

Noora Polvi-Lohikoski

# POPULAARIKULTTUURI KOULUN ARJESSA LUOKANOPETTAJIEN NÄKÖKULMASTA

Kasvatustieteiden ja kulttuurin tiedekunta  
Pro Gradu -tutkielma

Huhtikuu 2023

# TIIVISTELMÄ

Noora Polvi-Lohikoski: Populaarikulttuuri koulun arjessa luokanopettajien näkökulmasta  
Pro Gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Kasvatuksen ja yhteiskunnan tutkimuksen maisteriohjelma, luokanopettaja  
Huhtikuu, 2023

---

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on saada tietoa populaarikulttuurin asemasta koulumaailmassa luokanopettajien kokemusten ja käsitysten kautta. Populaarikulttuurin hyödyntämisen tavat sekä niiden hyödyt ja haitat ovat tutkimuksessa keskiössä. Lisäksi tutkimuksen yhtenä tavoitteena oli selvittää, miten opettajat käsittävät ja kokevat populaarikulttuurin hyödyntämisen mediakasvatuksen aspektista. Mediakasvatus, oppimisympäristöt sekä opetusmenetelmät ovat tutkimuksen keskeisimpiä teorioita, joiden kautta rakennetaan kuvaa populaarikulttuurin ilmenemisestä ja pohjautumisesta koulun arjessa. Populaarikulttuuria lähetystään myös oppimateriaalien, opetussuunnitelman sekä sosiaalisen median kautta.

Tutkimukseen osallistui kuusi luokanopettajaa. Kyseessä on laadullinen tutkimus, joka toteutettiin puolistrukturoituina haastatteluina. Aineisto analysoitiin aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä. Tulosten mukaan opettajat käyttävät monipuolisesti erilaisia populaarikulttuurin osa-alueita opetuksessa sekä niiden havaittiin ilmenevän myös koulumaailmassa yleisesti. Opettajat mielsivät populaarikulttuurin kuitenkin soveltuvan paremmin koulun ulkopuoliseen käyttöön kuin kouluun, mutta silti näkevät sen arvon oppilaiden omassa elämässä, jonka vuoksi sitä ei täysin sivuuteta koulussakaan. Erityisesti motivointi ja kiinnostuksen lisääminen olivat syitä sen hyödyntämiselle. Myös kriittistä suhtautumista ilmeni opettajien käsityksistä sekä perinteisen opetuksen ja taitojen, kuten lukutaidon, tärkeyttä korostettiin. Etenkin sosiaalista mediaa hieman vieroksuttiin, vaikka se jonkin verran onkin käytössä koulumaailmassa. Lisäksi opettajat olivat sitä mieltä, että populaarikulttuuria voidaan lähestyä mediakasvatuksen kautta ja toisinpäin, mutta tapoja tämän toteuttamiseen selvisi vain vähän, kuten moni- ja medialukutaidon tärkeyttä korostettiin sosiaalisessa mediassa. Loppujen lopuksi opettajat kokivat populaarikulttuurin aseman vakiintuvan ja lisääntyvän koulussa tulevaisuudessa, mutta toivoivat, ettei se olisi pelkästään sen varassa.

Tutkimus toteutettiin pienellä otannalla, jonka vuoksi tulokset eivät ole yleistettävissä. Kuitenkin tutkimuksesta saatiin monipuolisesti näkemystä siitä, millaisena populaarikulttuuri koulun arjessa ilmenee. Tutkimuksen tavoitteena on tuoda näkyväksi populaarikulttuurin asemaa ja vaikutuksia koulumaailmassa, jotta sitä voitaisiin paremmin hyödyntää tulevaisuudessa.

Avainsanat: Populaarikulttuuri, mediakasvatus, sosiaalinen media, opetusmenetelmä, oppimisympäristö

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

# ABSTRACT

Noora Polvi-Lohikoski: Popular culture in everyday school life from the point of view of classroom teachers

Master's Thesis

Tampere University

Master's Program in Educational Studies, Class Teacher Education

April 2023

---

Purpose of this study is to acquire information about the status of popular culture in the primary school through the experiences and perceptions of classroom teachers. The ways of utilizing popular culture and its benefits and drawbacks are in a central part of this study. In addition, one of the aims of the study is to find out how teachers understand and experience the use of popular culture from the aspect of media education. Media education, learning environments and teaching methods are the most central theories of this research. Through them, the goal is to discover how popular culture appears in the primary school. Popular culture is also approached through learning materials, curriculum, and social media.

Six classroom teachers participated in this study. It is a qualitative study that was carried out as semi-structured interviews. The material was analyzed using material-based content analysis. According to the results, teachers use diverse aspects of popular culture in their teaching, and popular culture also appears in the school world in general. According to the teachers, popular culture is better suited for use outside of school than in school. Nevertheless, they see its value in the students' own lives, which is why it is not completely ignored in teaching. Motivation and increasing interest were the reasons for using popular culture in school. There also existed a critical attitude towards teachers' perceptions. Furthermore, the values of traditional teaching and skills, such as reading, were emphasized. Social media was shunned by the teachers, even though it was used to some extent in the school world. In addition, the teachers believed popular culture can be approached through media education and the other way around, but this study did not find ways to execute this. In the end, the teachers felt that the position of popular culture would become established and increase in the school in the future, but they hoped that school would not be solely dependent on popular culture.

The study was carried out with a small sample, which is why the results cannot be generalized. In addition, the concept of popular culture proved to be challenging to define, which may have affected the scope of the results. The purpose of this research is to highlight the status and effects of popular culture in the school world, so that it could be better utilized in the future.

Keywords: Popular culture, media education, social media, learning environments, teaching methods

The originality of this thesis has been checked using the Turnitin OriginalityCheck service.

