

## KOTIMAA

# Mobiilimedia kuuluu jo lasten arkeen

Mobiililaitteet, pelit ja visuaalisuus hallitsevat 5–14-vuotiaiden mediankulutusta, kertoo tuore tutkimus

KIMMO RÄISÄNEN

Jussi Ahlroth HS

Pauliina Grönholm HS

**HELSINKILÄISEN** Niitty Rajanummen, 14, lempielokuvasta ei voi erehtyä. Seinällä komeilee iso *Nälkäpeli*-elokuvan juliste. Rajanummi löysi sarjan pari vuotta sitten ensin kirjojen kautta ja katsoi sitten niistä tehdyt elokuvat.

Nyt hän odottaa elokuvia kirjasarjan kolmannesta osasta.

”Ne ovat niin hyviä. En osaa sanoa, miksi”, Rajanummi kertoo.

”Ovat ne kyllä aika synkkiä, mutta vastapainona siinä käsitellään myös paljon hyviä aiheita.”

**RAJANUMMEN** mediankäyttö on muuttunut hänen kasvaessaan. Pienenä hän katsoi televisiosta *Pikku Kakkosta*. Sitten tulivat netti ja nettipelit.

Nykyisin tietokoneen käyttöä korvaa kännykkä, jolla hän pitää yhteyttä kavereihinsa Whatsapp- viestipalvelulla ja kuuntelee musiikkia, kuten Rihannaa ja Miley Cyrusia.

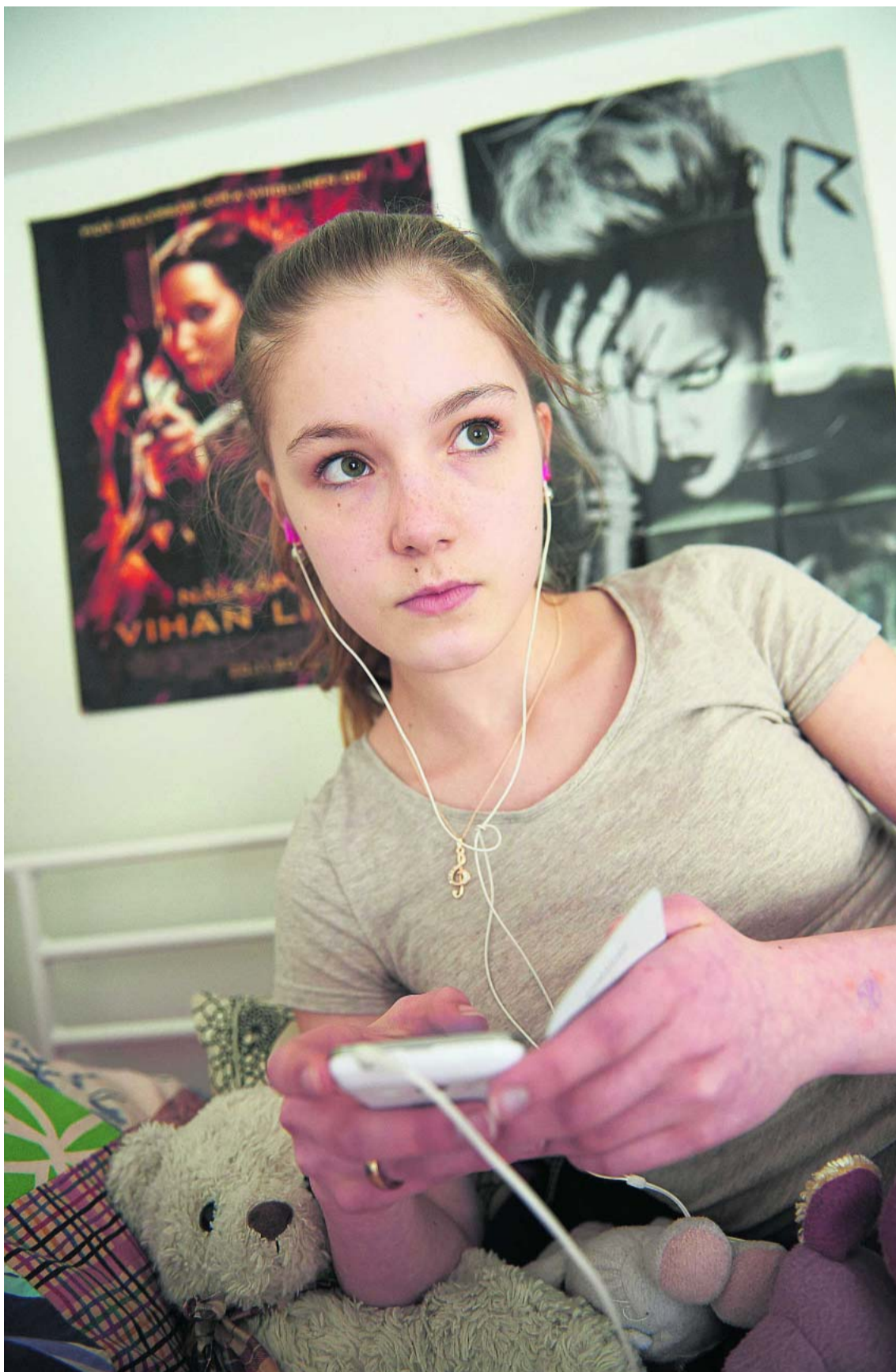
”Kännykkä on kätevä, koska se on aina mukana.”

