVELI. HA)

Vaikka juonelliset medialeikit ja lelujen käyttäminen leikeissä vähenevät iän mukana, media tarjoaa aineksia identiteetin rakentamiseen läpi koko lapsuuden. Teini-ikäisen identiteettileikeissä median rooli on erilainen kuin pikkulapsilla, mutta yhtä lailla lapset, nuoret kuin aikuisetkin poimivat mediasta samastumisen kohteita, toimintatapoja ja puheenparsia. He hyödyntävät näitä resursseja tiedostamattomana voimavarana, jota ei voi tunnistaa yhtä selkeästi leikiksi kuin pikkulasten prinsessaleikkejä tai taisteluriehumisia. Lasten sukupuoliroolit ja -identiteetit eivät synny sattumalta vaan pitkällisen oppimisen ja harjoittelun tuloksena. Tässä kehityksessä media tarjoamalla hahmoilla, sisällöillä ja toimintamalleilla on merkittävä rooli.

4.2. Virtuaaliset taistelut ja digitaaliset nukkeleikit

Digitaalisia pelejä voidaan tarkastella leikkimisenä tai leikin jatkumona, ja pelaamisessa toteutetaan monia leikin kaavoja, kuten neuvotellaan, autetaan toisia tai hyväksytään toisen ratkaisuja (Karimäki 2007, 43). Tällä tutkimuskierroksella kiinnitimme entistä enemmän huomiota siihen, että leluvalmistajat ovat hyödyntäneet leikkimisen ja pelaamisen rajamaaston ja ohjaavat tarkoituksellisesti lasten kiinnostusta leikeistä pelien maailmaan. Esimerkiksi Star Warsissa perinteiset lego-leikit vaihtuvat portaattomasti konsolipeleihin, joissa lego-hahmot seikkailevat digitaalisessa ympäristössä. Edellisen tutkimuskierroksen jälkeen pelivalikoimaan oli tullut mukaan Lego Indiana Jones²², ja myös Lego Batmanista on tehty oma pelikonsolipeli.

Yli 10-vuotiailla pojilla kiinnostus siirtyi taistelujen ja seikkailujen leikkimisestä pelaamiseen ja kavereiden kanssa olemiseen. Myös maskoteilla, hahmoilla ja legoilla leikkiminen jäi samoihin aikoihin pois. 11- ja 14-vuotiaita kiinnostivat kuitenkin edelleen voimia mittaavat ohjelmatyypit, kuten Hullut japanilaiset, Duudsonit ja painiohjelmat. Fyysisten voimien mitteleminen vaihtui pääosin

22 Neljäs Indiana Jones -elokuva *”Indiana Jones ja kristallikallon valtakunta”* sai ensi-iltansa 2008, ja elokuvan vanavedessä on tuotettu mittava määrä oheistuotteita ja pelejä myös pienille lapsille.

tietokonepelien simuloituihin taistelu-, seikkailu- ja takaa-ajotilanteisiin (Ratchet, Indiana Jones, Battlefield). Peleissä pojat voivat tehdä omat fyysiset rajansa ylittäviä temppuja pelihahmoilla, ylittää esteitä ja voittaa haasteita. Peleissä myös taistellaan ”pahiksia” vastaan ja kilpaillaan voitosta – samoja elementtejä esiintyi myös lasten leikeissä. Esimerkiksi painipelissä veljekset auttoivat toisiaan taistelussa pahoja vastaan.

V: Tässä pitää yrittää tolla hiirellä tiputtaa tyyppejä, niitä pitää yrittää tappaa pahiksia ja sitte jos siinä tasossa on omia, niin sitte niitä pitäisi yrittää silleen, että ne ei liiku ittestään, että pitää silleen pudottaa ne ja silleen niin yrittää silleen ettei tapa omia sitte. Mä oon päässy tän kai viis kertaa, joku kai kolme kertaa läpi.

(POIKA, 8-v. HA)

Veli: ...toi kalju on aika iso. Se on niin iso.

K: Onks tää semmonen mihin tarttee aina kaverin pelaamaan, tätä ei voi yksin pelata?

V: Voi pelata.

Veli: Voi pelata.

K: Ai jaa, kukas siinä sitten siinä vastassa on?

Veli: Toi kalju on paha, se veti mutkin maahan.

K: Onks siinä sitten tietokone vastassa vai kuka?

V: Tää kone. Kato mä vedin kaljun, hei mä vedin kaljun maahan. Kattokaa, jee!

(POIKA, 8-v. HA)

V: Nyt kun mä tapoin tän, niin sitten tohon tulee tollanen, ja mä sain tällasen miekan, ja tää on rajaa, ja tää on sitä lihaa. Sitten tossa näkyy kuinka paljon mä tarviin seuraavaan leveliin.

(POIKA, 11-v. HA)

K: Onks noi [Ratchet & Clank] semmosia, onks ne räiskintäpelejä vai...

V: No ne on, on ne aikalailla, että siinä on vähän pohdintaa ja sitte tällasta, nää on ihan [yli kolmevuotiaille], että räiski villisti ja selvitä välit kavereihin.

Täs on moninpelikin sitte.

(POIKA, 14-v. HA)

Medialeikkien tavoin pelaaminen on usein voimakkaan sukupuolitunut-ta: pojat pitävät yleensä toiminnallisista peleistä, kun taas tytöt suosivat pelejä,

joissa on hyödyllistä ja oppimista tukevaa sisältöä (Brandtzaeg & Heim 2009, 69). Poikien pelaamat digitaaliset pelit sisältävät usein väkivaltaisia elementtejä taistelujen, ampumisen tai törmäilyn muodossa. Jo kolmevuotiaasta ylöspäin oli tarjolla pelejä, joissa sai räiskiä, ”selvitellä välejä”, räjäytellä ja posautella. Cecilia von Feilitzenin mukaan pelaajat eivät välttämättä pidä pelaamisen suolana väkivaltaisuutta sinänsä vaan pelien tarjoamaa haastetta. Keskeistä pelaajilla on siis pelin hallinnan opettelu, ongelmanratkaisu ja kilpaileminen sekä tasojen ylittäminen, vaikeista tilanteista selviäminen ja pelien läpipääsy. Toki väkivaltaiset elementit myös vetoavat jossain määrin erityisesti poikapelaajiin. (von Feilitzen 2010, 181.) Esimerkiksi sota- ja taistelupeleissä pelaaja pääsee osallistumaan virtuaaliseen maailmaan, jossa hän saa muokata hahmoaan ja seikkailla uusissa ympäristöissä ja oudoissa tilanteissa. Fallout 3 -pelissä pelaaja pääsee liikkumaan vapaasti raunioituneessa kaupungissa.

”[Suosikkisisältöni on] PC-peli Fallout 3. Peli sijoittuu vuoteen 2277, jolloin ydinsota on tuhonnut melkein kaiken. Pelissä pelataan isosta pommisuojusta paenneella henkilöllä. Pelaaja saa päättää minkä näköinen ja minkälainen hän on. Fallout 3:ssa voi tehdä muiden ihmisten antamia tehtäviä ja riehua vapaasti Washington D.C:n ja sen ympäristön raunioissa.”

(POIKA, 14-V. PÄ)

Oman haastatteluaineistomme lapset kertoivat digitaalisten pelien pelaamisen motiiviksi kilpailemisen, uusien tasojen saavuttamisen ja pelin hallinnassa kehittymisen. Lapset mainitsivat monia onnistumisen hetkiä digitaalisten pelien parissa. Pelit voivatkin tarjota tärkeitä oppimisen ja onnistumisen kokemuksia (Schaffer 2006; Gee 2007a; 2007b). Erityisesti pojat nostivat usein esiin kuinka monta kertaa olivat päässeet jonkin pelin läpi. Pelin suorittaminen kokonaisuutena on siis pitkäjänteinen tavoite pelaamisen taustalla. Pelit voivatkin tarjota tärkeitä onnistumisen ja oppimisen kokemuksia. Lapset kokivat kehittyvänsä pelien pelaajina ja olevansa taitavia pelaajia. Taitoja lapset seurasivat selvittämiensä tasojen ja pisteiden avulla.

”Ehdoton suosikkisisältöni on World of Warcraft -nettiroolipeli. Siinä fantasiaolennot taistelevat toisiaan vastaan ja tehdään questejä (tehtäviä) ja kehittään leveitä (tasoja).”

(POIKA, 14-V. PÄ)

11- ja 14-vuotiaiden poikien suosiossa olivat netissä pelattavat strategiapelit, joissa liittoudutaan, suunnitellaan ja rakennetaan pitkäkestoista peliä. Verkko-

pelien voi nähdä kehittävän yhteistä ongelmanratkaisua, teknologista lukutaitoa sekä vastuullista vallankäyttöä ja toimeen tulemistä erilaisten ihmisten kanssa (vrt. Thomas 2007, 186). Digipelit edellyttävät pelin audiovisuaalisen ympäristön ja tarinan hahmottamista, ”pelin lukutaitoa”. Pelaaja myös tuottaa pelin narratiivia (hahmojen luominen, pelin kulku, yhteydenotot toisiin). Taito lukea digitaalista peliympäristöä voi yhdistyä ”perinteisiin” tekstin lukutaitoihin, kun pelaaja esimerkiksi etsii peliin tarvittavia koodeja tai avaimia verkosta. Lasten mielestä pelaaminen oli rentouttavaa ja viihdyttävää. Keskeistä on myös pelien tarjoama jännitys ja peleihin uppoutuminen arjen vastapainona. Digitaalisten pelien maailma tarjoaa pakopaikan ja fantasiamaailman.

V: Joo. Sitte täällä on että nytki meidän täällä saa liittouman tehtyä muiden kanssa, niin mulle lähetti meidän liittoumassa yks tyyppi, lähetti kun sillä jotkut tyytit hyökkää sen kylään, niin lähetti mulle, ettei sen joukot sitte kuolis siellä, se lähetti nää mulle, ne on nyt tallessa mulla sen aikaa sitte.

K: Niin niin, joo. No tiiäks sää kenenkä kanssa sää täällä liittouduit, että onks ne, tiiäks sää ketä ne on sillai oikeessa elämässä?

V: No en, mutta kyllä ne, meillä on ihan tämmönen, missä täällä nyt neljä tyyppiä on että...

K: Niin toi M on nyt tietysti sisko?

V: Joo, et toson kaks tyyppiä. Foorumilla välillä sitte jutellaan ihan, että eilen on käyny X laittamassa jotain tänne, että voin säilyttää näitä. Tää on ihan vaan siitä pelistä sitte.

(POIKA, 14 V. HA)

”Pidän pelaamisesta, koska pelatessa voi tehdä kaikkea uutta ja jännää, mitä ei voi oikeassa elämässä tehdä. Netissä pelaan Runescapea, eräänlaista roolipeiliä, jossa seikkaillaan mennessä ajassa. Olen luonut siellä itselleni omanlaisen pelihahmot, kaveritkin ovat siellä samaan aikaan omilla hahmoillaan.”

(POIKA, 11-V. PÄ)

”Tykkään pelaamisesta, koska se on hauskaa ajanvietettä. En tykkää yleensä pelata kovin realistisia pelejä, koska kuvitteelliset jutut ovat kiinnostavia siksi, että ne eivät voi tapahtua oikeasti.”

(POIKA, 14-V. PÄ)

Isoimmilla pojilla taistelu- ja räiskintäpelien lisäksi kiinnostus suuntautui seikkailu-, avaruus- ja strategiapelisiin (Runescape, Dark Orbit). Osa strategiapelistä edellytti sitoutumista pitkäksi aikaa, joidenkin verkkopelien jakso

saattaa olla vuoden pituinen (Travian). Tiivis vierailutiheys pelisivustolla antaa käyttäjälle pelissä tarvittavaa virtuaalivaluuttaa tai peliresursseja. Afrikka-verkotelissä pelaajan suositellaan käyvän sivuilla minuutin verran kerran tunnissa, jotta pelaaja saa kerättyä energiaa pelihahmolleen. Myös tyttöjen suosimat puutarha- ja lemmikkipelit vaativat jatkuvaa vierailua sivustolla.

V: Nyt täällä luki just näissä ohjeissa tai jossain tuli, että tämmönen yks pelikausi, että kuka voittaa tän koko jutun niin se on noin, olikohan se 11 vai 12 kuukautta mitä yks tämmönen, sitten taas uus alkaa. Tää on tämmönen...

K: Ihan totta? Siis siel kestää vuoden se peli?

V: Noin suurin piirtein. Täällä on tämmönen että sijoitus ja monesko mää on täällä, ja mulla on 233 tyyppiä ja sit täältä pistetään ensimmäinen, niin sillä on sitten vähän, 17 000 tyyppiä, että vielä on matkaa, et kyllä on noin paljon, mulla on yks.

(POIKA, 14-V. HA)

Tietysti täällä on myös tämmönen hauska Hurrikaani-opisto, mis on pelejä, joita voi pelata. Sitten niitä pelejä pelaamalla pääsee pistelistalla, ja sit kun siellä on tarpeeks korkeelle päässy siellä, niin sille agentille kun sille voi valita myös varusteita, esimerkiksi kiikareita ja semmosia, niin sitten kun tietyn pistemäärän savuttaa, niin siinä saa sit erikoisvarusteita semmosia.

(POIKA, 11-V. HA)

K: Tuleeks sun ihan päivittäin käytyä tuolla kattoo, että mitä sun farmille kuuluu?

V: No varmaan. Paitsi riippuu nytten, jos mä vaikka laitan näitä kasveja, niin näissä menee yks päivä, et nää on valmiita, että jos mä nyt tänään istutan, niin nää on sit huo...ei kun näis menee muuten kaksi päivää.

K: Tuleeks sitten semmosta, että sun on pakko mennä kattoon?

V: No vähän niinkin.

(POIKA, 11-V. HA)

Taistelu- ja räiskintäpelien lisäksi erityisesti 11- ja 14-vuotiaat pojat olivat kiinnostuneita Playstationin musiikkipeleistä, kuten Guitar Hero, Band Hero ja DJ Hero.²³ Ideana on painaa peliohjaimen nappuloita peliruudulla vierivien nuottien mukaisesti. Poikien huoneista löytyikin runsaasti kitaraa, rumpuja ja mikseripöytiä muistuttavia peliohjaimia. Digitaaliset pelivälineet ovat siis viime

23 Netistä löytyy myös tytöille suunnattuja soittopelejä, kuten Barbie Rockstar.

tutkimuskierroksen jälkeen vallanneet tilaa 11–14-vuotiaiden poikien kotien nurkista²⁴. Osa lapsista myös pelasi kyseisten soittopelien kännykkäversioita. Pienemmät lapset puolestaan saattoivat pelata soittopelisiä yhdessä vanhempiansa kanssa. 5-, 8- ja 11-vuotiaat pelasivat lisäksi innokkaasti Wii-pelikonsolin pelejä, joissa pelaaja voi harrastaa virtuaaliliikuntaa erilaisten peliohjaimien avulla. Huomionarvoista on, että soitto- ja liikuntapeleissä ei ole lainkaan väkivaltaisia aineksia, minkä vuoksi vanhemmat epäilemättä suosivat pelien hankintaa. Lisäksi pelaaminen edellytti enemmän fyysistä aktiviteettia kuin tietokoneen ruudun ääressä istuttaessa.

K: Liikutetaaks noissa muissa kaikkia jalkoja ja koko kehoa?

V: Kyllä, kyllä näissä joissaki. Tai näissä ainakin tulee hiki, näissä. Ja miekkailuissa pitää tiputtaa, tässä on miekkailuki.

K: Joo. Mitä sä tykkäät noista tommosista peleistä, missä liikutaan?

V: Hm...pyöräilykin on mun mielestä kivaa. Ja jousiammunta, ja sitten miekkailuki. Ja koripallo. Koriskin on.

(POIKA, 8-V. HA)

Myös tyttöjen leikit siirtyvät luontevasti digitaalisten pelien maailmaan, sillä netistä löytyy suuri valikoima erilaisia lemmikkien hoivaamista, puutarhanhoitoa sekä mallien tai keijukaisten pukemista, kampaamista ja meikkausta sisältäviä pelisivustoja. (GoSupermodel, Stardoll, Operaatio Hurrikaani, Australian eläinsairaala). Tyttöjen suosimat pelit keskittyivät hoivaamiseen ja ulkonäön huoltamiseen. Nämä pelit muistuttavat tyttöjen ”perinteisiksi” ajateltuja kotihoiva- ja nukkeleikkejä. Tytöt eivät siis ensisijaisesti suosineet pelejä, joissa oli toimintaa ja pitkiä juonikuvioita. Tyttöjen peliympäristöt olivat pikemminkin staattisia ja muistuttivat entisaikojen paperinukkeleikkejä virtuaalimuodossa. Isompien tyttöjen suosima sivusto oli GoSupermodel, jossa tytöt pääsivät muokkaamaan digitaalista huippumallihahmoa, valitsemaan tälle vaatteita ja kampauksia. Verkkopelien maailma tarjoaa laajemman sosiaalisen verkoston ja suuremman muunneltavuuden perinteisiin nukkeleikkeihin verrattuna.

Monet verkkopeleistä tarjoavat myös sosiaalista vuorovaikutusta tukevia palveluja. Peleissä ollaan yhteydessä kavereihin, kommentoidaan heidän maastilaansa, lemmikkejään tai mallejaan. Kaverukset voivat myös hoitaa toistensa sivustoja, mikäli käyttäjä on itse matkoilla. Monilla nuorten pelisivustoilla saattoi linkittyä kavereiden tai muiden käyttäjien kanssa, ja sivuilla oli myös keskustelupalstoja tai chat-huoneita. Esimerkiksi GoSupermodel-sivusto tarjoaa keskustelupalstoja

24 Lisää lastenhuoneiden mediavarustuksesta luvussa 3.1.

Roope rakentaa verkossa valtakuntaa

14-vuotias Roope pelaa tietokoneella viikonloppuisin kavereidensa kanssa. 11-vuotiaana hän oli vielä kiinnostunut enimmäkseen rallipeleistä, mutta nyt strategiset pelit kiinnostavat enemmän. Hänen suosikkipelinsä on muinaiseen Roomaan sijoittuva Travian-selainpeli, jossa rakennetaan omaa valtakuntaa ja liittoudutaan muiden pelaajien kanssa. Pelissä voi rakentaa omia peltoja, rakennuksia ja joukkoja. Roope pelaa pääasiassa tuttujen kavereiden kanssa, mutta netin kautta tulee yhteydenottoja ja liittoutumispyyntöjä myös tuntemattomilta pelaajilta. Travianin pelikausi on pitkä, sillä yksi peli kestää 11–12 kuukautta, jonka jälkeen pelin voittaja selviää.

Kolme vuotta sitten Roope oli innostunut Pokémon-korttien keräämisestä, mutta nyt hän ei enää kerännyt kortteja, ja pelasikin niillä vain satunnaisesti. Nykyisin Roope pelaa konsolipelejä, kuten Ratchetia, Indianaa Jonesia, Battlefieldia. Rallipeleistä hän pelaa Need for Speedia ja MotorStormia sekä Destruction Derby Arenas -peliä. Roope vaihtelee pelejä: kyllästyttyään yhteen hän keskittyy toiseen. Roope noudattaa pelien ikärajoja yleensä tarkasti. Hän on kyllä nähnyt kaverillaan K-16-pelejä, joissa on paljon räiskintää ja ammuskelua. Roopella on naapurissa pelikaveri, jonka kanssa hän pelasi kolme vuotta sitten rallipelejä. Pelitoveruus on säilynyt, mutta nyt pojat ovat siirtyneet pelaamaan Ratchetia ja Clankia. Roope arvostaa peleissä hyvää grafiikkaa. Hän saa usein konsolipelejä lahjaksi ja joskus ostaa niitä itsekin.

eri aiheista (muoti, ystävät, pelit, musiikkia, vapaa-aika, pojat, lemmikit, kilpailut, julkkikset), ja lisäksi chat-mahdollisuuden omien kavereiden kesken. Sivustoilla voi lähettää kavereilleen virtuaalihalauksia. GoSupermodel-sivustolla eräs 11-vuotias haastateltavamme viestitteli sekä luokkakavereiden että tuntemattomien kanssa. Hän ei kuitenkaan pitänyt verkkotuttavuuksiaan ”oikeina” kavereina.

K: Mitenkä sä semmoseen reagoit sitte, jos joku pyytää, tommonen vaikka ihan tuntematon olla sun ystävä?

V: No siis, ei täällä saa antaa mitään tietoja. Että nyt tää on mun kaveri ja siis ei oikee kaveri, mutta.

K: Millä tavalla se ei oo oikee kaveri, mitä sä sillä tarkotit?

V: Tai siis, et no se on mun kaveri täällä, mut ei oikeessa elämässä.

(TYTTÖ, 11-v. HA)

Kuten edelliselläkin tutkimuskierroksella kävi ilmi, on pelien pelaaminen paljon sosiaalisesta piiristä kiinni. Tietyt pelit ovat kaveriporukassa suosittuja, menevät välillä pois muodista palatakseen taas pelikartalle. Verkossa pelattavat digitaaliset pelit tarjoavat mahdollisuuden verkostoitumiseen ja yhteisöjen perustamiseen. Näissä yhteisöissä jäsenet voivat rakentaa sosiaalista pääomaa ja oppimista osallistumalla yhteisön diskursiivisiin ja sosiaalisiin käytäntöihin (Thomas 2007, 98). Oppiessaan englantia lapset voivat osallistua globaaliin mediaympäristöön. Lapset kommunikoivat ja luovat kontakteja ja verkko-ystävyyksiä kansainvälisesti ja rajat ylittäen, siten he osallistuvat myös sosiaaliseen ja kulttuuriseen globalisaatioon (Sørensen 2010, 56). Näiden kytkösten lisäksi digipelit olivat usein myös osa perheenjäsenten välistä sosiaalista vuorovaikutusta. Eräs 14-vuotias poika kuvaili omaa lapsuuttaan pelien parissa näin:

Ihan ensimmäinen pelini oli Toy Story, jonka pelasin läpi isäni kanssa. Sain sen kun olin noin 3v. Pelailin sitten Pekka Kanaa ja muita sellaisia tasoloikkia, kuten Kao Kengurua. Vähän isompana pelasin isän kanssa Star Wars pod Receru ja Stunt GP -pelejä kaksinpelinä.

(POIKA, 14-V. PÄ)

Edellisellä tutkimuskierroksella mainittu Sims oli edelleen joidenkin lasten suosiossa. Sims on simulaatiopeli, jossa pelaaja luo itselleen hahmon ja ohjailee tämän elämää. Monella Sims-innostus oli kuitenkin mennyt ohi, ja Simsin virtuaalielämän sijaan monet nuoret viihtyivät Facebookin pelien parissa. Myöskään Habbo Hotel ei enää houkutellut tutkimusryhmämme nuoria pelaamaan edelliskierroksen tapaan. Eräs nuori perusteli peli-innon hiipumista sillä, että koko kaveripiiri oli jättänyt Habbo Hotellin, niinpä pelin houkuttelevuus oli laskenut. Sosiaalisten verkostojen sisäiset dynamiikat heijastuvat siis vuorovaikutukseen perustuvien nettipelien suosioon. Monien tyttöjen nettipelaaminen oli keskitynyt Facebookin peleihin (Farmi, Petville, Fishville, Happy Aquarium, Happy Island). Lisäksi osalla tytöistä oli eläinten hoitamista käsitteleviä tietokonepelejä (Springdael, Star Stable), joissa pääsi hoivaamisen lisäksi myös kilpailemaan ja saavuttamaan uusia tasoja.

Esimerkiksi yhdessä heppapelissä tai no siin on neljä sarjassa, niin siinä saa sellasia tehtäviä, ja kun niitä täyttää tarpeeks paljon, niin pääsee isoihin kisoihin. Yhdessä mul on melkein kaikki mitalit, mulla puuttuu yks kultamitali enää. Kun se pitää ensin suorittaa, sitte kun sen suorittaa uudestaan saa pronssin, sitte suorittaa uudestaan saa hopeen ja sitte kun suorittaa viel kerran oikein, niin saa kullan.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Tutkimuksessamme lapset kuvailivat pelaamista yhtä aikaa ”hauskaksi ja jännittäväksi”. Pelitilanteet olivat tutkimusta tehdessäkin niin intensiivisiä, etteivät lapset välttämättä pystyneet irrottautumaan pelitilanteesta pyydettyäessä. He myös usein kertoivat, että pelitilanteet imaisivat mukaansa ja pelien maailmasta oli toisinaan vaikea irrottautua. Osasyynä on tietenkin se, että digitaalisten pelien pelaaminen vaatii keskittymistä eri tavalla kuin lautapeleissä: herpaantuminen aiheuttaa pelissä heti sekasortoa. Pelien houkuttelevuus kääntyi joskus faniudeksi. Tämä merkitsi joskus sitä, että lapsi käytti kaiken tietokoneaikansa suosikkipelinsä pelaamiseen, eikä muuhun enää jäänyt aikaa. Monilla lapsilla oli tiettyjä suosikkipelejä, joita he intohimoisesti pelasivat. Tällä tutkimuskierroksella nousi kuitenkin entistä selkeämmin esiin nuorten mediamaun ailahtelevaisuus. Tietyt pelit, nettisivut tai verkkoyhteisöt saatettiin hylätä nopeasti, kun kiinnostus hiipui. Lapset ja nuoret siis hyödyntävät tietoisesti mediatarjontaa tyydyttääkseen viihtymisen, jännityksen tai sosiaalisen kanssakäymisen tarpeitaan. He valitsevat mediatarjonnasta itselleen ja ikäryhmälleen sopivia sisältöjä, jotka palvelevat senhetkisiä tarpeita ja jotka tukevat sosiaalista kanssakäymistä.

K: Ook sää pelannu [Runescapea] ihan koko ajan vai onko ollu taukoja välillä?

V: No on mulla ollu. Joskus, ensimmäiseks oli sellanen jos, kaikki pelas ihan sikapaljon. Sitten oli joku parin kuukauden tauko ja sitten kaikki alko pelaan sitä uudestaan.

K: Joo joo, nii että siinä välissä oli että sun kaveritkaan ei sitte käyny pelaan....

V: Mm, ja nyt ei enää kukaan melkeinpä pelaa.

K: Ai jaa? Onks niille tullu joku muu tilalle siihen sitte vai?

V: No ei oikeen kukaan, kaikki menee YouTubeen kattoon pelkkiä videoita. Ei kukaan enää melkeen pelaa mitään.

(POIKA, 11-V. HA)

Pelaajat arvostivat peleissä aitouden tunnetta, jännittävyyttä ja haastavuutta sekä omien pelihahmojen muokattavuutta. Pelitilanteen sujuvuus ja mukavuus oli tärkeä elementti. Peleillä saattoi olla eri funktioita pelaajille. Esimerkiksi Miniclip-sivuston pelit olivat pikemminkin rentouttavaa ajanvietettä, jossa pelattavat pelit vaihtuivat uusiin tiheässä tahdissa. Verkon strategia- ja fantasiapelit sekä Facebookin maatila- ja lemmikkipelit puolestaan vaativat sitoutumista peliin kuukaudesta toiseen. Digitaalisten pelien pelaamisessa mahdollisuus vaikuttaa tarinan muotoutumiseen sekä sosiaalinen kanssakäyminen ovat tärkeitä elementtejä. Lasten kasvaessa tuli pelien visuaalisesta ulkoasusta ja grafiikan aitoudesta

tärkeitä kriteerejä pelien suosiolle. Eräs haastateltu vertasi aiemmin pelaamiaan PC-pelien grafiikkaa Simsin grafiikkaan. Haastateltu poika puolestaan ei ollut koskaan pelannut Runescapea huonoksi arvioimansa grafiikan vuoksi. Pelaaja saattoi myös etsiä netistä pelin demo-versioita testatakseen peliä.

V: Se [puimuripeli] on tylsä. Ku se on niin virtuaalinen, ei siin oo mitään oikeeta.

K: Onks Simsissä enemmän semmosta oikeeta?

V: On, se on ihan oikeeta.

K: Millai se on oikeeta sun mielestä?

V: No, että ne voi oikeesti järjestää juhlat soittamalla ja ne voi oikeesti pyytää baarimikon sinne juhliin ja järjestää. Tai siis sit ne voi oikeesti siivota ja se on ihan oikeeta ja ...siis sillai oikeen näköstä.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

V: Mää inhoon Runescapea.

K: Mikäs siinä inhottaa?

V: Se on vaan jotenkin. Siin on tosi rumat grafiikat. Ne on semmosia littanoita ukkeleita. Ja sit ei siin oo mitään järkeä. Siin vaan kävellään paikasta toiseen ja sitten joskus ehkä pikkusen taistellaan. Mut siellä vaan kävellään paikasta toiseen ja tehään jotain ihan omituisia tehtäviä.

(POIKA, 14-V. HA)

K: Tuntuuks susta, että sä voit luottaa siihen, että minkälaista peliä sä pelaat, että se on okei, vaikka sen ikäraja olis korkeempi?

V: Niin riippuu vähän oonks mää, tiedänks mää sen pelin taustasta sitte et oonks mää koskaan kattonu siitä niitä videoita. Yleensä mää tutustun siihen peliin vaikka videolla ennen ku mä lataan sitä tai pelaan sitä.

(POIKA, 14-V. HA)

5. Kännykkä ajanvietemediana

Kännykällä on merkittävä asema nuorten vuorovaikutuksen kanavana. Edellisellä tutkimuskierroksella nostimme esiin, että kännykkä toimi kodeissa usein turvatekijänä. Kännykkä oli myös arjen hallinnan työkalu, jonka avulla herätettiin aamulla, sovittiin menoista, neuvoteltiin kotiintuloajoista ja ilmoitettiin olinpaikastaan (Noppari ym. 2008, 81). Tavoitettavuus ja turvallisuus olivat toki edelleen merkittäviä syitä matkapuhelimen hankintaan perheissä. Jo viime tutkimuskierroksella nousi esiin, että nuoret käyttivät kännykkäänsä moniin eri tarkoituksiin. Vuoden 2008 tutkimuksessa noin puolet 11- ja 14-vuotiaista hyödynsi puhelintaan kamerana ja noin viidennes käytti kännykkää musiikin kuunteluun. Tällä tutkimuskierroksella korostui entisestään kännykän merkitys 11- ja 14-vuotiaiden ajanvietemediana, joka täydensi ja osin jopa korvasi kannettavien musiikkilaitteiden ja internetin käyttöä.

Kännykkä oli monelle lapselle tärkeä viestittelyn ja yhteydenpidon kanava, mutta kännykän muitakin toimintoja hyödynnettiin monipuolisesti (vrt. Noppari ym. 2008, 84; Mobiilikysely 2009). Kännykkä oli monelle lapselle tärkeä henkilökohtainen käyttöesine. Esimerkiksi mediapäiväkirjojen oheistehtävänä oli piirtää tai kuvata ”Minulle tärkeä esine”, ja useilla lapsilla nimenomaan kännykkä valikoitui kaikkein tärkeimmäksi esineeksi. Etenkin nuorilla kännykkä on aina mukana taskussa tai laukussa, ja samoin ovat matkapuhelimen tarjoamat ajanvietepalvelut. Kännykän avulla nuoret kantavat mediaa kaikkialla mukanaan. Tässä luvussa tarkastelemme eri ikäryhmien tapoja käyttää kännykkää ja nostamme esiin, millaista viihdekäyttöä kännykkään liittyy edelliseen tutkimuskierrokseen verrattuna.

Kännykän käyttö- ja hankkimisikä oli säilynyt ennallaan kolmen vuoden takaisesta. 5-vuotiaat käyttivät matkapuhelimia vain satunnaisesti jutellessaan esimerkiksi isovanhempien kanssa. Kännykänkäyttö oli lähinnä luurin pitämistä

korvalla, eivätkä 5-vuotiaat vielä näppäilleet itse numeroita tai pelanneet kännykkäpelejä ainakaan itsenäisesti. Kännykän ostaminen lapselle ajoittui koulun aloitukseen. Keväällä 2010 haastatelluista 8-vuotiaista kaikilla oli oma kännykkä yhtä lukuun ottamatta. Osasyynä on sosiaalinen paine, sillä kännykkä oli saatava, jos luokkatovereilla jo oli matkapuhelin. Eräs 11-vuotias tyttö kertoi saaneensa ensimmäisen matkapuhelimensa ensimmäisellä luokalla, koska ”...*kaikilla muilla luokkalaisilla oli kännykkä, ja sit mä sanoin, et no määki haluan, kun kaikilla muillakin on.*”

Koulun säännöt vaikuttavat siellä sallittuun median käyttöön. Kännyköitä ei välttämättä saanut ottaa tunneille mukaan tai ainakin matkapuhelinten piti olla koulussa äänettömällä. Kouluiässä lasten liikkuvuus lisääntyy ja sosiaaliset ympyrät kasvavat. Kännykällä onkin perheissä tärkeä turvafunktio, sillä vanhemmat ja lapset saavat toisiinsa yhteyden olinpaikasta riippumatta. Kännykkä taskussa koululaisen saattoi lähettää lähikauppaan ostoksille, ja lapsi saattoi soittaa jos ei löytänyt etsimäänsä tarviketta. Lapselle kännykän saaminen mahdollisti myös vapaamman median käytön, sillä vanhemmat eivät pystyneet säännöstelemään tai rajoittamaan niin helposti esimerkiksi kännykkäpelien pelaamista.

Usein lasten ensimmäiset kännykät olivat sisarusten tai vanhempien käytöstä poistettuja kännyköitä, mutta noin 10 vuoden ikään tultaessa lapset saivat yleensä uutena ostetun kännykän. 8-vuotiaat pelasivat muun muassa kännykällä sudokua tai matopelejä, osalla oli myös konsolipelien kännykkäversioita puhelimesaan (Persian prinssi). Kännykkäpelejä pelattiin, kun ei ollut muuta tekemistä. Kännykkäpelit sekä verkon lemmikkipelit olivat korvanneet lähes kokonaan Tamagotchi-virtuaalilemmikit.

Etenkin vanhimmillä ikäryhmillä kännykästä oli tullut enenevässä määrin ajanvietemediä, jolla kuunneltiin musiikkia. Kännyköiden tekninen kehittyminen oli yksi syy tähän kehitykseen. Nuoret kertoivat puhelimen olevan yhtä hyvä tai jopa parempi väline musiikinkuunteluun kuin iPod tai MP3. 5-vuotiaat eivät vielä kuunnelleet musiikkia kännykän avulla, ja 8-vuotiaille riitti monesti kännykän muistista löytyvän musiikin tai soittoäänten kuunteleminen. Eräs 8-vuotias tyttö jopa ilmoitti kuuntelevansa välillä salaa kännykän ”hämähäkipeliä”, joka oli hänestä ”*tosi hyvä*”. Eräs haastateltava oli myös ladannut kännykkäänsä äänikirjan Ronja ryövärintytär, joten hän saattoi kuunnella kirjaa sopivalla hetkellä ja haluamastaan kohdasta. Muutama piti myös puhelimen soittoäänistä ja kännykässä valmiina olleista kappaleista sekä radiosta. Osalla 8-vuotiaista oli jo kännykässä ladattua musiikkia, mutta lataaminen oli satunnaista ja vaati avustusta vanhemmilta tai sisaruksilta.



KUVA 6. Kännykkä on nuorille tärkeä yhteydenpidon väline.

K: Minkälaista musiikkia sulla on siel kännykässä?

V: Mul on Baseballsia ja sit mul on Ilveksen maalilaulu, sit mul on yks Muumi-biisi ja sitten mul on Madagaskarista.

K: Mistä sä oot ne saanu sinne kännykkään ne kappaleet?

V: En mä oikeen tiää, kun mulla, kun äiti ja H [sisko] käytti eka mun kännykää sillee, ett ne pisti kaikki numerot mitä mä tarviin ja silleen. Niin sitten mää oon yhen biisin ottanut itte, H:n kaverilta mä sain sen Baseballsin.

(POIKA, 8 v. HA)

Osa 11- ja 14-vuotiaista käytti kännykkää lähinnä käytännöllisiin tarkoituksiin, eli soitteluun ja viestittelyyn. Noin puolet haastatteluun osallistuneista kuitenkin käytti kännykkää monipuolisemmin. Soittelun ja tekstailun lisäksi nuoret ottivat kännykällä kuvia ja lähettivät kuvaviestejä, vaihtoivat taustakuvia ja soittoääniiä sekä kuuntelivat ja latasivat musiikkia²⁵. Lisäksi osa nuorista hyödynsi erilaisia ladattavia lisäpalveluja, kuten sanakirjaa tai karttapalvelua. Osa 11- ja 14-vuotiaista pelasi myös kännykällä rallipelejä ja musiikkipelejä. Omassa tutkimuksessamme haastateltavat eivät maininneet käyttävänsä kännyköiden mahdollistamaa in-

²⁵ Kännykkään voi ladata musiikkia myös suoraan verkkopalveluista, mutta useimmiten nuoret kertoivat hakevansa musiikkia netistä tietokoneella, mistä musiikit vuorostaan ladattiin kännykkään.

ternetyhteyttä, ja jollekin haastateltavista kännykän nettiyhteys olikin tuottanut yllätyslaskun. Nuoret pitivät netinkäyttöä luontevana nimenomaan tietokoneella, eivätkä edes kaivanneet verkkotoimintoa omaan puhelimeensa. Poikkeuksiakin löytyi: eräs 14-vuotias haastateltava kertoi tarkistavansa kännykän nettiyhteyden kautta kirjastolainat, sääennusteen sekä sähköpostin. Kännykän tarjoama netinkäyttö ei houkutellut käytettävyydenkään puolesta, sillä nuorilla ei yleensä ole iPhoneen kaltaisia suurinäyttöisiä puhelimia.