# SISÄLLYS

<b>1</b>	<b>JOHDANTO</b> .....	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>POPULAARIKULTTUURI JA KOULU</b> .....	<b>10</b>
2.1	Populaarikulttuurin määritelmiä .....	10
2.2	Populaarikulttuuri koulumaailmassa .....	13
2.3	Populaarikulttuurin ilmentyminen opetussuunnitelmassa .....	15
<b>3</b>	<b>MEDIAKASVATUS SILTANA POPULAARIKULTTUURIIN</b> .....	<b>18</b>
3.1	Mediakasvatus ja medialukutaito .....	19
3.2	Populaarikulttuuri ja mediakasvatus .....	23
3.3	Lapset, nuoret ja mediat .....	25
3.4	Sosiaalinen media .....	27
3.4.1	<i>Sosiaalisen median hyödyntäminen opetuksessa</i> .....	29
3.4.2	<i>Sosiaalisen median hyödyt opettajalle</i> .....	32
<b>4</b>	<b>OPETUKSEN PEDAGOGISET LÄHESTYMISTAVAT</b> .....	<b>34</b>
4.1	Populaarikulttuurin yhteys motivaatioon .....	34
4.2	Opetusmenetelmien merkitys populaarikulttuurin valintaan .....	35
4.3	Oppimisympäristöt osana populaarikulttuurin hyödyntämistä .....	38
<b>5</b>	<b>TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN</b> .....	<b>43</b>
5.1	Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset .....	43
5.2	Tutkimuskohde ja lähestymistapa .....	44
5.3	Aineiston hankinta .....	45
5.4	Aineiston analyysi .....	47
<b>6</b>	<b>TUTKIMUKSEN TULOKSET</b> .....	<b>49</b>
6.1	Luokanopettajien antamia merkityksiä populaarikulttuurille koulumaailmassa .....	49
6.1.1	<i>Populaarikulttuuri koulumaailmassa</i> .....	49
6.1.2	<i>Populaarikulttuurin hyödyt ja haitat koulumaailmassa</i> .....	53
6.1.3	<i>Populaarikulttuurin hyödyntämiseen vaikuttavat tekijät</i> .....	56
6.2	Populaarikulttuurin merkitys mediakasvatuksessa .....	59
6.3	Populaarikulttuurin asema koulumaailmassa tulevaisuudessa .....	62
<b>7</b>	<b>POHDINTA</b> .....	<b>64</b>
7.1	Opettajien antamat merkitykset populaarikulttuurin hyödyntämiselle .....	64
7.2	Populaarikulttuuri tulevaisuudessa koulumaailmassa .....	74
7.3	Populaarikulttuuria mediakasvatuksen kautta .....	75
<b>8</b>	<b>JOHTOPÄÄTÖKSET</b> .....	<b>78</b>
8.1	Eettisyys ja luotettavuus .....	80
8.2	Hyödyllisyys ja jatkotutkimusmahdollisuudet .....	82
<b>LÄHTEET</b>	<b>84</b>	
<b>LIITTEET</b>	<b>90</b>	
Liite 1:	Haastateltavien hakemus .....	90
Liite 2:	Lopulliset haastattelukysymykset .....	91

## KUVIOT

<b>KUVIO 1.</b>	<b>MEDIAN YHTEYS POPULAARIKULTTUURIIN SEKÄ LAPSIIN JA NUORIIN ...</b>	<b>24</b>
<b>KUVIO 2.</b>	<b>POPULAARIKULTTUURIN OSA-ALUEET, JOITA LUOKANOPETTAJAT KÄYTTÄVÄT .....</b>	<b>49</b>
<b>KUVIO 3.</b>	<b>POPULAARIKULTTUURIN HYÖDYT JA HAITAT OPETUKSESSA .....</b>	<b>54</b>
<b>KUVIO 4.</b>	<b>OPETTAJIEN SUHTAUTTAMINEN SOSIAALISEEN MEDIAAN .....</b>	<b>60</b>

# 1 JOHDANTO

Populaarikulttuuri vaikuttaa aikamme yleisilmeeseen ja luo eräänlaista nykyaikaan sopivaa kansanperinnettä (Suoranta, 2018). Käsitykset ja ajattelu muokkaantuvat sen perusteella ja se on läsnä kaikkialla, mm. kodeissa, töissä, koulussa, kaupoissa ja harrastuksissa (Suoranta, 2018). Populaarikulttuurin yleisyys on Suorannan (2018) mukaan suurin syy, miksi populaarikulttuuria kannattaisi pitää tärkeänä tutkimuskenttänä. Populaarikulttuurin käsite on hieman monimutkainen, mutta yleisen käsityksen mukaan populaarikulttuuri on sitä, mikä on suosittua. Sosiaalinen media, nettipelit, julkkikset, muusikot, näyttelijät, kirjat, elokuvat, uutiset ovat yleinen puheenaihe ihmisten elämässä (Hobbs & Moore, 2013). Niitä voidaan pitää suosittuina, jonka vuoksi ne muodostavat erilaisia populaarikulttuurin osa-alueita. Erityisesti lapset ja nuoret käyttävät niitä epävirallisena vertaistoimintana (Hobbs & Moore, 2013). Sen vuoksi aihetta tulisi tutkia yhä enemmän, sillä lapset ja nuoret viettävät eri median välineiden ja teknologian kanssa paljon aikaa. Esimerkiksi monet amerikkalaiset lapset viettävät enemmän kuin 8 tuntia päivässä katsoen televisiota, pelaamalla video pelejä, kuuntelemalla musiikkia ja olemalla internetissä ylipäätään (Hobbs & Moore, 2013). Sen lisäksi, että netissä on tarjolla paljon sellaista materiaalia, joka tyydyttää heidän tarpeensa, siellä on myös paljon sellaista, mitä heidän ei tarvitsisi nähdä (Hobbs & Moore, 2013). Sen vuoksi mediakasvatusta voidaan pitää tärkeänä lasten ja nuorten kehityksen ja kasvun näkökulmasta

Media, internet ja populaarikulttuuri voidaan nähdä sisältää monia erilaisia ulottuvuuksia. Ne voidaan nähdä tietynlaisena alustana tai tapana, jonka avulla ihminen voi oppia, kasvaa ja elää. Kuitenkin yhä nykypäivänä näkökulmat teknologian, medioiden ja internetin hyödyllisyydestä vaihtelevat. Etenkin sen käytöstä opetuksessa kiistellään paljon. Yleisesti tietokonepelin käyttöä opetuksessa pidetään ajanhaaskauksena ja harmittomana hauskana, mutta samalla sitä saatetaan pitää toimivana välineenä, jonka avulla mullistaa opetusta (Hobbs & Moore, 2013). Digitaalinen media, massamedia ja populaarikulttuuri

auttavat lasta tekemään yhteyksiä luokkahuoneen ja heidän tavallisen arkielämänsä välillä (Hobbs & Moore, 2013). Nykypäivänä tämä korostuukin useissa keskusteluissa, joissa pohditaan kodin ja koulun välisen kuilun pienentämistä.