Ainostaan *Aku Ankka* on säilynyt vuosien myötä. Sitä Rajanummi lukee edelleen joka viikko.

**LASTEN** ja nuorten mediankäyttöä määrittää tällä hetkellä kolme trendiä: mobiili, pelaaminen ja visuaalisuus. Tämä käy ilmi tänään julkistettavasta Mobiilimaksut-raportista.

Lapset käyttävät mediaa yhä enemmän mobiililaitteilla eli älypuhelimilla ja taulutietokoneilla. Pelaaminen on yleistynyt kaikissa ikäluokissa valtavirta-ajanvietteksi. Lasten mediankäyttö on myös hyvin visuaalisuuspainotteista: mediaa katsotaan, ja kuvia myös otetaan itse sekä jaetaan muille.

**RAPORTTI** on osa tutkimusta, joka aloitettiin jo vuonna 2007. Tutkimusta tehdään neljä kierrosta, joista tämä oli kolmas. Näin tutkimuksessa saadaan ku-



Niitty Rajanummen mediankäyttö on siirtynyt pitkälti kännykkään. Sitä hän käyttää paitsi musiikin kuunteluun myös kavereille viestittämiseen.

va nimenomaan median käytön muutoksesta.

Vielä kolme vuotta sitten lapset kertoivat käyttävänsä nettiä nimenomaan tietokoneilla. Nyt nettiä käytetään mobiililaitteilla. Niitty Rajanummikin sai oman älypuhelimensa pari kolme vuotta sitten.

Nykyisin hänelle tärkeimmät medialaitteet ovat järjestyksessä matkapuhelin, tietokone ja televisio. Niiden jälkeen tulevat lehdet ja kirjat. Mediankäyttö on myös lisääntynyt.

”Aiemmin pelasin netissä ehkä tunnin. Nykyään sosiaalisen median kanssa menee helposti huomaamatta useampi tunti päivässä, jos kaiken käytön laskee.”

Tutkimuksen mukaan vanhemmat arvioivat, että mobiililaitteet ja netin käyttö niillä on hankalampaa hallita kuin tietokoneiden käyttö.

Samaa viestiä kerrotaan myös kouluissa, joissa netin käytön valvonta on tullut vaikeammaksi mobiililaitteiden yleistyttyä. Niiden mahdollinen hyötykäyttö opetuksessa on vielä toteuttamatta.