K: No onkos sulla siinä nettiä sitten?

V: Ei ole, että mä oon kyl joskus ajatellu, että oisin hankkinu, mutta kun tää näyttöki on näin pieni, et jos ois ollu kosketusnäyttö, ni sit ois ehkä hankkinu.

Mut mä käytän nettiä ihan tarpeels muutenki nii, ei oo tarvittu tähän.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Kavereiden kesken viestittelyn kanavana toimivat pääasiassa tekstiviestit, tosin läheisten ystävien kanssa saatettiin puhua pitkiäkin puheluita. Vanhemmille sekä soiteltiin että tekstailtiin. Puhelimella ilmoitettiin vanhemmille olinpaikka ja kysyttiin lupaa mennä kavereille koulun jälkeen. Osa nuorista hyödynsi Skype-verkkopuheluita soitellessaan esimerkiksi toisella paikkakunnalla asuville kavereille tai sukulaisille. Matkapuhelimen käytön aktiivisuus vaihteli nuorilla. Kaikki haastateltavat eivät kokeneet tarvetta viestitellä jatkuvasti kavereiden kanssa tekemisistään, vaan kännykkää käytettiin tapaamisten ja asioiden sopimiseen. Eräs vanhempi mainitsi, ettei kännykällä rupattelu kuulunut heidän perheensä median käytön tapoihin, matkapuhelinta siis käytettiin lähinnä käytännön asioiden sopimiseen. Kännykällä ei ollut siis välttämättä sosiaalisen seurustelun funktiota. Monille nuorista kännykkä oli kuitenkin tärkeä esine, jonka kotiin jääminen saattoi tehdä olon orvoksi. Kännykkä mahdollisti saavutettavuuden, jos perheenjäsenillä tai kavereilla oli tärkeää asiaa. Kännykkä mahdollisti asioiden sopimisen ennen koulupäivää tai jopa kesken koulupäivän. Alla olevasta sitaattista käy ilmi, että viestittelemällä tai soittamalla voi turvata selustansa vaikkapa koulun sosiaalisissa tilanteissa.

K: Minkälaista asiaa se (kaveri) soittaa yleensä?

V: No lähinnä, et voinks mä olla tai jotain, et monelta koulu alkaa tai onko...

No yleensä, jos vaikka on liian kylmä, ettei mentäis luisteleen, kun on vaikka joku 16 astetta tai 17, niin sit me yhdes sumplitaan, että otetaaks me kummatkin mukaan luistimet vai ei. Et sillee että, et on toinenki jol on luistimet, tai sitte toinen, jolla ei oo. Tai kaksi jolla ei oo luistimia. Se, ettei oo ainoo.

(POIKA 11-V.)

K: No silloin kolme vuotta sitten sulla ei ollu kännykkää koulussa mukana, sä et kuljettanu sitä mukana. Niin onkse nyt sulla sitten aina mukana?

V: On, siis se on aika kamalaa, jos mul ei oo kännykkää koulussa. Se tuntuu oudolta taskussa, koska se on aina taskussa, ja tulee vähä semmonen jotenkin et mult puuttuu jotain, ja sit ku on niin tottunu siihen. Ja sit mä saatan vaikka tekstailla kotiin siitä, että jos mul on vaikka jääny jotain, ja joku nuorempi sisarus tulee myöhempään kouluun, ni sit ne tuo mulle sen. Tai sit jos ei oo avaimia mukana tai jotain tälläst.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Etenkin vanhimmat lapset olivat yleensä hyvin selvillä kännyköidensä ominaisuuksista ja suhtautuivat kriittisesti vanhenevaan kännykkäkalustoon. He tutkailivat sukulaisten ja kavereiden kännyköitä ja vertailivat kännyköiden ominaisuuksia. Nuoret kritisoivat esimerkiksi kameroiden huonoa kuvanlaatua ja musiikkisoittimen äänentoiston särinää. Nuoret hahmottavat kännykkämallien välisiä eroja ja saattoivat hallita useiden puhelinmallien käyttöliittymät. Lapset osallistuivat aktiivisina kuluttajina oman kännykän hankintaan, jolloin lapsi saattoi etukäteen vertailla sopivia kännykkämalleja mainoksista ja tehdä sitten ostopäätöksen. Vanhemmat toki rajoittivat ostettavan puhelimen hintaluokkaa.

Viime tutkimuskierroksen jälkeen 11- ja 14-vuotiaat olivat innostuneet entistään musiikkitiedostojen ja pelien jakamisesta kännykällä Bluetoothin avulla. 11- ja 14-vuotiaat olivat hyvin selvillä musiikin lataamiseen tarvittavista teknologioista (Bluetooth, Comes With Music, XpressMusic, LimeWire). He siirsivät ladatut tiedostot usein kännykkään tai kannettavaan soittimeensa. He latsivat itsenäisesti musiikkia tietokoneelta ja sekä internetin laillisista että laittomista palveluista (iTunes, Spotify, YouTube, MTV3 Store, torrent-sivustot). Nuorten käyttämät palvelut olivat yleensä maksuttomia, vaikka jotkut myös maksoivat latauspalvelujen käytöstä. Osalta haastatelluista vanhemmat olivat kieltäneet musiikin latauksen netistä. Kaikki nuoret eivät myöskään halunneet ladata itse musiikkia vaan tukeutuivat ystäväverkostoonsa:

K: Osaatkos sä itte ladata netistä musiikkia?

V: En mä oikeastaan saa es. En mä osaa enkä saa ladata itse musiikkia.

K: Aha. Mutta niitä YouTuben videoita sä saat kattoo sitten, et jos on musiikkivideo sieltä?

V: Ni, sieltä mä saan kattoo niit videoita, mut en mä saa ladata mitään.

(Tyttö, 11-v. HA)

V:[...] Jos haluaa jotain biisiä, ni pyytää kaverilta, että onko sulla sitä biisiä. Sitten kaveri sanoo, että ”ei oo”. No, voiksä ladata sen joku päivä sitten?” ”Joo kyllä mää voin”.

K: Joo, mut sä et ite lataa ja siirrä kännykkään sitten?

V: En.

(POIKA, 14-v. HA)

No, joskus ku mä tartten tai haluun jonkun tietyn, niin sitten mä isken kans lataan jostain iTunesista tai jostain ostetaan tai sitten mä lataan just jotain, et kun vaikka kavereitten kaa lähetellään jotain Bluetoothilla nii sit saattaa siirtää niitä kännykästä koneelle. Tai sitten joku sisko tai joku ostaa sitte jotain biisejä, niin sitten mä siirrän ne omalle sit siitä.

(TYTTÖ, 14-v. HA)

Kännyköiden hyödyntäminen kannettavina musiikkisoittimina oli selvästi lisääntynyt edelliseltä tutkimuskierrokselta. Kännykät olivat jopa syrjäyttäneet kannettavat musiikkilaitteet osalla nuorista. Tähän on vaikuttanut osaltaan kännyköiden kehittyminen ja laitteiden hintojen aleneminen. Kannettavien musiikkilaitteiden huonoiksi puoliksi mainittiin virran loppuminen ja vähäinen muistitila. Lisäksi moni nuori koki kännyköiden äänenlaadun yhtä hyväksi kuin kannettavissa musiikkilaitteissa. Osalla nuorista oli esimerkiksi kännykässä muistikortti, joka mahdollisti useampien musiikkikappaleiden tallentamisen puhelimeen. Lisäksi joissakin kännyköissä oli musiikkinäppäimet, joilla musiikkia pystyy kelaamaan eteen- ja taaksepäin. Musiikinkuuntelu kännykällä oli kätevää ja nuoret saattoivat suosia puhelinta hyvin käytännöllisistä syistä: MP3:n pattereiden loppuminen haittasi kuuntelua.

K: Onko sulla ollenkaan MP3:sta?

V: On mulla, mutta en oo ollenkaan varma sen kunnosta. Että kun mä kyllästyin sen käyttämiseen, ku siinä täytyy koko ajan vaihtaa melkeen pattereita ja sitten jo kuuntelee sen yli kolme tuntia musiikkia ni siinä loppu ne patterit, täyty aina pitää toinen patteri mukana. Ja sitten kun siihen, se on kuitenkin aika vanha, ni siihen ei mahdu paljon musiikkia.

K: No mahtuuko sulla kännykkään sitten enemmän?

V: Joo, siihen MP3:lle mahtu sillon, mitähän se oli, 500 megatavua ja kännykkään mahtuu 2 gigaa. Ku on muistikortti, että kännykkään mahtuu semmonen 400–500 biisiä.

(POIKA 14-v. HA)

Nuoret ottivat aktiivisesti kuvia itsestään, lemmikeistään, harrastuksistaan, näkemistään maisemista sekä hauskoista tilanteista kavereiden ja sisarusten kanssa. Onnistuneet kuvat laitettiin kännykän taustakuvaksi ja toisinaan läheteltiin kavereille. Kuvien lähetteleminen ei haastattelujen perusteella ollut kuitenkaan enää yhtä yleinen käytäntö kuin kolme vuotta sitten. Seuraavassa haastateltava kuvailee tiedostojen jakamisen muutosta: kännyköiden kameratoiminnon yleistyttyä ei nuorilla ole välttämättä tarvetta kuvien jakamiseen. Kuvien lähettely olikin usein vaihtunut musiikkikappaleiden lähettämiseen. Kuvien ottamisella ei ollut uutuusarvoa, eikä kuville välttämättä löytynyt mitään käyttöä. Muistitilaa säästettiin lisäksi mieluummin musiikkiin kuin valokuviin.

K: Minkäs takia sulla kuvien lähettely on vähentynyt?

V: No se että kun joskus aikasemmin oli se, että ei kaikilla ollu tieksää kameraa puhelimessa, niin sitten sen takia lähetettiin niitä. Mutta nyt ku aika monilla on kamera niin, sillee. Tulee sitte, jos on joku hieno maisema, niin silloin kaikki saa ite otettua sen kuvan.

K: Niin niin, joo.

V: Ni sit ei tarvi tehdä niin, et yks ottaa ja lähettää muille.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Lapset kuuntelivat musiikkia usein muiden puuhiensa taustalla, kuten läksyjä tehdessään. Musiikin ja medialaitteiden avulla nuoret loivat äänimaton tekemistensä taustalle. Kannettavat musiikkilaitteet toteuttivat samaa tehtävää, eli niillä luotiin musiikkitausta siirtymisten ja odotusaikojen viihdykkeeksi. Lisäksi he käyttivät MP3-soittimia ja kännyköitä musiikin kuunteluun koulumatkojen aikana. Joissakin kouluissa oli myös sallittua kuunnella musiikkia oppitunnilla.

V: No ATK-tunnilla saa käyttää, ja sitte äidinkielen tunnilla, jos on että täytyy lukee kirjaa, niin silloin siinä saa kuunnella musiikkia, ja...

K: No pystyys sä samalla kuuntelee ja lukee?

V: Joo, kyllä mä silloin, iltasinkin mä, aina, ennen nukkumaan menoo, mä kuuntelen musiikkia samaan aikaan yleensä ku luen kirjaa.

K: No onpas hyvä keskittymiskyky.

V: Mut se on silloin sillai että niihin, sanoihin ja siihen musiikkiin ei keskity paljon, et se pyörii vaan siinä taustalla.

(POIKA, 14-V. HA)

K: No sul oli tää musiikin kuuntelu aika suurta, että sä olit arvoinu, että sul on 4–6 tuntia päivässä, niin onks sul sit koko ajan joku kanava auki?

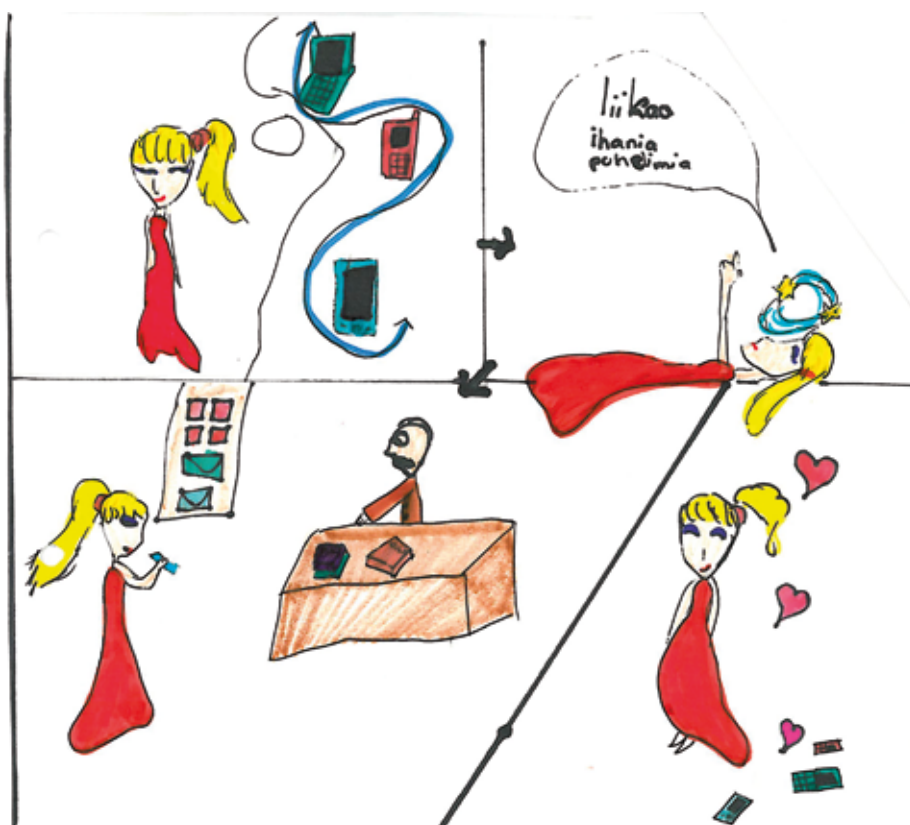
V: No ei ihan koko aikaa, mutta siis bussilla kun menee kouluun, niin siinä tulee kuunneltua musiikkia, aamulla ennen sinne bussiin lähtöä tulee kuunneltua musiikkia ja bussissa kuuntelee musiikkia, ennen koulua kuuntelee musiikkia ja sitten välitunneilla kuuntelee musiikkia ja koulun jälkeen kuuntelee musiikkia. Että ei sitä tuu paljoo muuta tehtyä kun oltua kavereitten kaa ja koulussa ja kuunneltua musiikkia.

(POIKA 14-V. HA)

Kännykkä antoi mahdollisuuden yksilölliseen median käyttöön. Kännykkää käytettiin sopivan tilaisuuden tullen esimerkiksi välitunneilla, mikäli kännykän käyttö oli koulussa sallittu. Kännykkään ladattiin musiikkia ja sitä kuunneltiin tilaisuuden tullen auto- ja bussimatkoilla. Matkustaessa ei välttämättä tarvinnut kuunnella muun perhekunnan suosimaa radioasemaa, mikäli kännykkään oli ladattu omia musiikkikappaleita. Eräs 14-vuotias poika kertoi pelaavansa automatoilla kännykkäpelejä ja kuuntelevansa musiikkia yhtä aikaa. Lisäksi matkustusaikaa käytettiin kavereiden kanssa viestittelyyn.

Siis mä tekstailen kavereille, todella paljon, sillee että yleensä jotain 10 euroa viestiä päivässä. Ja mulla on sellanen 1000 tekstarin liittymä, et mä saan tekstata päivässä 30 viestiä ja se on ilmasta mulle. Ja sitten kun vaikka hiihtoloma kun alkaa, ni sitte kun ajetaan vaikka jonnekki pohjoiseen, nii [...] yleensä on semmosii kavereita, jotka ajelee sit suunnillee samoille seuduille, sit tekstaillaan niitten kaa autossa ihan järjettömästi. Mutta ihan arkipäivisin, täs on mun kalenteri. Mul on kokeet kaikki tässä, et jos mä en muista niitä omaan kalenteriin tohon laittaa, nii sitte täs ne on kaikki varalla. Kamera hätätilanteissa, jos ei oo oma kamera saatavilla äkkiä.

(TYTTÖ 14-V. HA)



KUVA 7. Lapset ja nuoret osallistuivat usein kännykän hankintaan.

6. Vuorovaikutusta verkossa

Lapset ja nuoret tekevät verkkoyhteisöissä pitkälti samoja asioita kuin reaaliympäristössä: ystävystyvät, puhuvat omista kiinnostuksen kohteistaan, osallistuvat harrastuksiin ja toimintoihin, jotka heitä kiinnostavat sekä pitävät hauskaa (Thomas 2007, 196). Tutkimukseen osallistuneiden nuorten parissa kiinnostus sosiaaliseen mediaan heräsi tavallisesti 11-vuoden iässä, jolloin sosiaalisen median sivustot korvasivat monia muita median käytön tapoja. Eri verkkoyhteisöt vaativat käyttäjiään opettelemaan palveluun liittyvän tekniikan sekä sille ominaisen kielenkäytön ja kommunikoinnin. Verkko tarjoaa mahdollisuuden venyttää ja kokeilla rajojaan, esimerkiksi verkkopelien avataret voivat olla tapa rakentaa leikkillisesti omaa identiteettiään. Sosiaalinen media yhdistää erilaisia viestinnän muotoja ja vaatii käyttäjältä monipuolista ja joustavaa medialukutaitoa. Viestinnän muodot ovat monimutkaisia ja päällekkäisiä, perinteisen tekstin lisäksi käyttäjän on ymmärrettävä ikoneita, koodausta, kuvia, liikettä, ääntä ja tilaa (Thomas 2007, 183). Lisäksi sosiaalisessa mediassa hyödynnetään useita eri kieliä, ja etenkin englannin kieli on tärkeä kommunikoinnin väline. Usein nuoret myös valitsevat viestintäkanavikseen multimodaaliset kanavat, jotka mahdollistavat interaktiivisen viestinnän (emt. 184). Tästä esimerkkinä YouTube, Facebookin ja IRC-Gallerian kaltaiset verkkosivustot, joita tässä tutkimuksessa haastatellut 11- ja 14-vuotiaat nuoret suosivat.

Nuorten netinkäytössä on paljon kyse verkostoituneesta yksilöllisyydestä, jossa kukin yksilö hakee verkostoista tarvitsemaansa tietoa, tukea ja yhteenkuuluvuuden tunnetta (Haythornthwaite & Wellman 2002, 33–34). Osa nuoris-

ta myös kommunikoi tuntemattomien kanssa ja astui näin kodin turvaverkon ulkopuolelle ainakin virtuaalisesti. Kaikki sosiaalinen vuorovaikutus verkossa ei olekaan ongelmatonta. Lapset voivat esimerkiksi kohdata epäsoivia mediasisältöjä, outoja tyyppejä tai nettikiusaamista²⁶.

Sosiaalisen median suosiota selittää mahdollisuus ylläpitää kaverisuhteita ja yhteyttä luokkakavereihin internetin välityksellä myös kouluajan ja yhteisen kasvokkaisen ajan ulkopuolella. Erityisesti nuoret suosivat usein sisältöjä, jotka mahdollistavat vuorovaikutuksen ja sosiaalisen verkostoitumisen (Carlsson 2010, 13)²⁷. Median sosiaaliset käyttötarkoitukset linkittyvät ja sekoittuvat reaalielämän yhteisöihin ja suhteisiin (ks. Thomas 2007, 196).

Salokosken ja Mustosen (2007, 23) mukaan internetin yhteisöpalvelut tarjoavat areenan nuorten tärkeisiin kehitystehtäviin: identiteetin etsimiseen ja testaamiseen, irtiottoon vanhemmista ja seurusteluun vastakkaisen sukupuolen kanssa. Heidän nuorten lukutaitoja ja muuttuvaa mediaympäristöä käsitellyt tutkimuksensa osoitti, että 68 % yläkoululaisista pitää yhteydenpitoa kavereihin tärkeänä internetissä. 57 % mainitsi pitävänsä yhteyttä kavereihin päivittäin. Muita tärkeitä internetin ajanviettomuotoja ja aktiviteetteja olivat musiikin kuuntelu netissä (45 % päivittäin), kuvien kommentointi sosiaalisessa mediassa (37 % päivittäin) ja videoiden katsominen netissä (35 % päivittäin). (Emt. 2007.) Päivittäinen median käyttö on median kulutusta ja myös tähän liittyviä taitoja lapset ja nuoret ilmoittivat tutkimuksemme päiväkirjoissa ja haastatteluissa: musiikin lataaminen, kännykän eri toimintojen käyttö, pelaaminen.

Nuorille on tarjolla monia erilaisia internetin yhteisöpalveluja. Foorumeja ovat sivustot, jotka keskittyvät verkkokeskustelujen ylläpitämiseen ja hallinnoimiseen (esim. Suomi24). Yhteisöpalveluja puolestaan ovat sivustot, jotka tarjoavat keskustelumahdollisuuden lisäksi mahdollisuuden linkittyä muiden käyttäjien kanssa (IRC-Galleria, Facebook). Toisinaan näiden verkkopalvelujen nimeäminen ja erottaminen toisistaan on hankalaa, sillä moni verkkosivusto tarjoaa nykyään monipuolisen valikoiman erilaisia sosiaalisia aktiviteetteja. Esimerkiksi Facebookissa on sekä keskustelupalstoja että chat-toiminto, joita käyttäjät voivat hyödyntää linkittymisen ja verkostoitumisen lisäksi.

Tutkimuksemme osallistuneet nuoret eivät vierailleet yleisillä keskustelupalstoilla, mutta osa osallistui pelifoorumeille tai harrastuksiin liittyville foorumeille. Eräs 14-vuotias haastateltava kävi esimerkiksi urheiluseuransa blogissa seuraamassa keskustelua ja kuulemassa muiden mielipiteitä harrastukseen liittyvistä

26 Netinkäytön riskeihin perehdymme tarkemmin nettiturvallisuutta käsittelevässä luvussa 8.6.

27 Nordicomin mediabarometrin (2009) mukaan 73 % 9–14-vuotiaista pohjoismaisista nuorista käyttää internetiä sosiaaliseen verkostoitumiseen (Carlsson 2010, 14).

asioista ja tapahtumista. Foorumeihin kiinnittyminen voi olla hyvin löyhää ja väliaikaista. Foorumilla siis käytiin toisinaan seuraamassa keskustelua, mutta niihin ei välttämättä osallistuttu aktiivisesti. Nuoret eivät käyttäneet sähköpostia viestintävälineenä, vaan turvautuivat yleensä pikaviestintään.

Haastateltavien joukossa oli aktiivisia mesettäjiä, jotka vaihtoivat päivittäin kuulumisia kavereiden kanssa. Messenger on pikaviestintäohjelma, jolla voi pitää yhteyttä tuttuihin käyttäjiin. Messengerin käyttäjät siis valitsevat ketkä ovat heidän Messenger-yhteyksiään. Messenger eroaa kännykästä viestintävälineenä siten, että nuoret menevät ”meseen” viettämään aikaa, katsomaan ketä on paikalla ja juttelemaan läsnä olevien kavereiden kanssa esiin nousevista aiheista. Kännykällä viestintä on puolestaan suoraviivaisempaa asioiden sopimista ja ilmoittamista. Messenger on siis sosiaalinen ajanvietepaikka läheisten ystävien kanssa²⁸. Kuulumisten lisäksi mesessä kysyttiin vaikkapa läksyjä tai vaihdettiin kuulumisia uusista peleistä. Kommunikointi kirjoittamalla osoittautui toisinaan ongelmalliseksi. Kirjoitetun tekstin kautta syntyy helpommin väärinymmärryksiä kuin kasvokkain viestinnässä:

Mut mesessä on sitten se, että kun siellä voi jutella kavereitten kanssa, niin tietenkin netissä on voi sanoa vaikka mitä suoraan. Kun se, että sanois kasvotusten. Kyllä täällä mesessä jotenki riitoja syntyy paljon helpommin kuin jos juttelis sille kasvotusten.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Jatkuva saavutettavuus oli joidenkin haastateltavien mielestä myös häiritsevää. Messengerin ollessa päällä saattoivat kaverit laittaa jatkuvasti viestiä, mikä häiritsi muuta netinkäyttöä.

V: Ja sitten mua ärsyttää kun mä meen vaikka nettiin sillä koneella, ni koko ajan joku pistää viestiä. Ja sitten mä en jaksa sammuttaa mesee.

K: Minkälaisia viestejä sieltä yleensä tulee.

V: ”Moi”, ”Ooksaa sielä vielä” ja tämmösiä. Mut mä en vastaa sinne melkein ikinä.

K: Se häiritsee sun muuta netin käyttöä, jos siinä koko ajan...

V: ...niin, ku se pitää semmosen äänen koko ajan, kun tulee uusia, niin ”ti-din” ja sitten se tulee sinne kulmaan näyttään.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

²⁸ Vrt: Facebook virtuaalisena yläkouluna, jossa kaikki koulun oppilaat kuuluvat ”kaveripiiriin”.

Tässä luvussa käsittelemme Facebookin kasvanutta merkitystä 11- ja 14-vuotiaiden nuorten elämässä. Facebookista on tullut merkittävä sosiaalisen verkostoitumisen väline, joka kokoaa suuret joukot kavereita ja tuttuja samaan palveluun. On kuitenkin muistettava, että sosiaalisen median verkostot eivät kiinnosta kaikkia nuoria.

6.1. ”Kaikki on vaan naamakirjassa nykyään”

Viime tutkimuskierroksen jälkeen Facebookin²⁹ (FB) suosio oli räjähtänyt nuorten parissa. Facebookista oli tullut merkittävä nuorten sosiaalisen verkostoitumisen paikka, joka valtasi aikaa muilta viestintäkanavilta. Syyt olivat pääosin sosiaalisia: moni haastatelluista 11- ja 14-vuotiaista kertoi liittyneensä Facebookiin, koska kaikki kaveritkin olivat jäseninä. Toinen syy Facebookin suosioon on sen monipuolinen palvelutarjonta: FB tarjoaa virtuaalisen näyttäytymispaikan, pikaviestintämahdollisuuden, fanitusryhmiä ja pelejä saman osoitteen alla.

Sosiaalisen median käyttö on yleistynyt myös nuoremman ikäluokan keskuudessa, vaikka sivustoilla on usein ikärajoituksia³⁰. Tutkimuksemme osallistuneista 11-vuotiaista neljä ilmoitti käyttävänsä Facebookia sosiaalisen kanssakäymisen palveluna. 14-vuotiaista FB:hen oli liittynyt 10 haastateltavaa. Etenkin 11-vuotiailla Facebook oli keskeinen pelipaikka. EU Kids Online -aineiston mukaan Facebookissa profiiliaan pitää 31 % 9–12-vuotiaista suomalaisista, mikä on varsin huomattavaa kotien mediakasvatuksen näkökulmasta. 30 % 9–12-vuotiaista tytöistä ja 37 % pojista ilmoittaa valehtelevansa ikänsä yhteisöpalveluiden profiilissa.

EU Kids Online -tutkimuksessa kysyttiin keväällä ja kesällä 2010 mitä sosiaalista mediaa lapset ja nuoret käyttävät eniten. Käytetyimmäksi sosiaaliseksi mediaksi mainittiin Facebook (51 % kaikista 9–16-vuotiaista ja 81 % niistä, joilla on profiili jollakin sosiaalisen median sivustolla) IRC-Gallerian³¹ käytetyimmäksi mainitsi enää vain 7 % (10 % niistä, joilla on profiili jollain sosiaalisen median sivustolla). On kuitenkin huomattava että niistä 63 %:sta 9–16-vuotiaita, joilla ylipäätään on profiili jollakin sosiaalisen median sivustolla, 28 %:lla on profiileja useammilla sivustoilla, joten todellisuudessa IRC-Gallerian käyttöön edellä mainittua yleisempää.

29 Facebookissa käyttäjä voi muun muassa ladata kuvia, tehdä statuspäivityksiä, kommentoida toisten tuottamia sisältöjä ja liittyä fanisivustoihin. (www.facebook.com).

30 Virallisesti Facebook-tilin avaamisen ikäraja on 13 vuotta, mutta palveluun on mahdollista kirjautua tekaistulla syntymävuodella. IRC-Galleriassa ikäraja on 12 vuotta.

31 IRC-Galleria on verkkoyhteisö, jossa käyttäjä voi ladata kuvia, kirjoittaa blogia ja kommentoida toisten jättämiä kuvia ja tekstejä: irc-galleria.net

Haastattelujemme perusteella osalle nuorista nimenomaan IRC-Galleria oli edelleen tärkein sosiaalinen yhteisöpalvelu Facebookin sijaan. IRCiin saattoi myös liittää kuvia ja videoita sekä tehdä blogimerkintöjä. Kuten edellä mainittiin, nuoret saattoivat käyttää samanaikaisesti useita yhteisöpalveluja eri tarkoituksiin. Eräälle haastatelluista tytöistä Facebook oli lähinnä peliväline ja kuvien katselupaikka. IRCissä ja Messengerissä hän puolestaan piti yhteyttä läheisimpiin kavereihinsa. IRCin kautta tytöt kokivat olevansa pienemmässä piirissä, jolle saattoi julkaista yksityisempää materiaalia kuin Facebookissa. Osalla nuorista myös sukulaiset olivat Facebook-kavereina, mikä saattoi rajoittaa vapaata sisällöntuotantoa:

V: Et kyl kaikki kuvat tulee ekana IRCiin ja sit sen jälkeen alkaa miettiin, et ehkä Facebookiinkin vois laittaa.

K: Joo. Onks tuolla isompi julkaisukynnys Facebookiin?

V: Tälläkin hetkellä tietää, että jos laittaa vaikka jonkun tietyn kuvan niin sit tietää et kaikki näkee sen ja tälleen, ja kaikki itseensä nuoremmat, kaikki sukulaiset ja kaikki. [...] Et nytkin täs näkee 166 tyyppiä näkee nää kaikki kuvat, niin ehkä sitten jotenkin IRCiin voi vaihtaa sitä nimee, et jos tulee semmosia kuvia, mitä ei haluu et ihan kaikki näkee. Sit voi vähä rajottaa sitä.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Tutkimukset nuorten kuvagallerioista ovat osoittaneet, että nuorten nettiverkostot linkittyvät kiinteästi fyysisiin ihmisiin fyysisessä maailmassa. Jopa valtaosa nuorista käyttää netin kuvagallerioita yhteydenpitoon ystäviensä kanssa. Uusiakin ystävyys-suhteita verkon kautta tulee toki solmituksi, mutta tämä ei ole läheskään niin yleistä kuin yhteydenpito jo valmiiksi tuttujen ystävien kanssa. (Lehtinen 2007, Boyd 2007, Enochsson 2005, Noppari ym. 2008.) Tämä näkyi myös omassa tutkimuksessamme. Pääasiassa nuoret käyttivät Facebookia kavereiden kanssa kommunikointiin, mutta osalla oli myös sukulaisia kavereina. Yhteisöpalveluiden käyttämisen motiivina on sosiaalinen vuorovaikutus, joten nuoret joutuvat punnitsemaan miltä sivustolta he saavat eniten vastinetta osallistumiselleen. Osa haastattelemistamme nuorista oli hylännyt profiilinsa verkkoyhteisössä, kun palvelu ei enää vastannut tarkoitusta.

K: Sää oot jossain vaiheessa [...] tehny myös ittelles ii2:een ton profiilin, niin mikä innoitti moiseen ja miksi se jäi?

V: Oikeestaan kun mun sisko teki sinne ensin, sitte määkin kokeilin. Ja sitten mää vaan poistin sen ku en mää sillei enää halunnu. Ei sinne tullu enää hirveesti mitään kommentteja ja silleen.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Facebook tarjoaa sekä yksityisen sähköpostimahdollisuuden että Messengeriä muistuttavan chat-palvelun, jossa paikalla olevien kavereiden kanssa voi keskustella. Facebookia ei kuitenkaan aina koettu varmaksi kanavaksi saada viestinsä perille. Tämä johtuu siitä, että Facebookin jatkuva aukipitäminen ei välttämättä ollut nuorille mahdollista tietokoneen käyttörajoitusten vuoksi. Viestin pikainen perillemeno edellytti siis yleensä kännykän käyttöä. Facebookin hyödyntäminen sosiaalisena medianä myös vaihteli, aktiivikäyttäjät pitivät FB:ta jatkuvasti auki, toiset kävivät tarkistamassa toisinaan tulleet päivitykset.

K: Jos sää kommunikoit sun koulukavereitten kanssa, niin lähetäksää sen viestin Facebookin kautta vai lähetäksää sen tekstarilla?

V: No riippuu vähän asiasta. Kun täällä ei aina tiedä, että ketkä on paikalla täällä näin. [...] Kun kirjottaa täältä viestiä, että se näkee sen sitku se tulee paikalle. Kun sitte, se voi tulla vaikka vasta huomenna paikalle seuraavan kerran.

(POIKA 14-V. HA)

K: Kuinka aktiivisesti teillä muut siellä käyttää sitä Facebookia, luokkakaverit sun muut?

V: Parhaimmat on sillain, et niil on koko ajan kun ne on koneella, se on auki. Mut sitten, kyllä niitä varmaan on semmosia vähän niin kun mää, että aina välillä käy siellä kattomassa jotain ja tolleen.

(POIKA, 14-V. HA)

”Facebook. Siellä voi jutella ja pelata ja tehdä kaikkea kivaa. Siellä on PALJON ihmisiä, jotka ovat liittyneet Facebookiin. Se on kiva paikka, ja siellä voi tehdä kaikkea hauskaa.”

(TYTTÖ, 11-V. PÄ)

Osaksi Facebookin suosio selittyy sillä, että se tarjoaa erilaisia median käytön mahdollisuuksia yhdessä palvelussa. Facebook oli nuorille monipuolinen ajanvietepalvelu, jossa saattoi katsella kavereiden sivuja, pelata pelejä (Farmi, Petville, Fishville, Happy Pets, Happy Aquarium, Happy Island) ja tehdä testejä.

Facebookissa mä joudun käymään suunnilleen sen FarmVillen takia. Koska se on semmonen peli, et siel on farmi, ja siel pitää käydä poimimassa ne jotkut markat ja ne. Ja sit siellä pitää käydä melkee päivittäin.

(TYTTÖ, 14 V. HA)

14-vuotiaiden haastateltavien parissa Facebookista oli tullut jopa pääasiallinen viestintäkanava kaverien kesken. Facebookissa sekä päivitettiin omaa statusta että kommentoitiin kaverien statuksia ja kuvia. Monille nuorille internet onkin enemmän monimediainen tila tai paikka, jossa jatketaan samoja keskusteluja, joihin kavereiden kanssa yhdessä ollessa jäätiin (Noppari ym. 2008). Facebookin toiminta perustuu käyttäjien aktiiviseen sisällöntuotantoon, esimerkiksi tilapäivitykset (*Mitä teet juuri nyt?*) ovat osoitus aktiivisesta läsnäolosta verkossa. Facebookin kaltaisten palvelujen voi nähdä edistävän osaltaan arkipäivän kokemusten medioitumista. Omia kokemuksia muokataan statuspäivityksiin sopiviksi lauseiksi, ja tapahtumista keskustellaan verkossa kavereiden kanssa. Facebookin ideana on vuorovaikutuksen keskittyminen nimenomaan oman kaveripiirin ympärille. Käyttäjät näkevät pääasiassa oman kaveripiirinsä julkaisemat tilapäivitykset ja kuvat.

Osalla nuorista Facebook oli korvannut kolmen vuoden takaiset yhteisöpalvelut kokonaan. Myös mesetys oli saattanut jäädä pois tarpeettomana tarpeettomana. Seuraavalla haastateltavalla FB oli korvannut Messengerin, sillä se kokosi suuremman joukon kavereita yhteen. Lisäksi Facebook tarjoaa muitakin toimintoja kuin viestien lähettelyn.

Yhtäkkiä vaan unohti käydä [Messengerissä] ja sitte menin sinne Facebookiin ja siellä rupesin jutteleen kavereille. Ja sitte kun Facebook on kuitenkin semmonen paikka, että siel on muutakin tekemistä ku se pelkkä juttelu. Että siellä ne kaverit, jotka oli Facebookissa, niin puoletkaan niistä ei ollu mesessä.

(POIKA, 14-V. HA)

Pääasiassa FB:ssä verkostoiduttiin omien luokkakavereiden ja koulun muiden oppilaiden kanssa. 14-vuotiailla saattoi olla Facebook-kavereita useita satoja. Tällöin mukana olivat kaikki kasvoiltaan tutut saman ikäluokan nuoret, eikä kaveri-status perustunut yhteiseen kanssakäymiseen. FB oli pikemminkin virtuaalinen yläkoulu kuin lähipiirin kokoontumispaikka. Osa nuorista oli verkostoitunut myös uusien tuttavuuksien kanssa Facebookin kautta. Kavereiden kaverit liittyivät Facebook-verkostoon, mutta joskus nuoret liittyivät myös tuntemattomia osaksi verkostoaan. Osa nuorista koki syventäneensä suhteita tosielämän kavereihin

Lauri verkostoituu ja viihtyy netissä

14-vuotias Lauri käyttää nettiä monipuolisesti. Laurin Facebook-sivuilla on yli 200 kaveria. Facebook-kavereiksi pyydetään yleensä kaikki tutut, Laurillakin alakoulun ja yläkoulun tutut ovat kaikki kavereita. Tärkeintä Facebookissa on yhteydenpito kavereihin, Lauri ei niinkään välitä pelata sivuston pelejä, kuten FarmVillea.

Lauri liittyi FB:hen vasta täytettyään 13 vuotta, vaikka pikkuveli ja hänen kaverinsakin ovat jo yhteisön jäseniä. Facebookissa Lauri päivittää statustaan ja lataa joskus kuvia itsestään. Lauri myös kirjoittelee kavereiden seinille, tekee tietovisoja ja testejä sekä kommentoi kavereiden kuvia. Hän on mukana 300 Facebookin faniyhteisössä, pääasiassa musiikin ja erilaisten tuotemerkkien fanisivustoilla. Hän liittyi myös koulunsa sulkemista vastustavaan ryhmään.