Populaarikulttuurille voidaan katsoa olevan useita erilaisia merkityksiä. Populaarikulttuurin voidaan ajatella muokkaavan yhteiskunnan käsityksiä, arvoja ja normeja, joiden pohjalta ihmisten jokapäiväinen elämä koostuu (Delaney & Madigan, 2016). Laajuutensa vuoksi, se antaa myös paljon tilaa yksilöille mm. löytää omaa polkuansa, tapaansa, tyyliänsä ja kiinnostuksen kohteitaan. Etenkin lapset ja nuoret nauttivat populaarikulttuurin tuotteiden käytöstä. Yhtenä suurimmista syistä tähän on sen sosiaalinen ulottuvuus; sen käyttö ja kulutus tapahtuu usein ystävien välillä (Suoranta, 2003). Mielihyvä, hetkellisyys, aistimellisuus, kehollisuus, seksuaalisuus, aistiärsykkeiden nopea vaihtuvuus, tavoitettavuus, spontaani vuorovaikutus sekä jakaminen ovat niitä tapoja, jotka vetoavat käyttäjiin (Suoranta, 2003). Nämä seikat erottavat lasten ja nuorten oman kokemusmaailman perinteisestä koulumaailmasta. Tulisi kuitenkin ottaa huomioon, että populaarikulttuuri on keskeinen osa lasten ja nuorten elämää, jonka vuoksi sitä tulisi lähestyä myös koulumaailmassa. Haasteena kuitenkin on yleensä kultaisen keskitien löytäminen koulumaailman ja populaarikulttuurin välillä, jotka saattavat erota rutkasti toisistaan. Koulun ei kuitenkaan tulisi sulkea sitä kokonaan pois arjestaan, sillä koulun tehtävänä on opettaa ja kasvattaa lapsia ja nuoria elämään koulun ulkopuolella, mutta vielä kuitenkin turvallisessa ympäristössä. Onkin tärkeää, että kouluopetus huomioisi juuri lasten ja nuorten omat elämysmaailmat ja mediat, teknologiat ovat juuri heidän arjessaan keskiössä. Sitä varten olisi tarpeellista, että niitä osattaisiin hyödyntää opetuksessa resurssina (Suoranta, 2003). Koulun luoman opetuksen ongelmana on pidetty vähäistä innostusta oppimista kohtaan (Suoranta, 2003). Lasten ja nuorten elämysmaailmaa pidetään usein hyvin erillisenä koulumaailmasta sekä erottaa siitä yhä selvästi kulttuurisia merkityksiä (Suoranta, 2003). Koulun ja kodin toiveet eivät täsmää ja toiveet vanhempien ja itse oppilaiden taholta saattaa olla hyvinkin eri suuntaisia. Näiden välillään saattaa olla välillä todella vaikea tasapainotella ja opettajat ovatkin usein tässä ristiriitaisessa asemassa. Opettajien tulisi omata tietty määrä rohkeutta *"kyseenalaistaa koulutuksen vallitsevia käytänteitä ja arvoperustaa"* (Suoranta, 2003, 9). Loppujen lopuksi on

opettajan vastuulla tehdä kompromisseja eri tahojen välillä, samalla noudattaen nykyistä opetussuunnitelmaa ja pyrkien kohti tavoitteita ja monipuolista oppimista.

Kun opetettavaa on paljon, tulee opettajan osata hyödyntää erilaisia mekanismeja, joilla oppilaita saataisiin paremmin oppimaan. Motivointi on yksi näistä keinoista, jonka avulla voidaan tehostaa opetusta. Sitä voidaan lisätä, kun oppilaat voivat ilmaista omia mielenkiinnonkohteitaan ja mieltymyksiään populaarikulttuurista ja massamedian ilmiöistä yhdessä kavereiden ja opettajan kanssa (Hobbs & Moore, 2013). Kyse voi olla tällöin ulkoisesta tai sisäisestä motivaatiosta. Opettajan on osattava hyödyntää esimerkiksi oppilaiden motivaatiota erilaisia opetusmenetelmiä ja oppimisympäristöjä suunnitellessa.

Koulutuksella on useita eri tehtäviä. Kuitenkin yhteiskunnan ylläpitäminen ja sen uudistaminen voidaan nähdä koulutuksen keskeisimpinä tehtävinä (Purma, Leinonen & Toikkanen, 2011). Koulutuksen avulla voidaan säilyttää kulttuuria ja siirtää sitä sukupolvelta toiselle. (Purma, Leinonen & Toikkanen, 2011). Sen on osattava vastata yhteiskunnan haasteisiin, jonka vuoksi se vaatii ennakoimista, varautumista sekä tulevaisuuden suunnittelua (Purma, Leinonen & Toikkanen, 2011). Koulun tarkoitus on kasvattaa yhteiskunnan kansalaisia ja opettaa tämän päivän tärkeitä taitoja. Nykyään näiden rinnalle on noussut myös tulevaisuuden taidot. Tulevaisuuden taitoja voidaan ajatella useilla eri tavoilla, mutta yhteisiä taitoja ovat mm. ajattelu-, tiedonkäsittely-, yhteistyö-, viestintätaidot sekä digitaaliset työväline- ja ympäristötaidot (Pönkä 2018). Myös vastuullinen toiminta ja tietoisuus eri kulttuureista ovat keskeisiä tulevaisuuden taitoja (Pönkä 2018). Mediakasvatuksen, medialukutaidot, sosiaalisen median ja populaarikulttuurin käytön voidaan katsoa olevan osa näitä taitoja.