**TYTÖT JA POJAT** toimivat internetissä eri tavoin. Vaikka myös tytöt pelaavat paljon, pojat pelaavat sitäkin enemmän. Tytöt taas jakavat enemmän kuvia Instagramissa, Facebookissa ja blogeissa.

Niitty Rajanummea valokuvien ottaminen ja jakaminen ei niinkään kiinnosta. Siinä mielessä hän ei pidä itseään tyypillisenä 14-vuotiaana tyttönä.

”On myös paljon pelejä, joita pelaavat niin tytöt kuin pojatkin. Ei se niin mene, että jos olet tyttö, et voi pelata jotain”, Rajanummi muistuttaa.

**MOBIILIMUKSUT** on Tampereen yliopiston Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskuksessa (Comet) tehty, edelleen jatkuva tutkimushanke. Tutkimus on tehty haastattelemalla ja keskusteluilla, ja siihen on osallistunut 45 tamperelaista ja vesilahtelaista lasta sekä nuorta. Tutkimuksen on rahoittanut Helsingin Sanomain Säätiö.

## Näin eri-ikäiset käyttävät mediaa

### Sekä pojat että tytöt pelaavat jo viisivuotiaina

#### VIISIVUOTIAAT

Viisivuotiaita poikia ja tyttöjä yhdistää vahvasti kaksi asiaa, *Pikku Kakkonen* televisiossa ja *Angry Birds* -pelit eri laitteissa. Musiikkimaku on Robinia ja Hevisaurusta.

Pojat pelaavat paljon, esimerkiksi *Star Wars* -pelejä.

Tytötkin pelaavat. Vanhempien mukaan viisivuotiaat keskittyvät yleensä täysillä tiettyyn mediasisältöön. Tyttöillä tämä tarkoittaa

esimerkiksi poneja, keijuja tai winxejä, pojilla useimmiten *Star Wars* -hahmoja.

#### KAHDEKSANVUOTIAAT

Kahdeksanvuotiaista sekä pojille että tytöille tietokoneet, tabletit ja pelikonsolit ovat tärkeimpiä median käyttämisen välineitä.

Pojat pelaavat paljon esimerkiksi *Minecraftia*. Tytöt taas pitävät esimerkiksi tanssi- ja liikunnallisista peleistä.

Sekä tyttöjä että poikia yhdistää tässä iässä *Aku Ankka* -lehti ja tv-sarja *Putous*.

#### YKSITOISTAVUOTIAAT

Yksitoistavuotiaat katsovat enemmän televisiota kuin muut tutkimuksen ikäluokat. Tv:stä katsotaan paljon esimerkiksi kisaohjelmia, *Simpsonseita* ja *Ylen Galaxia*.

Tytöt käyttävät paljon varhaisnuorille suunnattua mediaa.

Sellainen on esimerkiksi *Topmodel*-lehti. Tytöt pelaavat esimerkiksi *Simsiä* ja *Skylanderia*.

Pojat pelaavat urheilupelejä *NHL* ja *Fifa*, *Lego*-pelejä ja *Minecraftia*.

#### NELJÄTOISTAVUOTIAAT

Neljätöistavuotiaaksi tullessa perinteisen television katselu vähenee selvästi. Tv-ohjelmia katsotaan pääasiassa internetis-

tä. Youtube ja Facebook ovat käytössä, kuten myös viestipalvelut Whatsapp ja Ask FM.

Tytöt pelaavat *Simsiä*, käyvät hevostalli.net-sivuilla, lukevat *Demiä* ja katsovat *Jersey Shorea*. Pojat pelaavat *Call of Duty* ja *Minecraftia*.

Neljätöistavuotiaat myös kuuntelevat enemmän musiikkia ja lukevat kirjoja.

Koonnut: Jussi Ahlroth HS