Kolme vuotta sitten Lauri kävi joskus Habbo Hotelin sivuilla pelaamassa ja jutteli keskustelupalstoilla kavereiden ja tuntemattomienkin kanssa. 14-vuotiaana Habbo ei enää kiinnosta häntä. 11-vuotiaana hän pelasi toisinaan Runescape-verkkopeliä, mutta jo tuolloin YouTube oli vallannut tilaa peliltä. Vuonna 2010 Runescape ei ollut lainkaan osa Laurin median käyttöä, vaan hän ilmoitti suorastaan inhoavansa kyseistä peliä.

Lauri teki jo 11-vuotiaana animaatioita tietokoneen animaatio-ohjelman avulla. Kavereiden kanssa tehdyissä animaatioissa muovailuvauhkelit seikkailivat ja taistelivat. Tuolloin Lauri ei vielä julkaissut animaatioita tai kuvia netissä, sillä niiden pois saamisen vaikeus arvelutti. Lauri on jatkanut videoiden tekemistä Movie Maker -ohjelmalla, mutta aiheet ovat muuttuneet kolmen vuoden takaisesta. He tekivät pikkuveljen kanssa Muumi-dubbauksen, jossa korvasivat muumien äänet omalla vuoropuhelullaan. Lauri latasi videon myös YouTubeen, mutta poisti sen myöhemmin saamansa kritiikin vuoksi. Muut käyttäjät kommentoivat heidän sisältöään lapselliseksi.

Jatkossa Lauri julkaisee videoita verkossa vain, jos ne ovat laadukkaampia kuin edellinen tuotos. Hän on tehnyt muistakin tunnetuista piirretyistä remix-versioita, joissa videoon vaihdetaan musiikki tai puhe. Lauria kiinnostaa tulevaisuudessa työskennellä elokuvien parissa joko ohjaajana tai käsikirjoittajana.



Kolme vuotta sitten Lauri oli joskus kavereiden kanssa käynyt YouTube-bessa sopimattomilla sivuilla, joissa oli karskia kielenkäyttöä. Lauri piti sivuja huvittavina, mutta ei vielä omalle ikäryhmälleen sopivina. Kaverit lauloivat YouTubeista oppimiaan kiroilulauluja. 14-vuotiaana Lauri katselee edelleen YouTubeista muiden tekemiä pilavideoita tunnetuista animaatioista. Videoissa Muumit tai muut tutut hahmot on dubattu käyttämään ronskia kieltä. YouTubeista Lauri katselee myös myös videopätkiä vanhoista Nintendo-peleistä.

6.2. Statuksia ja kommentteja: sisältöjä verkkoon

Haastatellut lapset kertoivat median olevan usein ajankulua; mediaa käytettiin, kun oli tylsää. Suomalaisnuoret arvostavatkin enemmän viihtymistä netissä kuin aktiivista osallisuutta. *Nuoret, lukutaidot ja muuttuva mediaympäristö* -aineiston mukaan puolet (47 %) nuorista pitää tärkeänä asioihin vaikuttamista netissä, ja viihtymistä netissä pitää tärkeänä 81 % vastanneista. EU Kids Online -aineiston mukaan suomalaislapset harrastavat vähemmän kuin usean muun maan lapset erityyppisiä aktiviteetteja netissä (Livingstone ym. 2011, 114). Kaikkein yleisimmät nettiaktiviteetit ovat pelaaminen yksin internetissä sekä videoiden katsominen netissä. Sama näkyi myös tämän tutkimuksen aineistossa. Kolmantena tulee netin käyttö koulutehtäviin, mikä on puolestaan eurooppalaisten lasten yleisin netin käytön muoto.

Johtopäätöksenä voidaan pitää, että netin ja kaikkien median käyttö on vielä hieman yksipuolista ja keskittyy viihtymiseen. Kuten yksi 14-vuotias haastateltavamme totesi ”[media] rentouttaa, se on, kun sun ei ite tarte tehdä paljon mitää, niin se on sillee vaan rentouttavaa” (Poika 14-v. HA). Samalla on kuitenkin todettava, että viihtymisen ja muun median käytön välille on vaikea vetää tarkkaa rajaa. Myös mediaesitysten tekeminen ja julkaiseminen voi olla viihdyttävää samoin kuin asioihin vaikuttaminen. Viihtymistä ei tule myöskään nähdä negatiivisena toimintamuotona vaan katsoa osana jokapäiväisen elämää ja keskeisenä orientaationa mediaympäristöön.

Mediavälineiden kehittyminen on osaltaan helpottanut sisällöntuotantoa. Kamerakännykät ovat tehneet valokuvaamisesta arkipäivää nuorten elämässä, ja kännyköillä voi tehdä myös videoita ja animaatioita. Lasten ja nuorten mahdollisuudet tuottaa itse sisältöjä mediavälineillä sekä julkaista niitä verkossa ovat kehittyneet viime vuosina. Tässä tutkimuksessa tarkastelemme lasten ja nuorten sisällöntuotantoa laaja-alaisesti ja otamme huomioon, että monet lasten

ja nuorten keräämistä sisällöntuotannon taidoista voivat heidän varttuessaan muuttua julkaisutaidoiksi.

Moni haastatelluista lapsista oli kokeillut kotona tai koulussa lyhyitä nukkeenimaatioita. Verkossa osallistuminen ei edellytä muuta kuin kirjoitustaitoa, eikä esimerkiksi blogin julkaiseminen edellytä enää koodaustaitoja, sillä verkossa on tarjolla runsaasti valmiita blogipohjia. Jotkut haastateltavat myös piirsivät kuvia tietokoneella ja julkaisivat niitä verkossa. Osallistumisen mahdollisuuksia on myös yleensä rakennettu verkkosivujen ja -yhteisöjen sisään. Nuorten käyttämät verkkosivut tarjoavat esimerkiksi testejä, kisoja ja pelejä, joihin osallistua. Sisällöntuotanto on tällöin eräänlaista leikkimistä tai tuunaamista, eli nuoret valitsivat pelisivustojen hahmolle esimerkiksi vaatteita, asusteita ja sopivan ulkomuodon tai loivat omia ratoja peleihin (GoSupermodel, Stardoll). Monet poikien pelaamista strategia- ja fantasiapeleistä edellyttivät pelaajia luomaan hahmojen lisäksi pelikenttiä ja ajoneuvoja peliin. Kaupalliset verkkosivut myös pyytävät käyttäjiään tuottamaan sisältöjä sivuille.

5- ja 8-vuotiaat tuottivat hyvin vähän itse sisältöjä internetiin. Muutama lapsi oli yhdessä aikuisen kanssa tehnyt oman hahmon YLen koululaisohjelma Galaxyn Operaatio Hurrikaaniin (<http://www.yle.fi/operaatiohurrikaani/>). Siinä nuori luo oman ”agentin”, jolla pääsee sitten ratkaisemaan netin viikkotehtäviä ja Hurrikaaniopiston pelejä. Viikkotehtäviin oikein vastanneiden kesken arvotaan palkintoja, mikä koukuttaa nuoria käymään sivustolla säännöllisesti. Lapset myös voivat verrata muiden agenttien saamia pistemääriä, mutta agenttien kesken ei ole keskustelumahdollisuutta.

K: Oliko se ihan helppo tehdä se hahmo?

V: Oli se. Siihen on ihan ohjeet ollu, että pannaan vaan, että näpsäyttää jotain tiettyä kohtaa, niin siihen ilmestyy aina joku vaikka housut ja paita ja lasit ja tukka ja sellasia, että ei se nyt kauheet vaikeeta.

(POIKA, 11-V. HA)

V: Mä otin kameralla kuvat, si ne ladattiin tänne koneelle ja täällä Lego, niin tänne kun laittaa itensä Sign in, niin sitten sieltä voi äänestää muiden omia ja laittaa sitten omia kuvia tänne nettiin.

K: Onks ne sillai et ku te rakennatte niin toisetki rakentaa sitte ja lähettää sen rakennetun kuvan?

V: Joo, täällä on vaikka kuin paljon sellatteita tyyppejä, jotka niitä rakentaa. On ihan jotain, tääl näkyy ikä niin jotain ihan 7-vuotiaasta jonneki 30–40:een ikävuoteen saakka, ihan hyvin löytyy.

(POIKA, 14-V. HA)

Nuorten sisällöntuotanto oli siinä mielessä laaja-alaista, että tutkimukseen osallistuneista 11-vuotiaista nuorista kaksi kolmasosaa oli tehnyt sisältöjä nettiin, ja yhtä lukuun ottamatta kaikki 14-vuotiaat olivat tehneet itse nettisisältöjä. 11-vuotiailla sisältöjen tekeminen liittyi pääosin erilaisiin internetpeleihin. Nuoret loivat omia pelihahmojaan (Operaatio Hurrikaani, PetVille, ”örkkipe-li”, ”avaruuspeleli” jne.), rakensivat muotimalleja (GoSupermodell, Stardoll) tai kommentoivat toisten mallien vaatteita. Neljä 11-vuotiaasta oli jo luonut itselleen Facebook-profiilin, liittänyt sinne kuvia ja kävi satunnaisesti kommentoimassa muiden kirjoituksia. 14-vuotiaat eivät enää maininneet pelihahmojen luontia. 14-vuotiaat liittivät kuvia Facebookiin, IRC-Galleriaan ja iiz-kuvasivustolle. He kirjoittelivat omia kuulumisiaan Facebookiin ja täyttivät sivustolla kiertäviä kyselyitä. Nuoret myös kommentoivat toistensa kuvia ja ”seinäkirjoituksia”. Lähes jokainen 14-vuotias osallistui jollekin foorumille päivittämällä statuksia ja kommentoimalla sisältöjä. Muutama 14-vuotias kertoi lisäksi julkaisseensa videon YouTubessa (ratsastusvideo, musiikkivideo, animaatio, pilavideo Muumeista). Muutama nuori kirjoitti satunnaisesti omaa blogiaan.

”Olen laittanut MSN:ään, Facebookiin, IRCiin ja YouTubeen kuvia ja videoita. Kuvat laitan itsekseni ja videot teen kavereiden kanssa. Laitan niitä nettiin, koska silloin kaikki voivat kommentoida ja katsella niitä. Laitan useimmiten sellaisia kuvia, joissa olen heppojen ja kavereiden kanssa.”

(TYTTÖ, 11-V. PÄ)

K: Ja sä sanoit, laitoit just että tykkäät muutenkin Facebookista sitten tai Facebookin kautta pitää yhteyttä kavereihin.

V: Mmm-m.

K: Mitä kaikkee te teette? Kirjotatteks te toistenne seinälle vai?

V: Joo. Kirjoitetaan seinälle. Sitten, kommentoidaan kuvia ja sitten kaikkee, et jos on tehnyt jotain, testiä tai käyttäny sovelluksia niin se että, jotain Friends Factseja tai jotain tällöisiä.

K: Joo, niin sitten niitä käy kommentoimassa?

V: Niin.

K: Onko sulla itellä kuvia siellä Facebookissa?

V: On siellä, jotain kuvia muutama.

(POIKA, 14-V. HA)

Useimmilla nuorilla sisällöntuotanto oli lähinnä muiden tuottamien sisältöjen kommentointia. Julkaiseminen oli usein omalle kaveripiirille kohdistettua, muutaman sanan tai yhden lauseen mittaista sisällöntuotantoa. Aineistomme

perusteella nuoret eivät juuri hyödynnä taitojaan muuhun kuin satunnaiseen sisällöntuotantoon. Nuoret eivät välttämättä mieltäneet kommenttien tai statusten kirjoittamista varsinaiseksi sisällöntuotannoksi. Osa nuorista suhtautui nyreästi sisällöntuotannon ajatukseen: *”En ole tehnyt, enkä halua tehdä. Ei kiinnostaa”*, kertoi eräs 11-vuotias poika mediapäiväkirjassaan. Monet tekijät voivat rajoittaa nuorten omien sisältöjen päätymistä julkiseksi. Julkaisemisen esteitä olivat haastatteluaiaineistomme perustella esimerkiksi yksityisyyden suojeleminen, riittämättömiksi koetut sisällöntuotannon taidot sekä muiden käyttäjien kritiikki. Nuoret myös poistivat ”epäonnistuneet” kuvat itsestään Facebookista, kun ne eivät vastanneet kavereiden kuvien tasoa.

On aika vaikee löytää mitään kuvaa, mikä sopis hyvin, että kaikissa kuvissa on aina jotain pielessä. Ja sitte sitä että, äh, ei tota viitti, kun tos on toi vika. Sit toinen kuva, tos on toi vika ja...

(POIKA, 14-V. HA)

K: No osaaksä selittää sitä, että mikset sä ite aktiivisesti kirjota [statuspäivityksiä FB:iin].

V: No en mä tiiä. Musta vaan tuntuu siltä että, niin että ei oo mitään aihetta, että se mitä mä teen ni ei kaikkien sitä tarvi tietää.

(POIKA, 14-V. HA)

Myöskään kamerakännykän kuvien laatua ei pidetty riittävänä ylittämään julkaisukynnystä. Haastateltaviemme joukossa oli myös nuoria, jotka kuvasivat, muokkasivat ja valmistsivat videoita. He hallitsivat mediavälineiden teknisen käytön, mutta julkaisivat kuitenkin harvoin omat tuotoksensa verkossa. Sisällöntuotanto oli siis omaksi huviksi tehtyä ja yksityiseen piiriin tarkoitettua. Sisällöntuotannon tekniikka oli saatettu oppia itsenäisesti mediaa seuraamalla.

No ku mää oon nähny kaikissa, kun meillä on Urpo ja Turpo -video. Niin niihin siinä lopussa näytetään miten se on tehty. Mä oon nähny et se on liikutteleamalla tehty ja mä oon halunnu tehdä itte muovailuvahasta”

(TYTTÖ, 11- V. HA)

Yhteisöpalveluissa tai videosivustoilla nuoret kohtaavat toisinaan julkaisemiselle esteitä. Osa palveluista salli kommentoinnin vain kirjautuneille käyttäjille, eivätkä nuoret aina halunneet sitoutua palveluihin. Moderaattorit valvovat sivustoja ja poistavat epäsoivia sisältöjä. Erään nuoren videosta oli poistettu

ääni tekijänoikeuksien suojelemiseksi. Äänien poistamisesta seurasi negatiivista palautetta muilta käyttäjiltä.

V: Jotkut on sanoneet, että kahesta videosta, joista poistettiin ääni, että poistaa video, ei täs ole ääniäkään.

K: No eksää vastaa sitten semmoseen?

V: Mää sanoin niille, että ku se on se, tekijänoikeus, niitten pitää poistaa ne kaikki kappaleet.

(POIKA, 14-V. HA)

Omien kotisivujen tai blogin ylläpitäminen oli tutkimusryhmässämme harvinaista. Edellisellä tutkimuskierroksellakaan tutkittavien joukossa oli vain muutama bloggaaja, joista osa oli jo jättänyt blogin pitämisen. 14-vuotiaan tytön mukaan tärkeintä bloggaamisessa ei ollut saavuttaa lukijoita, vaan blogin pitäminen oli hänelle ajankulua. Toinen haastateltava nosti esiin blogimaailman hierarkian – eli ”taviksen” blogi ei voi koskaan saada yhtä paljon kommentteja kuin suositut blogit.

K: No miltä se tuntuu ku sä huomaat, että joku lukee sitä?

V: No ei se mua häiritse, että...

K: Mut onkse toistepäin ajatellen, ni onks se kuva, että joku huomaa, että sä kirjoitat?

V: No ei sillä sinänsä mulle oo mitään merkitystä. Et mä yleensä, jos mul on tylsää ni mä sitte kirjottelen niitä.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

K: Minkälaista palautetta sä oot saanu sillon, ku sä sitä blogia vielä kirjoitit?

V: No sillon se julkisuus oli niin suuri että mun naapurin ne, ja justinsa lukee kanssa, ni se oli ehkä ainoa jonka kaa ollaan toistemme blogeihin kommentoitu, että lähinnä silleen.

K: No oliks ne sitte tuntemattomia jotka sulle kommentoi?

V: Ei ku se oli sillee että, jossain vaiheessa mä estin sillee että ne tuntemattomat ei nää, et sillon ku mä laitoin enemmän kuvia tälle. Ja sitte mä kutsuin kans siihen just sen tietyn tyyppin jotain kavereita, ja ei siinä sitten kauheesti ollu kommentointia että aika vähän noissa, et ku on niin paljon semmosia suosittuja, ni sit ku joku ihan tavis alkaa kirjoittaa jotain pari juttua ni ei se sitten tuu.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Nuoret käyttivät YouTubea tiiviisti videoiden hakemiseen ja linkittämiseen kavereille. Vain harva kuitenkin tuotti itse videoita YouTubeen. YouTube-videoiden tekeminen näytti 14-vuotiailla pojilla liittyvät usein verkkopelien pelaamiseen. Näissä käyttäjäryhmissä on tapana tehdä YouTubeen videoita pelin kulusta ja liittää taustalle musiikki. Videofoorumilla julkaisemisessa on riskinsä, sillä muut käyttäjät voivat antaa viiltävää kritiikkiä huonoiksi katsotuista sisällöistä. Osa lapsista tekikin mediaesityksiä, kuten videoita, mutta ei jakanut niitä muiden kanssa netissä. Mediaesitysten tekeminen on myös usein sidoksissa harrastuksiin. Esimerkiksi musiikkia harrastava 14-vuotias poika teki musiikkivideoita. Musiikkivideoiden tyyli vaatii oman osaamisensa ja ymmärryksen videoiden kielestä:

Sit mä paan sen koneelle, ja sitte siinä... Vaikka saatan, ois vaikka joku hieno, vaikka, musavideoissa, tai semmoses mis mä soitan ite, jos vaikka soolona, niin mä voin vaikka sillä, sillä ohjelmalla, mä voin zoomata sen tiettyyn kohtaan sitä, vaikka jos mä soitan kitaralla, niin siihen kitaraan, missä soitan sooloa. Ja sit voin vaikka pyörittää sitä kuvaa, et se pyörii ympäri, ja jotain pistää vaikka tekstiä siihen, ja, tällain.

(POIKA, 14-V. HA)

Musiikkivideoiden tekemiseen kyseisellä pojalla on kamera ja useita videoeditointi-ohjelmia, joita tarvitaan myös haastattelussa mainitunlaisten erikoisefektien tekemiseen. Eemeli mainitsee myös yrittäneensä tehdä World of Warcraft (WoWi)-videota, joka vaatii puolestaan oman esteettisen tyylinsä ja erityisohjelmansa.

Niitä WoWi-videoita kun tehään, niin se on semmonen erillinen ohjelma, millä sitä tehään sitten kun ne kuvat pistetään yhteen. Vaikka jos haluaa et kaks hahmoo liikkuu samaan aikaan. Se on just tolla, semmosella, tietyllä tyyllillä tekee, niin sit menee kaks kuvaa, videota, samaan, sillain hienosti, ne on samassa videopätkässä. Siinä pitää joku blue screen -efekti, joku tällönen. En mää niitä, ymmärrä vielä.

(POIKA, 14-V. HA)

Musiikkiharrastus ja pelaaminen kietoutuvat yhteen erilaisten median käytön tapojen kanssa, joista yksi osa on mediaesitysten tekeminen ja oman osaamisen kehittäminen alueella. Taitoja opitaan katselemalla muiden tekemiä esityksiä, kavereilta ja harjoittelemalla itse. Mediakulttuuri on moninaistunut ja vaatii

erilaisia taitoja eri kiinnostusalueilla. WoWi-videoiden tekeminen on erilaista kuin esimerkiksi avatarin ylläpitäminen GoSupermodel-sivustolla.

Heli kokeilee sisällöntuotannon osa-alueita

Heli on kokeillut monenlaista sisällöntuotantoa verkkoon. Hän on esimerkiksi tehnyt nettisivuja ja pitänyt omaa blogia. Julkaisemisen kipinä löytyi, kun Heli oli pitkään lukenut toisten tekemiä hyviä blogeja. Hän on perustanut useita blogeja, mutta niiden kaikkien kirjoittaminen on jäänyt parin viikon kuluttua. Bloggaaminen jäi, kun hänellä ei ollut mielestään riittävästi sanottavaa. Hän seuraa kuitenkin edelleen muiden kirjoittamia blogeja.

Ollessaan kiinnostunut roolipeleistä Heli teki verkkoon omia nettisivuja. Hän on kokeillut useita kotisivukoneita ja julkaisualustoja (Webbisivu, Suntuubi, Blogger). Nettisivujen tekemisen innostus on hiipunut roolipelien jäätyä. Tällä hetkellä Helin verkko-aika kuluu Facebookissa, minne hän lataa kuvia ja kommentoi kavereiden statuksia ja kuvia.

Heli on myös tehnyt toimituksellisia sisältöjä koulun kurssilla, jolla hän kirjoitti kaverinsa kanssa jutun koulun nettisivuille. Hän on harkinnut toimittajan ammattia yhtenä uravaihtoehtona.

7. Kuluttaminen, fanittaminen ja brändit

Lasten mediaympäristö on eittämättä kaupallistunut viime vuosikymmenten aikana. Median kaupallisuus ei toki ole uusi ilmiö, mutta kaupallisten kanavapakettien, mobiiliviestinnän ja internetin kehityksen myötä kaupallisuus on saanut uusia muotoja ja kiihtynyt. Osa kaupallistumisen lieveilmiöistä voi kaiken lisäksi olla vaikeasti tunnistettavia, kuten tuotesijoittelu, vertaismarkkinointi ja sponsorointi (ks. Salokoski & Mustonen 2007, 22). Kaupallistumisessa uhkavana on nähty esimerkiksi lasten kyvyttömyys erottaa markkinointiviestejä ja niiden tarkoituksperiä. Lasten pelätään myös oppivan materialistisia arvoja, eli ostamista keinona saavuttaa henkilökohtaista onnea ja menestystä (Roedder John 2002, 66). Toisaalta lapset voivat oppia mediaympäristössä hyödyllisiäkin kuluttajuuden taitoja.

Perehdymme tässä luvussa siihen, millaisia vaikutuksia kaupallisella mediaympäristöllä on lasten median käyttöön. Kaupallisuus on väistämätön osa lasten ja nuorten median käyttöä. Mediasisällöt ovat itsessäänkin kaupallisia täkyjä, joilla yleisöjä myydään mainostajille. Lisäksi lasten ja nuorten mediaympäristössä on paljon mainosviestejä ja mediaympäristössä myös opetetaan kuluttajuutta eri tavoin. Mediasisältöihin on linkitetty mittava määrä erilaisia oheistuotteita leluista kodintekstiileihin. Samat hahmot ja brändit esiintyvät televisio-ohjelmissa, elokuvissa, sarjakuvissa, peleissä ja nettisivustoilla. Myös sosiaalinen media on kaupallisten viestin kenttää. Monilla mediayhtiöillä ja niiden tuottamilla sisällöillä on esimerkiksi omat fanisivustot Facebookissa. Käsitlemme tässä luvussa lasten mediakulttuurin kaupallisuutta tuotemerkkien ja brändien sekä monimediaisen markkinoinnin näkökulmasta. Aloitamme silmäyksellä verkkosivujen kaupallisiin toimintamuotoihin: fanitukseen ja kuluttajuuteen.

7.1. Fanit ja kuluttajat verkossa

Facebookia hyödynnetään enenevässä määrin mainostamisen, politikoinnin ja mielipidevaikuttamisen foorumina. Yhtyeille, yrityksille, medioille ja yksittäisille ohjelmille on perustettu Facebookiin fanisivuja, joille käyttäjät voivat liittyä. Facebook tarjoaa myös mahdollisuuden verkostoitua erilaisiin faniyhteisöihin. Facebook tarjoaa siis sosiaalisen foorumin, jolla käyttäjien tuottamat ja julkaisemat sisällöt rakentavat (kaupallisia) verkkoyhteisöjä (ks. Abbott 1998, 85).

K: Minkälaisissa [yhteisöissä] sää oot mukana?

V: Esim. että, [naurahtaen] ”Smoking doesn’t make you cool”. Ja, että, missä-hän muussa... ”Subway”, ja, jotain että ”I love to listen lies, when I know the truth” [naurahtaa]. Ja, on niitä muutama. Mä en itse asias muista kaikkee.

K: No mistä ne on tullu?

V: No mä en tiijä, ku niitä vaan on vaikka silleen, että, joku mun kaveri näkyy, että se on liittyny semmotteeseen ni että ”ryhdy faniksi”.

K: No etiks sää itte aktiivisesti sit tommosia yhteisöjä?

V: En. Niitä vaan tulee. Ja sit mä oon jossain just, että, ”Hip hop”, ”House”, ja, ”Tanssi”, semmosissa.

K: Niin et sää näät että joku kaveri tavallaan suosittelee sitä, et sä kuulet et se on liittyny ja sit sä käyt itte kattoon.

V: Joo.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Facebook on tarjonnut nuorille myös uudenlaisen tavan fanitukseen. Facebookin faniyhteisöihin liittyminen on tapa ilmaista mielipidettään tai mielenkiinnon kohdettaan yhdellä klikkauksella. Osa haastattelemistamme nuorista oli liittynyt jopa useisiin satoihin fanisivustoihin Facebookissa. Julkisessakin keskustelussa on todettu, että liittyminen Facebookin fani- tai mielipideryhmiin ei ole sitova tai edes pysyvä jäsenyys. Faniryhmään kuulumisen funktiona ei ole välttämättä kannan ottaminen faniryhmän keskustelupalstalla, vaan nuorille on tärkeintä ilmaista identiteettiään esittelemällä kavereilleen tykkäystensä kohteita. Usein tykkäykset ovat myös humoristisia: *Coffee in the morning, I really hate slow computers, I hate Pokémon, I love to listen to lies when I know the truth* jne. Faniryhmät ovat siis eräänlaisia digitaalisia rintamerkkejä, jotka on helppo riisua tarvittaessa. Faniuden kaupallinen puoli korostuu, kun nuoret liittyvät suosikkituotemerkkiensä faniryhmiin.

V: Mää oon jossain 300 fanisivussa.

K: Aaa, niin just. Minkälaisia kaikkia ne on ne?

V: Siis ne on kaikkia musiikkifanisivuvuja ja sit kaikkia just jotain tuotemerkkejä tai jotain McDonalds tai joku vaatemerkki.

(POIKA 14-V. HA)

Facebookin lisäksi muutkin kaupalliset nettisivustot yhdistävät informaatiota, mainontaa ja pelejä erottamattomina ja toisinaan vaikeasti tunnistettavina osina. Tällaisissa brändätyissä ympäristöissä lapset voivat olla vuorovaikutuksessa hahmojen, logojen, tunnusmusiikkien, pelien ja pikku filmien kanssa (Hagen 2010, 120). Käytännössä kyse on interaktiivisesta markkinointisivustosta. Lasten ja nuorten suosimat pelisivustot ja verkkoyhteisöt ovat myös kaupallisia sivustoja, joiden yhtenä päätarkoituksena on tuottaa omistajilleen voittoja. Sivustot voivat kerätä osan tuloistaan käyttäjien virtuaaliostoksista, mutta mainostajilla on tärkeä osa sivustojen rahoittajina. Sivustoilla onkin monia elementtejä, jotka houkuttavat kävijöitä vierailemaan mahdollisimman usein palvelussa.

Edellisellä tutkimuskierroksella havaitsimme lasten ja nuorten opetelleen ”bisnestaitoja” ja kuluttajuutta verkkopeleissä ja nettisivuilla. Tällä tutkimuskierroksella kiinnitimme huomiota lasten pelisivustojen koukuttavuuteen. Käyttäjä saa pisteitä tai etuuksia käydessään sivustolla riittävän usein. Pelihahmo voi saada esimerkiksi lisää varusteita onnistuneista tehtävistä. Pelisivustoilla käymisestä tulee siis palkitseva tapa. Afrikka-verkkopelissä käyttäjä sai pisteitä käydessään sivuilla kerran tunnissa muutaman minuutin ajan. Pelin eteneminen edellyttää käyttäjältä aktiivista otetta, ja toisinaan myös muut perheenjäsenet joutuvat osallistumaan lasten virtuaalipuutarhan tai -lemmikin hoitamiseen. Pelaamisen tiivis käyntitiheys palvelee tietenkin myös mainostajien tarpeita. Nuoria pelaajia koulutetaan samalla kuluttajuuteen.

Kolme vuotta sitten 11- ja 14-vuotiaat tytöt kävivät ahkerasti Stardoll-sivustolla, jossa sai pukea julkkiksia erilaisiin asusteisiin. Sivuilla pystyi myös luomaan itsestään virtuaalisen paperinuken. Tällä tutkimuskierroksella samanikäisten tyttöjen kiinnostus oli siirtynyt GoSupermodel-sivustolle, jossa puettavat hahmot olivat supermalleja. GoSupermodel palkitsee kävijän päivän yllätyksellä ja virtuaalirahalla. Sivustolla käyttäjä pääsee osallistumaan vaatehuonehaasteisiin, muotikuvauksiin, tanssiesityksiin ja backstagelle. Osallistumalla tehtäviin käyttäjä ansaitsee go-rahaa ja mainetta. Ansaittuaan riittävästi mainetta käyttäjän malli voi yletä mainos-, huippu- tai supermalliksi. Maksamalla palvelusta oikeaa rahaa käyttäjä saa käyttöönsä enemmän etuja.

No, GoSussa (GoSupermodel) on pakko käydä joka päivä tai siinä menee mainetta, ja kun on tarpeeks mainetta pelata, niin saa uuden tason ja sitten saa jonkun uniikin mekon.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

K: Mikäs tää go-raha on?

V: No siis se on semmosta, mitä tule peleistä jos voittaa. Ja jos on semmonen jäsenyys, kun toisilla on tällöinen merkin, niin on maksettu oikeeta rahaa 15 euroo tai vähemmän. Et se, ja sitten siitä voi ostaa vatteita tälle mallille. Ja sit ostetaan, siis ei se oo oikeeta rahaa, mitä tässä on.

K: Joo, mut se jäsenyys on semmonen mihin [maksetaan] oikeeta rahaa?

V: Niin. Ja sit siitä saa semmosen palkinnon joka päivä. [...] et se voi olla rahaa tai siis sitä leikkirahaa, tätä go-rahaa ja sitten voi olla esimerkiksi ilmainen viesti täällä vaikka. Ja sitte voi saada vaatteen, semmosen uniikin. Ku täällä nää vaatteet kuluu silleen ja sit täytyy ostaa uusia vaatteita.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Peliympäristöihin on istutettu virtuaalikuluttamista, eli monilla pelisivuilla käytettiin omaa virtuaalivaluutaa, jolla pelissä pystyi ostamaan tuotteita ja palveluja. Virtuaalivaluutaa pystyi ansaitsemaan käymällä aktiivisesti pelisivustolla. Varoja keräämällä saattoi kehittää omaa pelihahmoaan ja siten menestyä paremmin pelissä. Virtuaalilemmikin laiminlyönnistä saattoi puolestaan saada virtuaalisakkoja. Sivustot tarjoavat mahdollisuuden muuttaa leikin myös todelliseksi kuluttamiseksi. Oikeaa rahaa maksamalla pystyi ostamaan korkeamman statuksen ja saada siten parempia palveluja.

V: Sitten täällä voi itte valmistaa asuja, mutta noi huivit voi vaan itte ostaa. Muut on superstaroille.

K: Ahaa. Millai, kuka, mikä on superstara?

V: No siis täytyis kattoo täältä. Tässä esimerkiksi niin se on sellainen, jos mä olisin täällä, niin sitten se saa paljon enemmän etuja ja se on semmonen. Siitä pitää oikeesti maksaa.

K: Niin se maksaa sit ihan oikeeta rahaa?

V: Joo.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Kuluttajuuden opettelu pelisivuistoilla voi nähdä myös hyödyllisenä ja opettavaisena toimintana. Edellisellä tutkimuskierroksella moni nuori pelaaja kommentoi oppineensa peleistä ”bisnestaitoja” (Noppari ym. 2008). Esimerkiksi

Afrikka-verkkopelissä voi osallistua monipuoliseen taloudelliseen toimintaan: pelissä voi kouluttautua uralle käymällä koulussa, rahaa saa tekemällä töitä ja ostamiaan hyödykkeitä voi lisäksi vaihtaa vaihtotorilla. Pelaajat voivat lisäksi säästää tiettyyn tavoitteeseen, jonka he saavuttavat käydessään sivustolla riittävän usein.

K: Kerros mulle vielä se, että mistä sitä saa sitä rahaa lisää?

V: No työskentelemällä. Täällä on paljon parempiä sijoituskohteita, mutta tätä mä teen niin kauan, kunnes mä saan sellasen pienen lahjan tai bonuksen. Tästä saa harmoniaa ja rahaa.

K: Ku laulaa kulkusia joulujuhlassa.

V: Niin.

K: Voiko näistä ihan mistä tahansa valita, et mitä työtä tekee?

V: Joo. Tällä on tällasii...tää, ”leikkaa nurmi Masai-heimon teltan edustalta”. Se on tosi semmonen kannattava. Se on hyvää bisnestä, siitä saa paljon ja ku se ei vaadi mitään oikein.

(POIKA, 11-v. HA)

Virtuaalikuluttamisen lisäksi osa lapsista oli tutustunut muihin netin tarjoamiin kulutusmahdollisuuksiin. Lapset seurasivat netistä tuotemainoksia, mutta kovin moni ei kertonut tilaavansa verkon kautta tuotteita; verkko oli pikemminkin tuoteinformaation etsimispaikka. Lapset ja nuoret halusivat tarkistaa esimerkiksi uusimmat pelit tai tuotteet, joita voisivat toivoa lahjaksi tai joita varten voisivat säästää. Osalle lapsista ostettiin leluja tai vaatteita netistä.

V: Mulle on ostettu sieltä, jos mä vaikka halusin tilata jotain netistä, niin puhun siitä sit vanhempien kanssa ja sitten sovitaan, että miten tehdään, ja sitten ne on ostanu sillei mulle vaikka jotain, vaikka jostain vaikka jotkut kengät tai jotku [...] Kaupoista löytyy niin paljon nii ei sit tarte enää tilata.

K: Niin että sä et sillai nettiä miellä minään ostopaikkana kuitenkaan?

V: No emmä ehkä osta. Mä ehkä katon sieltä enemmän semmosia et ton mä haluun, sit saattaa kaupast löytyy se ennen ku mä ehin tilaamaan sitä ollenkaa.

(TYTTÖ, 14-v. HA)

Osa lapsista sai ladata verkosta myös maksullisia musiikkitiedostoja tai pelejä. Pienimmät lapset eivät tietenkään vielä osanneet tai saaneet tilata verkosta mitään itsenäisesti, mutta lasten kasvaessa verkonkin kulutusmahdollisuudet tulevat mahdollisiksi. Tilastokeskuksen tutkimuksen mukaan 59 % 16–74-vuo-

tiaista suomalaisista oli ostanut internetin kautta jotain omaan tai kotitaloutensa käyttöön viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana (Tilastokeskus 2010). Tulevaisuudessa musiikin, pelien ja elokuvien latauksen odotetaan kasvavan entisestään, ja tämä kehitys on nähty uhkana levy- ja elokuvateollisuuden tuloille. Musiikkitiedostoja laittomasti levittäviä tahoja on myös tuomittu sakkoihin ja jopa vankeusrangaistuksiin. Tulevilla tutkimuskierroksilla onkin syytä tarkastella miten musiikin, pelien ja elokuvien lataus kehittyy lasten ja nuorten parissa ja suosivatko nuoret laitonta vai laillista lataamista.

7.2. Brändit, leluhahmot ja tuoteperheet

Lasten ja nuorten mediaympäristössä on tarjolla paljon hahmoja, brändejä ja idoleita. Edellisellä tutkimuskierroksella lapset ja nuoret fanittivat muun muassa erilaisia tuotantoyhtiöiden tuotteita, kuten Muumeja tai Disneyn hahmoja tai ohjelmaformaattien ympärille rakennettuja brändejä (Idols, Euroviisut). Lasten ja nuorten fanittamat sisällöt, brändit ja artistit ovat usein kaveripiirien yhteisiä löytöjä tai mediassa esiin nousseita kykyjä.

Myös tällä tutkimuskierroksella suurten tuotantoyhtiöiden brändit jylläsivät lasten mediamaisemassa. Legon brändi ja siihen liittyvät oheistuotteet olivat 5-, 8- ja 11-vuotiaiden poikien suosiossa. 8- ja 11-vuotiaat tytöt puolestaan seurasivat edelleen Idols-tähtiä (Antti Tuisku, Katri Ylander, Anna Abreau, Anna Puu). 14-vuotiailla erityisesti oma musiikkimaku eriytyi kavereista ja fanitus oli sidoksissa omaan identiteettiin. Fanitusta ilmennettiin esimerkiksi kiinnittämällä suosikkijoukkueen, -artistin tai -ohjelman juliste oman huoneen seinälle. Haastattelemiemme lasten seiniltä löytyi julisteita muun muassa jääkiekkjoukkueista ja niiden pelaajista, Hello Kittystä, Simpsonsista, Hannah Montanasta. Hevoshullusta tai Villivarsasta. Rap-musiikkia fanittava haastateltava puolestaan oli löytänyt mieleisiään julisteita Suosikista.