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisia merkityksiä luokanopettajat antavat populaarikulttuurin hyödyntämiselle opetuksessa sekä yleisesti koulussa, nyt ja tulevaisuudessa. Aihetta lähestytään opettajien käsitysten ja kokemusten kautta. Lisäksi tavoitteena on käsitellä populaarikulttuuria mediakasvatuksen kautta, joiden voidaan katsoa olevansa tavallansa liitännäisiä toisiinsa. Yksi teema, jota nostetaan teoriassa, on sosiaalinen media. Sosiaalista mediaa voidaan pitää joidenkin käsitysten mukaan populaarikulttuurin osa-alueena, jonka vuoksi se on otettu tässäkin tutkimuksessa yhdeksi näkökulmaksi. Lisäksi sosiaalinen media voidaan nähdä



yhtenä nykyajan keskeisimmistä populaarikulttuurin jakamisen välineistä sekä sen yhteyttä mediakasvatukseen voidaan pitää oleellisena tässä tutkimuksessa. Sosiaalisen median kautta on tarkoitus avata tarkemmin ideaan populaarikulttuurin pedagogisen käytön takana ja siihen liittyvistä haasteista ja tavoitteista.

Tutkimuksen teoreettisessa viitekehyksessä paneudutaan populaarikulttuurin käsitteen lisäksi sen asemaan koulussa sekä opetussuunnitelmassa. Myös opetusmenetelmät sekä oppimisympäristöt ovat keskiössä teoreettisen viitekehksen luomisessa. Opetusmenetelmien, niiden valintojen ja eri oppimisympäristöjen kautta pohditaan populaarikulttuurin käytön mahdollisuutta kouluissa. Opetusmenetelmät ja oppimisympäristöt ovat molemmat asioita, joihin opettaja voi tietoisesti vaikuttaa osaltaan. Näiden lisäksi tämän tutkimuksen yhtenä keskeisimmistä teorioista on mediakasvatus, jonka voidaan nykyaikana kulkevan rinnakkain erityisesti digitaalisen populaarikulttuurin kanssa. Monet mediat, kuten sosiaalinen media, voidaan nähdä itsessään populaarikulttuurin osa-alueeksi, mutta samalla se voi toimia populaarikulttuurin jakamisen välineenä tai sen jakamisen välineeksi. Sen vuoksi on hyvä lähestyä myös mediakasvatuksen teorian näkökulmasta, jotta voitaisiin saada ajatusta siitä, miten koulussa voisi toimia paremmin populaarikulttuurin kanssa. Kuitenkin teknologia ja sen tuomat media- ja populaarikulttuuri ovat osa nykymaailmassa toimimista sekä yleissivistystä. Näiden teorioiden kautta pyritään lähestymään opettajien kokemuksia ja käsityksiä sekä avaamaan niiden merkityksiä.

## 2 POPULAARIKULTTUURI JA KOULU

Populaarikulttuuri on ajankohtainen, mutta hieman oikukas käsite, jota voidaan määritellä useilla eri tavoilla. Tämän vuoksi sitä tulisi käsitellä avoimesti, jotta sitä voidaan ymmärtää kyseisessä kontekstissa tarkoitettulla tavalla. Kun lähdetään liikkeelle sanan ytimestä, jo käsitteet ”populaari” ja ”kulttuuri” voivat saada useita eri merkityksiä (Storey, 2012). Esimerkiksi Kielitoimiston sanakirja (2022) määrittelee sanan populaari suositukseksi, kansanomaiseksi mutta myös yleis- ja kansantajuiseksi. Sana kulttuuri voidaan ajatella olevan mm. yhteisön/koko ihmiskunnan henkisten ja aineellisten aikaansaannosten kokonaisuus sekä jonkinlaista sivistystä (Kielitoimiston sanakirja, 2022). Seuraavaksi käyn läpi muutamia erilaisia tapoja määritellä populaarikulttuuria, jotta sen laajuus olisi helpompi hahmottaa. Tämän jälkeen paneudutaan hieman tarkemmin populaarikulttuurin sisältöihin ja osa-alueisiin.

### *2.1 Populaarikulttuurin määritelmiä*

Populaarikulttuuri on laaja ja monipuolinen käsite, joka on usein monen eri tekijän summa. Ajankohtaiset aiheet, vuodenaika, yhteiskunta ja sen ihmiset vaikuttavat siihen, miltä populaarikulttuuri näyttää ja mikä on ylipäänsä populaaria. Nykypäivänä erityisesti tietyillä yksilöillä (mm. julkisuuden henkilöt) on vaikutusvaltaa siihen, mikä on suosittua. Yksilöitä arvostava kulttuuri, eli individualismi rohkaisee ihmisiä kehittymään ja ilmaisemaan omaa ainutlaatuista luonnetta, persoonallisuutta sekä antaa kaikille tilaa ilmaista itseään (Delaney & Madigan, 2016). Tätä kulttuuria kannattavat ihmiset eli individualistit auttavat muokkaamaan populaarikulttuuria (Delaney & Madigan, 2016). Muusikot, julkisuuden henkilöt, koomikot, erilaiset puhujat ja johtajat ovat esimerkkejä populaarikulttuurin vaikuttajista ja ”lähettiläistä” (Delaney & Madigan, 2016). Näin sosiaalisen median aikakaudella heistä ja yhä useammista ihmisistä ympäri maailma on tullut populaarikulttuurin lähettiläitä. Nämä vaikuttajat omalla

elämällään, tyylillään, tiedoillaan ja taidoillaan vaikuttavat ihmisten käyttäytymiseen, puheisiin ja kiinnostuksen kohteisiin. Erityisesti nuoret ovat alttiita tällaiselle vaikutukselle. Positiivisessa mielessä parhaillaan he voivat oppia siitä ja samalla etsiä itseään. Huonomassa tapauksessa se asettaa lapsille ja nuorille turhia paineita mm. käyttäytymisen ja pukeutumisen suhteen, joka esimerkiksi saattaa heikentää itsetuntoa ja aiheuttaa ahdistusta. Koulutuksen tulisikin opettaa myös todellisuutta populaarikulttuurin takana, oli kyse sitten sosiaalisesta mediasta, elokuvien sisällöistä tms.

Delaney ja Madiganin (2016) populaarikulttuurin määrittelykään ei ole järin yksinkertaista. Heidän määritelmänsä mukaan populaarikulttuuri ilmenee ihmisten välisen päivittäisen vuorovaikutuksen ja tekemisten ehdoilla (Delaney & Madigan, 2016). Esimerkiksi pukeutuminen, slangit, tervehtimistavat ja ruoka, jota ihmiset syövät ovat erinäisiä populaarikulttuurista tulleiden vaikutusten tuloksia (Delaney & Madigan, 2016). Tämän määritelmän mukaan populaarikulttuuri kertoo ihmisille tavat ja tiedot, miten toimia yhteiskunnassa hyväksyttävästi (Delaney & Madigan, 2016).