Julisteiden kiinnittämisen lisäksi fani voi siis ostaa esimerkiksi suosikkiartistin levyjä ja DVD:itä, seurata tästä kirjoitettuja juttuja nuortenlehdessä ja käydä nettisivuilla etsimässä lisätietoa. MySpace-sivusto tarjosi osalle nuorista mahdollisuuden ”verkostoitua” artistien kanssa. Sivustolla voi liittyä ainakin nimellisesti artistien kaveriksi. MySpace ei siis ole yhteydenpidon väline vaan paikka, jossa voi käydä katsomassa suosikkiartistien uusimmat kuulumiset.

V: Ei mul vissiin o ku yks semmonen tosielämän kaveri siellä MySpacessa.

K: No keitäs ne muut on?

V: Kaikki muut on artisteja.

K: joo joo. No mikä esimerkiksi?

V: No just Steen One tai joku tämmönen.

K: Niin jo. Siellä voi silleen linkittyä.

V: Pääsee enemmän tietoseksi niistä kaikista mitä ne artistit puuhaa.

K: Laittaaks ne sinne jotain päivityksiä sitten?

V: Juu laittaa just et kirjoitta, et mitä ajattelit juuri nyt. Tommosia vähän niinku Facebookissa.

(POIKA, 14-V. HA)

Mainonta ja kaupallinen kulttuuri sosiaalistavat lapsia kuluttajuuteen. Lapset omaksuvat tietoa eri tuotteista ja brändeistä, valuutasta ja hinnoittelusta sekä ostosten tekemiseen liittyvistä taidoista (Roedder John 2002, 45). Länsimaisessa merkkituotteet ja niiden brändit ovatkin kuluttajien visuaalista arkipäivää pienestä pitäen (Autio, 2006, 13). Tutkimukseemme osallistuneet lapset ostivat viikkorahoillaan leluja, digitaalisia pelejä, lehtien irtonumeroita, keräilykortteja ja ladattavaa musiikkia sekä vuokrasivat elokuvia. He vaikuttivat myös moniin muihin perheen kulutuspäätöksiin. Lapset osallistuivat esimerkiksi mediasisältöjen ja medialaitteiden hankinnasta käytävään keskusteluun. Vanhemmat käyttävät aiempaa enemmän rahaa lasten tarpeisiin, ja lapset myös vaikuttavat aktiivisesti esimerkiksi medialaitteiden ostopäätöksiin. Myös kaupalliset toimijat ovat tunnistanee lapset merkittäviksi ostopäätösten ohjaajiksi perheissä ja suuntaavat markkinointiaan entistä enemmän lapsille. Siten lapsista toivotaan pitkäaikaisia brändiuskollisia kuluttajia. (Hagen 2010, 115.)

Lapset törmäävät mainoksiin monen eri median välityksellä. Nuorimmat lapset selailivat lelumainoksia lukemistona ja valitsivat lahjatoiveita³². Lapset tutkailivat haluamiaan tuotteita myös kauppojen lelu-, lehti- ja pelihyllyillä. Usein lasten seuraamiin mediasisältöihin vaikuttivat voimakkaasti sisarusten ja kaverien suosituksat. Suomessa MTV3:n, Nelosen ja Sub-tv:n lastenohjelmien välissä näytetään esimerkiksi lelujen mainoksia. Mainoksia näkyy tietenkin myös kaupallisten kanavapakettien lastenohjelmien välissä. Printti-, radio- ja tv-mainonnan lisäksi brändit hyödyntävät internetiä täydentämään muita markkinointikanavia (Hagen 2010, 113). Haastatteluissa lapset eivät yleensä spontaanisti nostaneet esiin mainoksia tai niiden merkitystä. He kyllä katselivat mainoksia, mutta eivät juuri kokenee niiden vaikuttavan itseensä. Osa lapsista piti mainoksia ärsyttävinä suosikkiohjelmien keskeyttäjinä. Osa lapsista kertoi mainosten herättäneen mielitekoja tai vaikuttaneen jopa ostopäätöksiin. Molemmilla tutkimuskierröksillä pienimmät lapset toistelivat ulkoa oppimiaan mainoslauseita tai

32 Edellisellä tutkimuskierröksellä lelumainosten lukeminen korostui, sillä haastattelut sijoituivat ajankohtaan, jolloin lelukuvastot oli juuri jaettu koteihin.

-lauluja. Mainonnassa käytetäänkin vaikutuskeinoina tuttujen hahmojen lisäksi juuri lauluja tai lausahduksia, jotka opitaan yhdistämään tuotteisiin (Salokoski & Mustonen 2007, 40).

Suoran mainonnan lisäksi osa lasten brändätyistä televisiosarjoista voidaan nähdä oheistuotteiden markkinointina. Tämä tarkoittaa, että ohjelman avulla pyritään markkinoimaan leluja, tekstiilejä ja muita mediatuotteita (Hagen 2010, 117). Televisiosarjat, nettisisällöt, mainokset sekä populaarimusiikki välittävät kaupallistunutta nuorisokulttuuria, minkä lisäksi nuoret luovat omia kulttuurisia käytänteitään omaehtoisesti eri mediasisältöjen ja -välineiden ympärille (Suoninen & Modinos 2003, 9). Brändätyt lasten mediahahmot ovat myös multimodaalisia, eli hahmot seikkailevat niin kirjoista, lehdistä, CD:llä ja peleissä (ks. Hagen 2010, 118). Täten mediayhtiöt ja leluvalmistajat luovat laajan tuotepohjan, jota markkinoidaan lapsille. Lapsia houkuttelevia markkinointikeinoja ovat esimerkiksi selkeiden sankarihahmojen luominen, joihin lapsi voi samastua. Minän rakennusaineiksi haetaan jo pienestä pitäen samastumiskohteiksi hahmoja, joiden kautta eläytyä tarinoihin ja elää mukana hahmojen kokemuksissa (Salokoski & Mustonen 2007, 19). Lisäksi logot, laulut ja iskulauseet auttavat lapsia tunnistamaan tietyn yhtiön hahmoja ja tuotteita (Hagen 2010, 118).

KUVA 8. Nalle Puh oli tuttu hahmo lastenhuoneissa.



Mediaan liittyvät brändit ilmestyvät lastenhuoneisiin hyvin varhaisessa vaiheessa. Tutkimusperheiden lastenhuoneissa oli runsaasti mediasisältöihin liittyviä tavaroita. Osa liittyi lasten televisio-ohjelmiin (Puuha-Pete, Ti-Ti-nalle, Lauri-kilpa-auto, Tuomas-veturi, Muumit, Myyrä). Huoneista löytyi myös paljon Disneyn hahmoja (Aku Ankka, Mikki Hiiri, Nalle Puh, Salama McQueen, Toy Storyn hahmot). Etenkin poikia kiinnostivat seikkailu- ja taisteluhahmot (Pokémon, Prätäkähiiret, Turtles, Batman, Hämähäkkimies, Transformers). Tyttöjä kiinnostivat lemmikkihahmot (PetShop, Hello Kitty) sekä nuket ja prinsessat (Barbit, Bratz, Winx, Prinsessa Ruusunen, Tuhkimo). Aineistossamme näkyy siis tältä osin selkeästi lasten kulutuskäytäntöjen sukupuolittuneisuus (ks. Autio 2006, 17). Osalla lapsista leluhahmot olivat käytössä ainoastaan leikkikaluina, eivätkä lapset seuranneetkaan hahmojen seikkailuja tv-ruudulta tai lehdestä. Pienimmät lapset eivät välttämättä vielä tunnistanee leluhahmojaan mediaan liittyviksi hahmoiksi. Kiinnostus hahmoihin oli sukupuolittunutta: tyttöjä kiinnostivat eläinhahmot ja nuket, poikia kiinnostivat autot, legot ja taistelevat hahmot. Toki poikkeuksiakin löytyi molemmista ryhmistä. Muumit ja Aku Ankka kiinnostivat molempia sukupuolia. Suosikkihahmot saattoivat esiintyä lastenhuoneissa tekstiileissä, julisteissa, kalusteissa, matoissa, lehdissä, kirjoissa, peleissä, keräilykorteissa ja leluhahmoina. Brändien hahmoista tuli lapsille tuttuja jo pienestä pitäen, ja lapset tunsivat hahmojen nimet ja taustatarinat. Lapset myös tunnistivat mediatuotteita tuotantoyhtiön logon ja nimen perusteella:

V1: Niin Mikki Hiiri, mä tykkään Disneystä myös, ne on kehitelly Wall-E:nkin.

K: Mitäs kaikkea muuta Disneya on? Kun toi.

V1: Autot-elokuvat, niin ja tuo Superkoira Wolf, mutta se on meillä Blu-rayna.

K: Okei. Mistä sä aina tiedät että joku on Disney?

V1: No kun, siinä on kirjain ja...

K: Lukeeks siinä jossain kohtaa sitten se vai?

V1: Joo.

K: Disney, joo.

(POIKA, 8-V. HA)

Disneyn menestys perustuu sen kykyyn vedota eri ikäryhmiin taaperoista teineihin ja vanhemmista isovanhempiin. Sama brändi tarjoaa mediatuotteita eri-ikäisille katsojille ja kuluttajille. Lapset tottuvat pienestä pitäen Disney-viihteeseen, kertomusrakenteisiin, sanalla sanoen Disney-identiteettiin. Perinteiset Disney-hahmot vetoavat edelleen lapsiin, tästä osoituksen Aku Ankan

ja Disneyn ”klassikkoelokuvien” vankka suosio. Lisäksi Disney on onnistunut tuottamaan uusia nuoriin vetoavia hahmoja. Disneyn Hannah Montana yhdistää saippuaopperan rakennetta ja yhdistelee musiikkia, huumoria, romanssia ja tähteyden haavetta (Hagen 2010, 122). Yleisemminkin kaupallistuminen korostaa materialismia ja suosituimmuuden ideaalia (emt. 123).

K: Mikäs, minkäslainen ohjelma on tää ”Hannah Montana”?

V: No se on sellatteesta kuuluisasta työstä, joka koittaa salailla kun sillä on kaksoiselämä.

K: Ai jaa?

V: Niin, kato sillä on peruukki kun se laulaa, niin sitten se koittaa salailla sitä ja siinä tulee sellatteita kaikkii vaikeuksia.

K: Onks se oikeesti joku rokkitähti sitten se tyttö?

V: Joo.

K: Se on vähän sillain salaa kuuluisa sitten.

V: Tai siis sillä on tosi paljon niitä faneja, mut kukaan ei tiedä mikä se, kuka se on oikeesti paitsi sen hyvät ystävät ja sen veli ja isä.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Alun perin aikuisille tehdyistä elokuvista ja peleistä tuotetaan usein myös lapsille sopivampia sisältöjä. Lego ja Playstation ovat tuottaneet pelejä Star Wars, Harry Potter, Indiana Jones ja Persian prinssi -teemoilla. Lisäksi Lego valmistaa kyseisistä elokuvista legopakkauksia, jotka houkuttelevat jopa 5-vuotiaita lapsia kuluttajiksi brändin pariin. Elokuva-brändien hyödyntäminen digitaalisissa peleissä vetoaa nuoriin pelaajiin (Harry Potter, Rottatouille, Avatar, Ice Age, Madagaskar).

K: Mikäs sun lempipeli on?

V: Lego Indiana Jones 2.

K:[...] Mitäs siinä yritetään tehdä?

V: Siin yritetään päästä läpi se, mut se on vaan legoina.

K: Okei.

V: Se on muuten sama.

K: Niin niin, se perustuu siihen Indiana Jones...

V: Neljään elokuvaan perustuu toi.

K: Okei. Ooksä nähny niitä elokuvia [...]

V: En oo.

(POIKA, 8-V. HA)



KUVA 9. Legon brändi näkyi sekä lastenhuoneen sisustuksessa että peleissä.

Harry Potterin brändi kiinnosti hyvin eri-ikäisiä lapsia ja nuoria. Jo 5-vuotiaat voivat kiinnostua Potter-legoista jo ennen kuin ovat lukeneet kirjoja, nähneet elokuvia tai pelanneet konsolipeliä. Eräällä 14-vuotiaalla pojalla Harry Potter oli säilynyt kiinnostuksen kohteena jo useita vuosia. Vanhemmat olivat aluksi lukeneet sarjan kirjoja, kunnes poika oli oppinut itse lukemaan ja siirtynyt myös katsomaan elokuvia. Brändi voi siis olla myös lapsen mediakäytössä pysyvä ja pitkäaikainen mediasuosikki.

”Ekan kerran kuulin Harry Potterista, kun olin äidin kanssa kaupassa 5-vuotiaana ja näin aiheeseen liittyviä leluja. Äiti osti mulle Potter-legosarjan ja pian ilmeni, että siitä on elokuva ja kirjoja. Mulle alettiin lukea Pottereita. Mulla oli paljon siihen liittyvää krääsää, esim. melkein kaikki Potter-puuhakirjat/tar-rakirjat, legoja, ukkeleita, luuta ja taikasauva. Kun sitten näin pian elokuvan, niin se oli tosi kova juttu. Vanhempien piti laittaa mun pikkuveli nukkumaan, jotta saisin katsoa ns. pelottavat kohdat vanhempien kanssa. Pikkuveli oli silloin 2 ja risat. Itä olin kai 5,5-vuotias.”

(POIKA, 14-V. PÄ)

Lelut ovat entistä enemmän multimediaisia kokemuksia, joissa brändi on linkitetty erilaisiin mediasisältöihin ja tuotteisiin. Lapsi voi esimerkiksi leikkiä muovisilla Winx-nukeilla, katsella ohjelmaa televisiosta, tilata sarjakuvalehteä ja

käydä vielä Winxin nettisivustolla. Pokémonissa puolestaan kootaan ja vaihdetaan keräilykortteja. Lisäksi muovihahmojen seikkailuja voi seurata televisiosta tai sarjakuvalehdistä. Pelkkien lelujen sijaan lapsille siis tarjotaan kokonaista tuoteperhettä. Lapsille mainostetaan myös brändejä ja niiden tuotteita oheistuotteena saatavan musiikin avulla. Lapset esimerkiksi valitsivat haluamansa levyt tv-mainosten perusteella. Lisäksi CD- tai DVD-levyjä tuli perheisiin hampurilaisaterioiden kylkiäisinä. Osa lapsista oli innostunut keräämään tietyn brändin tai tuoteperheen tuotteita. Erityisesti Aku Ankan taskukirjojen keräily saattoi olla vakiotilauksen lisäksi kulutustottumus, eli kokoelmaa täydennettiin sitä mukaa kuin uusia osia ilmestyi. Lisäksi haastateltavien joukossa oli esimerkiksi jääkiekkokortteja keräilevä poika.

K: Miten sä oot sen keksiny, sen (Aku Ankan) taskukirjojen keräilyn?

V: En mä tiä. En mä sillai, ku iskä keräilee postimerkkejä, niin piti munkin jotain keräillä: Mä kerään taskukirjoja. Iskä kävi taas tossa vähän aikaa sitten, se osti nyt tässä lomalla kymmenen taas lisää niitä jostain divarista.

(POIKA, 14-V. HA)

Usein korttien keräily hiipui viimeistään lasten tullessa 14-vuoden ikään. Esimerkiksi monet Pokémon tai Duel Masters -kortteja keräilleet lapset olivat lopettaneet keräilyn viime tutkimuskierroksen jälkeen.

8. Mediataidot ja kotien mediakontrolli

Tutkimuksen yhtenä tehtävänä on tarkastella lasten ja nuorten mediataitojen kehittymistä. Tässä tutkimuksessa näkökulmamme mediataitoihin on sosiokulttuurinen. Tarkastelemme mediataitoja erityisesti jokapäiväiseen elämään liittyvänä sosiaalisena ulottuvuutena, jossa taidoilla on erilaisia tehtäviä ja paikkoja.

Edellisessä raportissa huomioimme erityisesti kotien mediakasvatusta ja niin sanottua mediakontrollia sekä lasten ja nuorten erilaisia taitoja. Keskeisimmät huomiot olivat, että kodilla on merkittävä osa taitojen oppimisessa. Median käyttöä opitaan yhdessä vanhempien kuten myös sisarusten kanssa. Teini-ikäiset siirtyvät puolestaan saamaan oppia kavereiltaan. Lapset myös opettavat aikuisia median käytössä, ja jo viisivuotiaat kokivat olevansa taitavia median käyttäjiä.

Teknisistä taidoista huolimatta huomioimme puutteita muun muassa tiedonhakuun ja tiedon arviointiin liittyen. Haastatteluissa lapset ja nuoret mainitsivat Googlen ja Wikipedian keskeisinä tiedon lähteinä arkipäiväisissä tiedonhaku-tilanteissa, jossa tyydyttiin lähinnä ensimmäisenä löytyvään tietoon. Tiedon arviointiin käytettiin lähinnä ulkoisia kriteereitä, sivuja ei vertailtu tai käytetty kriittistä lukutaitoa, vaan tietoa arvioitiin sivuston ulkomuodon, väriytyksen ja ”virallisuuden” perusteella. (Noppari ym. 2008, 144–145.)

Monet mediataidot liittyivät erityisesti sosiaalisen median käyttöön. Haastatteluissa erityisesti 14-vuotiaat toivat esille keskinäiseen kommunikointiin liittyviä taitoja sekä taitoja tunnistaa ongelmatilanteita ja selvitä niistä. (Emt. 149.)

Havainnoimme myös orastavia mediatuotantoon ja omaan ilmaisemiseen liittyviä taitoja. Erityisesti internetiä onkin juhlistettu mahdollisuutena lasten ja nuorten luovan mediatuotannon ja osallisuuden räjähdysmäiseen kasvuun. Kuva passiivisesta mediakulutuksesta on muuttunut aktiiviseksi ja luovaksi mediatuotannoksi, jossa nuorten blogit, videot, valokuvat ja muu luova ja taiteellinen

tuotanto antavat mahdollisuuksia itseilmaisuun ja jopa yhteiskunnalliseen osallistumiseen.

Varsinainen kotien mediakasvatus näyttäytyi erityisesti pelaamisen, tietokoneen käytön ja television katsomisen rajoittamisena. Rajoitukset koskivat sekä median äärellä vietettyä aikaa että sisältöjä. Mitä pienemmät lapset, sitä tarkempia vanhemmat olivat. Lapset myös oppivat itse arvioimaan sopivia ”media-annoksia” ja arvostelivat muun muassa liikaa pelaavia kavereitaan. (Emt. 153.)

Lapset näkivät median myös oppimisen alueena, jossa erityisesti kielitaito karttui. Koulun mediakasvatusta ja tietotekniikan opetusta nuoret pitivät puolestaan ”vanhanaikaisena”. (Emt. 158.)

8.1. Kaveriperustainen oppiminen

Lasten mediaympäristö ei ehkä ole muuttunut kolmessa vuodessa niin paljon kuin aikuisten, sillä ”digiskidit” (ks. emt. 137) ovat omaksuneet digitaalisen elämäntavan ja siihen liittyvät muutokset. Hei eivät edes tunne maailmaa ilman digitaalisia medialaitteita ja ympäristöjä. Aikuiset sitä vastoin ovat opetelleet uusia asioita, kuten Facebookin, joka kolme vuotta sitten ei ollut vielä kovin tunnettu suomalaisten keskuudessa. Lapsilla muutos muutama vuosi sitten ylivoimaisen suositusta IRC-Gallerian käytöstä Facebookiin on toisaalta jatkumoa digitaalisen tekniikan ja sen eri ympäristöjen käytössä.

Muutoksen perusta lapsilla on paljolti sosiaalinen; esimerkiksi Facebookiin siirrytään, koska kaveritkin siirtyvät. Lisäksi Facebookin pelit houkuttelevat ja keväällä 2010 erityisesti FarmVille niminen peli oli suuressa suosiossa. FarmVillea ja muita Facebook-pelejä pelasivat vanhempiensa profiilissa ja suostumuksella myös nuoremmat lapset, joilla ei vielä ollut omaa Facebook-tiliä.

Myös suomalaisten kotien rikas mediaympäristö altistaa lapsia opettelemaan medialaitteiden teknistä ja sosiaalista käyttöä. Kotien oppimisympäristö ei ole formaali paikka, jossa vanhemmat säännöllisesti ja jotakin opetussuunnitelmaa noudattamalla ohjaavat lapsia median äärellä. Oppiminen tapahtuu pikemmin informaalisti, lapsen seurattessa muiden tekemisiä ja osallistuessa erilaisiin median käyttötilanteisiin.

Tärkeää median käytön oppimista tapahtuu erityisesti kavereiden kesken. 11-vuotias tyttö kertoo haastattelussa auttavansa kavereita kännykän käytössä:

[Kaveri] ei oikein osaa käyttää omaa kännykkää, niin sitte se aina kysyy multa, että mitenköhän tää menee, niin sitten mä näytän sille. Esimerkiks sillä, kun siin on semmotti musiikkia kännykässä, niin se ei osannu sitä sammuttaa,

niin sitten mä näytin, että miten sen saa sammutettua. Vaikka mulla on itelläni niin yksinkertanen kännykkä että, ja se on kauheen moderni, niin mä silti vaan katoin, että jaaha mistähän täältä nyt pääsis.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Kysymys on kaveriperustaisesta oppimisesta (*peer-based learning*), jossa lapsilla ja nuorilla on usein yhteisiä harrastuksia ja kiinnostuksen kohteita, ja mediasisältöjen ja -laitteiden kanssa vietetään yhteistä aikaa.

Myös nuoremmat lapset oppivat median käytön taitoja ja konventioita kaverilta, lähinnä kuitenkin omilta sisaruksiltaan. Viisivuotias poika kertoi haastattelussa oppineensa palaamista tietokoneella katsomalla sisarensa pelaamista:

K: Onks sun sisko ikinä opettanu mitää?

V1: Mä oon nähny, kun se on pelannu eri sivuilla jotain peliä tossa tietokoneella.

K: Nii. Nii ooks sää sitte vähä kattonu?

V1: Joo ja mä oon pelannu koneella (mun vuoro)

(POIKA, 5-V. HA)

8.2. Koti ja sisarukset

Koti on tärkeä oppimisen paikka lasten ja nuorten elämässä. Mitä nuorempia lapset ovat, sitä tärkeämmässä asemassa ovat myös vanhemmat. Osa oppimisprosessista on aktiivista toimintaa yhdessä vanhempien tai kavereiden kanssa, osa on passiivisempaa seuraamista vierestä. Medialukutaidon oppiminen on osaltaan samankaltaista kuin varhainen äidinkielen oppiminen. Kukaan ei sitä varsinaisesti opeta, vaan oppiminen rakentuu arkipäivän sosiaalisissa käytännöissä: katsotaan ja ollaan mukana kodin medialaitteiden ja internetin käytössä.

Lapset kertovat mediapäiväkirjatehtävässä erityisesti kännykkään liittyvästä oppimisesta. Vanhemmat auttavat alkuun, lapsi kokeilee itse ja siirtää tietojaan puolestaan nuoremmille sisaruksille ja myös isovanhemmille. Tärkeinä taitoina lapset näkevät myös tietokoneen, internetin ja pelien pelaamiseen liittyviä taitoja ja mainitsevat lähes aina perheenjäsenet, vanhemmat ja kaverit tärkeinä kumppaneina taitojen harjoittelussa.

”Isä on neuvonut muun muassa Facebookin käytös ja pelaamises.”

(POIKA 14-V., PÄ)

”Osaan pelata pelejä ja käyttää tietokonetta. Edellisiä isäni on opettanut ja olen myös itse oppinut niiden käyttöä. Osaan ladata musiikkia puhelimeen ja MP3:een tietokoneelta. Isäni opetti niitakin.”

(POIKA, 14-V. PÄ)

”Tietokonetta minut on opettanut käyttämään äitini ja siskoni.”

(TYTTÖ 11-V., PÄ)

Lapset pääsevät alkuun usein myös itse, mutta edistyksellisemmät taidot opitaan yhdessä muiden kanssa informaaleissa oppimistilanteissa. Erään 14-vuotiaan tytön perheessä vanhemmat veljet auttavat kuvien lataamisessa ja kuvankäsittelyssä, ja tyttö puolestaan toisella luokalla olevaa pikkusiskoaan muun muassa netin pelisivuilla. Perheen vanhemmat sisarukset siirtävät siis tietoa nuoremmille. Auttamista ja oppimista tapahtuu myös nettiturvallisuuksessa. Tyttö kertoi haastattelussa että hän on auttanut ja tukenut siskoaan netissä tapahtuneen vaaratilanteen vuoksi:

Ja sitten, se pelas yhdessä vaiheessa semmosta GoSupermodelia, siel oli semmonen tyyppi, joka sitte siinä kiusas sitä, sillee et se pommitti koko ajan, et minkä ikänen sä oot, missä sä asut, tällasia. Niin siinä vaiheessa mä laitoin sille jotain sellasta, ettei se enää ikinä puhunu.. että... että kyllä mä autan mun pikkusiskoa siellä että.. Että jos siellä tapahtuu jotain, ni se puhuu yleensä mulle siitä ja...

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Kiusaaminen ja ahdistelu netissä ovat verrattain harvinaisia, mutta vakavia asianomaisille. Eurooppalaisessa vertailussa 5 % suomalaislapsista ja nuorista oli kokenut kiusaamista netissä, kun puolestaan 12 % oli kokenut kiusaamista ylipäätään. Suomen luvut vastasivat netin osalta eurooppalaista keskiarvoa mutta kiusaaminen ylipäätään on yleisempää Suomessa. Eurooppalaisista 77 % netissä kiusatuista myös kertoi asiasta jollekulle, pääasiassa vanhemmille. 14 % oli puhunut kiusaamisesta sisarustensa kanssa ja puolet kavereille (52 %) ja vanhemmille (42 %). (Livingstone ym. 2011, 67–71.) Vanhemmat, sisarukset ja kaverit muodostavat eräänlaisen turvaverkon, joka paitsi neuvoa ja opastaa median käytössä, myös antaa turvaa ongelmatilanteissa.

Kodilla, vanhemmilla ja sisaruksilla on näin erittäin tärkeä rooli mediaympäristön tulkkeina ja oppaina ja mediakasvattajina. Internetiin verkottunut koti ei ole enää yksityinen ja suojattu ympäristö, vaan avoin globaaliin maailmaan. Tämä on yksi merkittävimmistä mediaympäristön muutoksista parin viime vuo-

sikymmenen sisällä ja huomionarvoista edelleen, sikäli kun yhä nuoremmat lapset käyttävät internetiä. Suomessa lapset käyttävät internetiä ensimmäistä kertaa keskimäärin 8-vuotiaana (emt. 24), mutta useat jo aikaisemmin. 7 % suomalaislapsista ilmoitti käyttäneensä internetiä ensimmäistä kertaa 5-vuotiaana. Omassa tutkimuksessamme yhdeksän 5-vuotiaasta käytti tietokonetta aikuisen tai sisaren kanssa ja kuusi lasta käytti tietokonetta jo itsenäisesti. Jokainen osallistunut 8-vuotias käytti tietokonetta, puolet heistä jo itsenäisesti.

Lapset arvioivat myös usein tuntevansa internetiä paremmin kuin vanhempansa. Suomalaislapsista 37 % ilmoitti väitteen ”tiedän tietokoneista ja internetistä enemmän kuin vanhempani” olevan täysin totta. Nuoremmistakin, 9–12-vuotiaista pojista neljännes ja tytöistä yksi kymmenestä arveli väitteen olevan täysin totta. Yli puolet lapsista arveli myös tietävänsä paljon asioita netin käytöstä. (EU Kids Online -aineisto). Vuonna 2001 toteutetussa tutkimuksessa 8–10-vuotiaista pojista 45 % ja tytöistä 29 % ilmoitti tietävänsä tietokoneista enemmän kuin vanhempansa (Suoranta, Lehtimäki & Hakulinen 2001). Itse asiassa pienemmät lapset luottavat nyt enemmän vanhempiensa taitoihin kuin aikaisemmin. Tämä selittyy sillä, että 9–10-vuotiaiden vanhemmat ovat nyt noin 40 vuoden ikäisiä ja kuuluvat jo internet-sukupolveen, joka alkoi käyttää nettiä 90-luvun alussa.

8.3. Pelit ja media oppimisessa

Haastatteluaineistomme perusteella pienemmillä lapsilla oli interaktiivinen media apuna oppimisessa. Joillain 5-vuotiailla oli esimerkiksi käytössä leikkiläppäri tai Muumiläppäri, joka puhuu: ”*Hei, haluatko leikkiä kanssani, valitse leikki.*” Laite ohjaa tekemään asioita erityisesti kirjainten ja numeroiden kanssa. Mutta oppimispelit eivät ole vain digitaalisia, vaan kodeista löytyy myös erilaisia ”analogisia” lauta- ja korttip pelejä, jotka on suunniteltu oppimiseen.

Vaikka varsinaisia oppimispelejä kodeissa on vähän, myös muut pelit liitetään osittain oppimiseen. Vanhemmat arvioivat lasten peleistä, että erityisesti loogista päättelyä vaativat pelit kehittävät lasta ja että lapsi on oppinut peleistä muun muassa strategista ajattelua, englantia ja median käytön taitoja. Peleihin suhtaudutaan kuitenkin ristiriitaisesti. Vanhemmat ovat samalla huolestuneita liiallisesta pelaamisesta, peliaddikteista ja väkivallasta. Peleihin, kuten mediaan yleensä, liittyy lähes aina mahdollisuuksien ja riskien ambivalenssi ja sitä pyritään tasapainottamaan erilaisin keinoin.

Vanhempien näkökulmasta turvallisimmat ja oppimista suosivat pelit ovat niin sanottuja *edutainment*-pelejä, jotka on suunniteltu oppimiseen. Erityisesti pienemmät lapset pelaavat pelejä, joissa esimerkiksi hahmottavat sanoja ja lukuja. Kouluikäiset pelasivat Tampereella oppimispelejä myös Opit-verkkoym-

päristössä. Joidenkin haastateltujen mukaan pelit ovat kaikkein suosituimpia Opitissa.

David Buckingham ja Margaret Scanlon (2003) ovat todenneet, että nykyhteiskunnassa lapset käytännössä ”oppivat kaiken aikaa”. Yhteiskuntaa leimaa erityinen lähipedagogisoituminen, joka tekee myös kodeista oppimisympäristöjä. Tämä ei tarkoita että lapset olisivat jatkuvasti oppilaan roolissa ja että vanhemmat olisivat opettajia. Pedagogisoituneessa yhteiskunnassa rajat kodin ja koulun, opettamisen ja vanhemmuuden, julkisen ja yksityisen sekä kasvatuksen ja viihteen välillä ovat kuitenkin hämärtyneet. Tämä on myös paikka, jossa laite- ja ohjelmistovalmistajat ovat nähneet uusia mahdollisuuksia. Erityisesti pienemmille lapsille tarjotaan leikkietokoneita ja ohjelmia, jotka on suunniteltu tai joita ainakin markkinoidaan oppimisnäkökulmasta.

8.4. Tyttöjen ja poikien tärkeitä mediataitoja

Lasten ja nuorten haastatteluissa tärkeinä median käytön avulla opituista taidoista monet mainitsevat englannin kielen, joka tuli esille myös kolme vuotta sitten. Varsinkin internet ja pelit toimivat pääasiassa englanniksi ja vaativat kielitaitoa. Myös elokuvat mainitaan kielitaidon lähteinä. Yksi haastateltavistamme kertoi myös vaihtaneensa puhelimen kielen ruotsiksi oppiakseen paremmin ruotsia. Monet vanhemmat mainitsevat, että netti ja pelaaminen ovat kohentaneet lapsen kielitaitoa kuten myös sosiaalisia taitoja, koska kaverisuhteita ylläpidetään paljolti netin välityksellä.

Merkittävää on, että yleiseen kysymykseen mediaan liittyvästä oppimisesta lapset eivät maininneet opettajaa tai koulua kuin neljässä tapauksessa. 11-vuotias tyttö kirjoitti arvostavasti mediapäiväkirjassa, että opettaja auttaa joka tilanteessa ja 14-vuotias poika mainitsi koulussa opetetut kuvanmuokkaus- ja taulukkolaskentaohjelmat mediaosaamisessaan. 14-vuotias tyttö ja 11-vuotias poika ottivat puolestaan esille koulun ”ATK-tunnit” tärkeänä oppimisen paikkana. Mediaosaaminen liittyy nuorten maailmassa pääosin koulun ulkopuoliseen toimintaan. Silti nuoret kokevat osaavansa varsin hyvin esimerkiksi niin sanottuja tietokoneen hyötyohjelmia, kuten taulukkolaskentaa ja tekstinkäsittelyä.

Nuoret, lukutaidot ja muuttuvat mediaympäristö -kyselyssä 13–16-vuotiaat nuoret antoivat kouluarvosanoja osaamiselleen. Oheisessa taulukossa on muutamia keskiarvoja eri ohjelmien ja mediaan liittyvien taitojen itsearvioinneista.

TAULUKKO 6. Nuorten arvioita omasta osaamisestaan

	Kouluarvosana, keskiarvo
Tietojen hakeminen koulutehtäviä varten netistä	8,6
Tiedon luotettavuuden arvioiminen netissä	8
Kuvien muokkaaminen	8
Videoiden tai kuvien vieminen nettisivustolle	8
Mediaesitysten tekeminen	7,6
Taulukkolaskenta	7
Tekstinkäsittely	8,4
Remixien tai mashuppien tekeminen	5,3
Mediaesitysten tekeminen	7,6
Henkilötietojen ja salasanan salaaminen netissä	9,2
Nettisivujen ja profiilisivujen muokkaaminen	8
Pelien muokkaaminen ja kustomoiminen	5,3

Nuoret ovat varsin luottavaisia osaamisessaan joka alueella, myös tietokoneen hyötyohjelmien hallinnassa. Korkeimman arvosanan osaamisessa saa nettiturvallisuuteen liittyvä henkilötietojen ja salasanojen salaaminen. Eurooppalaisessa vertailussa suomalaislasten ja -nuorten arviointi nettiturvallisuuteen liittyvistä taidoista oli 25 maan joukossa parasta. Suomalaiset ilmoittivat osaavansa kahdeksasta luettelusta taidosta keskimäärin 5,8 kun eurooppalainen keskiarvo oli 4,2. (Livingstone ym. 2011, 28).

TAULUKKO 7. Nuorten turvataidot (11–16 -vuotiaat, n=777)

% sanoo osaavansa	11–12-vuotiaat		13–16-vuotiaat		Kaikki
	tytöt	pojat	tytöt	pojat	
Estää viestit ei-toivotulta henkilöltä	63	60	90	86	79
Löytää tietoa kuinka käyttää nettiä turvallisesti	73	78	91	92	86
Asettaa nettisivulle kirjanmerkki	68	73	89	95	85
Muuttaa yksityisyysasetuksia yhteisöpalvelussa	54	51	89	83	74
Vertailla eri nettisivuja tarkistaakseen tiedon luotettavuutta	52	61	79	85	73
Tyhjentää historiatietoja selaimesta	46	60	83	90	75
Estää mainos- ja roskaposteja	44	50	75	78	66
Vaihtaa tietokoneen estoasetuksia	9	23	34	57	35

Taulukossa 7 on esitetty EU Kids Online -aineistosta suomalaislasten osaa-
mista erilaisissa netin turvataidoissa. Kaiken kaikkiaan 86 % suomalaislapsista
sanoo osaavansa löytää tietoja, kuinka nettiä käytetään turvallisesti. 35 % osaa
vaihtaa tietokoneen estoasetuksia. Suomalaislasten arvio omista taidoistaan on
kohtalaisen hyvä ja ylittää huomattavasti sen, miten eurooppalaiset nuoret yleis-
esti arvioivat taitojaan. Huomionarvoista on, että poikien arvio osaamisestaan
ylittää tyttöjen arvion sekä 11–12-vuotiaiden että 13–16-vuotiaiden ikäryhmissä.
Yhteisöpalvelusivustojen, kuten Facebookin, yksityisyysasetusten muuttamisen
kertoi osaavansa yli puolet 11–12-vuotiaista tytöistä ja 89 % 13–16-vuotiaista ty-
töistä. Useampi tyttö kuin poika ilmoitti olevansa luottavaisempi tämän taidon
suhteen, samoin kuin ei-toivottujen henkilöiden viestien estämisessä.

Tyttöjen ja poikien arvioinnin välillä on kuitenkin muita merkittäviä eroja.
Pojat luottavat selvästi tyttöjä enemmän osaavansa vertailla nettisivuja, poistaa
nettiselaimen historiatietoja ja vaihtaa tietokoneen estoasetuksia. Viimeksi mai-
nitussa erityisesti 11–12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien ero on suuri (23 % pojista
versus 9 % tytöistä). Poikien ja tyttöjen ero erityisesti tietokoneen teknisessä
käyttämisessä on tullut esille monissa tutkimuksissa (ks. Suoranta, Lehtimäki &
Hakulinen 2001, 38–39). Juha Suoranta, Hanna Lehtimäki ja Sampsa Hakulinen
tutkivat vuonna 2001 8–10-vuotiaiden media-arkea, ja yksi tuloksista oli, että
vaikka neljänneksellä (26 %) lapsista oli tietokone omassa huoneessa, tyttöjen
ja poikien ero oli yli kymmenen prosenttiyksikköä. EU Kids Online -aineisto
osoittaa, että 9–10-vuotiaista 32 % käyttää nettiä omassa huoneessaan. Tieto-
koneen ja netin (joita ei vuonna 2001 kysytty) käyttö omassa huoneessa on siis
lisääntynyt mutta samalla sukupuolierot ovat tasaantuneet. EU Kids Online -ai-
neisto osoittaa, että 9–10-vuotiaat pojat ja tytöt käyttävät nettiä lähes yhtä paljon
omassa huoneessaan. 13–14-vuotiaista tytöistä netin käyttäjiä omassa huoneessa
on jopa hieman enemmän kuin poikia, mutta kaiken kaikkiaan 9–16-vuotiaiden
ikäryhmässä luvut ovat täsmälleen yhtä suuret (57 %).