Yksi tunnetuimmista populaarikulttuurin määrittelijöistä on kulttuuritutkija John Storey. Storey (2012) määrittelee populaarikulttuuria kuudella eri tavalla, jotka saattavat vaihdella ajasta ja paikasta toiseen. Ensimmäisen määritelmän mukaan populaarikulttuuri on kulttuuria, joka on monen ihmisen suosimaa tai pitämää (Storey, 2012). Tämän määritelmän mukaan populaarikulttuuria lähestyttäisiin määrällisesti esimerkiksi myyntimäärien avulla (Storey, 2012). Toinen tapa määritellä populaarikulttuuri on määritellä ensin korkeakulttuuri ja katsoa sen jälkeen mitä jää jäljelle, jonka voidaan ajatella olevan populaarikulttuuria (Storey, 2012). Tämän määritelmän mukaan populaarikulttuuria on aina pidetty alempiarvoisempana, jonka vuoksi sitä pidetään aseman ja luokan merkinä (Storey, 2012). Kolmanneksi Storey (2012) määrittelee populaarikulttuurin massakulttuurin avulla, jonka mukaan valmistus tapahtuu massatuotantona suurten massojen käytettäväksi eli populaarikulttuuri voidaan nähdä massakulttuurina (Storey, 2012). Tämä perustuu kaupallisuuden näkökulmaan, jonka kohteena ovat kuluttajat (Storey, 2012). Neljäs määritelmä väittää, että populaarikulttuuri on kulttuuria, joka on peräisin ihmisistä ja tehty ihmisiä varten (Storey, 2012). Sen mukaan mikään ei ole ylhäältäpäin pakotettua, vaan ihmiset ovat tehneet sen ihmisiä varten ja siten populaarikulttuuria voidaan

pitää erinäisenä kansankulttuurina (Storey, 2012). Viidennen populaarikulttuurin määritelmän mukaan populaarikulttuurin voidaan ajatella olevan osittain hallitsevien luokkien pakottamista ja osittain alisteisten luokkien vastustamaa eli hallitsijat voivat luoda kulttuuria, mutta alaiset päättävät, mitä he säilyttävät tai hylkäävät (Storey, 2012). Kuudennen ja viimeisen määritelmän mukaan populaarikulttuuri voidaan nähdä kulttuurina, joka ei enää tunnista eroa korkea- ja populaarikulttuurin välillä, eli eroa kaupallisen ja autenttisuuden välillä ei ole helposti tunnistettavissa (Storey, 2012). Tämän määritelmän mukaan populaarikulttuurin käyttäjät voivat omaksua valmista sisältöä sekä muuttaa sitä omaan käyttöönsä tai hylätä sen ja luoda tilalle oman sisällön (Storey, 2012).

Eri määritelmien laajuuden ja monipuolisuuden vuoksi populaarikulttuurin käsitettä on helpompi lähteä avaamaan sen sisältöjen kautta, vaikka niinhinkään ei ole annettuna yhtä ja oikeaa määritelmää. Nimittäin myös populaarikulttuuriin kuuluvat sisällöt vaihtelevat kontekstin ja eri määritelmien mukaan. Viime vuosien aikana on ilmestynyt uusia populaarikulttuurin ja sen käytön muotoja, jotka ovat syrjäyttäneet perinteisiä populaarikulttuurin lähteitä, kuten televisiota ja radiota. Nykyään ihmisillä on mahdollisuus katsoa tai kuunnella koska haluavat ja mitä haluavat, eivätkä ne ole enää sidottanut tiettyyn aikaan tai paikkaan. Älypuhelin, älykellojen ja tietokoneen avulla voidaan välittää ja levittää populaarikulttuurin sisältöjä nopealla tahdilla (Delaney & Madigan, 2016). Nykymaailmassa on erityisen tärkeää pysyä ajantasaisessa tiedossa ja sosiaalisen median avulla voidaan saada tieto heti tapahtuneen jälkeen. Nopeatahtisuus onkin siis yksi keskeisistä syistä, miksi esimerkiksi sosiaalinen media houkuttelee enemmän käyttäjiä kuin perinteinen media. Delaney ja Madigan (2016) määrittelevät populaarikulttuurin sisällöiksi populaarimusiikin, elokuvat, television, radion, videopelit, kirjat sekä urheilun. Myös internet, sosiaalinen media, sarjakuvat sekä jopa ihmistyypit, kuten julkkikset ja urheilijat, voidaan luokitella osaksi populaarikulttuuria (Delaney & Madigan, 2016). Näiden lisäksi villitykset, muoti ja trendit voidaan nähdä osana populaarikulttuuria (Delaney & Madigan, 2016). Kuitenkin on muistettava, ettei kaikki näiden sisällöistä ole aina populaaria, vaan se saattaa muuttua tilanteen mukaan. Onkin aina pidettävä läsnä asioiden populaarisuus eli se, mikä on suosittua. Usein kuitenkin raja populaarin ja ei-populaarin välillä saattaa olla häilyvä, jonka vuoksi päätös siitä, kummalle alueelle asia kuuluu, kuuluu yksilölle. Storey (2012)

pohtiikin populaarikulttuurin määritelmässä sitä, jos nykypäivänä populaarikulttuuria on niin paljon, niin jääkö jäljelle vain pelkkää kulttuuria, eikä siten vastaa populaarikulttuurin määritelmään. Kuitenkin on hyvä pitää mielessä, että populaarikulttuurin määrittelyssä ei ole ennalta määriteltyä oikeaa tai väärää vastausta. Tämän tutkimuksen määritelmät painottuvatkin pitkälti populaarikulttuurin eri osa-alueisiin ja sen kautta aiheen lähestymiseen.

Populaarikulttuurin määritelmä on muuttuva ja joustava mutta erityisesti sen sisältö muuttuu, kehittyy ja vaihtuu eri aikoina. Esimerkiksi 1900-luvun alkupuolella äänettömät elokuvat olivat suosittuja (Delaney & Madigan, 2016). Se ei kuitenkaan tarkoita, että ne enää olisivat, vaan elokuvateollisuuden kehittymisen myötä määritelmät elokuvan suosion tavoille ovat muuttuneet. Niitä ei kuitenkaan tulisi poistaa kokonaan populaarikulttuurista, vaan niitä tulisi ajatella aikansa populaarikulttuurina. Populaarikulttuuria voidaan pitää nopeasti muuttuvana ilmiönä. Se omaa välittömimmät ja nykyaikaisimmat elementit elämässämme ja nämä elementit ovat usein alttiita hyvinkin nopeille muutoksille (Delaney & Madigan, 2016). Muutosten syynä on yleensä ihmisten ja heidän ajatuksiensa, toiveidensa ja kiinnostuksena kasvaminen, muuttuminen ja kehittyminen. Nykymaailmassa ihmisille on tärkeää olla tietoinen ja kiinnostunut maailman tapahtumista, tutustua ja tutkia itseään sekä tutustua uusiin ihmisiin ja löytää itsensä kaltaisia ihmisiin. Juuri populaarikulttuurin avulla suuri määrä samankaltaisia ihmisiä voi samaistua toisiin ihmisiin (Delaney & Madigan, 2016). Se voi auttaa yksilöä rakentamaan omaa identiteettiään, muodostamaan mielipiteitä ja kokemaan erilaisia tunteita. Media on täynnä idoleita ja muita vertailukohteita, joista ottaa mallia, joiden avulla voidaan arvioida omaa minän ja maailman suhdettaan (Salokoski & Mustonen, 2007). Populaarikulttuuri tarjoaa yksilöille mahdollisuuden vaikuttaa, muokata tai jopa muuttaa vallitsevia tunteita ja käyttäytymisnormeja (Delaney & Madigan, 2016).

## *2.2 Populaarikulttuuri koulumaailmassa*

Populaarikulttuurin näkymistä koulumaailmassa voidaan pitää nykyajan yhteiskunnassa oleellisena. Seuraavien näkökulmien avulla on tarkoitus nostaa esiin ajatusta siitä, miten koulu voisi luoda yhtenäiset tavoitteet ja apukeinot, joiden avulla voitaisiin pyrkiä kohti populaarikulttuurin hyödyntämistä myös

koulumaailmassa. Näin pyrkimys kohti kodin ja koulun välisen kuilun pienenemistä olisi enemmän mahdollista. Populaarikulttuuri on kuitenkin tärkeä osa nykyajan kulttuuria mutta myös käyttäytymistä, jonka vuoksi sen avulla opettaminen toisi koulutukseen monenlaista uutta ja monipuolista sisältöä.

Oppimisen voidaan nähdä laajalti koulusidonnaisena, mutta tulee kuitenkin muistaa, että suurin osa oppimisesta tapahtuu sen ulkopuolella. Ihmiset oppivat päivittäin muun muassa tapahtumien, kokemusten ja keskustelujen myötä. Kirjat ovat vuosien saatossa olleet tärkein oppimisen tapa, mutta sen rinnalle on kehittynyt muitakin oppimisen välineitä. Näitä ovat muun muassa radio, televisio sekä internet. Nämä välineet lukeutuvatkin populaarikulttuurin osa-alueisiin, jonka vuoksi voidaan jopa ajatella populaarikulttuurin olevan yksi tärkeimmistä oppimisen välineistä. Niiden avulla voidaan oppia mm. miten käyttäytyä tai pukeutua, miten joku asia toimii tai miten jokin ongelma voidaan ratkaista. Etenkin lasten ja nuorten elämässä populaarikulttuuri on vahvasti läsnä. He kokevat populaarikulttuurin, esimerkiksi musiikin tai pelit, usein vain viihteenä, mutta saattavat oppia niistä huomaamattaan. Kuitenkin kun koulumaailma nähdään yhä tänä päivänkin muodollisena ja järjestelmällisenä kokonaisuutena, populaarikulttuuria voidaan pitää hyvin epätoimivana kouluun, sillä se on epävarma kulttuuri-ilmiö (Koh & Benson, 2011). Aina, kun populaarikulttuurin muodosta ehtii tulla ihmisten ajatuksissa jonkinlainen ilmiö, esiin tulee joku uusi asia, genre tai muu populaarikulttuurin muoto, joka ottaa vallan. Jopa yksittäisen ihmisen on vaikea pysyä kehityksessä, trendeissä ja muutoksessa mukana, niin miten voisi olettaa, että koulu pääsisi tähän nopeaan muutokseen mukaan. Kuitenkin loppujen lopuksi koulun tavoitteena on antaa kasvatusta niin nykypäivässä kuin tulevaisuudessakin elämiseen, joten olisikin syytä pohtia sen aseman tärkeyttä myös koulumaailmassa.

Populaarikulttuurin käyttäminen koulumaailmassa ei ole kovin mutkatonta, vaan sen käyttämiseksi tulee ottaa huomioon monia eri asioita. Yksi tärkeimpiä asioita, mitä populaarikulttuuria käyttäessä tulee ottaa huomioon, on tekijänoikeudet. Niiden avulla voidaan suojata henkilöt luomia teoksia, kuten taloudelliset ja moraaliset oikeudet (Toikkanen & Oksasen, 2011). Tekijänoikeuksia suojataan tekijänoikeuslailla, jotka eivät ole niin yksinkertaisia, kuin voisi kuvitella. Lait ovat tiukat ja ne muuttuvat jatkuvasti ja niiden tulkitseminen on hankalaa, sillä eri lakipykälät vaikuttavat toisiinsa usein eri

tavoin (Toikkanen & Oksanen, 2011). Tekijänoikeuslaissa määritellään kuitenkin jonkinlaisia lisäoikeuksia opetukselle, joista osa koskee opetustoimintaa, kun taas osa opetusta yleisimmin (Toikkanen & Oksanen, 2011). Lisäksi kaupungilla tai koululla saattaa olla käytössä myös erilaisia sopimuksia ja lisenssejä (Toikkanen & Oksanen, 2011), joista selvää ottaminen on usein pelkästään opettajan omalla vastuulla. Lisäksi opettajan tehtävänä on selvittää, miten onnistuu jonkin populaarikulttuurisen alueen jakaminen ja käsitteleminen luokkahuoneessa.