Yhtenä selityksenä erojen kaventumiseen voidaan pitää sosiaalisen median
ja yhteisöpalveluiden lisääntymistä sekä tietokone- ja videopelimarkkinoiden
monipuolistumista myös entistä enemmän tyttöjäkin kinnostavaksi. Sosiaalinen
media näyttää edelleen olevan hieman enemmän tyttöjen aluetta ja pelaaminen
osittain poikien. 94 % 9–12 -vuotiaista tytöistä ja pojista pelaa netissä yksinpe-
lejä mutta vastaavasti niin sanottuja monen pelaajan pelejä 62 % pojista ja 41 %
tytöistä. Erot ovat pieniä myös vanhempien, 13–16 -vuotiaiden lasten kohdalla.
9–12-vuotiaista tytöistä 45 %:lla on profiili sosiaalisessa mediassa kun pojilla
luku on 42 % ja 13–16-vuotiailla tytöillä 87 % ja pojilla 80 % (EU Kids Online
-aineisto).

Median käyttöön ja kiinnostukseen liittyvät erot tuovat esille myös eroja taidoissa. Haastattelemamme pojat korostavat usein pelaamiseen liittyviä taitoja. Tytöt nostavat tärkeäksi puolestaan sosiaaliset taidot ja median tuottamiseen, kuten kirjoittamiseen, liittyvät taidot. Esimerkiksi mediapäiväkirjoissa 14-vuotias tyttö mainitsee osaamisalueinaan blogimerkintöjen tekemisen. Tytöt näyttävätkin olevan hieman ahkerampia esimerkiksi juuri blogien ylläpitämisessä. EU Kids Online -tutkimusaneiston mukaan 9–12-vuotiaista suomalaispojista 6 % pitää blogia, tytöistä 9 %. 13–16-vuotiaista pojista vastaavasti 9 % ja tytöistä peräti neljännes (26 %). Ero varsinkin vanhemmassa ikäryhmässä on merkittävä ja kertoo tyttöjen suuremmasta kiinnostuksesta mediatuottamiseen ja siihen liittyviin taitoihin. Bloggaamisen suosion salaisuus ovat myös tyttöjen ylläpitämät tyyli- ja muotiblogit.

8.5. Kotien mediakontrolli

Edellinen raporttimme toi esiin, että kodeissa harjoitetaan varsin ahkerasti median kontrollia, etenkin pienten lasten osalta. Tärkein keino vanhempien harjoittamassa mediakontrollissa on *rajoittaminen*, joka koskee sekä median äärellä vietetyn ajan, paikan että sisältöjen rajoittamista. Vanhemmat haluavat tietää, milloin lapset menevät verkkoon ja määrätä ajan, jolloin koneet on suljettava. Lisäksi tietokoneita saatetaan sijoittaa kodissa niin, että ne ovat vanhempien valvovien silmien alla (Holloway & Valentine 2003, 87).

Viestintäviraston tilastojen mukaan 64 % suomalaisvanhemmista rajoitti alaikäisten lastensa tietokoneen käyttöaikoja, 62 % käyttöajankohtaa ja 59 % käytettyjä sisältöjä. Television parissa 79 % rajoitti ohjelmasisältöjä, 77 % tv:n katselua iltaisin ja 52 % tv:n katseluun käytettyä aikaa. (Viestintävirasto 2009.)

13–16-vuotiaat seikkailevat kuitenkin netissä omassa huoneessaan. Sekä pojista että tytöistä 70 % käyttää nettiä omassa huoneessaan. Yhtälailla yli 80 % kaikista lapsista käyttää nettiä kavereiden luona, mutta mobiilinetiä vain 12 %. (EU Kids Online -aineisto.)

Median käytön hajaantuminen ja moninaistuminen erilaisiin tiloihin ja kodin ulkopuolelle myös hankaloittaa vanhempien harrastamaa mediakontrollia. EU Kids Online -kyselyssä vanhemmilta kysyttiin muun muassa erilaisten teknisten estopalveluiden käytöstä. Tällaiset palvelut rajoittavat lapsen netissä viettämää aikaa, estävät pääsyn joillekin sivustoille (lapsilukko, esto-ohjelmat) ja seuraavat, millä sivustoilla lapsi netissä vierailee. Tutkimus osoittaa, että 18 % suomalaisvanhemmista käyttää teknisiä palveluja, jotka rajoittavat lasten netissä viettämää aikaa. Mielenkiintoinen ero on 13–16-vuotiaiden lasten sukupuolten välillä. 20 % vanhemmista käyttää ohjelmia rajoittamaan poikien netin käyttöä, mutta

tyttöjen netin käyttöä enää 12 %. 9–12-vuotiaiden kohdalla eroa ei ole (20 % käyttää). Noin neljäsosa (24 %) vanhemmista käyttää myös ohjelmia, joilla voidaan seurata, millä sivuilla lapset netissä vierailevat. Jälleen kerran vanhempien poikien nettikäyttäytymisen seuraaminen on tarkempaa (24 % vanhemmista) kuin tyttöjen (13 % vanhemmista). Sukupuolten ero näkyy myös nuoremmassa ikäryhmässä, ja heidän liikkumistaan myös seurataan tarkemmin: 9–12-vuotiaiden vanhemmista 34 % pitää silmällä poikien ja 29 % tyttöjen nettielämää teknisin laittein. Vanhempien sukupuolella lasten internetin käytön seuraamisessa ei sen sijaan näytä olevan eroa. Äidit ja isät kontrolloivat lasten internetin käyttöä samalla tavalla.

Vanhemmat eivät näytä luottavan poikien netin käyttöön samoin kuin tyttöjen. Tulos on hieman ristiriidassa perinteisen kontrollin kanssa. Yleensä tyttöjen menemisiä ja tulemisia on vahdittu tarkemmin kuin poikien. Digitaalisella ajalla pojat nähdään taas helpommin vaaravyöhykkeellä, ehkä juuri ahkeran pelaamisen takia.

Teknisten rajoitusten lisäksi kodeilla on sääntöjä median käytölle. EU Kids Online -aineiston mukaan noin neljäsosa (24 %) vanhemmista rajoittaa lastensa harjoittamaa musiikin ja elokuvien lataamista netistä ja noin kolmasosa (30 %) kieltää sen kokonaan. Videoiden katsomista netissä rajoittaa 22 % vanhemmista ja kokonaan kieltää viisi prosenttia Oman profiilin pitämistä verkkoyhteisössä rajoittaa 20 % ja kieltää 22 % vanhemmista, sen sijaan 50 % vanhemmista ilmoittaa, että rajoituksia ei ole. Haastatteluissamme tuli myös esille, että lapset käyttävät alle 11-vuotiailta kiellettyä Facebookia myös vanhempien luvun. Esimerkiksi kahdeksanvuotias poika kertoi pelaavansa Facebookissa erilaisia pelejä äidin luvalla ja äidin profiilissa. Vaikka omaa profiilia ei siis ole, Facebook on käytössä pelialustana.

EU Kids Online -aineiston mukaan kaikkein tiukimmin vanhemmat suhtautuvat lasten henkilökohtaisten tietojen jakamiseen (63 % kieltää kokonaan) ja valokuvien, videoiden ja musiikin jakamiseen netissä (46 % kieltää kokonaan). Yli puolet vanhemmista on myös tarkastanut historiatiedoista millä sivuilla lapsi on käynyt (55 %) ja vajaa puolet lapsen nettiyhteisön profiilisivuja tai millaisesta nettiyhteisöstä on kyse (35 %). Erinäisiä internetin käyttöön liittyviä rajoittavia sääntöjä tai kieltoja on noin 90 %:lla kotitalouksista.

Rajoittamisen lisäksi vanhemmat myös pohtivat internetiä yhdessä lapsen kanssa ja auttavat erinäisissä asioissa. Noin neljä viidestä vanhemmasta auttaa lasta (79 %), selittää miksi jotkin nettisivut ovat hyviä tai huonoja (85 %) ja neuvoa netin turvallisessa käytössä (73 %). 90 % vanhemmista kertoo myös keskustelevänsä lasten kanssa siitä, mitä lapsi netissä tekee, ja noin puolet vanhemmista (55 %) viettää joskus yhteistä aikaa netissä lapsen kanssa. Eräänlai-

nen positiivinen mediakasvatus on tutkimuksen mukaan siis vallannut koteja ja vanhemmat ovat huomattavassa määrin mukana nykylasten mediaympäristössä vallitsevan internetin käytössä.

Haastatteluaineistomme osoittaa, että vanhemmat asettavat aikarajoituksia useimmiten tietokoneen, netin tai digitaalisten pelien käyttämiselle. Aikaa rajoitetaan hyvin eri tavoin. Yleisimmin päivittäinen peli- tai tietokoneaika on reilut yksi tunti päivässä, mutta vastaukset vaihtelevat puolestatunnista rajoittamattomaan. Rajoituksia on saatettu sijoittaa myös joihinkin asioihin: netissä saa olla kauemmin, kun koulu menee hyvin eikä ongelmia ilmaannu, tai urheilusta on saanut lisäaikaa. Osa vanhemmista on myös kieltänyt kuvien lataamista nettiin ja ikärajoista pyritään pitämään huolta, mutta lapset myös saattavat kiertää ikärajoja, jos vanhemmat eivät huomaa. Usein rajoittamiseen ei ole selkeää sääntöä. Sen sijaan vanhemmat saattavat huomauttaa, kun lapsi on ollut heidän mielestään ”riittävästi” koneella: *”No joskus äiti sanoo vaikka, että nytten pitää tulla pois. Että ei me olla sovittu sillain”* (Tyttö 11-v., HA). Haastattelemamme lapset ja nuoret eivät vastustaneet rajoituksia, mutta kertoivat asian joskus harmittavan, kun esimerkiksi pelissä on juuri saavuttamassa uuden tason tai asiat ovat kesken. Nuoret kuitenkin ymmärtävät, että netissä tai koneella ei pidä olla liian kauan:

V: Siis must on hyvä, ettei oo mitään aikarajoja. Koska, en mä tiä, ei se jotenki vaan sillein – se et jos annetaan kaks tuntia, ni, jos onki joku juttu kesken. Mut sitte on se ihan hyvä, ettei anneta olla kymmentä tuntia.

(TYTTÖ, 14-v. HA)

Nuorten mukaan rajoituksia tulee siis olla, ja he pyrkivät myös itse huomaamaan, onko netissä tullut pyörittyä liian kauan. Toisinaan pelit ja netti kuitenkin vievät ajantajan. Viikonloppuisin rajoituksia näyttää olevan vähemmän ja aikaa koneiden äärellä vietetään enemmän.

On myös selvää, että lapsilla on salaista median käyttöä, josta vanhemmille ei kerrota. Lapset voivat vältellä ja venyttää annettuja tietokoneen aikarajoituksia, mutta he myös saattavat käydä kielletyillä nettisivustoilla (ks. Holloway & Valentine 2003, 92). Lapset kertoivat toisinaan pelaavansa salaa vanhemmiltaan esimerkiksi kännyköillä, jotka on helppo piilottaa valvovilta katseilta. Rajanylytykset voivat lisätä pelaamiseen liittyvää jännitystä.

V: Missäs kohtaa sää yleensä ehdit pelaan noita pelejä?

K: Jos vaikka ku tää olis pois, ni mä meen sängyn alle pelaan [nauraa], mä en sais oikeesti pelata.

V: Joo joo. Nii joo sä meet sinne sitten, että voi salaa vähän, niinkö?

K: Niin. Sitten matopeli on tämmönen.

(TYTTÖ, 8- v .HA)

K: Niin pelaaks sä sillain että, pelaaks sä joskus salaa?

V1: Joo.

K: Onks se silloin jännittävämpää?

V1: On.

K: Mitäs muita tunteita sulla siihen liittyy?

V1: En mä tiä jotain siihen.

K: Joo, mut se on vähän semmoista erilaista kuitenkin.

V1: Niin, jännittää että äiti tulee ja mitä sä täällä pelaat.

(POIKA, 11- v. HA)

K: Kännykällähän sä pelaat aika paljon?

V: Nii joo...

Äiti: Sitä me ei aina huomata rajottaa.

K: Minkälaisia pelejä sul on kännykässä?

V: No mä pelaan tän Bluetoothin kautta lähetettyjä pelejä, tai sit semmosta

Froggaa, semmosta älypeliä mikä mul on.

Äiti: Niin sitte ku isä ei löydä kännykkäänsä, ni tietää mist se löytyy. Sä oot aina vieny sen.

V: Nii kyl mä, joo pelaan joskus isäni kännykällä.

(POIKA, 11-v. HA)

8.6. Nettiturvallisuus

Yksi viime vuosina huomiota saaneista kodin mediakasvatukseen liittyvistä asioista on nettiturvallisuuden takaaminen kodeissa. Kuten olemme huomanneet, nettiin liittyy monenlaisia rajoituksia. Suomalaisvanhemmat ovat hyvin tietoisia netin ongelmista ja pyrkivät rajoituksin ja keskusteluihin takaamaan turvallisuutta. Lapset kuitenkin törmäävät netissä erilaisiin vaaroihin, joista ei välttämättä koitu vahinkoa. EU Kids Online -tutkimuksen mukaan suomalaislapset kohtaavat netissä paljon riskejä, kuten pornografisia sisältöjä, mutta eivät koe niitä kovin vahingollisiksi tai haitallisiksi; noin yksi kymmenestä suomalaislapsesta (14 %) on kokenut jotain epämiellyttävää netissä (Livingstone ym. 2011, 48).

Kodeissa on erilaisia sääntöjä sisältöjen rajoittamiseksi. Esimerkiksi 11-vuotias tyttö kertoo haastattelussa, että vanhemmat eivät anna mennä yhteisöihin, joissa ei ole entuudestaan tuttuja ja myöskään musiikkia ei saa ladata. Toinen 14-vuotias tyttö puolestaan sanoo, että omia tietoja on kielletty luovuttamasta

nettiin. Vanhemmat lapset pyrkivät myös itse miettimään erilaisia käytäntöjä netin käyttöön. He saattavat jakaa kuvia vain rajatulle ”yleisölle”, esimerkiksi julkaista niitä mielummin IRC-Galleriassa kuin Facebookissa. Kuvat ja kommentit ovat asioita, joista nettikommunikaatiossa myös syntyy riitoja:

V: No siis, siel on.. sillee, että kyllä siellä joskus tulee jotain sanoon että, jos on kuva jos on Svea päässä, tiäksää Svean?

K: En.

V: No se on semmonen pipo, joka.. monet aattelee, et kaikki teinit käyttää. Niin sit, saattaa tulla kommenttia jostain piposta tai vaatteista ja tällasesta ja.. Ainaski mun veljen kavereilta tulee, jotain kommenttia. Mutta sitte, jos joku tulee sanoo jotain, nii kyllä mä yleensä.. mä yleensä vaan poistan sen kommentin, tai sitte mä sanon, että joo että, että jotain sanon takasin, että.. että ei, ei mua kiinnosta. Ja näin, ja sitte, sit ei ne, ei ne kuitenkin mitenkään täällä.. häiritä sillee hirveesti.

K: Joo, joo. No jääkö ne sua vaivaamaan?

V: Ei.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Netin käytön taitoihin kuuluvat myös sosiaaliset taidot ja kyky ottaa vastaan ikäviäkin kommentteja. Nuoret ymmärtävät netin alueena, jossa kommunikointi eroaa kasvokkaisesta ja saattaa karata joskus käsistä. Nuoret kertovat selvittävänsä asioita puhelimitse, kun tekstipohjainen viestintä mesessä ja internetin yhteisöpalveluissa menee tarpeeksi sotkuun ja väärinkäsitykset ovat ilmeisiä. *Nuoret, lukutaidot ja muuttuva mediaympäristö* -aineisto osoitti myös, että internetissä ja erityisesti Facebookissa syntyneitä riitoja joudutaan usein käsittelemään koulussa.

Netinkäytön riskit ovat olleet pitkään esillä nuorten median käyttöä käsittelevissä keskusteluissa. Internet on nostattanut moraalisia paniikkeja niin yhteiskuntatieteilijöiden, politiikantekijöiden ja joukkoviestinnän tutkijoiden keskusteluissa kuin julkisuudessakin (Livingstone 2009, iix). Esiin nostettuja riskejä ovat olleet salasanojen ja yksityisten tietojen onkiminen, nettikiusaaminen sekä pedofilia. Tutkimuksemme osallistuneet lapset ja nuoret eivät yleensä olleet kokeneet kiusaamista netin kautta. Tulos oli samanlainen myös edellisellä tutkimuskierroksella. Osa oli kohdannut hämää tyyppejä verkossa, mutta yleensä nuoret osasivat toimia näissä tilanteissa pyytämällä joko aikuisen tai isompien sisarusten apua. Monille oli iskostettu kotona, että omia tietoja ja kuvia ei saanut laittaa verkkoon mihin tahansa sivustoille. Lisäksi tuntemattomien yhteydenot-

toihin tuli suhtautua varovaisuudella. Vanhemmat olivat varoittaneet lapsiaan myös viruksista, joita saattoi tulla tuntemattomilta nettisivuilta tai linkeistä.

Lasten varttuessa heidän median käyttöään ei enää rajoitettu konkreettisin toimin, kuten estämällä tiettyjen nettisivujen käyttö. Nuorten netinkäyttö perustui luottamukseen. Ohjeet netinkäyttöön oli annettu, kun ajanvietto verkossa oli tullut ajankohtaiseksi. Monet nuoret myös kertoivat, etteivät juuri etsineet uusia sivuja netistä, vaan kävivät tutuilla ja turvalliseksi todetuilla sivustoilla.

K: No oottekste porukoitten kanssa puhunu sitte niistä, että mitä pitäis sillon tehdä, jos jostain syystä eksyy jollekin tosi hämärälle sivulle, niin tiedäksää periaatteessa?

V: No on mulle puhuttu siitä joskus aika, on siit nyt aikaa silleen. Sillon ku alko käymään koneella, ni sillon tuli pitkät listat niitä [...] jossain vaiheessa puhuttiin siitä, että en sais lisäillä meseen ketään tuntemattomia tai tällästä, että mä en voi tietää ketä ne on ja tälle. Mutta kyllä luotetaan sillai aika paljon, et mä saan ite arvioida et mä en, aika vähän mä katon uusia mitään sivuja.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

Kuten edellisen tutkimuskierroksen haastatteluissa, eivät nuoret osanneet tälläkään kertaa kuvailla, miten he tunnistavat sopimattomia tai vastaavasti ”varmoja” sivuja nettiä käyttäessään. Nuorten kohtaamia sopimattomia sivuja olivat väkivaltaa, kauhua, eläinräkkäystä tai alastomuutta sisältävät sivut. He kertoivat joutuneensa näihin sisältöihin sattumalta tai vakisivuille ilmestyneen ponnahdusikkunan kautta. Lapset osasivat varjella itseään sulkemalla sopimattomia sivuja ja ponnahdusikkunoita.

V: Joo, tuol Aapelissa, [...] siin oli semmonen, jos laitto hiiren sellasen linkin kohtaan, ni siinä oli, sen koko sivun mittanen kuva avautu siihe, ja sit siin oli et, olethan jotain 18. Mä painoin kyllä, mä katoin sitä kaks sekuntia, ja sit mä en halunnu enää kattoo sen enempää.

K: Okei. No mitä siinä oli?

V: No emmä nähny muuta kun siinä joki mies vaan hiipi jossain talossa ja oli puukottamassa jotain ja silleen.

K: Okei, no sä huomasit siinä kohtaa, että nyt ei kannata?

V: Nii, sit mä äkkii vetäsin sen hiiren pois siit kuvasta, ja sit se lähti pois.

(POIKA, 11-V. HA)

V: No oikeestaan tuol tietokoneella, kun mä etsin noita taustakuvia, niin siel mä menin kerran sellatteeseen kivaan, tai se meni ihan väärään sivuun vahingossa, niin sit siellä oli sellatteita tyhmiä kuvia.

K: Minkälaisia ne tyhmät kuvat oli?

V: No siellä oli paljaita ihmisiä.

K: Aijaa joo. Niin et se tuli sit sillain vahingossa, et

V: M..

K: No mitäs sä sitten teit?

V: No mä heti painoin tosta x:stä ja menin koko internetistä pois. Et mä vähän niinku pelästyin ja sit mä jos jotakin tapahtuu, esimerkiksi jos se lataa jotakin, niin mä pelästyin ja sitten koitan saada internetin pois.

(TYTTÖ, 11-V. HA)

Toisinaan lapset olivat törmänneet netissä epämääräisiin tyypeihin, jotka esimerkiksi yrittivät kalastella salasanoja. Näissäkin tilanteissa lapset yleensä lopettivat pelin tai sulkivat koneen. Myös keskustelupalstoilla pari haastateltavaa oli kohdannut hämäräperäisiä käyttäjiä. Verkossa vitsailu ja huulenheitto saavat helposti isommat mittasuhteet, kun käyttäjät keskustelevat eri kielillä, eivätkä viestittäjät voi nähdä toistensa ilmeitä ja eleitä. Verkkoympäristöissä lapsen voi olla vaikea tunnistaa kuka oikeastaan on hämäräperäinen tyyppi ja kuka ei.

Ja siellä Omeglessa joskus mä juttelin jonkun, joka ensin sano, et se on 18[...]. Sit se olikin 20. Mut se oli, se oli kyllä ihan mukava, että se ei ollut silleen mitenkään häirikkö siellä. Mit sit se vaan laitto jotain vitsillä, [...] että se on Omeglesta, siitä palvelusta, saanu viestin, että mä oon joku, että mulla on rikosrekisteri, ja mä oon häirikkö ja näin, että kannattaa miettiä [...] haluukse se jutella mun kanssa. Ja sillan mä pelästyin ihan hirveesti, että mitä ihmettä. Ja ku se oli kuitenkin englanniksi, ja sit mä käytin Google-kääntäjää. Niin sillan mä pelästyin, mut sit se sano, et se on vaan vitsi.

(TYTTÖ, 14-V. HA)

V: Tänään mä just meinasin tehdä Aapeliin uuden hahmon, mutta kun äiti kielsi.

J: Joo, osaaksä selittää sitä, että minkä takia äiti kielsi? Juttelitteks te siitä?

V: Se sano jotain, että tänä vuonna ei. Tässä kuussa on jotain hörhöä liikkeellä tai jotain.

K: Joo. Mitäs sä semmoisesta itte aattelet, että voisko siel netissä olla jotain hörhöjä?

V: No voi siellä olla.

K: Mistäs semmosen hörhön tunnistaa?

V: Ei mistään, en mä ainakaan tunnista.

(POIKA, 11-V. HA)

Facebookin ja muiden yhteisöpalveluiden suosio nostaa myös esiin kysymyksen yksityisyyden suojaamisesta verkossa. Nuorten suhtautuminen yksityisyyden suojaamiseen vaihteli. Osalle yksityisyyden suojaaminen ei ollut olennainen asia, eivätkä he kiinnittäneet asiaan huomiota. Osa tuntui tiedostavan hyvin nettijulkaisemisen ja nettiverkoston vaarat. He suojelivat yksityisyyttään esimerkiksi käsittelemällä kuvia tunnistamattomiksi. Vanhemmat olivat myös varoitelleet heitä omien naamakuvien julkaisemisesta netissä. Nuoret eivät ainakaan myöntäneet juttelelevansa tuntemattomien kanssa verkossa tai noudattivat varovaisuutta niin tehdessään.

Kyllä kaikki mun kaverit on sitä mieltä, että ainakin jos ne pistää kuvia, niin pistää sen sillain et vaan kaverit näkee, tai sit tietyt henkilöt näkee. Että sitten mun kaveri pisti jotain lasketteluvideoita itsestään, et missä vaan se ite näkyy, niin ne pisti ne sillain, et tietyt henkilöt vaan näkee.

(POIKA, 14-V. HA)

No, kyllä se on sillain, että en mä mitään henkilökohtaisia asioita kerro tuntemattomille, enkä muutenkaan paljoo puhu niille, mutta kyllä sitä välillä tulee kysyttyä, että miten menee ja mitä on tehny ja tällai. Mutta ei tuu sitten kerrottua mitään kovin henkilökohtasta.

(POIKA, 14-V. HA)

8.7. Tiedonhaku ja tiedon arviointi

Wikipediasta näyttää tulleen yksi tärkeimmistä tiedonhaun kanavista sekä kouluntehtäviin että vapaa-aikaan liittyen. *Nuoret, lukutaidot ja muuttuva media-ympäristö* -aineiston mukaan 4 % 13–16-vuotiaista käyttää sitä päivittäin, mutta viikoittain jo lähes neljännes koululaisista (23 %). Wikipedia ei ohita Googlea, mutta Googlen hakukone ohjaa usein Wikipedia-artikkeleiden äärelle. Netin hakukoneiden ja tiedonhaun ahkera käyttö nostaa esille myös kysymyksen tiedon arvioinnista ja niin sanotusta informaatiolukutaidosta. Edellisessä raportissa toimme esille, että nuoret arvioivat tietoa pääasiassa nettisivujen ulkonäön perusteella. Myös nyt saimme samantapaisia näkemyksiä tiedon arvioinnista:

K: Mitäs tommonen sitten, tommonen perusnettisivu, niin mitä kriteereitä sulla on sen luotettavuuden arviointiin?

V: (...)

K: Eksä koskaan oo miettiny sitä et, sillai virallisesti että mikä on semmonen, mikä siitä sivusta tekee luotettavan? Tai vähän vähemmän luotettavan?

V: No, en mä oikeen osaa sanoa... Kyllä mä melkeen kaikkeen uskon, (...) jos se näyttää niinku oikealta.

K: Miltä näyttää oikee nettisivu?

V: No, siis en mä kyl ihan kaikkea usko sillä tavalla mutta. Enimmäkseen Wikipediaan mä oikeestaan en mä osaa sanoa.

(POIKA, 14-V. HA)

Haastattelun 14-vuotias poika viittaa tiedon arvioinnin kriteereissä nettisivun ulkonäköön ja huomauttaa että ainakin Wikipediasta saa luotettavaa tietoa. Nuoret viittasivat myös intuitioon: luotettavan sivun tuntee, ”*sen vaan huomaa sillee*” (Poika, 14-v). Nettielämä tuottaa jonkinlaista ”hiljaista tietoa”, jota on vaikea eksplikoida ja jakaa, mutta joka auttaa suunnistamaan netissä ja ymmärtämään mediaa.

Monet 14-vuotiaista haastateltavistamme viittasivat Wikipediaan juuri sen oletetun luotettavuuden takia. Perusteluissa viitattiin Wikipedian ideaan ja vertaisten harjoittamaan tiukkaan kontrolliin. Yksi haastatelluista oli myös itse kirjoittanut Wikipedia-artikkelia, mutta artikkeli ei ollut mennyt kontrollin läpi. Osa haastatelluista myös huomautti, että väärä tieto poistetaan sivuilta nopeasti. Nuorilla tuntui olevan tarkka tieto Wikipedian käytännöistä ja yhteisöllisestä luonteesta. Juha Suorannan ja Tere Vadénin (2008) mukaan Wikipedia osoittaa informaation demokratisoitumista siinä, että artikkeleita kirjoitetaan hyödyntämällä kollektiivista älyä ja internetin käyttäjien asiantuntemusta. Wikipedia osoittaa myös, että tieto ei ole annettu, vaan se rakentuu keskusteluissa ja historiallisesti. Olennainen taito nykykulttuurissa on ymmärtää juuri tiedon muodostumisen prosessi.

Osalla haastatelluista oli kuitenkin myös pessimistisempi kuva Wikipedian luotettavuudesta. 8-vuotias poika oli saanut koulusta ohjeet, että Wikipediaa ei saa käyttää ja että siihen ei pidä uskoa, koska kuka tahansa saa sinne kirjoittaa. Wikipedia on mielenkiintoisessa suhteessa lasten ja nuorten mediaympäristöön, sillä sen logiikka ei vastaa perinteistä ”asiantuntijavallan” logiikkaa, joka toimii perinteisessä mediassa ja esimerkiksi journalismissa ja koulussa. Mediaympäristön tulevaisuuden kannalta kyseessä on mielenkiintoinen jännite. Toisaalta yhteisöllinen toiminta, osallisuuden kulttuuri, vertaisoppiminen ja tasavertainen toiminta ovat tuloillaan, mutta samalla nuorille painotetaan asiantuntijavallan

arvoa ja perinteistä medialogiikkaa. Uusi kulttuuri vaatii myös erilaisia taitoja ja kompetensseja. Henry Jenkins on nostanut esille sellaisia taitoja kuin kokeileminen ja leikkiminen, simulointi, monitoimisuus, jaettu älykkyys, arviointikyky tai kyky käyttää erilaisia medioita ja multimodaalisia tekstejä (ks. Jenkins ym. 2006, 4; Kupiainen & Sintonen 2009, 139–140). Uudet taidot viittaavat joustavaan, yhteistoiminnalliseen ja moninaiseen mediatekstien ymmärtämiseen ja luomiseen, joka rikkoo eräänlaisen teollisen fordistisen mallin ja logiikan tiedon rakentumisesta.

8.8. Koulu ja media

Median käyttö koulussa kuulostaa lasten ja nuorten haastatteluiden perusteella olevan edelleen vähäistä. 11-vuotiaan pojan toteamus mediasta koulussa on paljonpuhuva: *”Ei siellä saa tehdä mitään omaa, ite, mutta opettaja saa kattoo tv:tä, luokan kanssa.”* Haastateltavat kertovat kuitenkin, että koulussa on katsottu muun muassa elokuvia, kirjoitettu tietokoneella, etsitty tietoa netistä, keskusteltu mediaesityksistä ja tehty tehtäviä tai pelattu pelejä Opitissa, joka koulujen virtuaalinen oppimisympäristö Tampereella. Opitin pelit olivat joidenkin mielestä erittäin suosittuja ja ruuhkatuivat usein.

Koululla ja opettajilla on myös erilaisia käytäntöjä. Osa haastatelluista oli osallistunut muun muassa koulun nettisivujen sisällön tuottamiseen ja tunneilla oli käsitelty mediaesityksiä ja tehty animaatioita. Osalla taas kokemukset olivat lähinnä elokuvien katselusta.

11-vuotias tyttö kertoi haastattelussa koulun sanomalehtiiviikosta, jonka turvin oppilaat olivat päässeet myös tietokoneelle, mikä ei ollut kovin yleistä. Hän kuitenkin kritisoi sanomalehtiiviikkoa siitä, että sanomalehden lukeminen ja käsitteleminen oli tupattu yhdelle viikolle ja kävi viime kädessä ”tylsäksi.” Mediaopetus ei siis jakaannu kouluissa tasaisesti koko lukuvuodelle, vaan erilaiset teemapäivät ja -viikot tulevat tipoittain.

Lapset eivät välttämättä odotakaan koululta paljon mediaopetusta ja toiveet ovat enemmän pelien suuntaan, mikä on koulussa erittäin harvinaista:

K: Tääl oli tämmönen rastitustehtävä. Voi olla että se, sen on rastittanu eikä välttämättä muista. Niin että koulussa käsitellään riittävästi media-aiheita, niin että sulla oli tossa, että ei ole totta, että ei käsitellä.

V1: Niin kato kun se on vaan... kun me ollaan äidinkielen tunnilla niin se on vaan yks aihe. Pitäis pelejäkin kattella.

K: Nii joo. Mitäs te ootte yleensä koulussa tehny sitte? Mediaan liittyviä juttuja?

V1: No.. Ainakin.. Meil on joka luokas nykyään koulussa niin kotiteatteri, tosin että siin.. no, me ollaan katottu jotain elokuvii siinä ja, sit saatetaan kattoo jotain.. jotain telkkuohjelmia, jotka liittyy opettamiseen tai oppimiseen tai sellaseen.

(POIKA, 11-V. HA)

Myös muut lapset viittasivat pelien pelaamiseen, kun kysyttiin media-aiheiden käsittelystä koulussa. Käytännössä koulujen mediaopetus on edellisen pojan kuvaamaa ”oppimisohjelmien” katsomista. Koulussa käsitellään oppitunnin aiheita median avulla, esimerkiksi katsomalla opetusohjelmia, mutta ei niinkään käsitellä mediaa kriittisen arvioinnin kohteena.

Perheessä keskustellaan Anitan median käytöstä

11-vuotiaalla Anitalla on paljon harrastuksia, joten koulutehtävien lisäksi median käyttöön ei jää paljon aikaa.

Perheessä on harjoitettu tarkkaa mediakontrollia. 8-vuotiaana Anita pääsi nettiin vain vanhempien valvonnan alla ja tietokoneella olemista rajoitettiin yhteen tuntiin päivässä. Käytännössä Anita vietti vähemmän aikaa koneella ja pääasiassa viikonloppuisin, jolloin oli enemmän aikaa. Perheessä pidettiin tarkkaa huolta myös televisio-ohjelmien ja elokuvien ikärajoista ja lastenohjelmien laadusta. Pääasiassa lastenohjelmat katsottiin YLE2:lta Pikku Kakkonen päällimmäisenä. Kolme vuotta myöhemmin YLEn lastenohjelmat ovat saaneet jäädä.

Vuoden 2010 tutkimuskierroksella perheessä oli edelleen niin sanottu tunnin ”ruutuaika”. Televisiota, tietokonetta tai muuta ruutumediaa sai katsoa tunnin päivässä. Perheessä ei ollut erillistä pelikonetta, mutta Anita pelasi pelejä kännykällä ja tietokoneella internetissä. Internetin käyttö oli noussut televisiota tärkeämmäksi.

Median käytön määrästä puhuttiin perheessä päivittäin, samoin kuin nettikäyttäytymisestä ja turvallisuudesta. Myös muista mediaan liittyvistä asioista, kuten tv-ohjelmien ja pelien sisällöistä ja mediapeloista puhuttiin varsin usein.

Median käytöstä joudutaan neuvottelemaan myös muiden perheiden kanssa, koska lapset viettävät aikaa kavereiden kanssa. Neuvotteluja tarvitaan, kun perheillä on erilaiset media-arjet ja mediakäytännöt.



Netissä Anita käyttää meseä ja pitää yllä mallia GoSupemodel-sivustolla. Myös netin käyttöä valvotaan, kuten äiti itse mainitsee: ”Sit tälleen äiti just aina välillä tulee tänne selän taakse kurkkimaan.” 8-vuotiaana Anitan suosikkeja netissä olivat pelisivustot Aapeli ja Miniclip, mutta ne ovat nyt jääneet, vaikkakin Anita sanoo ”laittavansa” niitä joskus nyt 6-vuotiaalle pikkuveljelleen.

Kuten monessa muussa perheessä, mediaympäristö ajatellaan sekundaariseksi. Mediaa käytetään, kuin muulta toimelta jää aikaa. Lisäksi sähköisen median edelle arvostuksessa menevät kirjat ja lukeminen. Perheessä arvostetaan myös lautapelejä, joita pelataan lähes joka päivä.

Anita mainitsee pitävänsä pelaamisesta sekä kännykällä että tietokoneella, mutta kännykkäpelit muuttuvat tylsäksi, kun on suorittanut kaikki tasot. Lautapelit ovat hänen mielestään mielenkiintoisia, kun niitä voi pelata uudelleen.

9. Yhteenvedo

Tutkimukseen osallistuneet lapset ovat viettäneet suurimman osan elämästään digitaalisen median ympäröiminä, joten internet, kännykät ja digitaaliset pelit ovat aina olleet läsnä heidän mediamaailmassaan. Heitä voi siis kuvata ”digitaalisiksi alkuasukkaiksi”, sillä he kasvavat pienestä pitäen digitaalisten mediavälineiden ja -sisältöjen ympäröiminä toisin kuin vanhempiinsa, jotka joutuvat ”digitaalisina maahanmuuttajina” opettelemaan uutta mediateknologiaa vanhan mediamaiseman lisäksi (Prensky 2001). Sukupolvien välille ei kuitenkaan ole syytä vetää liian tiukkaa rajaa, sillä myös suomalaisvanhemmat ovat ahkeria median ja internetin käyttäjiä ja myös lapsissa on eroja. Vanhemmat kuitenkin havainnoivat omien lastensa mediamaailman muutoksia tarkkaan ja jo nuorimankin ikäluokan vanhemmat olivat havainneet lastensa mediataitojen nopeita muutoksia. Lasten mediamaisemissa tapahtuu nopeita muutoksia jo ennen 5-vuoden ikää.

”3–5-vuotias lapsi oppii hämmästyttävän nopeasti (mielestäni) käyttämään medialaitteita. Usein huomaa, että on itsenäisesti oppinut uuden asian netti-peleissä eli esim. vaihtamaan sivuja, tai laittamaan DVD:n päälle.”

(5-VUOTIAAN POJAN ISÄ, TA)

Ensimmäisen tutkimusraporttimme lopuksi luettelimme muutosmittareita, joiden avulla lasten ja nuorten mediaympäristön muutosta voitaisiin hahmottaa. Teemoja olivat lasten käyttämät välineet, median parissa käytetty aika, mediavälineiden sosiaalinen käyttö, aktiivinen tekeminen ja tuottaminen, suosikkisisällöt, kaupallisuuden rooli sekä lasten mediataidot ja mediaa koskevat asenteet. Kyseiset teemat toimivat hyvin tälläkin tutkimuskierroksella. Löysimme muutoksia ja uusia näkökulmia kuhunkin teemaan. Vaikka lasten ja nuorten yleinen mediaympäristö ei ollut kolmessa vuodessa vielä mullistunut, oli joitakin yleisiä trendejä havaittavissa. Pienillä lapsilla Pikku Kakkosen aamuohjel-

mat olivat nousseet uudeksi suosikiksi kaupallisten kanavien aamutarjonnan sijaan. Mediamaiseman brändit ja tuotemerkit olivat entistä selvemmin läsnä tuoteketjuina jo pienten lasten mediaympäristöissä. Nuoret hyödynsivät kännyköiden käyttöominaisuuksia entistä monipuolisemmin. Sosiaalisen median puolella Facebook oli vallannut alaa muilta yhteisöpalveluilta sekä pikaviestimiltä. Lisäksi yksittäisten lasten median käyttö oli monilta osin mullistunut kolmessa vuodessa.