Populaarikulttuurin hyödyntämisestä opetuksessa löytyy jonkin verran aikaisempia tutkimuksia. Esimerkiksi Huizengan ym. (2009) tekemässä tutkimuksessa toisen asteen opiskelijoille ilmeni, että mobiilipelien käyttö oppimiseen on erittäin tehokas verrattuna tavanomaiseen projektipohjaiseen opetussuunnitelmaan ja tuonut esiin lupaavia uusia suuntauksia tulevalle tutkimukselle. Heidän mukaansa mobiilipelien käyttö opetuksessa voi olla erinomainen tapa yhdistää paikallaan oleva ja aktiivinen oppiminen hauskanpitoon (Huizenga ym., 2009). Keskeistä pelien käytössä on myös pelilukutaidon opettaminen (ks. monilukutaito, s.20, [Haasio, 2022]). Sen vuoksi on tärkeää, koska pelejä on nyky maailmassa paljon, että niitä on suunniteltu myös opetustarkoitukseen, jolloin niitä voidaan käyttää oppimisen välineenä (Salokoski & Mustonen, 2007).

### *2.3 Populaarikulttuurin ilmentyminen opetussuunnitelmassa*

Opetuksen toteuttaminen on usein pelkästään opettajan vastuulla, mutta hänen on noudatettavaa niin valtakunnallista kuin koulukohtaistakin opetussuunnitelmaa. Näin opettaja saa opetukselleen raamit, joiden sisällä hän voi toteuttaa omia opettamisen tapojaan. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteilla on suuri merkitys niille sisällöille ja tavoille, mitkä kouluissa ja opettajilla on käytössä. Opetussuunnitelma ja siten myös koulutusjärjestelmät määräävät tiukasti ne tietyt tiedot ja taidot, jotka ovat merkityksellisiä yhteiskunnan toiminnalle (Koh & Benson, 2011). Jotta populaarikulttuuria voitaisiin hyödyntää enemmän opetuksessa, sen sisältöjä tulisi määritellä enemmän myös opetussuunnitelmassa. Sen avulla koulu ja opettajat saisivat

rohkaisua ja tukea sen lisäämiseen osaksi opetusta. Kuitenkin vielä nykyisessä opetussuunnitelmassa (Opetushallitus, 2014) populaarikulttuurin huomioiminen on lähes olematonta ja tulkinnanvaraista. Tämän vuoksi populaarikulttuurin liittyvän opetussuunnitelmätiedon ohjelmistojen laajentaminen voidaan kokea edelleen haasteena (Koh & Benson, 2011).

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet (Opetushallitus, 2014) ohjeistaa huomioimaan oppilaiden omia mielenkiinnonkohteita sekä herättämään mielenkiintoa oppiaineita kohtaan. Populaarikulttuurin eri osa-alueiden voidaankin ajatella olevan iso osa oppilaiden mielenkiinnonkohteista. Sosiaalinen media, videopelit, elokuvat sekä musiikki ovat monen lapsen ja nuoren elämässä ihan arkipäivää. Sen vuoksi myös opettajan olisi hyvä nähdä nämä myös hyödyllisenä voimavarana eikä pitää niillä pelkästään viihdearvoa. Kuitenkin loppujen lopuksi opettajalla on vapaus ja vastuu valita omille oppilailleen, ja tilanteeseen sopivimmat mielenkiintoa lisäävät tavat ja asiat. Tämä vapaus saattaa kuitenkin usein koitua opetuksen kohtaloksi, sillä uuden asian kokeileminen saattaa tuntua opettajasta haastavalta, aikaa vievältä ja jopa hyödyttömältä.

Tämänhetkisen voimassa olevan perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014) populaarikulttuurin tai sen välineiden esiintyminen on vähäistä. Populaarikulttuurista mainitaan ainoastaan uskonnon sisältöalueissa (S1, S2); on osattava ottaa huomioon käsiteltävien teemat myös median ja populaarikulttuurin kontekstissa. Opetussuunnitelmassa (Opetushallitus, 2014) ohjataan myös tarkastelemaan kristinuskon piirteiden näkymistä populaarikulttuurissa. Ainoastaan populaarimusiikki on eritelty opetussuunnitelman ohjelmiston (S4) sisältöalueessa. Ohjelmistoon on sisällytettävä monipuolisesti erilaista musiikkia, joista yhtenä osa-alueena on populaarimusiikki (Opetushallitus, 2014). Tämän lisäksi sosiaalisen median merkitys näkyy arvokasvatuksessa; sen ajatellaan muokkaavan lasten ja nuorten arvomaailmaa (Opetushallitus, 2014). Perusopetuksen opetussuunnitelmassa (Opetushallitus, 2014) mainitaan kulttuurinen opetus, johon piiriin voidaan myös ajatella populaarikulttuurin kuuluvan. Populaarikulttuuri on nimensä mukaisesti kulttuuria, jonka voidaan katsoa koostuvan mm. ihmisten mieltymyksistä ja kiinnostuksen kohteista. Storeyn (2012) yksi määritelmä toteaaakin, että populaarikulttuuri on kulttuuria, joka on monen ihmisen suosimaa tai pitämää.



Mediakasvatukseen ohjataan opetussuunnitelmassa jonkin verran. Opetussuunnitelman (Opetushallitus, 2014) mukaan mediakasvatuksen avulla voidaan vahvistaa kulttuurista monilukutaitoa, johon vaikuttaa myös oppilaiden ja heidän perheiden oma mediakulttuuri. Lisäksi mediasisällöt, niiden tulkitseminen, tuottaminen ja ymmärtäminen ovat keskeistä opetuksen sisältöjä luodessa (Opetushallitus, 2014). Opetussuunnitelmassa ohjataan katsomaan sitä, miten media muokkaa kulttuuria (Opetushallitus, 2014). Populaarikulttuurin ilmiöitä voidaan nähdä liitännäisenä mediakasvatuksen kautta, sillä monet populaarikulttuurin osa-alueet ovat hyödynnettävissä median kautta. Nykypäivän opetussuunnitelma ohjaa kouluja turvalliseen medioiden käyttöön sekä mediakulttuurin hahmottamiseen. Esimerkiksi mediavälineiden turvallinen ja monipuolinen käyttö ovat läsnä opetussuunnitelman ohjeissa (Opetushallitus, 2014). Oppilaita tulee ohjata arvioimaan mediaan kriittisesti sekä käyttämään sen antamia mahdollisuuksia (Opetushallitus, 2014). Molemmat perinteinen media ja digitaalinen media on mainittu opetussuunnitelmassa, jonka mukaan median vaikutuksen arviointi ja sen käyttäminen tulee olla opetuksen keskiössä (Opetushallitus, 2014). Opetussuunnitelma (Opetushallitus, 2014) ohjeistaa monipuoliseen oppimisympäristöjen kehittämiseen, jossa osana on myös mediakulttuuri.