Muutosten lisäksi tutkimusaineistossamme saattoi havaita median käytön trendien pysyvyyttä. Perheen kasvatukselliset painotukset määrittävät pitkälti pienten lasten mediamaisemaa. Pienillä lapsilla vanhemmat ovat tiiviisti läsnä median käytössä; he sekä valvovat käytettyjä mediasisältöjä että käyttävät mediaa lasten kanssa muun muassa pelaamalla ja lukemalla iltasatuja. Monessa perheessä oli yhteisiä median käyttöön liittyviä säännöllisiä rituaaleja, jotka myös tiivistivät perhesuhteita. Vanhemmat myös päättävät 5- ja 8-vuotiaiden lasten mediankulutuksesta, kieltävät epäsoviviksi katsomiaan sisältöjä ja suosittelevat kehittäviksi ja hyödyllisiksi arvioimiaan mediatuotteita. Vanhempien ja sisarus-ten vaikutus lasten median käyttöön on siis olennainen. Perheen sosioekonomisen asema puolestaan määrittää sitä, millaisia medialaitteita ja mediasisältöjä perheeseen ostetaan.

Sisältöjen osalta pysyvyyttä toivat viihteelliset ohjelmasisällöt ja formaattitelevisio, jotka vetosivat edelleen eri-ikäisiin lapsiin. Pysyvyyttä toivat myös tiettyjen brändien tai tarinoiden seuraaminen lapsesta teiniksi (esim. Simpsonit, Harry Potter). Tällaisia brändejä ja sisältöjä voi jo pitää yhteisenä sukupolvikokemuksena, joka merkityksellistää samanikäisten elämää pitkälle aikuisuuteen asti. Vaikka mediatarjonta ja median käyttö ovat pirstaloituneet ja moninaistuneet, tietyt ohjelmat ja brändit nousevat yhteiseksi kokemukseksi, josta voidaan keskustella myöhemminkin. Jatkuvuutta ja perinteitä lasten median käyttöön tulee myös osaltaan vanhempien suosittelemien ”tuttujen ja turvallisten” mediasisältöjen kautta. Samalla tietyistä mediasisällöistä tulee jopa sukupolvia yhdistäviä tekijöitä. Samat Aku Ankka, suosikkikirjat ja jopa digitaaliset pelit ovat voineet olla osa sekä lasten että heidän vanhempiansa medialapsuutta. Media voi siis yhdistää sekä eri-ikäisiä että samanikäisiä median käyttäjiä.

Perhetraditioiden lisäksi erilaiset rajoitukset ja kiellot kuuluivat etenkin pienten lasten mediaympäristöön. Tutkimukseen osallistuneet perheet olivat melko valveutuneita ja tarkkoja lasten median käytön suhteen.

Edellisen raportin loppuluvussa pohdimme media-alan tarjonnan vaikutuksia perheiden median käyttöön. Tällä tutkimuskierroksella havaitsimme jo, että pelilaitteiden ja -ohjainten määrä oli kasvanut perheissä, ja perheet myös pelasivat liikunta- tai soittopoleja yhdessä. Lasten median käytön sosiaalisuus näkyi

edelleen vahvana tutkimusaineistossamme. Tutkimukseemme osallistuneiden lasten median käytössä oli edelleen paljon yhteisöllisiä painotuksia, ja perheenjäsenten yhteiset mediasisällöt näkyivät etenkin 5-, 8- ja 11-vuotiaiden lasten median käytössä. Perheenjäsenten lisäksi sisarukset ja kaverit jakoivat keskenään sisältöjä niin virtuaalisesti kuin yhteisissä käyttötilanteissakin.

Vaikka internet vie nuorten median käytöstä entistä suuremman aikalohkon, silti niin sanottujen perinteisten medioiden, kuten television, radion, sanomalehtien, aikakauslehtien ja kirjojen käyttö mahtuivat edelleen nuorten media-maisemaan. Nordicomin mediabarometrin mukaan pohjoismaiset 9–14-vuotiaat nuoret käyttävät myös perinteisiä medioita runsaasti (Carlsson 2010, 13). Lasten median käyttö on yhdistelmä viihteellisiä massakulttuurin tuotteita, digitaalisten pelien pelaamista, sosiaalista mediaa ja siihen liittyvää sisältötuotantoa sekä medialaitteiden tuomaa joustavaa median käyttöä. Media limittyi arkirutiinien lomaan. Kaiken kaikkiaan tutkimushaastatteluissa välittyi kuva lapsista ja nuorista tyytyväisinä median käyttäjinä, jotka eivät puheissaan juurikaan korostaneet median haittavaikutuksia.

Myös nuorten mielikuvat omasta mediatulevaisuudestaan olivat käytännönläheisiä ja optimistisia. Tutkimukseen osallistuneet 11- ja 14-vuotiaat kirjoittivat yhdessä mediapäiväkirjan tehtävässä ajatuksia itsestään aikuisina median käyttäjinä. Nuoret nostivat usein esiin, että käyttäisivät aikuisina luultavasti mediaa esimerkiksi työssä ja opiskelussa. Moni arveli lisäksi, että käyttäisi mediaa enemmän ja vapaammin kuin nyt. Nuoret myös arvelivat, että he olisivat melko taitavia median käyttäjiä, ja että he seuraisivat enemmän uutisia kuin nyt. Osa myös arveli seuraavansa uutisia tulevaisuudessa tietokoneruudun välityksellä.

”Tulen varmaan käyttämään aika paljon [mediaa aikuisena], esimerkiksi tv, puhelin, tietokone. Toivottavasti omien lapsieni kanssa. Maksan laskuja, saan katsoa tv:stä mitä haluan.”

(TYTTÖ, 11-V. PÄ)

”Käytän mediaa enemmän kuin lapsena. Luen sanomalehtiä ja katson uutisia. Osaan varmaan kirjoittaa nopeammin tietokoneella. En tee muille median käyttäjille (ainakaan paljon) sisältöjä. Käytän varmaan työssäni aika paljon.”

(POIKA, 14-V. PÄ)

”Aikuisena olen ehkä paljon koneella ja luen kirjoja. Olen varmaankin yksin. Aikuisena olisin todella hyvä lukemaan ja käyttämään tietokonetta. Aion kuunnella paljon radiota ja CD-soittimia. En aio tehdä muille median

käyttäjille sisältöjä. Minusta tulee ehkä eläinlääkäri ja siinä työssä katsoisin ruudulta esimerkiksi mitä ruokaa eläimille on annettu ja missä kunnossa eläimet olisivat.”

(TYTTÖ, 11-V. PÄ)

”Aikuisena käytän varmasti jonkunlaista kännykkää ja läppäriä. Leffoja katson varmasti myös tosi paljon, ja silloin uutisetkin kiinnostaa varmaan enemmän. Osaan silloin ainakin kirjoittaa kaikenlaisilla tietokoneen ohjelmilla.”

(TYTTÖ 14-V. PÄ)

”Aikuisena käytän mediaa enemmän, sillä seuran säännöllisesti uutisia mm. netistä. Luen myös enemmän sanomalehtiä. Olen taitavampi käyttämään mediaa. Ja uskon, että tekniikkakin muuttuu melko paljon. Töissä saatan joutua käyttämään yllättävänkin paljon tietokonetta, joka osoittautuu merkittäväksi myös opiskeluissa. En usko, että teen paljoakaan sisältöjä mediaan, saatan ehkä pitää blogia. Ellen sitten tulevan ammattini takia joudu työskentelemään median kanssa.”

(TYTTÖ, 14-V. PÄ)

Edellisessä tutkimusraportissa pohdimme yksilöllistyvän median käytön ja eriytyvien yleisöjen merkityksen median käytölle. Nykypäivän nuorilla on suurempi valinnanvara median käyttäjinä kuin vanhemmillaan. He voivat valita useammista välineistä, heille on tarjolla monipuolisia sisältöjä, ja he voivat mobiililaitteiden ja tallenteiden avulla päättää, milloin he käyttävät mediaa. Siten henkilökohtaiset mieltymykset ja elämäntyyli voivat tulevaisuudessa määrittää yhä enemmän lasten ja nuorten valitsemia mediaympäristöjä. Tässäkin tutkimuksessa havaitsimme, että lasten kasvaessa perheenjäsenten median käyttö voi eriytyä, eli mediaa käytetään kenties yhtä aikaa ja samassa tilassa, mutta jokaisella perheenjäsenellä on omat sisällöt. Osaltaan lapsista kehittyy yksilöllisiä median käyttäjiä yksilöllisen persoonansa ja kiinnostuksen kohteidensa kautta. Yksiä mediavälineiden käytön opettelu kiinnostaa enemmän kuin toisia. He osaavat jo pienestä pitäen valikoida omaan makuunsa ja mielialaansa sopivia mediasisältöjä. Esimerkiksi lukeminen saattoi olla sekä päivän kulkuun liittyvä mediarituaali että tiettyyn mielialaan sopiva ajankulu.

K: Lueksä ikinä noita [Aku Ankan] kansioita sitten vielä?

V: Luen.

K: [...]Onks sulla joku semmonen hetki, että sää päätät, että...

V: Jos mua vaikka väsyttää, niin sit mä rupeen. Mä tuun vaan tänne pötkötään ja lukeen.

(TYTTÖ, 8-V. HA)

11- ja 14-vuotiailla kännykän ja sosiaalisen median merkitys korostui ja lapset alkoivat rakentaa yksilöllistä mediamaisemaa erillään kodin vaikutuspiiristä. Nuoret näyttivät tutkimuksemme perusteella suosivan palveluja, jotka yhdistivät eri toimintoja yhteen käyttöliittymään tai sivustoon. Internet tarjoaa mediasisältöjä, jotka yhdistävät perinteiset mediat vuorovaikutteiseen verkkoympäristöön. Verkon kautta nuorella on pääsy televisio- ja radiosisältöihin, peleihin, online-sanomalehtiin ja kauppoihin. Siten perinteisiin mediamuotoihin yhdistyy mahdollisuus lukijoiden väliseen vuorovaikutukseen sekä sisällöntuotantoon kommenttipalstoilla, verkkoyhteisöissä ja blogeissa. Tulevilla tutkimuskierroksilla onkin syytä huomioida välineellisen mediakonvergenssin vaikutus lasten ja nuorten median käytön tapoihin. Jo tällä tutkimuskierroksella etenkin 11- ja 14-vuotiaiden median käyttö oli keskittynyt Facebookin kaltaisille monipuolisille sivustoille, joilla käyttäjät voivat verkostoitua, fanittaa ja pelata. Monella 11- ja 14-vuotiaalla työllä nettipelaaminen olikin siirtynyt muilta sivustoilta Facebookiin. Lisäksi nuoret käyttivät kännyköitään monipuolisesti viestittelyyn, pelaamiseen, musiikinkuunteluun ja sisältöjen jakamiseen.

Internet tuo median käyttöön joustavuutta senkin vuoksi, että tietoa, ohjelmia ja pelejä voi hakea vailla aikarajoitteita. Tällainen joustavuus on jo monelle 5-vuotiaalle median käyttäjälle itsestäänselvyys. Toki 5-vuotiaiden median käyttöä rajoittavat arjen aikataulut sekä vanhempien asettamat rajoitukset, mutta moni tutkimukseen osallistuneista 5-vuotiaista kuitenkin hyödynsi esimerkiksi mahdollisuutta katsoa YLE Areenan lastenohjelmien tarjontaa. Lisäksi tallentavat digiboksit ja DVD:t mahdollistavat ohjelmien katsomisen itselle sopivaan aikaan. Tallenteet ja internetin nettisisällöt tuovat median käyttöön sekä joustavuutta että yksilöllistä valinnanvaraa.

”Internet on lyhyessä ajassa mullistanut mahdollisuudet saada materiaalia nähtäväksi. On huvittavaa, miten lapsi on oppinut siihen, että kaikesta näkee kuvia ”tietskarilta”. Esimerkiksi saadessaan uuden pikkuauton hän haluaa nähdä miten vastaavalla oikealla autolla ajetaan kilpaa... Ja netistähän moinen video löytyy tuossa tuokiossa.”

(5-VUOTIAAN POJAN ÄITI, TA)

”Lapsi kasvaa ihan käsittämättömän erilaiseen mediamaailmaan, mihin itse 70- ja 80-luvulla: mm. tv-lähetyksen voi seisauttaa, jos ohjelma on alkamassa huonoon aikaan.”

(5-VUOTIAAN POJAN ÄITI, TA)

Lasten ja nuorten mediaympäristön ja median käytön tutkiminen pitkittäistutkimuksella antaa mahdollisuuden hahmottaa erilaisia mediakäyttäjiä tai jopa medialapsuuksia. Jo kahden tutkimuskierroksen perusteella aineistosta nousi esiin tietynlaisia median käyttäjiä tai median käytön tapoja, jotka säilyivät lasten mediamaisemassa. Tarkoituksemme on syventää tätä kuvaa tulevilla tutkimuskierroksilla. Esimerkiksi sisällöntuotannon on uskottu laajenevan nuorten keskuudessa palveluiden kehittyessä ja nuorten mediataitojen karttuessa. Tekniikan ja sovellusten kehittyminen ei kuitenkaan automaattisesti merkitse, että lapset ja nuoret julkaisisivat omia tuotoksiaan muiden nähtäviksi.

Oman aineistomme perusteella 11- ja 14-vuotiaat kyllä tuottivat sisältöjä, mutta he kertoivat lähinnä lataavansa foorumeille kuvia itsestään ja harrastuksistaan sekä kommentoivansa kavereiden päivityksiä ja kuvia. Osa myös osallistui foorumien keskusteluihin. Aktiivisiakin sisällöntuottajia mahtui joukkoon. 14-vuotiaista pojista usea oli julkaissut videoita, jokunen kirjoitti blogia tai oli luonut nettisivuja verkkoon.

Näitä nuoria voisi kutsua (potentiaalisiksi) ”*voimakäyttäjiksi*” (Sørensen 2010, 56). Voimakäyttäjät ovat aktiivinen median käyttäjien ryhmä, joka käyttää digitaalisia medioita ja on usein kehittänyt monien aikuisten taitotasoa korkeampia taitoja. Voimakäyttäjille on tyypillistä, että he ovat osa paikallisia ja kansainvälisiä ryhmiä, joissa keskitytään kehittämään tietoteknisiä taitoja. Voimakäyttäjät osallistuvat ja luovat vaihtuvia virtuaaliryhmiä, jotka palvelevat heidän kulloisiakin tarpeitaan. Osallistujat voivat siis kerääntyä yhteen ja keskittyä hetkellisesti yhteisiin intresseihin. Tarkoituksena voi olla tarpeiden tyydyttäminen esimerkiksi pelaamalla, henkilökohtaisten suhteiden luominen tai tietyistä aihepiireistä keskusteleminen. Kun aihe ei enää kiinnosta, käyttäjä siirtyy toiseen virtuaaliyhteisöön. (Emt.) Aineistostamme löytyi runsaasti esimerkkejä tämänkaltaisesta toiminnasta. Osaa haastateltavista voisi tosiaan kutsua voimakäyttäjiksi ainakin rajattujen aihepiirien ja mediasisältöjen suhteen. Nämä nuoret myös arvelivat yleensä tuottavansa aikuisina monipuolisia sisältöjä mediaan.

”En tiedä onko silloin Facebook olemassa, mutta jos on, niin ehkä käytän sitä. Jos työskentelen toimittajana, teen Aamulehtiin artikkeleita. Kirjoitan haastattelut tietokoneella. Otan varmaan kameralla kuvia ja laitan ne Aamulehden sivuille.”

(TYTTÖ, 11-V. PÄ)

”Aikuisena pelaan koko päivän ja olen yöt television ääressä. Työkseni teen peliarvosteluja pelilehtiin ja selailen tietokoneelta pörssikursseja ja ostan luultavasti tuottoisimmat osakkeet.”

(POIKA, 11-V. PÄ)

Omistan varmaan useemman nestekide-television ja tietokoneita. Toivottavasti mulla on silloin iPod tai joku sen ajan musasoitin. Osaan tehdä sillon musaa tietokoneella ja muilla vitkuttimilla paremmin. Silloin on varmaan paremmat laitteetkin. Saatan tehdä elokuvii, animaatioita tai musaa. Välttämättömien juttujen, esim. kännykän ja tietokoneen lisäksi mulla on kaikki mahdolliset pelikonsolit.”

(POIKA, 14-V. PÄ)

Kaikki tutkimukseemme osallistuneet nuoret eivät toki vastanneet kuvausta ”voimakäyttäjistä”. Monille media oli vain yksi viihtymisen tai vuorovaikutuksen väline. He käyttivät mediaa tarpeen vaatiessa, mutta eivät uskoneet esimerkiksi tuottavansa sisältöjä verkkoon edes aikuisina. Tästä huolimatta lasten ja nuorten median käyttö on usein luovaa ja innovatiivista. Nuoret voivat rakentaa hyvin erilaisia mediamaailmoja ja hyödyntää medioita hyvin erilaisiin tarkoituksiin. Ylipäänsä nuorten median käyttö on joustavaa, eli se muuntuu sosiaalisten suhteiden, kaveripiirin muutoksen ja henkilökohtaisten mieltymysten mukaan. Media ei myöskään näyttänyt määrittävän nuorten ajankäyttöä, sillä usein etenkin 14-vuotiaat kertoivat harrastusten, koulunkäynnin ja sosiaalisten suhteiden vievän pääosan ajasta. Mediaa ei kerta kaikkiaan ennättänyt käyttää enempää tai tietyt sisällöt eivät iän karttuessa enää kiinnostaneet, vaikka mediasisällöt olisivat olleet saatavilla ja käytettävissä.

On huomattava, että lapset ja nuoret tekevät median käytössä myös tietoisia valintoja *olla käyttämättä* joitakin mediasisältöjä. Tutkimuksemme aineistossa nousi esiin moni syytä mediasisältöjen poisjättämiselle. Iän karttuessa kiinnostus tiettyihin mediasisältöihin usein katosi itsestään: entisistä mediasisällöistä tuli liian lapsellisia. Lisäksi sosiaaliset suhteet määrittivät paljon median käyttöä, esimerkiksi kaveripiirin maun muuttuessa tietty mediasisältö ei enää täyttänyt entistä funktiotaan keskustelunaiheena. Lapset myös hylkäsivät entiset pelit tai pelilaitteet, kun uudet pelit tarjosivat parempaa grafiikkaa ja käytettävyyttä. Usein teini-ikäisillä oli yksinkertaisesti parempaakin tekemistä kuin roikkua ruudun ääressä: treenit olivat juuri alkamassa tai kaveri tuli hakemaan ulos.

Kaiken kaikkiaan monipuolinen median käyttö on osa lasten ja nuorten arkea ja myös materiaalista maailmaa kavereineen, harrastuksineen, opiskeluineen ja rentoutumisen välineenä. Sen paremmin internet kuin muutkaan mediaympä-

ristöt eivät ole erillisiä saarekkeita jokapäiväisessä elämässä. Media kytkeytyy myös yhä selvemmin ruumiiseen kannettavine ja usein esillä olevine laitteineen. Tällä hetkellä trendi näyttää siltä, että mobiililaitteet ovat lisääntyvässä ja tulevaisuus näyttää miten vasta vuoden 2010 lopulla yleistyneet tabletit tai ”sormitietokoneet” tulevat osaksi lasten ja nuorten elämää. Sosiaalisen median käytössä muutokset ovat olleet nopeita ja voi olettaa, että muutokset jatkuvat, vaikka myös mediaan liittyy paljon pysyviä ja ritualistisiakin perinteitä.

Lähteet

- AALTONEN, T. (2009). *Mediakasvatus suomalaisperheissä 2009*. Helsinki: Vies-tintäviraston julkaisu 11/2009.
- AARSAND, P. (2010). Playfulness in Children's Media Usage. Teoksessa Calrsson, Ulla (toim.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- ABBOTT, C. (1996). Making Connections: Young People and the Internet. Teok-sessa: Sefton-Green, J. (toim.) *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia*. London. Pennsylvania: UCL Press Limited.
- ALASUUTARI, M. (2005). Miten rakentaa vuorovaikutusta lapsen haastattelus-sa? Teoksessa *Haastattelu: Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino.
- (2009). Kasvatusinstituutiot lapsuuden rakentajina. Teoksessa Alanen, L. & Karila, K. (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta*. Tampere: Vastapaino.
- AUTIO, M. (2006). Legoista Leviksiin – Kuluttajaksi kasvun aakkoset. Teoksessa Lehtimäki, H. & Suoranta, J. (toim.) *Kasvattajan brändikirja*. Helsinki: Finn Lectura.
- BRANDTZAEG, P. B. & HEIM, J. (2009). Children's Electronic Gaming Content Preferences and Psychosocial Factors. *Nordicom Review* 30 (2009) 2. s 69–86.
- BRODDASON, T., ÓLAFSSON, K. & KARLSDÓTTIR, S.M. (2010). The Extension of Youth: A Long Term Perspective. Teoksessa Calrsson, U. (toim.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- BUCKINGHAM, D. & MARGARET S. (2003). *Education, Entertainment and Lear-ning in the Home*. Buckingham: Open University Press.

- CARLSSON, U. (2010). Young People in the Digital Media Culture. Global and Nordic Perspectives. An introduction. Teoksessa: Carlsson, U. (toim.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- DUNKELS, E. (2010). The Kids are Allright: Perspectives on Children's Online Safety. Teoksessa Carlsson, U. (toim.) *Children and Youth in the digital media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- FINNPANEL (2010). Kansallisen radiotutkimuksen tuloksia. Saatavilla [www.muodossa: \(http://www.finnpanel.fi/radio.php\)](http://www.finnpanel.fi/radio.php). 4.11.2010.
- GEE, J. P. (2007a). *Good Video Games and Good Learning (1st ed.)*. New York: Peter Lang.
- (2007b). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Second Edition: Revised and Updated Edition (2nd ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- HAGEN, I. (2010). Growing up in a commercial world: Reflections on Media, Marketing and Young Consumers. Teoksessa Carlsson, U. (toim.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- HAYTHORNTHWAITHE, C. & WELLMAN, B. (2002). The Internet in Everyday Life: An Introduction. Teoksessa Wellman, B. & Haythornthwaite, C. (eds.) *The internet in Everyday Life*. London: Blackwell.
- HOLLOWAY, S. L. & VALENTINE, G. (2003). *Cyberkids: Children in the Information Age*. London & New York: RoutledgeFalmer.
- INKINEN, T. (2005). Johdattava polku lasten tietoyhteiskuntaan. Teoksessa Lahikainen, A.R., ym. (toim.) *Lapsuus mediamaailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus.
- JENKINS, H. Y.M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge/London: The MIT Press.
- KIRSH, S.J. (2006). *Children, Adolescents and Media Violence. A Critical Look at the Research*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- KOHVAKKA, R. (2010). Sosiaalinen media vahvasti läsnä nuorten arjessa. Julkaistu Tilastokeskuksen Tieto & trendit-lehdessä 8/2010. Saatavilla [www.muodossa: \(http://www.tilastokeskus.fi/artikkelit/2010/art_2010-12-22_002.html?s=0\)](http://www.tilastokeskus.fi/artikkelit/2010/art_2010-12-22_002.html?s=0) 30.12.2010.

- KOIVUSALO-KUUSIVAARA, R. (2007). *Lapset, media ja symbolinen vuorovaikutus. Suomalaisten, englantilaisten ja saksalaisten lasten mediasuhteen tarkastelua*. Helsingin yliopisto, Viestinnän laitos.
- KOTILAINEN, S. (2010). Global Digital Culture Requires Skills in Media Literacies. Teoksessa Carlsson, U (toim.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- KUPIAINEN, R. (2002). Mediakokemuksia viihteeseen, mielihyvään ja nautinnon labyrinteissa. Teoksessa Sintonen, S. (toim.) *Median sylissä: Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Tampere: Tammer-Paino
- KUPIAINEN, R. & SINTONEN, S. (2009). *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Helsinki: Gaudeamus, Palmenia.
- KYTÖMÄKI, J. (1999). *Täytyy kattoo, jos saa kattoo. Sosiaalipsykologisia näkökulmia varhaisnuorten televisiokokemuksiin*. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- (2001). Kertomuksia kertomuksista: Fiktio merkityksestä varhaisnuorten kasvussa. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*. Tampere: Tampere University Press.
- LANKSHEAR, C. & KNOBEL, M. (2006). *New Literacies, Everyday Practices and Classroom Learning (2nd ed.)*. Buckingham: Open University Press.
- LIVINGSTONE, S. & BOVILL, M. (2001). Bedroom Culture and the Privatization of Media Use. Teoksessa Livingstone, S. & Bovill, M. (toim.) *Children and Their Changing Media Environment. A European Comparative Study*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- LIVINGSTONE, S. (2009). *Children and the Internet: Great expectations, Challenging Realities*. Cambridge, Malden: Polity Press.
- LIVINGSTONE, S. & HADDON, L. GÖRZIG, A. & ÓLAFSSON, K. (2011). *Risks and Safety. The Perspective of European Children. Initial Findings from EU Kids Online Survey of 9–16 Year Olds and Their Parents*. The London School of Economics and Political Science. Saatavilla [www-muodossa: \(http://www.eukidsonline.net\)](http://www.eukidsonline.net). 24.11.2010.
- LUUKKA, M.-R. (2003). Kelpaanko tällaisena? Tyttöyden rakentuminen Demilehden palstoilla. Teoksessa Modinos, T. & Suoninen, A. (toim.) (2003) *Merkkillinen media: Tekstit nuorten arjessa*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- LEVIKINTARKASTUS OY (2010). LT-levikit 1996–2009. Saatavilla [www-muodossa: \(www.levikintarkastus.fi/levikintarkastus/tilastot/trenditilasto.pdf\)](http://www.muodossa: (www.levikintarkastus.fi/levikintarkastus/tilastot/trenditilasto.pdf)). 5.10.2010.
- MITCHELL C. & REID-WALSH, J. (2002). *Researching Children's Popular Culture. The Cultural Spaces of Childhood*. London, New York: Routledge.

- MODINOS, T. & SUONINEN, A. (2003). Tulikärpäset lasipurkissa. Teoksessa Modinos, T. & Suoninen, A. (toim.) (2003) *Merkkillinen media: Tekstit nuorten arjessa*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- NOPPARI E., UUSITALO, N., KUPIAINEN, R. & LUOSTARINEN, H. (2008). ”Mä oon nyt online!”: Lasten mediaympäristö muutoksessa. Tiedotusopin laitoksen julkaisusarja, sarja: A 104/2008. Tampere: Tiedotusopin laitos, Journalismin tutkimusyksikkö.
- OKKONEN, S. (2007). Faktaa ja fiktiota lasten kanssa – Median tarinat draamakasvatuksessa.” Teoksessa Penttiläinen L., Ruhala, A. & Niinistö H. (toim.) *Mediametkaa! Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan, osa 2*. Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- PELASTAKAA LAPSET RY (2009). Mobiilikysely 2009. Saatavilla [www-muodossa: \(http://www.pelastakaalapset.fi/@Bin/91551/mobiili_2009_web.pdf\)](http://www.pelastakaalapset.fi/@Bin/91551/mobiili_2009_web.pdf). 17.1.2011.
- PENNANEN, S. (2006). Mä sitä paitsi tykkäänkin uutisista: 5–6-vuotiaiden lasten käsityksiä ja kokemuksia TV-uutisista. Tiedotusopin pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto.
- (2007). Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa Alanen, L. & Karila, K. (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta*. Tampere: Vastapaino.
- PRENSKY, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, NCB University Press, Vol 9, No.5 October 2001.
- RITALA-KOSKINEN, A. (2001). *Mikä on lapsen perhe? Tulkintoja lasten uusperhesuhteista*. Helsinki: Väestöntutkimuslaitos, Väestöliitto.
- ROEDDER JOHN, D. (2002). Consumer Socialization of Children – A Retrospective look at Twenty-Five Years of Research. Teoksessa Hansen, Flemming ym. (toim.) *Children, Consumption, Advertising and Media*. Copenhagen: Copenhagen Business School Press.
- SALOKOSKI, T. & MUSTONEN, A. (2007). *Median vaikutukset lapseen ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin*. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2007. Saatavilla [www-muodossa: \(www.mediakasvatus.fi/publications\)](http://www.mediakasvatus.fi/publications). 3.1.2011.
- SHAEFFER, D.W. (2007). *How Computer Games Help Children Learn*. New York: Palgrave Macmillan.
- SUOMEN KUSTANNUSYHDISTYS RY (2010). Myyntitilastot. Kokonaismyynti digitaaliset äänitteet ja kirjat. Saatavilla [www-muodossa: \(http://tilastointi.kustantajat.fi/webreport.aspx\)](http://tilastointi.kustantajat.fi/webreport.aspx). 19.11.2010.

- SUONINEN, A. (2004). *Mediakielitaidon jäljillä. Lapset ja nuoret valikoivina median käyttäjinä*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 81. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- SUORANTA, J. & VADÉN, T. (2010). Wikiworld. Saatavilla www-muodossa: (<http://wikiworld.wordpress.com>). 29.11.2010.
- SUORANTA, J., LEHTIMÄKI, H. & HAKULINEN, S. (2001). *Lapset tietoyhteiskunnan toimijoina*. Tampereen yliopiston tietoyhteiskunnan tutkimuskeskuksen raportteja 16/2001.
- SØRENSEN, B. (2010). 2.0 – Children In and Outside School. Teoksessa Carlsson, Ulla (toim.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- TALO USSANOMAT. (2010). Digitoday. Tiedostonjakopalvelu Limewire kiinni. Perttu Pitkänen. Saatavilla www-muodossa: (<http://www.digitoday.fi/yhteiskunta/2010/10/28/tiedostonjakopalvelu-limewire-kiinni/201015033/66>). 5.11.2010.
- THOMAS, A. (2007). *Youth Online: Identity and Literacy in the Digital Age*. New York: Peter Lang.
- TILASTOKESKUS (2010). Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö -tutkimus.
- VALKONEN, S., PENNONEN, M. & LAHIKAINEN, A.R. (2005). Televisio pienten lasten arjessa. Teoksessa Lahikainen, A.R. ym.: *Lapsuus mediamaailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus.
- VIESTINTÄVIRASTO (2009). Mediakasvatus suomalaisperheissä 2009. Viestintäviraston julkaisu 11/2009. Saatavilla www-muodossa: (<http://www.ficora.fi/index/tutkimukset/tvjaradiotoiminta/lapsetjamedia.html>). 30.11.2010.
- VON FEILITZEN, C. (2002). Times are Changing and Youth With Them. Teoksessa: Hansen, F.; Rasmussen, J. Martensen, A & Tufte, B. (toim.) *Children, Consumption, Advertising and Media*. Copenhagen: Copenhagen Business School Press.
- (2010). Influences of Mediated Violence: International and Nordic Research Findings. Teoksessa: Carlsson, U. (toim.) *Children and Youth in the Digital media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- WSOYPRO OY. (2010). Opit-oppimisympäristöt. Saatavilla www-muodossa: (<http://opit.wsoy.fi>). 25.11.2010.

LIITE 1.

Pitkittäistutkimus lasten ja nuorten mediaympäristön muutoksesta. Tutkimuksen etenemisen havainnollistaminen 2007–2016

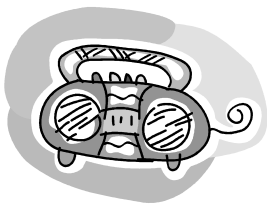
Lapset ja media, pitkittäistutkimus lasten mediaympäristön muutoksista							
Tutkimuskerta 1, vuonna 2007							
2002 synt. (5 v.)		1999 synt. (8 v.)		1996 synt. (11 v.)		1993 synt. (14 v.)	
Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat
5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl
Tre lähiö	Tre lähiö	Tre kesk/ VL	Tre kesk/ VL	Tre/VL	Tre/VL	Tre	Tre
Tutkimuskerta 2, vuonna 2010							
2005 synt. (5 v.)		2002 synt. (8 v.)		1999 synt. (11 v.)		1996 synt. (14 v.)	
Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat
5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl
Tre/VL	Tre/VL	Tre lähiö	Tre lähiö	Tre kesk/ VL	Tre kesk./ VL	Tre/VL	Tre/VL
Tutkimuskerta 3, vuonna 2013							
2008 synt. (5 v.)		2005 synt. (8 v.)		2002 synt. (11 v.)		1999 synt. (14 v.)	
Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat
5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl
Tre kesk./ lähiö	Tre kesk./ lähiö	Tre/VL	Tre/VL	Tre lähiö	Tre lähiö	Tre kesk./ VL	Tre kesk./ VL
Tutkimuskerta 4, vuonna 2016							
2011 synt. (5 v.)		2008 synt. (8 v.)		2005 synt. (11 v.)		2002 synt. (14 v.)	
Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat
5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl	5–7 kpl
VL/Tre	VL/Tre	VL/Tre	VL/Tre	Tre/VL	Tre/VL	Tre lähiö	Tre lähiö
VL: Vesilahti, Ylöjärvi, Pirkkala tms. lähialueen pienempi kunta Tre kesk: Tampereen keskusta-alue Tre lähiö: Tampereen lähiöalueet				Tutkimusvuosien aikana haastatellaan ja päiväkirjametodien ym. avulla tutkitaan 70–100 lapsen käsityksiä mediankäytöstä ja mediaympäristöstä			

LIITE 2.

Mediakuvasto

Mitä on media?

Tältä sivulta löytyy esimerkkejä eri medioista. Voitte käyttää mediakuvastoa apuna päivän tehtävän tekemisessä.



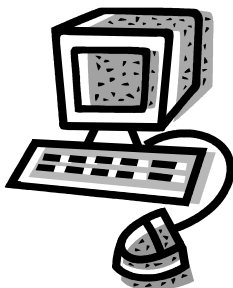
- radio-ohjelmat
- levyt, kasetit
- musiikki



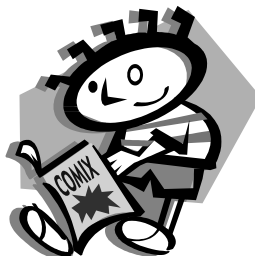
- televisio-ohjelmat
- tv-mainokset



- kännykkä



- tietokone ja internet
- sähköposti, blogit, nettipelit, chatit, messenger ym.
- dvd ja videot



sanomalehdet, aikakauslehdet

- sarjakuvat, lasten lehdet
- mainoslehdet



- kirjat
- tietokirjat, romaanit



- pelit ja pelilaitteet
- lautapelit, playstation, gameboy, kännykkäpelit, nettipelit jne.



- kannettavat musiikkilaitteet
- cd-soitin, mp3, kännykkä jne.

LIITE 3.

Päiväkirjapohja 5- ja 8-vuotiaille ja heidän vanhemmilleen



Mediapäiväkirja

2002 ja 2005 syntyneet lapset

Lapsen nimi: _____

Syntymävuosi: _____

Tervetuloa kirjoittamaan mediapäiväkirjaa!

Kunkin päivän ensimmäinen tehtävä täytetään yhdessä lapsen kanssa. Vanhempi toimii kirjurina ja tarvittaessa auttaa muutamalla kysymyksellä lasta kertomaan kustakin aihepiiristä. Toiseen osioon vanhempi voi kirjata omia huomioitaan ja ajatuksiaan tehtävän aihepiiristä. Apukysymyksiä päiväkirjan täyttämiseen löytyy ohjepaperista. Mediakuvastosta voitte muistella päivittäin mitä eri mediat olivatkaan.

Muistakaa kirjoittakaa päiväkirjalomakkeeseen lapsen nimi ja syntymävuosi !

Maanantain tehtävä: Enska tutustuu kodin medioihin

Enska-karhu on muuttanut teille asumaan, mutta ei vielä oikein osaa liikkua uudessa kodissaan. Enska ihmettelee erityisesti medioita, sillä sen aiemmassa kotiluolassa ei ollut lainkaan mediaa. Sinun tehtäväsi on esitellä Enskalle eri mediat ja kertoa mitä kaikkea sinä puuhaillet medioiden parissa. Kuvia erilaisista medioista löydät sinulle lähetetystä mediakuvastosta. Tee lisäksi Enskan kanssa esittelykierros kodissanne ja kerro miten sinä käytät eri medioita. Kerro myös Enskalle käytätkö medioita yksin vai yhdessä jonkun kanssa. Hyödyntäkää tarvittaessa paperin toista puolta.

Maanantai: Vanhemman pohdinnat

Mitä ajatuksia eri medioiden läpikäyminen herätti? Mikä oli lapsen mielestä tärkeintä ja mikä jäi vähemmälle? Mitä muita ajatuksia kodin mediaympäristö herättää vanhemmassa?



Mediapäiväkirja

Hei taas!

Mediapäiväkirja odottaa merkintöjanne. Ensimmäisen osion saa sanella lapsi, toiseen kirjoittaa vanhempi. Vanhempi voi apukysymyksillä auttaa lasta hahmottamaan päivän kulkua. Voitte myös muistella mediakuvastosta mitä kaikkea mediaan kuuluu. Jatkaa tarvittaessa paperin toiselle puolelle.

Tiistain tehtävä: Media minun päivässäni

Enska-karhu on nyt tutustunut kotinne medioihin, mutta sitä kiinnostaa tietää milloin mitäkin mediaa käytetään ja mihin tarkoitukseen. Kerro siis Enskalle miten media näkyy sinun arjessasi. Kuvaile koko arkipäivä aamusta iltaan: mitä tapahtuu median parissa herätessäsi, aamupalalla, päiväkodissa tai koulussa, matkalla eri paikkoihin, iltapäivällä ja illalla ennen nukkumaanmenoa. Kenen kanssa medioita käytetään?

Tiistai: Vanhemman pohdinnat

Mitä ajatuksia lapsen ja perheen mediapäivän kuvailu vanhemmassa herätti? Mitkä mediaan liittyvät asiat korostuivat ja mitkä jäivät vähemmälle lapsen kertomuksessa? Mitä muita ajatuksia aihepiiri herätti?



Mediapäiväkirja

Tervetuloa kirjoittamaan mediapäiväkirjaa!

Homma on tullut jo teille tutuksi. Muistakaa katsoa mediakuvastoa!

Keskiviikon tehtävä: Hauskanpitoa

Enska-karhulla on tylsää ja se haluaa, että hauskutatte sitä. Kerro sille mitkä ovat sinun mielestäsi kaikkein kivoimmat ja hauskimmat jutut mediassa. Suosittele Enskalle mikä on kaikkein parasta katsottavaa, pelattavaa, kuunneltavaa ja luettavaa. Kerro myös mitä kaikkea hauskaa ja kivaa sinä olet nähnyt ja kokenut median kautta. Oletko oppinut jotain, mitä voisit Enskallekin opettaa? Entä voisiko mediaohjelmia tai mediassa näkyviä hahmoja käyttää jossakin leikissä?

Keskiviikko: Vanhemman pohdinnat

Mitä ajatuksia lapsen kertomus vanhemmassa herätti? Mitkä asiat korostuivat ja mitkä jäivät vähemmälle lapsen kertomuksessa? Mitä muita ajatuksia aihepiiri herätti?



Mediapäiväkirja

Hei taas! Nyt on torstain mediapäiväkirjan vuoro. Jatkakaa tarvittaessa paperin toiselle puolelle.

Torstain tehtävä: Jännää ja pelottavaa

Enska-karhua on välillä alkanut jännittää ja joskus pelottaakin, kun se on seurannut mediaa. Mistäköhän se johtuu? Voit auttaa Enskaa kertomalla millaiset asiat ovat sinusta jänniä mediassa. Kerro myös, jos sinua on joskus pelottanut median parissa. Enska miettii mitä silloin kannattaa tehdä, jos alkaa pelottaa?

Torstai: Vanhemman pohdinnat

Mitä ajatuksia lapsen kertomus herätti vanhemmassa? Mitkä asiat korostuivat ja mitkä jäivät vähemmälle lapsen kertomuksessa? Mitä muita ajatuksia aihepiiri herätti vanhemmassa?



Mediapäiväkirja

Nyt on viikon viimeisen mediapäiväkirjan vuoro!

Perjantain tehtävä: Viikonlopun mediamenot

Viikonloppu lähestyy ja Enska-karhua mietityttää millä tavalla mediaa käytetään viikonloppuisin. Tapahtuuko viikonloppuisin jotain erityistä: luetaanko kirjoja, kuunnellaanko musiikkia tai katsellaanko erilaisia ohjelmia kuin yleensä? Entä mitä tietokoneella tehdään viikonloppuisin? Kerro Enskalle miten teidän perheessänne käytetään mediaa viikonloppuisin.

Perjantai: Vanhemman pohdinnat

Mitä ajatuksia viikonlopun mediamenojen kuvailu vanhemmassa herätti? Mitkä mediaan liittyvät asiat korostuivat ja mitkä jäivät vähemmälle lapsen kertomuksessa? Nousiko aihepiiriin liittyen muita ajatuksia?

Kiitos ahkerasta päiväkirjan täyttämisestä!

Nähdään haastattelussa, terveisin Niina ja Susanna.

LIITE 4.

Päiväkirjapohja 11- ja 14-vuotiaille



Mediapäiväkirja

1999 ja 1996 syntyneet lapset ja nuoret

Nimi: _____

Syntymävuosi: _____

Tervetuloa kirjoittamaan mediapäiväkirjaa!

Täytä joka päivä tehtävä ja päivän poiminta. Lue tehtävänannon kysymykset ja pyri vastaamaan mahdollisimman monipuolisesti. Lisää apukysymyksiä päiväkirjan täyttämiseen löydät ohjepaperista. Mediakuvaston avulla voit virkistää muistiasi eri medioista. Jos tarvitset lisätilaa kirjoittamiseen, voit hyödyntää paperin toista puolta.

Maanantain tehtävä: Tyypillinen mediapäiväni

Kuvaile millainen on tyypillinen arkipäiväsi median parissa. Millaisia medioita käytät ja kuinka paljon? Kuvaile mihin aikaan ja millaisissa tilanteissa käytät mediaa arkena. Kenen kanssa käytät medioita ja mitä teette? Jos arkipäiväsi median parissa eroavat kovasti toisistaan, voit kuvailla kahta erilaista päivää.

Maanantain poiminta: Itse tekemäni sisältö

Kerro millaisia sisältöjä olet tehnyt mediaan. Kyseessä voi olla millä tahansa mediavälineellä tehty sisältö (esim. blogikirjoitus, kuva, video, fanifiktio, piirustus, pelihahmo jne.). Kenen kanssa teit sisällön ja miksi? Kerro, jos tekemäsi sisältö on julkaistu jossakin tai ladattu nettiin. Jos et vielä ole tehnyt omia sisältöjä median avulla, kerro millaisia sisältöjä haluaisit tehdä ja minkä median avulla. Missä haluaisit julkaista tekemiäsi sisältöjä? Jos et haluaisi tehdä mitään sisältöjä, kerro miksi et? Mitä teet mieluummin?



Mediapäiväkirja

Tiistain tehtävä: Lapsuuteni median parissa

Millaisia muistikuvia sinulla on median käyttämisestä kun olit nuorempi? Voit kertoa joistain ohjelmista, elokuvista, kirjoista tai peleistä, jotka ovat olleet sinulle tärkeitä. Voit myös kuvailla tilanteita, joissa muistat olleesi median kanssa tekemisissä. Kenen kanssa mediaa tuolloin seurasit tai käytit? Kerro myös millä tavalla mediankäyttösi on muuttunut noista ajoista.

Tiistain poiminta: Merkittävä mediamuisto

Kerro uutisesta tai mediatapahtumasta, joka on jäänyt mieleesi. Kerro mistä välineestä (netti, tv, lehti, radio ym.) sen näit tai kuulit, mitä se käsitteli ja ketkä ihmiset siinä esiintyivät. Juttelitko siitä muiden kanssa? Pohdi myös miksi juuri kyseinen uutinen tai tapahtuma on jäänyt mieleesi. Miksi se oli sinusta kiinnostava, tärkeä tai mieleenpainuva?



Mediapäiväkirja

Keskiviikon tehtävä: Minä aikuisena mediankäyttäjänä

Kuvittele millainen mediankäyttäjä olet aikuisena. Millaisia medialaitteita käytät ja millaisia sisältöjä seuraat? Kenen kanssa käytät mediaa? Mitä kaikkea osaat tehdä median avulla? Teetkö itse sisältöjä muille mediankäyttäjille? Millä tavalla uskot tulevaisuudessa käyttäväsi mediaa opiskeluissasi ja työssäsi? Hyödynnä paperin toista puolta, jos tila loppuu kesken.

Keskiviikon poiminta: Pelen parissa

Kerro miksi pidät tai et pidä pelaamisesta. Jos pelaat, kerro millaisia pelejä pelaat, mitkä ovat suosikkipelejäsi, milloin ja kenen kanssa pelaat sekä mitä olet mahdollisesti oppinut pelien avulla. Entä onko peleissä mitään huonoja puolia? Jos et harrasta pelaamista, kerro miksi teet mieluiten jotain muuta ja mitä asioita ne ovat.



Mediapäiväkirja

Torstain tehtävä: Taitoja ja oppimista

Kerro mitä kaikkea osaat tehdä median avulla? Mitkä ovat tärkeimmät taidot, jotka olet oppinut mediaa käyttäessäsi ja seurattessasi? Onko joku opettanut sinua vai oletko oppinut itse? Oletko opettanut jotain mediaan liittyvää muille? Kenelle opetit ja mitä? Mitä mediankäytön taitoja haluaisit vielä oppia?

Torstain poiminta: Viestittely

Kerro keneen olet yhteydessä median kautta? Mitä erilaisia mediavälineitä, sivustoja tai palveluja käytät? Millaisista asioista viestittelet? Käytätkö eri medioita eri ihmisille viestittelyyn? Millaisissa paikoissa ja missä tilanteissa viestittelet? Viestitätkö myös tuntemattomille, esimerkiksi kommentoimalla sisältöjä verkossa?



Mediapäiväkirja

Perjantain tehtävä: Viikonlopun mediamenot

Kuvaile millainen on sinulle tyypillinen viikonloppu median parissa. Voit myös kertoa tietystä viikonlopusta, joka sinulle on jäänyt mieleen. Kerro miten käytät mediaa viikonloppuisin ja kenen kanssa. Millä tavalla viikonlopun mediankäyttösi eroaa arkipäivistä? Entä mitä samaa viikonlopun mediankäytössä on arkipäivien kanssa?

Perjantain poiminta: Suosikkisisältöni

Kirjoita omasta suosikkisisällöstäsi (esim. tv-ohjelma, elokuva, kirja, nettisivu, peli). Mikä sisältö on kyseessä, mistä se kertoo, millaiset hahmot/ ihmiset siinä esiintyvät. Kerro myös miksi se kiinnostaa sinua. Käytätkö tätä sisältöä yleensä yksin, kavereiden vai perheen kanssa?

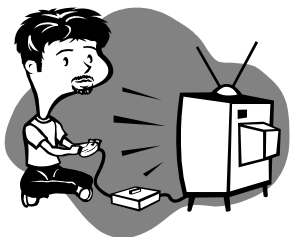
Kiitos ahkerasta tehtävien täyttämisestä!

Nähdään pian haastattelussa, terveisin Niina ja Susanna

P.S. Muistithan kirjoittaa nimesi ja syntymävuotesi aloituslehdelle.

LIITE 5.

Taustatietolomake 5- ja 8-vuotiaille ja heidän vanhemmilleen



Lapset, nuoret ja media - 2005 ja 2002 syntyneiden lasten taustatietolomake

I. Perheen taustatiedot	
Lomakkeen täyttävän vanhemman nimi:	
Osoite:	
Puhelinnumero:	
Sähköposti:	
Ikä:	
Koulutus:	○ Perus-, keski- tai kansakoulu ○ Ylioppilas ○ Ammatillisia kursseja ○ Ammatillinen koulu ○ Ammattikorkeakoulututkinto ○ Alempi korkeakoulututkinto ○ Ylempi korkeakoulututkinto ○ Yliopistollinen jatkotutkinto
Työtehtävä/-paikka:	
Perheen toisen aikuisen nimi:	
Ikä:	
Koulutus:	○ Perus-, keski- tai kansakoulu ○ Ylioppilas ○ Ammatillisia kursseja ○ Ammatillinen koulu ○ Ammattikorkeakoulututkinto ○ Alempi korkeakoulututkinto ○ Ylempi korkeakoulututkinto ○ Yliopistollinen jatkotutkinto
Työtehtävä/-paikka:	
Tutkimukseen osallistuvan lapsen nimi:	
Perheen koko yhteensä:	_____ aikuista ja _____ lasta.
Perheen arvioidut tulot kuukaudessa ennen verojen pidätystä ja muita menoja:	○ Alle 1500 € kk ○ 1500-3000 € kk ○ 3000-4500 € kk ○ 4500-6000 € kk ○ Yli 6000 € kk

Perheen kotona olevat mediat/ medialaitteet:		Ei yhtään	1 kpl	2-3 kpl	4-5 kpl	6 tai enemmän
	DigiTV					
	Digiboksi					
	Kotiteatteri					
	VHS-videot					
	DVD- tai Blu-ray-soitin					
	Pelikonsoli (Playstation, Xbox, Nintendo Wii ym.)					
	Kännykkä					
	Lankapuhelin					
	Puhelin laajakaistayhteydellä					
	Radio/ /kasettisoitin/ cd-soitin					
	Kannettava musiikkilaitte (MP3, ipod, korvalappustereot ym.)					
	Kannettava pelilaitte (iPod, Gameboy, Nintendo DS ym.)					
	Tietokone					
	Muu laite, mikä? _____					
Mitä medioita/ mediapalveluita perheenne on tilannut? Valitse taulukosta sopiva kappalemäärä		Ei yhtään	1 kpl	2-3 kpl	4-5 kpl	6 tai enemmän
	Kotiin tilattuja sanomalehtiä					
	Kotiin tilattuja aikakauslehtiä					
	Lapselle tilattuja lehtiä					
	Maksullisia tv-kanavia/ kanavapaketteja					
	Matkapuhelinten datapalvelupaketteja					
	Internet					

	Muita palveluita, mitä?						
Rastita kuinka usein ostatte seuraavia mediasisältöjä?							
	Ostamme iltapäivälehtiä						
	Ostamme lehtien irtonumeroita						
	Ostamme pelejä						
	Vuokraamme pelejä						
	Ostamme cd:tä tai lataamme maksullista musiikkia						
	Ostamme videoita/ dvd:tä/blu-ray:ta						
	Vuokraamme videoita/ dvd:tä/blu- ray:ta						
	Käymme elokuvissa						
	Rastita kuinka usein keskustelette lastenne kanssa seuraavista median käyttöön liittyvistä asioista						
TV-ohjelmien/pelien ym. sisällöistä (juo- nesta, henkilöhah- moista ym.)							
Median käytön määrästä							
Median uhkakuvista tai mediassa nähdyistä pelottavista asioista							
Netissä käyttäytymi- sestä & turvallisuus- säännöistä							
Uusista mediahankinnoista/ ostettavista laitteista							
Joistakin muista asioista, mistä? _____							

II. Lapsen mediankäyttö

Täytä seuraavat kohdat joko yhdessä lapsen kanssa tai itse lapsesi median käyttöä arvioiden.

Kuinka paljon lapsi katsoo päivässä televisiota?	○ Ei lainkaan ○ Alle tunnin ○ 1-2 tuntia ○ 2-4 tuntia ○ 4-6 tuntia ○ yli 6 tuntia
Mitkä ovat lapsen suosikkiohjelmiä?	
Mitkä ovat lapsen suosikkikanavia?	
Tuleeko lapselle lehtiä tai kuuluuko hän kirjakerhoon?	○ Ei ○ Kyllä, mitä lehtiä/ mihin kirjakerhoon? _____
Kuunteleeko lapsi äänikirjoja tai satua?	○ Ei kuuntele ○ Kyllä, joka päivä ○ Kyllä, viikottain ○ Kyllä, muutaman kerran kuussa ○ Kyllä, muutaman kerran vuodessa
Käyttääkö lapsi internetiä/ tietokonetta?	○ Ei, lapsi ei käytä internetiä/ tietokonetta ○ Kyllä, aikuisen avustuksella ○ Kyllä, itsenäisesti
Mitä internet sisältöjä tai palveluita lapsi käyttää?	○ Sähköposti ○ MSN Messenger ○ Internet-puhelut (Skype, QuteCom ym.) ○ Eläinaiheet sivustot (hevostallit, lemmikkisivut) ○ Urheiluaiheet sivustot (jääkiekko, jalkapallo, formulat jne.) ○ Harrastusyhteisöt (mikseri.net, deviantArt, last.fm ym.) ○ Kuvasivustot (IRC-galleria, Vlogit.net ym.) ○ Videosivustot (YouTube, videot.org, video.google.com ym.) ○ Yhdessä toisten kanssa pelattavat pelit (the Sims, Horse Isle ym.) ○ Lasten pelisivustot (Pikku Kakkonen, Kellogg's kids, Club Penquin jne.) ○ Sivustot, joilta voi ladata pelejä (Miniclip, Nitrome ym.) ○ Blogit ja mikroblogit, (Twitter, Jaiku ym.) ○ Keskustelufoorumit ○ Verkkoyhteisöt (MySpace, Facebook, ii2, Suomi24 ym.) ○ Peliyhteisöt (goSupermodel, Habbo Hotel, Stardoll, Aapeli, Topkani ym.) ○ Sivustot, jolta voi ladata musiikkia (mp3lizard.com, music.msn.com ym.) ○ Hakukoneet (Google, Yahoo, Bing ym.) ○ Tietosanakirjat (Wikipedia, Encyclopedia Britannica ym.) ○ Valokuva- ja videokuva-albumit (Flickr, Photobucket ym.) ○ Netti-tv (YLE Areena, Nickelodeon jne.) Jotkut muut sivut/ sisällöt, mitkä? _____
Onko lapsi tehnyt itse joitakin sisältöjä	

internetiin? (Esim. laittanut oman kuvansa, kirjoittanut tekstejä, kommentoinut muiden kirjoituksia tai kuvia ym.) Jos on, niin kerro muutama esimerkki mitä sisältöjä ja minne.	
Onko lapsella netissä joitakin suosikkisivuja, mitä?	
Millaisia pelejä lapsi tavallisesti pelaa?	○ Lapsi ei tavallisesti pelaa pelejä ○ Palapelejä ○ Lautapelejä (Monopoli, Afrikan tähti, Kimble, Alias, Loiskis, Haisuli Vei, Penguin, Pirates!, Trivial Pursuit, Yatzy jne) ○ Konsolipelejä (Playstation, Xbox, Nintendo ym.) ○ Internetissä olevia pelejä ○ Kännykkäpelejä (matopelit, the Sims, Tetris Mania, Quitar Hero, Crash Bandicoot, Arkanoid Evolution, The Simpsons Arcade ym.) ○ Television kännykkäpelejä (MTV3, Subtv, jne. kanavilla olevia) ○ Joitakin muita pelejä, mitä? _____ _____
Jos lapsi pelaa pelejä, mitkä ovat hänen suosikkipelejään?	
Kuinka paljon lapsi yleensä pelaa päivässä?	○ Ei lainkaan ○ Alle tunnin ○ 1-2 tuntia ○ 2-4 tuntia ○ 4-6 tuntia ○ yli 6 tuntia
Onko lapsella oma kännykkä?	○ Kyllä ○ Ei
Jos lapsella on kännykkä, kuinka mones puhelin se hänellä on?	○ Hänen ensimmäinen puhelimensa ○ Hänen toinen puhelimensa ○ Hänen kolmas puhelimensa ○ Hänellä on jo ollut neljä tai useampia puhelimia
Jos lapsella on kännykkä, mikä on sen merkki / malli?	
Kuunteleeko lapsi musiikkia?	○ Lapsi ei kuuntele musiikkia ○ Kyllä, satunnaisesti muiden perheenjäsenten valitsemaa musiikkia ○ Kyllä, itse valitsemaansa musiikkia päivittäin ○ Kyllä, itse valitsemaansa musiikkia viikoittain ○ Kyllä, itse valitsemaansa musiikkia, mutta harvoin
Mistä lapsi kuuntelee eniten musiikkia?	○ Kotona olevasta radiosta ○ Autoradiosta

	○ CD-levyiltä ○ Kaseteilta ○ Puhelimesta ○ Tietokoneelta ○ Kannettavasta laitteesta (MP3:lta, iPod:lta) ○ Jostain muualta, mistä? _____ _____
Käytkö lapsi säännöllisesti harrastuksissa, missä harrastuksissa?	

Kenen kanssa lapsi on tavallisesti koulun tai päiväkotipäivän jälkeen?	○ Lapsi on iltapäiväkerhossa ○ Lapsi on yksin ○ Lapsi on isän tai äidin kanssa ○ Lapsi on sisarustensa kanssa ○ Lapsi on kavereidensa kanssa ○ Lapsi on isovanhempiensa kanssa ○ Lapsi on joidenkin muiden aikuisten kanssa
Mitä lapsi tavallisesti tekee päiväkotitai koulupäivän jälkeen?	○ Lapsi on kavereidensa kanssa ulkona ○ Lapsi on kaverinsa kanssa kotona tai kaverin luona ○ Lapsi pelaa tietokoneella tai pelikonsolilla kotona ○ Lapsi on harrastuksessa ○ Lapsi käyttää internetiä kotona ○ Lapsi katsoo televisiota kotona ○ Lapsi tekee läksyjä tai leikkii kotona ○ Lapsi lukee kirjoja tai lehtiä kotona ○ Lapsi kuuntelee musiikkia kotona ○ Lapsi tekee jotain muuta, mitä? _____
Mitä medialaitteita lapsella on omassa huoneessaan (tietokone, musiikkisoitin, televisio, pelikone ym.)?	

III. Lapsen oma arvio median käytöstään

Pyydä lasta arvioimaan ovatko seuraavat lauseet hänestä totta vai eivät.

	Totta	Ei ole totta
Olen taitava median käyttäjä	☐	☐
Osaan käyttää tv:tä, videoita tai dvd-soitinta itse	☐	☐
Osaan käyttää tietokonetta itse	☐	☐
Saan katsoa telkkaria miltei aina kun haluan	☐	☐
Televisio-ohjelmat pelottavat minua joskus	☐	☐
Katson joka päivä tv:tä äidin tai isän kanssa	☐	☐
On hyvä, että vanhemmat joskus kieltävät minua pelaamasta	☐	☐
Olen oppinut kaikenlaisia uusia asioita tv:stä ja netistä	☐	☐
Juttelen äidin ja isän kanssa tv-ohjelmista	☐	☐
Olen joskus törmännyt netissä pelottaviin asioihin tai ihmisiin	☐	☐
Kuulen kotona pätkiä muiden katsomista tv-ohjelmista kotona	☐	☐
Neuvon vanhempiani / sisaruksia joskus miten medialaitteita (tv:tä, tietokonetta ym.) käytetään	☐	☐
Leikin usein telkkarihahmoihin tai peleihin liittyviä leikkejä	☐	☐

IV. Vanhemman arviot lapsen mediankäytöstä

Tähän osioon vanhempi voi kirjata pohdintoja lapsen mediankäytön eri puolista.

Vastauksia voi jatkaa paperi toiselle puolelle.

Millaisia myönteisiä asioita mediankäyttö on tuonut lapsesi elämään? (kaverisuhteet, mediataidot, ajanviete, oppiminen jne.)

Millaiset asiat lasten mediankäytössä tai mediasuhteissa ovat aiheuttaneet huolta tai pohdintaa? (mediaväkivalta, mediakäytön määrä, kaupallisuus, kaverisuhteet verkossa jne.)

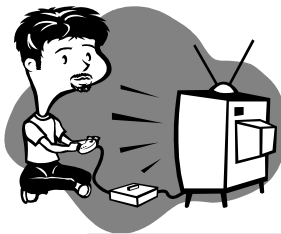
Onko mielessäsi jotain, mitä haluaisit sanoa lapsesi median käytöstä tai lasten ja nuorten mediasuhteista yleensä? (huomioita, muistoja, ideoita jne.)



Kiitos vastauksistanne!

LIITE 6.

Taustatietolomake 11- ja 14-vuotiaiden vanhemmille



Lapset, nuoret ja media - 1999 ja 1996 syntyneiden lasten vanhempien taustatietolomake

I. Perheen taustatiedot

Lomakkeen täyttävän vanhemman nimi:	
Osoite:	
Puhelinnumero:	
Sähköposti:	
Ikä:	
Koulutus:	○ Perus-, keski- tai kansakoulu ○ Ylioppilas ○ Ammatillisia kursseja ○ Ammatillinen koulu ○ Ammattikorkeakoulututkinto ○ Alempi korkeakoulututkinto ○ Ylempi korkeakoulututkinto ○ Yliopistollinen jatkotutkinto
Työtehtävä/ -paikka:	
Perheen toisen aikuisen nimi:	
Ikä:	
Koulutus:	○ Perus-, keski- tai kansakoulu ○ Ylioppilas ○ Ammatillisia kursseja ○ Ammatillinen koulu ○ Ammattikorkeakoulututkinto ○ Alempi korkeakoulututkinto ○ Ylempi korkeakoulututkinto ○ Yliopistollinen jatkotutkinto
Työtehtävä/ -paikka:	
Tutkimukseen osallistuvan lapsen nimi:	
Perheen koko yhteensä:	_____ aikuista ja _____ lasta.

Perheen arvioidut tulot kuukaudessa ennen verojen pidätystä ja muita menoja:	☐ Alle 1500 € kk ☐ 1500-3000 € kk ☐ 3000-4500 € kk ☐ 4500-6000 € kk ☐ Yli 6000 € kk																																																																																															
Perheen kotona olevat mediat/ medialaitteet:	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Ei yhtään</th> <th>1 kpl</th> <th>2-3 kpl</th> <th>4-5 kpl</th> <th>6 tai enemmän</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DigiTV</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Digiboksi</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kotiteatteri</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>VHS-videonauhuri</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>DVD- tai Blu-ray-soitin</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pelikonsoli (Playstation, Xbox, Nintendo Wii ym.)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kännykkä</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Lankaverkon puhelin</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Puhelin laajakaistayhteydellä</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Radio/ kasettisoitin/ cd-soitin</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kannettava musiikkilaitte (iPod, MP3, korvalappustereot ym.)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kannettava pelilaitte (iPod, Nintendo DS, Game boy, ym.)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tietokone</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Muu laite, mikä? _____</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							Ei yhtään	1 kpl	2-3 kpl	4-5 kpl	6 tai enemmän	DigiTV						Digiboksi						Kotiteatteri						VHS-videonauhuri						DVD- tai Blu-ray-soitin						Pelikonsoli (Playstation, Xbox, Nintendo Wii ym.)						Kännykkä						Lankaverkon puhelin						Puhelin laajakaistayhteydellä						Radio/ kasettisoitin/ cd-soitin						Kannettava musiikkilaitte (iPod, MP3, korvalappustereot ym.)						Kannettava pelilaitte (iPod, Nintendo DS, Game boy, ym.)						Tietokone						Muu laite, mikä? _____					
	Ei yhtään	1 kpl	2-3 kpl	4-5 kpl	6 tai enemmän																																																																																											
DigiTV																																																																																																
Digiboksi																																																																																																
Kotiteatteri																																																																																																
VHS-videonauhuri																																																																																																
DVD- tai Blu-ray-soitin																																																																																																
Pelikonsoli (Playstation, Xbox, Nintendo Wii ym.)																																																																																																
Kännykkä																																																																																																
Lankaverkon puhelin																																																																																																
Puhelin laajakaistayhteydellä																																																																																																
Radio/ kasettisoitin/ cd-soitin																																																																																																
Kannettava musiikkilaitte (iPod, MP3, korvalappustereot ym.)																																																																																																
Kannettava pelilaitte (iPod, Nintendo DS, Game boy, ym.)																																																																																																
Tietokone																																																																																																
Muu laite, mikä? _____																																																																																																
Mitä medioita/ mediapalveluita perheenne on tilannut? Valitse taulukosta oikea kappalemäärä	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Ei yhtään</th> <th>1 kpl</th> <th>2-3 kpl</th> <th>4-5 kpl</th> <th>6 tai enemmän</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kotiin tilattuja sanomalehtiä</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kotiin tilattuja aikakauslehtiä</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Lapselle tilattuja lehtiä</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							Ei yhtään	1 kpl	2-3 kpl	4-5 kpl	6 tai enemmän	Kotiin tilattuja sanomalehtiä						Kotiin tilattuja aikakauslehtiä						Lapselle tilattuja lehtiä																																																																							
	Ei yhtään	1 kpl	2-3 kpl	4-5 kpl	6 tai enemmän																																																																																											
Kotiin tilattuja sanomalehtiä																																																																																																
Kotiin tilattuja aikakauslehtiä																																																																																																
Lapselle tilattuja lehtiä																																																																																																

	Maksullisia tv-kanavia/ kanavapaketteja						
	Matkapuhelinten datapalvelupaketteja						
	Internet						
	Muita palveluita, mitä?						
Rastita kuinka usein ostatte seuraavia mediasisältöjä?							
Ostamme iltapäivälehtiä							
Ostamme lehtien irtonumeroita							
Ostamme pelejä							
Vuokraamme pelejä							
Ostamme cd:tä tai lataamme maksullista musiikkia							
Ostamme videoita/dvd:tä/blu-ray:ta							
Vuokraamme videoita/ dvd:tä/blu-ray:ta							
Käymme elokuvissa							

Rastita kuinka usein keskustelette lastenne kanssa seuraavista median käyttöön liittyvistä asioista?							
	TV-ohjelmien/pelien ym. sisällöistä (juonesta, henkilöhahmoista ym.)						
	Median käytön määrästä						
	Median uhkakuvista tai mediassa nähdystä pelottavista asioista						
	Netissä käyttäytymisestä & turvallisuussäännöistä						
	Uusista mediahankinnoista/ostettavista laitteista						
	Jostain muista asioista, mistä? _____						

II. Vanhemman arviot lapsen mediankäytöstä

Tähän osioon vanhempi voi kirjata pohdintoja lapsen mediankäytön eri puolista.

Vastauksia voi jatkaa paperi toiselle puolelle.

Millaisia myönteisiä asioita mediankäyttö on tuonut lapsesi elämään? (kaverisuhteet, mediataidot, ajanviete, oppiminen jne.)

Millaiset asiat lasten mediankäytössä tai mediasuhteissa ovat aiheuttaneet huolta tai pohdintaa? (mediaväkivalta, mediakäytön määrä, kaupallisuus, kaverisuhteet verkossa jne.)

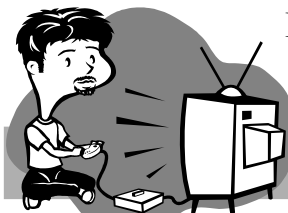
Onko mielessäsi jotain, mitä haluaisit sanoa lapsesi median käytöstä tai lasten ja nuorten mediasuhteista yleensä? (huomioita, muistoja, ideoita jne.)



Kiitos vastauksistasi!

LIITE 7.

Taustatietolomake 11- ja 14-vuotiaille



Lapset, nuoret ja media - 1999 & 1996 syntyneiden taustatietolomake

I. Taustatietoja omasta mediankäytöstä

Oma nimi:																																																																																																	
Syntymävuosi:																																																																																																	
Sähköpostiosoite:																																																																																																	
Puhelinnumero:																																																																																																	
Rastita taulukkoon kuinka monta medialaitetta sinulla on omassa huoneessasi tai jotka ovat muuten sinun omiasi.	<table><thead><tr><th></th><th>Ei yhtään</th><th>1 kpl</th><th>2-3 kpl</th><th>4-5 kpl</th><th>6 tai enemmän</th></tr></thead><tbody><tr><td>Digi TV</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Digiboksi</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kotiteatteri</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>VHS-videonauhuri</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>DVD- tai Blu-ray -soitin</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kannettava DVD-soitin</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Pelikonsoli (Playstation, Xbox, Nintendo Wii, ym.)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kännykkä</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Lankaverkon puhelin</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Puhelin laajakaistayhteydellä</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Radio/kasettisoitin/ cd-soitin</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kannettava musiikkilaitte (MP3, korvalap-pustereot, iPod)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kannettava pelilaitte (iPod, Game boy, Nintendo DS)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Tietokone</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Muu laite, mikä? _____</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>		Ei yhtään	1 kpl	2-3 kpl	4-5 kpl	6 tai enemmän	Digi TV						Digiboksi						Kotiteatteri						VHS-videonauhuri						DVD- tai Blu-ray -soitin						Kannettava DVD-soitin						Pelikonsoli (Playstation, Xbox, Nintendo Wii, ym.)						Kännykkä						Lankaverkon puhelin						Puhelin laajakaistayhteydellä						Radio/kasettisoitin/ cd-soitin						Kannettava musiikkilaitte (MP3, korvalap-pustereot, iPod)						Kannettava pelilaitte (iPod, Game boy, Nintendo DS)						Tietokone						Muu laite, mikä? _____					
	Ei yhtään	1 kpl	2-3 kpl	4-5 kpl	6 tai enemmän																																																																																												
Digi TV																																																																																																	
Digiboksi																																																																																																	
Kotiteatteri																																																																																																	
VHS-videonauhuri																																																																																																	
DVD- tai Blu-ray -soitin																																																																																																	
Kannettava DVD-soitin																																																																																																	
Pelikonsoli (Playstation, Xbox, Nintendo Wii, ym.)																																																																																																	
Kännykkä																																																																																																	
Lankaverkon puhelin																																																																																																	
Puhelin laajakaistayhteydellä																																																																																																	
Radio/kasettisoitin/ cd-soitin																																																																																																	
Kannettava musiikkilaitte (MP3, korvalap-pustereot, iPod)																																																																																																	
Kannettava pelilaitte (iPod, Game boy, Nintendo DS)																																																																																																	
Tietokone																																																																																																	
Muu laite, mikä? _____																																																																																																	

Onko sinulle tilattu lehti?	☐ Ei ☐ Kyllä, mitä lehtiä?
Jos kotiisi tulee sanomalehti, luetko sitä?	☐ En ☐ Kyllä, mitä osia/ millaisia juttuja?
Luetko koulukirjojen lisäksi muita kirjoja?	☐ En lue ☐ Kyllä, joka päivä ☐ Kyllä, muutaman kerran viikossa ☐ Kyllä, muutaman kerran kuukaudessa ☐ Kyllä, muutaman kerran vuodessa
Kuunteletko äänikirjoja?	☐ En kuuntele ☐ Kyllä, joka päivä ☐ Kyllä, muutaman kerran viikossa ☐ Kyllä, muutaman kerran kuukaudessa ☐ Kyllä, muutaman kerran vuodessa
Kuinka paljon televisiota katsot tavallisesti päivässä?	☐ En lainkaan ☐ Alle tunnin ☐ 1-2 tuntia ☐ 2-4 tuntia ☐ 4-6 tuntia ☐ yli 6 tuntia
Mitkä ovat suosikkikanaviasi?	☐ YleTV1 ☐ YleTV2 ☐ MTV3 ☐ Nelonen ☐ Sub-tv ☐ Sub Juniori ☐ Disney Channel ☐ Sub Leffa tai KinoTV ☐ Canal+ kanavat ☐ Music Television MTV ☐ The Voice/TV Viisi ☐ LIV/JIM ☐ Urheilukanava ☐ Jokin muu, mikä?
Mitkä ovat suosikkiohjelmiasi?	
Merkitse rastilla ne internet-sisällöt ja palvelut, joita käytät.	☐ En käytä internetiä ☐ Sähköposti ☐ MSN Messenger ☐ Blogit ja mikroblogit (Twitter, Jaiku, livejournal.com, ym) ☐ Verkkoyhteisöt (MySpace, Facebook, ii2, netlog , ym.)

	○ Peliyhteisöt (GoSupermodel, Habbo Hotel, Stardoll, Aapeli, Topkani, gaming.fi ym.) ○ Harrastusyhteisöt (mikseri.net, DeviantArt, last.fm, cosplay.com, geokätköily ym.) ○ Eläinsivustot (hevostallit, lemmikkisivustot) ○ Urheilusivustot (jääkiekko, formulat, jalkapallo jne.) ○ Aikakauslehtien verkkosivut (demi.fi, pop-lehti.fi ym.) ○ Uutiset (uutispalvelut, sanomalehtien verkkosivut ym.) ○ Virtuaaliset valokuva- ja videoalbumit (esim. Flickr, Photopocket) ○ Kuvasivustot (IRC-galleria, ii2, Kuvake.net ym.) ○ Videosivustot (YouTube, videot.org, video.google.com, Vlogit.net ym.) ○ Chatit ○ Keskustelufoorumit (suomi24.fi, mtv3.fi, plaza-fi, jippii.fi) ○ Internet-puhelut (Skype, QuteCom ym.) ○ Sivustot, joilta voi ladata musiikkia (mp3lizard.com, music.msn.com ym.) ○ Sivustot, joilta voi ladata pelejä (Miniclip, Nitrome, Funny Games, pelikone.fi ym.) ○ Tietosanakirjat (Wikipedia, Encyclopedia Britannica ym.) ○ Hakukoneet (Google, Yahoo, Bing ym.) ○ Yhdessä toisten kanssa pelattavat pelit (Counter-strike, Crossfire, dotu.wow, Runescape, Horse Isle ym.) ○ Yksin pelattavat pelit (the Sims, Neopets, World of Warcraft, Crossfire, Fiesta ym.) ○ Jotkut muut sivut/sisällöt, mitkä? _____
Kerro oletko tehnyt itse sisältöjä edellisen kysymyksen internet-palveluihin. (esim. ladannut kuvia, videoita, kirjoittanut tekstejä, kommentoinut kuvia jne.) Kerro muutama esimerkki mitä olet tehnyt minnekin.	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
Mitkä ovat netissä suosikkisivustojasi ?	
Kuinka paljon käytät päivässä tietokonetta/ internetiä?	○ En käytä internetiä ○ Alle tunnin ○ 1-2 tuntia ○ 2-4 tuntia ○ 4-6 tuntia ○ yli 6 tuntia
Millaisia pelejä tavallisesti pelaat? Merkitse rastilla enintään 4 vaihtoehtoa.	○ En pelaa tavallisesti mitään pelejä ○ Lautapelejä (Dominion, Zak Pak, Age of Empires ym.) ○ Palapelejä ○ Live-roolipelejä (Desperados, RPG ym.) ○ Taistelupelejä (Jericho, Castle Clout, Swords and Sandals) ○ Strategiapelejä (Command and conquer, Desperados, Spore, Arena Wars ym.) ○ Muistipelejä (Test Your Memory, Memory Mess ym.)

	○ Älypelejä (Bubble Shooter, Gold Strike, Rise of Atlantis, Mahjong ym.) ○ Korttipelejä (pasianssi, Uno, Texas Hold'em pokeri ym.) ○ Fantasiapelejä ○ Sotapelejä (Counter-Strike, Flyboys, Age of War ym.) ○ Ralli- tai autopelejä (Uphill Rush, Dune Buggy, Need for Speed ym.) ○ Urheilupelejä (NHL, Asterix at the Olympic Games ym.) ○ Virtuaalielämä-pelejä (Sims, Habbo Hotelli, goSupermodel, Stardoll ym.) ○ Seikkailupelejä (Spellforce, Aura, Arthur, The Lord of the Rings ym.) ○ ihQ pelejä (Love tester, Girl Fashion ym.) ○ Joitain muita pelejä, mitä? _____
Nimeä muutamia suosikkipelejäsi. Kerro myös ovatko ne verkkopelejä, konsolipelejä, kännykkäpelejä jne.	
Jos sinulla on kännykkä, merkitse rastilla ne toiminnot joita käytät kännykän kautta joka viikko.	○ Minulla ei ole kännykkää ○ Puhelut ○ Tekstiviestit ○ Kuvaviestit ○ Videoviestit ○ Kamera ○ Chatti ○ Pelit ○ Televisio ○ Internet ○ Sähköposti ○ Videopuhelut ○ Musiikin kuuntelu /lataus ○ Vaihdan soittoaäntä ○ Vaihdan näytönsäästäjää ○ Vaihdan logoa ○ Jotkut muut, mitkä? _____
Jos sinulla on kännykkä, mikä on sen merkki ja malli?	
Kuinka mones matkapuhelin nykyinen puhelimesi on?	○ Minulla ei ole kännykkää ○ Nykyinen puhelin on ensimmäiseni ○ Minulla on ollut 1-2 puhelinta tätä ennen ○ Minulla on ollut 3-4 puhelinta tätä ennen ○ Minulla on ollut 5 tai enemmän puhelimia tätä ennen
Kuinka paljon kuuntelet musiikkia päivässä?	○ En kuuntele musiikkia ○ Alle tunnin ○ 1-2 tuntia ○ 2-4 tuntia ○ 4-6 tuntia ○ yli 6 tuntia

Mistä kuuntelet mieluiten musiikkia?	○ Kotona olevasta radiosta ○ Autoradiosta ○ CD-levyiltä ○ Kaseteilta ○ Puhelimesta ○ Tietokoneelta ○ Kannettavasta soittimesta (MP3, ipod, jne) ○ Jostain muualta, mistä? _____ _____
Miltä radiokanavilta tavallisesti kuuntelet musiikkia?	
Jos lataat/kuuntelet netistä musiikkia, kerro mitä sivuja tai palveluja käytät	
Mitä muita asioita harrastat säännöllisesti?	1. _____ 2. _____ 3. _____
Kenen kanssa olet tavallisesti koulun jälkeen?	○ Olen yksin ○ Olen äidin tai isän kanssa ○ Olen sisarusteni kanssa ○ Olen kavereideni kanssa ○ Olen isovanhempieni kanssa ○ Olen joidenkin muiden kanssa
Mitä teet tavallisesti koulun jälkeen?	○ Olen kavereiden kanssa ulkona ○ Olen kaverini kanssa kotonani tai kaverini luona ○ Olen harrastuksessa ○ Pelaan tietokoneella tai pelikonsolilla kotona ○ Katson televisiota kotona ○ Katson videoita kotona ○ Teen läksyjä kotona ○ Käytän internetiä kotona ○ Luen sarjakuvia tai lehtiä ○ Luen kirjoja ○ Kuuntelen musiikkia ○ Teen jotain muuta, mitä? _____ _____

II. Rastita vielä ovatko seuraavat lauseet mielestäsi totta vai eivät.

	Totta	On ehkä totta	Ei ole totta
Vanhempani tekevät usein töitä kotona tietokoneella	☐	☐	☐
Saan käyttää tietokonetta miltei aina kun haluan	☐	☐	☐
Osaan käyttää tietokonetta paremmin kuin vanhempani	☐	☐	☐
Vanhempani ovat antaneet minulle ohjeita miten netissä toimitaan	☐	☐	☐
Muut netin käyttäjät ovat joskus kiusanneet minua ollessani netissä	☐	☐	☐
Olen törmännyt netissä joskus pelottaviin tai outoihin ihmisiin	☐	☐	☐
Kuulen kotona usein pätkää tv-ohjelmista, joita joku muu katsoo	☐	☐	☐
Televisio on usein päällä kotonani, vaikka sitä ei katsoisi kukaan	☐	☐	☐
Saan katsoa televisiota miltei aina kun haluan	☐	☐	☐
Katson joka päivä tv:tä yhdessä muiden perheenjäsenien kanssa	☐	☐	☐
Ohjelmat, elokuvat, pelit tai netti pelottavat minua joskus	☐	☐	☐
Nuorempana ohjelmat, elokuvat, pelit tai netti pelottivat minua joskus	☐	☐	☐
Vanhempien on joskus hyvä rajoittaa lasten mediankäyttöä	☐	☐	☐
Ikärajat ovat tarpeellisia joisakin tv-ohjelmissa ja peleissä	☐	☐	☐
Käytän jotain mediaa samaan aikaan kun teen läksyjä	☐	☐	☐
Olen usein yksin kotona koulun jälkeen	☐	☐	☐
Voin soittaa isälle tai äidille työpäivän aikana	☐	☐	☐
Juttelen vanhempieni kanssa tv-ohjelmista, pelien sisällöistä jne.	☐	☐	☐
Vanhempani tietävät mitä ohjelmia katson tai mitä pelejä pelaan	☐	☐	☐
Vanhempani ymmärtävät hyvin miksi haluan pelata	☐	☐	☐
Mediaohjelmat tuovat elämäni paljon iloa	☐	☐	☐
Olen aika taitava median käyttäjä	☐	☐	☐
Olen oppinut uusia asioita median kautta	☐	☐	☐
Opastan joskus vanhempiäni median käytössä	☐	☐	☐
Olen saanut uusia kavereita median kautta (esim. netistä)	☐	☐	☐
Koulussa käsitellään riittävästi media-aiheita	☐	☐	☐
Käytämme usein nettiä koulussa tiedon hakemiseen	☐	☐	☐

Kiitos vastauksistasi !

LIITE 8.

Teemahaastattelurunko

Lapset, nuoret ja media

Teemahaastattelu 5- ja 8-vuotiaat

Tutkimuksen läpikäyminen.

- Kyseleminen miltä lapsesta on tuntunut osallistua tutkimukseen
- Miten päiväkirjojen kirjoittaminen vanhempien kanssa sujui
- Kertominen, että lapsen vastaukset ovat tutkimuksen kannalta hyvin tärkeitä.
- Selitetään haastattelun kulku

1. Piirrosten/ kuvien läpikäyminen (Unelmahuoneeni ja minä)

- Kerro unelmahuoneestasi. Mitä esineitä, leluja, medioita kuvassa näkyy?
- Kuka piirroksessa esiintyy, oletko itse kuvassa?
- Mitä piirroksessa olevat ihmiset tekevät?
- Kuvittele, että jos kuvan henkilöt puhuisivat nyt mitä he sanoisivat/ jos kuvaan liitettäisiin nyt ääni, mikä ääni siihen sinusta liittyy?
- Kerro mitä tapahtuu heti kuvan tilanteen jälkeen? Entä mitä tapahtui ennen kuvan tilannetta?

2. Mediankäyttö arjessa ja viikonlopuissa

Kysymykset voi esittää Enskan kautta puhuttaen.

Tyypillinen arkipäivä median parissa (Ks. Mediapäiväkirja)

- Kuvaile: aamu, koulu- tai päiväkotimatka, päiväkotikoulu, ilta, ilta?
- Kenen kanssa mediaa käytät?
- Toistuvatko tietyt asiat joka päivä?
- Liittyykö tiettyihin viikonpäiviin erityisiä ohjelmia/kirjoja/elokuvia?

Viikonlopun mediamenot (Ks. Mediapäiväkirja)

- Kuvaile: aamu, päivä, ilta?
- Kenen kanssa mediaa käytät?
- Toistuvatko tietyt asiat viikonloppuisin?

3. Mediaympäristönä koti

Lasta pyydetään näyttämään mahdollisimman paljon konkreettisia asioita kodistaan/medioista. Tilanteissa voi käyttää apuna Enskaa ja kysellä mitä mieltä Enska oli mistäkin mediasta.

I Televisio/videot/DVD/teksti-tv

Katsotut sisällöt

- Viime tutkimuskerralla suosikkiohjelmiasi olivat xxx? Entä nyt?
- Mitä ohjelmia/dvd:tä/videoita tavallisesti katsot? Mistä ne kertovat?
- Onko sinulla suosikkiohjelmaa/elokuvaa? Mitä siinä tapahtuu?
- Mistä se kertoo? Miksi se suosikkisi?
- Osaatko itse käyttää televisiota/Dvd:tä/videoita? (Pyydä lasta näyttämään miten.)
- Kuka on opettanut sinua?
- Onko sinulla suosikkikanavaa televisiossa?
- Ovatko kanavat erilaisia? Miten ne eroavat toisistaan?
- Katsetko/kuuletko usein mainoksia? Onko joku mainos jäänyt mieleen? Mitä siinä tapahtui? Oletko puhunut äidin tai isän kanssa mainoksista?
- Katsetko koskaan aikuisten ohjelmia? Millaisia? Katsotko yhdessä jonkun kanssa?
- Ovatko jotkut ohjelmat/elokuvat sinulta kiellettyjä? Mitkä ohjelmat? Mitä äiti ja isä sanoivat?
- Oletko nähnyt niitä kuitenkin? Missä? Mitä niistä ajattelit?
- Mitkä asiat televisiossa ovat tosia ja mitkä eivät? Miten ne voi erottaa toisistaan?
- Käytätkö teksti-tv:tä?
- Entä maksullisia tv-pelejä?

Katsomistilanteet

- Katsotko televisiota joka päivä? Entä DVD:tä?
- Aamulla – päivällä – illalla?
- Katsotko yksin vai yhdessä jonkun kanssa? Kenen?
- Mitä teette kun katsette yhdessä? (juttelette, nauratte jne.)
- Milloin on kiva katsoa televisiota/DVD:tä?
- Milloin on tylsä katsoa televisiota/DVD:tä?
- Häiritseekö joku joskus television/DVD:n katsomista?
- Missä televisio kodissa sijaitsee? Montako tv:tä teillä on?
- Millaisia ohjelmia/elokuvia muut perheenjäsenet katsovat?
- Mitä mieltä olet muiden katsomista ohjelmista/elokuvista?
-

- Mediakriittisyys/ medialukutaito
- Millainen ohjelma on mielestäsi hyvä ohjelma?
- Millainen on huono ohjelma?
- Tuleeko televisiosta enemmän hyviä vai huonoja ohjelmia? Millaisia?
- Katsotko koskaan huonoja ohjelmia, miksi?
- Tuleeko televisiosta mitään pelottavaa?
- Ajatteletko pelottavia/ jännittäviä asioita jälkeenpäin?
- Voisitko kuvitella, että kodissa ei olisi lainkaan televisiota? Mitä silloin tekisit?

Televisio katsomistilanteiden ulkopuolella

- Pystyykö televisio-ohjelmista tai DVD:stä keksimään leikkejä?
- Mitä leikkejä? Kenen kanssa leikit?
- Jutteletko kavereiden kanssa televisio-ohjelmista? Mitä juttuja?
- Jutteletko vanhempien kanssa televisio-ohjelmista? Mitä juttuja?

II. Konsoli yms. pelit

Pelattut pelit

- Viime tutkimuskerralla pelasit xxx? Entä nyt?
- Mitä pelejä yleensä pelaat? (voitko näyttää joitakin pelejä)
- Mistä pelit kertovat/ mitä niissä yritetään tehdä?
- Onko sinulla suosikkipeliä?
- Osaatko käyttää kaikkia pelilaitteita? Onko se vaikeaa? Miten olet oppinut pelaamaan?
- Mitä pelejä haluaisit pelata/ minkä pelin toivoisit saavasi seuraavaksi (mutta joita sinulla ei ehkä ole)?

Pelitilanteet

- Pelaatko joka päivä? Aamulla-päivällä-illalla? Kesällä/ talvella?
- Pelaatko kotona vai kaverilla?
- Pelaatko yksin vai yhdessä kavereiden/ sisarusten/ vanhempien kanssa?
- Jos pelaat yhdessä jonkun kanssa, niin millainen pelitilanne se on? (jutteletteko, nauratteko, kannustatte toisia, kilpailette toisia vastaan)
- Kumpi on hausempaa – pelata yhdessä vai yksin?
- Mikä pelaamisessa on hausointa?
- Onko siinä mitään mikä ei ole kivaa?
- Miltä sinusta tuntuu kun pelaat? (iloinen, harmistunut, rentoutunut jne.)
- Harmistutko tai suututko koskaan pelatessasi?
- Kumpaa mieluummin teet: pelaat vai katsot tv:tä? Miksi?
- Kumpi on jännittävämpää? Miksi?

Mediakriittisyys/ lukutaito

- Millainen on hyvä tai hauska peli?
- Millainen on huono peli?
- Pelaatko koskaan huonoja pelejä? Miksi?
- Kielletäänkö sinua joskus pelaamasta? Milloin? Miksi?
- Oletko oppinut jotakin pelien avulla?
- Voisiko pelaamisesta olla haittaa ihmiselle? Miksi? Miksi ei?

Pelit pelitilanteen ulkopuolella

- Jutteletko kavereiden/ sisarusten kanssa peleistä? Millaisia asioita?
- Jutteletko vanhempien kanssa peleistä? Millaisia asioita?
- Leikittekö pelihahmoihin liittyviä leikkejä/ pelejä? Millaisia?

III. Tietokone/ internet

Internetsisällöt

- Osaatko käyttää tietokonetta? Onko se vaikeaa? Kuka auttaa sinua tarvittaessa?
- Missä tietokone kodissasi sijaitsee?
- Mitä tietokoneella yleensä teet? (piirrät, kirjoitat, pelaat, lähetät sähköpostia, mesetät)
- Viime tutkimuskierroksella käytit tietokonetta xxx ja kävit sivuilla xxx. Entä nyt?
- Millä sivuilla yleensä käyt? Mitä ne sisältävät?
- Pelaako nettipelejä?
- Mitä pelejä/ millaisia ne ovat?
- Mistä tiedät mitkä sivut netissä ovat hyviä sivuja? (kavereilta tms.)

Käyttötilanteet

- Saatko käydä tietokoneella/ netissä yksin?
- Onko sinulle annettu kotoa ohjeita netin käyttöön? Millaisia ohjeita?
- Oletko joskus törmännyt netissä epämiellyttäviin tilanteisiin/ pelottaviin ihmisiin?
- Kuinka usein käytät tietokonetta? joka päivä/ harvemmin?
- Milloin yleensä – aamulla, päivällä, illalla?
- Yhdessä vai yksin?
- Jos käytätte tietokonetta yhdessä kaverin kanssa/mitä silloin tavallisesti teette?

Mediakriittisyys/ medialukutaito

- Mitkä ovat parhaita sivuja internetissä? Miksi? Mistä ne tunnistaa?
- Entä mitkä ovat huonoimpia sivuja? Miksi? Mistä huonot tunnistaa?

- Mitkä asiat netissä ovat tosia ja mitkä eivät? Miten ne voi erottaa toisistaan?
- Kuka voi tehdä internetiin sivuja ja sisältöjä?
- Oletko itse tehnyt jotain nettisisältöjä? (esim. blogeja, lähettänyt kuvia kuvagalleriaan jne.) mitä sisältöjä/ minne?
- Miksi olet/ miksi et?
- Onko se ollut vaikeaa/ helppoa?
- Ovatko kaverisi tehneet?
- Voisiko internetistä olla jotain haittaa ihmiselle? Millaista?
- Voisiko internetistä olla jotain hyötyä? Millaista?

Internet käyttötilanteiden ulkopuolella

- Jutteletko nettisivuista tai peleistä vanhempien kanssa? Millaisia asioita?
- Jutteletko kavereiden kanssa? Millaisia asioita?

IV. Muut mediat

Onko sinulla kännykkää?

- Puhutko puhelimessa usein?
- Kenen kanssa/ mitä asioita juttelet?
- Lähetätkö tekstiviestejä? Kenelle? Millaisia ne ovat?
- Soitatko vanhemmille usein? Soittavatko he sinulle?
- Pelaatko kännykässä pelejä? Millaisissa tilanteissa?
- Kuka maksaa puhelinelaskusi?
- Otatko kamerakännykällä kuvia/ videoita? millaisia kuvia/ videoita?
- Lähetätkö kuvia/ videoita jollekin?
- Mitä muita kännykän toimintoja tavallisesti käytät?
- Onko sinulla kännykkä mukana yleensä kun lähdet kotoa? miksi/ miksi ei?

Kuunteletko radiota / musiikkia ?

- Viime tutkimuskierroksella kuuntelit xxx. Entä nyt?
- Millaisia ohjelmia/ musiikkia?
- Tiedätkö eri radiokanavia?
- Missä tilanteissa radio on päällä? Kotona, autossa, kaverilla? Kuka valitsee kanavat?
- Onko sinulla/ kotonasi korvalappustereot/ mp3 –soitin?
- Missä tilanteissa käytät niitä?
- Kuka lataa sinulle musiikin? Mistä sivuilta?
- Jutteletko kavereittesi kanssa radiosta/ musiikista? Millaisista asioista?
- Onko sinulla suosikkibändiä tai suosikkilevyä?

- Jutteletko vanhempiesi kanssa radiosta/ musiikista? Millaisista asioista?

Luetko **kirjoja tai lehtiä**? / osaatko lukea?

- Viime tutkimuskierroksella luit xxx, entä nyt?
- Tuleeko kotiisi sanomalehti? Luetko tai katseletko sitä? Mitä osia luet ja milloin?
- Kuka perheessä lukee sanomalehteä? Kertovatko he sinulle mitä lehdessä lukee?
- Millaisista asioista sanomalehdet kertovat?
- Luetko muita lehtiä?
- Onko sinulle tilattu omia lehtiä? mitä? oletko itse halunnut ko. lehden?
- Luetko lehtiä joka päivä vai harvemmin? Milloin yleensä luet?
- Luetaanko sinulle/ luetko kirjoja? Luetaanko iltasatu?
- Millaisia kirjoja/ kuinka usein? Mikä on lempitarinasi?
- Kuunteletko äänikirjoja?

V. Median käyttö yleinen

Median simultaanikäyttö/ passiivinen käyttö

- Käytätkö usein montaa mediaa samaan aikaan?
- Esim. tehdessäsi läksyjä kuuntelet musiikkia?
- Katsoessasi tv:tä leikit samalla leikkiä?
- Ollessasi netissä kuuntelet musiikkia?
- Miten yhteiskäyttö onnistuu? Onnistuuko keskittyminen?
- Onko kodissasi usein joku media-laite päällä? Häiritseekö se sinua?
- Katseletko/ kuuletko usein jonkun toisen käyttämän median sisällöistä pätkiä?
Esim. vanhempien katsomista tv-ohjelmista jne./ missä tilanteissa?
- Jäätkö joskus miettimään sellaisia sisältöjä, joista olet kuullut pätkiä mitä ne merkitsivät?

Mediakulttuurin merkitys

- Keräiletkö jotain mediatuotteita (Elokuvat, tv-sarjat, sarjakuvat, kirjat)?
- Onko sinulla mediahahmoihin liittyviä muita tavaroita (julisteita, kynäpenaaleita,ukkeleita, muita leluja)?
- Oletko jonkun mediassa näkyvän hahmon fani?
- Millaisia asioita faniuteen liittyy? Miten se näkyy elämässäsi?
- Entä kuinka tärkeää fanitus on kaveripiirissäsi?

5. Kodin ulkopuolinen mediaympäristö

- Millaisia medioita näkyy ja kuuluu koulumatkoilla/kaupungilla (esimerkiksi niitä junissa, linja-autoissa, kaupoissa, kahviloissa)?

- Mitä mieltä olet niistä?
- Jutteletko vanhempien tai kavereiden kanssa näkemästäsi/kuulemastasi?

- Kun käyt esimerkiksi kaupassa niin katseletko siellä olevia lehtien kansia tai lööppejä? Entä mainoksia?
- Luetko mitä niissä sanotaan vai katsotko vaan kuvia?
- Millaisia ajatuksia kuvista ja otsikoista sinulle tulee?
- Jäätkö koskaan miettimään niitä jälkikäteen?
- Jutteletko vanhempien tai kavereiden kanssa lööpeistä tai mainoksista?

- Käytätkö mediaa kavereiden/sukulaisten luona? Millaisia medioita? Mitä teette median parissa?
- Käytetäänkö harrastuksissasi mediaa?
- Käytetäänkö koulun opetuksessa mediaa? Mitä medioita?
- Käytätkö itse mediaa koulussa? Millaisia medioita ja missä tilanteissa?
- Teetkö eri asioita median parissa kotona ja muualla?

Lapset, nuoret ja media

Teemahaastattelu 11- ja 14 –vuotiaat

Tutkimuksen läpikäyminen.

- Kyseleminen miltä lapsesta on tuntunut osallistua tutkimuksen toiselle kierrokselle
- Miten päiväkirjojen kirjoittaminen sujui
- Kertominen, että lapsen vastaukset ovat tutkimuksen kannalta tärkeitä.
- Selitetään haastattelun kulku.

1. Lapsen piirrosten tai valokuvien läpikäyminen (Minulla tärkeä esine)

- Mitä esinettä kuva esittää?
- Mistä se on peräisin?
- Mitä sillä tehdään?
- Miksi olet valinnut juuri tämän esineen?
- Mitä tilannetta tai tapahtumaa kuva esittää?
- Kuka kuvassa esiintyy? Mitä kuvassa olevat ihmiset tekevät? Missä he ovat?
- Kuvittele, että jos kuvan henkilöt puhuisivat nyt mitä he sanoisivat/ jos kuvaan liitettäisiin nyt ääni, mikä ääni siihen sinusta liittyy?
- Kerro mitä tapahtuu heti kuvan tilanteen jälkeen? Entä mitä tapahtui ennen kuvan tilannetta?

2. Mediankäyttö arjessa ja viikonlopuissa

Tyypillinen arkipäivä median parissa (Mediapäiväkirja)

- Kuvaile: aamu, koulumatkat, koulu, iltapäivä, ilta?
- Kenen kanssa mediaa käytät?
- Toistuvatko tietyt asiat joka päivä?
- Liittyykö tiettyihin viikonpäiviin erityistä mediankäyttöä?

Viikonlopun mediamenot (Mediapäiväkirja)

- Kuvaile: aamu, päivä, ilta?
- Kenen kanssa mediaa käytät?
- Toistuvatko tietyt asiat viikonloppuisin?

3. Mediankäytön muuttuminen

- Mediankäytön lapsuusmuisto (Mediapäiväkirja)
- Merkittävä mediamuisto (Mediapäiväkirja)

- Millä tavalla mediankäyttösi on omasta mielestäsi muuttunut kolmen vuoden takaisesta, kun olit (11-vuotias/8-vuotias)?
- Tutkija nostaa esiin huomioita edelliskierrokselta ja pyytää lasta/nuorta kommentoimaan miten tilanne muuttunut: esim. netinkäyttö/musiikinkuuntelu/televisio/lukeminen/suosikkisisällöt/sisällöntuotanto
- Minä aikuisena mediankäyttäjänä (Mediapäiväkirja)

4. Koti mediaympäristönä

I Televisio/videot/DVD/teksti-tv

Katsotut sisällöt

- Viime tutkimuskerralla suosikkiohjelmiasi olivat xxx? Entä nyt?
- Mitä ohjelmia/DVD:tä tavallisesti katsot? Mistä ne kertovat?
- Onko sinulla suosikkiohjelmaa/elokuvaa? Mitä siinä tapahtuu?
- Mistä se kertoo? Miksi se suosikkisi?
- Mitä mieltä olet eri televisiokanavista? Miten ne eroavat toisistaan?
- Onko sinulla suosikkikanavaa?
- Käytätkö tekstitelevisiota? Milloin, mitä sivuja, miksi?
- Pelaatko maksullisia tv-pelejä?
- Katseletko/kuuletko usein mainoksia? Onko joku mainos jäänyt mieleen? Mitä mieltä olet televisiomainoksista?
- Ovatko jotkut ohjelmat/elokuvat sinulta kiellettyjä? Mitkä ja miksi?
- Oletko nähnyt niitä kuitenkin? Missä? Mitä niistä ajattelit?

Katsomistilanteet

- Katsotko televisiota yleensä yksin vai yhdessä jonkun kanssa? Kenen kanssa?
- Mitä ohjelmia yhdessä, mitä yksin?
- Jos katsot yhdessä jonkun kanssa, niin mitä silloin teette? (juttuletteko, nauratte, olette hiljaa..)
- Häiritseekö joku joskus television/DVD:n katsomista?
- Millaisia ohjelmia/elokuvia muut perheenjäsenet katsovat?
- Mitä mieltä olet muiden katsomista ohjelmista/elokuvista?

Mediakriittisyys/ lukutaito

- Mitkä ovat mielestäsi hyviä ohjelmia? (mistä se kertoo, kuka esiintyy jne.)
- Millainen on huono ohjelma?
- Katsotko koskaan huonoja ohjelmia? Miksi?
- Mitkä asiat televisiossa ovat tosia ja mitkä eivät? Miten ne voi erottaa toisistaan?
- Katseletko televisiosta mitään pelottavaa tai jännittävää? Miksi?

- Miten pelottavat tai jännittävät sisällöt vaikuttavat sinuun? Ajatteletko niitä jälkeinpäin? Jutteletko jonkun kanssa?
- Eroavatko televisiossa näytetyt asiat paljon tosi-elämästä? Millä tavalla? Mikä erityisesti?

Televisio katsomistilanteiden ulkopuolella

- Leikitkö koskaan televisio-ohjelmiin tai -hahmoihin liittyviä leikkejä?
- Millaisia leikkejä? Kenen kanssa?
- Jutteletko kavereiden kanssa televisio-ohjelmista? Mitä juttuja?
- Jutteletko vanhempien kanssa televisio-ohjelmista? Mitä juttuja?

II Konsoli yms. pelit

Pelatut pelit

- Viime tutkimuskerralla pelasit xxx? Entä nyt?
- Mitä pelejä yleensä pelaat? (voitko näyttää joitakin pelejä)
- Mistä pelit kertovat/ mitä niissä yritetään tehdä?
- Onko sinulla suosikkipeliä?
- Osaatko käyttää kaikkia pelilaitteita? Miten olet oppinut pelaamaan?
- Mitä pelejä haluaisit pelata/ minkä pelin toivoisit saavasi seuraavaksi (mutta joita sinulla ei ehkä ole)?

Pelitilanteet

- Milloin pelaat tavallisesti? Pelaatko joka päivä? Mihin aikaan päivästä? Vaihteleeke kesällä/ talvella?
- Kenen kanssa pelaat? Kotona vai kaverilla? Yksin vai yhdessä kavereiden/ sisarusten/ vanhempien kanssa?
- Jos pelaat yhdessä jonkun kanssa, niin millainen tilanne se on? (jutteletteko, nauratteko, kannustatte toisia, kilpailette toisia vastaan)
- Miten yksin ja yhdessä pelaaminen eroavat toisistaan?
- Miltä sinusta tuntuu kun pelaat? (iloinen, turhautunut, rentoutunut jne.)
- Mikä pelaamisessa on hauskinda?
- Onko siinä mitään mikä ei ole kivaa?
- Miten pelaaminen eroaa television tai dvd:n katselemisesta?

Mediakriittisyys/ lukutaito

- Millainen on hyvä tai hauska peli?
- Millainen on huono peli?
- Pelaatko koskaan huonoja pelejä? miksi?
- Onko sinulla pelirajoituksia? Millaisia ja miksi?

- Oletko oppinut jotakin pelien avulla?
- Voiko pelaaminen olla haitallista? Miksi? Miksi ei?

Pelit pelitilanteen ulkopuolella

- Jutteletko kavereiden/ sisarusten kanssa peleistä? millaisia asioita?
- Jutteletko vanhempien kanssa peleistä? millaisia asioita?
- Leikittekö pelihahmoihin liittyviä leikkejä/ pelejä? millaisia?

III Tietokone/ internet

Internetsisällöt

- Viime tutkimuskierroksella käytit tietokonetta xxx. Entä nyt?
- Millä tavalla yleensä käytät tietokonetta?
- Mitä tietokoneella yleensä teet? (piirrät, kirjoitat, pelaat, lähetät sähköpostia, mesetät)
- Miten olet oppinut käyttämään tietokonetta? Kuka auttaa sinua tarvittaessa? Mitä haluaisit vielä oppia (Ks. Mediapäiväkirja)
- Millä sivuilla tavallisesti käyt? Mitä ne sisältävät?
- Pelaatko nettipelejä? Mitä pelejä/ millaisia ne ovat?
- Miten löydät netistä uusia mielenkiintoisia juttuja? (keskustelupalstat, blogit, kaverit jne.)

Käyttötilanteet

- Saatko käydä tietokoneella/ netissä yksin?
- Onko sinulle annettu kotoa ohjeita netin käyttöön? millaisia ohjeita?
- Oletko joskus törmännyt netissä epämiellyttäviin tilanteisiin/ pelottaviin ihmisiin?
- Kuinka usein käytät tietokonetta ja mihin aikaan päivästä?
- Käytätkö tietokonetta yksin vai yhdessä jonkun kanssa?
- Mitä teette yhdessä kaverin kanssa tietokoneella?

Mediakriittisyys/ medialukutaito

- Millainen on hyvä nettisisältö? Miksi? Mistä sen tunnistaa?
- Millainen on huono nettisisältö? Miksi? Mistä sen tunnistaa?
- Mitkä asiat neitssä ovat tosia ja mitkä eivät? Miten ne voi erottaa toisistaan?
- Oletko itse tehnyt jotain nettisisältöjä? (esim. blogeja, lähettänyt kuvia kuvagalleriaan jne.) mitä sisältöjä/ minne? Miksi olet/ miksi et?
- Kerro miten sisältöjen tekeminen onnistui? Kuka opetti? Oliko vaikeaa/ helppoa?
- Ovatko kaverisi tehneet nettisisältöjä?

- Kiinnostavatko sinua enemmän tavallisten ihmisten tekemät sisällöt kuin ammattilaisten /yrittäjien tekemät sivut? Miksi/ miksi eivät?
- Millä tavalla internet voi olla hyödyllinen?
- Millä tavalla internet voi olla vahingollinen?

Internet käyttötilanteiden ulkopuolella

- Jutteletko nettisivuista tai peleistä vanhempien kanssa? millaisia asioita?
- Jutteletko kavereiden kanssa? millaisia asioita?

IV Muut mediat

Onko sinulla kännykkää?

- Kuinka usein puhut puhelimessa? Mihin aikaan päivästä?
- Kenen kanssa/ mitä asioita juttelet?
- Lähetätkö tekstiviestejä? Kenelle? Millaisia ne ovat?
- Pelaatko kännykässä pelejä? Millaisia? Missä tilanteissa?
- Kuka maksaa puhelinlaskusi?
- Otatko kamerakännykällä kuvia/ videoita? Millaisia kuvia/ videoita?
- Lähetätkö kuvia/ videoita jollekin?
- Mitä muita kännykän toimintoja tavallisesti käytät?
- Onko sinulla kännykkä mukana yleensä kun lähdet kotoa? miksi/ miksi ei?

Kuunteletko musiikkia?

- Viime tutkimuskierroksella kuuntelit xxx. Entä nyt?
- Millaisia ohjelmia/ musiikkia? Mitä radiokanavia?
- Missä tilanteissa radio on päällä? Kotona, autossa, kaverilla? Kuka valitsee kanavat?
- Onko sinulla/ kotonasi korvalappustereot/ mp3 –soitin?
- Missä tilanteissa käytät?
- Kuka lataa sinulle musiikin? Miltä sivuilta?
- Jutteletko kavereittesi kanssa radiosta/ musiikista? Millaisista asioista?
- Jutteletko vanhempiesi kanssa radiosta/ musiikista? Millaisista asioista?

Luetko kirjoja tai lehtiä?

- Viime tutkimuskierroksella luit xxx. Entä nyt?
- Tuleeko kotiisi sanomalehti? Luetko sitä? Mitä artikkeleja luet ja milloin?
- Entä luetko muita lehtiä?
- Onko sinulle tilattu lehtiä? Millaisia? Oletko itse halunnut kyseisen lehden?
- Kuinka usein luet lehtiä? Missä luet lehtiä?

- Luetaanko sinulle/ luetko kirjoja?
- Millaisia kirjoja/ kuinka usein?
- Kuunteletko äänikirjoja?

V. Median käyttö yleinen

Median simultaanikäyttö/ passiivinen käyttö

- Käytätkö usein montaa mediaa samaan aikaan?
- Esim. tehdessäsi läksyjä kuuntelet musiikkia?
- Katsoessasi tv:tä leikit tai luet vaikka lehteä?
- Ollessasi netissä kuuntelet musiikkia?
- Miten yhteiskäyttö onnistuu? Onnistuuko keskittyminen?
- Onko kodissasi usein joku media-laite päällä? Häiritseekö se sinua?
- Katseletko/ kuuletko usein jonkun toisen käyttämän median sisällöistä pätkiä? esim. vanhempien katsomista tv-ohjelmista jne./ missä tilanteissa?
- Jäätkö joskus miettimään sellaisia sisältöjä, joista olet kuullut pätkiä mitä ne merkitsivät?

Mediakulttuurin merkitys

- Keräiletkö jotain mediatuotteita (Elokuvat, tv-sarjat, sarjakuvat, kirjat)?
- Onko sinulla mediahahmoihin liittyviä muita tavaroita (julisteita, kynäpenaaleita, ukkeleita, muita leluja)?
- Oletko jonkun mediassa näkyvän hahmon fani?
- Millaisia asioita faniuteen liittyy? Miten se näkyy elämässäsi?
- Entä kuinka tärkeää fanitus on kaveripiirissäsi?

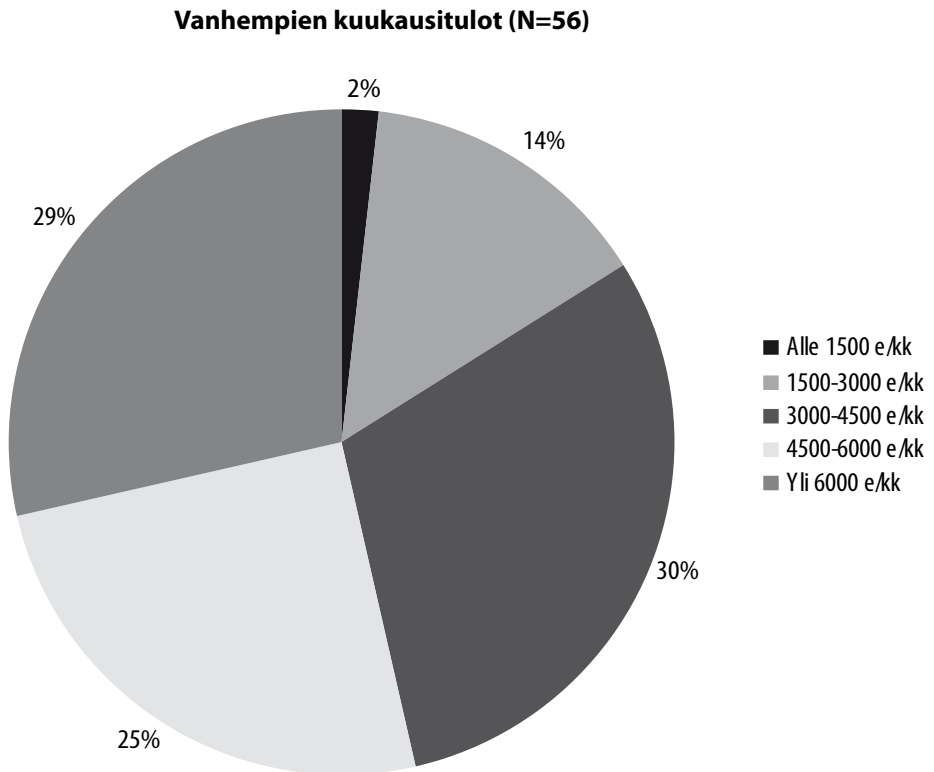
5. Kodin ulkopuolinen mediaympäristö (Kuvarekvisiitti?)

- Millaisia medioita näkyy ja kuuluu koulumatkoilla/kaupungilla (esimerkiksi niitä junissa, linja-autoissa, kaupoissa, kahviloissa)?
- Mitä mieltä olet niistä?
- Jutteletko vanhempien tai kavereiden kanssa näkemästäsi/kuulemastasi?
- Kun käyt esimerkiksi kaupassa niin katseletko siellä olevia lehtien kansia tai lööppejä? Entä mainoksia?
- Luetko mitä niissä sanotaan vai katsotko vaan kuvia?
- Millaisia ajatuksia kuvista ja otsikoista sinulle tulee?
- Jäätkö koskaan miettimään niitä jälkikäteen?
- Jutteletko vanhempien tai kavereiden kanssa lööpeistä tai mainoksista?

- Käytätkö mediaa kavereiden/sukulaisten luona? Millaisia medioita? Mitä teette median parissa?
- Käytetäänkö harrastuksissasi mediaa?
- Käytetäänkö koulun opetuksessa mediaa? Mitä medioita?
- Käytätkö itse mediaa koulussa? Millaisia medioita ja missä tilanteissa?
- Teetkö eri asioita median parissa kotona ja muualla?

LIITE 9.

Taustatietoja tutkimukseen osallistuneista perheistä:
vanhempien kuukausitulot



LIITE 10.

Taustatietoja tutkimukseen osallistuneista perheistä:
vanhempien koulutustaso