Perusopetuksen opetussuunnitelma on opettajien tärkein apuväline ja ohjenuora. Sen vuoksi sen täytyisi pysyä ajankohtaisena ja kehittyä jatkuvasti. Muutamassa vuodessa teknologia ja sen mukana media ja populaarikulttuuri ovat tulleet osaksi ihmisten jokapäiväistä elämää. Sen vuoksi myös opetussuunnitelman tulisi keskittyä osiltaan niihin, jotta opettajan saisivat apuja niiden opetukseen ja sen avulla voitaisiin taata myös oppilaille tasavertaisempaa opetusta teknologioihin, medioihin ja populaarikulttuuriin liittyen.

### 3 MEDIAKASVATUS SILTANA POPULAARIKULTTUURIIN

Median asema yhteiskunnassa on kasvanut ajan saatossa. Perinteisen median (kuten sanomalehdet ja uutislähetykset) rinnalle on rakentunut niiden digitaaliset muodot (sanomalehtien verkkoversiot) sekä kokonaan uudet mediat (sosiaalinen media) (Kupiainen & Sintonen, 2009). Siten myös mediaan liittyvien taitojen määrä ja laatu on kasvanut ja muuttunut; ihminen ei ole enää pelkästään kuluttaja mutta myös sisällöntuottaja. Nykypäivän mediataitoihin kuuluu mm. viestintäteknologian osaaminen sekä kyky analysoida ja arvioida vastaanottamaansa tietoa (Herkman, 2007). Myös viestintä ja siihen liittyvien välineiden käyttäminen itseilmaisuuksiin sekä yhteisölliseen ja yhteiskunnalliseen vuorovaikutukseen ovat osa näitä taitoja (Herkman, 2007). Näihin lukeutuvat myös poliittinen ja yhteiskunnallinen aktiivisuus (Herkman, 2007).

Median voidaankin katsoa olevan oivasti soveltuva näiden tarpeiden täyttymiseen. Ihmisen ei tarvitse nykyään pelkästään kuluttaa mediaa, vaan kuka tahansa kykenee luomaan sisältöä eri medioihin paikasta ja ajasta riippumatta. Nykyään koulu, työt, arki ja vapaa-aika ovatkin tulvillaan median eri muotoja (Herkman, 2007). Sen vuoksi on syntynyt mediakulttuuri. Mediakulttuuriin, kuten kaikkeen kulttuuriin, kuuluu aktiivinen merkitysten tuottaminen sekä yksilöllinen ja yhteisöllinen ulottuvuus, jonka avulla voidaan luoda kokemuksia ja tuottaa mielihyvää (Herkman, 2007). Tämä mielihyvä on tuotosta helppoudesta, sillä mitään ei välttämättä joudu tietoisesti pohtimaan tai opiskelemaan (Suoranta, 2003). Medioita on siis yksinkertaisen helppo käyttää, kuluttaa sekä myös luoda. Se ei kuitenkaan ole täysin ongelmaton. Yksi mediakulttuurin ongelmista on, että ihmiset eivät kykene näkemään sen läpi, minkä avulla identiteettiä ja kokemusta luodaan (Kupiainen & Sintonen, 2009). Tämän vuoksi omaa identiteettiä ja kokemuksia voidaan rakentaa helposti väärän tiedon varaan. Sen vuoksi kriittinen mediakasvatus yleisestikin on tärkeää, sillä sen jakamaa tietoa tulisi

suodattaa eikä ottaa vastaan sellaisenaan. Mediakasvatuksen avulla opetellaan kriittisesti suhtautumaan medioiden sisältöihin ja niissä tapahtumaan käyttäytymiseen. Esimerkiksi sosiaalisen median kasvaminen on tehnyt helpoksi siellä tapahtuvan kiusaamisen. Huhtala (2013) luettelee artikkelissaan internetin mahdollistamia uusia kiusaamisen muotoja. Netissä tapahtuvaan kiusaamiseen lukeutuvat mm. *”pilkkaavat viestit ja kommentit, juoruilu tai henkilökohtaisten tietojen levittäminen, valokuvien manipulointi ja levittäminen, toisen nimellä esiintyminen, salasanojen huijaaminen, eristäminen sekä uhkailevat viestit”* (Huhtala, 2013, 45). Kiusaaminen on yksi internetin ja medioiden tuomia negatiivisia puolia, joita tulisi käsitellä ja niissä toimimista tulisi opettaa.

Median aseman kasvaessa, sen tärkeys korostuu myös koulumaailmassa. Median vaikutusta on tutkittu aiemmin opetuksen välineenä sekä myös oppimisen tuen näkökulmasta (Salokoski & Mustonen, 2007). Tässä kappaleessa käymme läpi niin mediakasvatuksen ja medialukutaidon näkökulmia. Lisäksi pyrimme sosiaalisen median avulla havainnoimaan näiden suhdetta populaarikulttuuriin ja sitä kautta populaarikulttuurin lähestymistä koulussa.

### *3.1 Mediakasvatus ja medialukutaito*

Median rooli nykynuorten arjessa on nostanut mediakasvatuksen kysymykset keskusteluna aiheeksi (Herkman, 2007). Kupiaisen ja Sintosen (2009) mukaan mediakasvatus on kasvatusta sekä oppia mediasta ja median parissa. Mediakasvatus on eri mediavälineiden ja niiden käytön käsittelyä, mediasisältöjen analysointia sekä median vaikutuksen arvioimista (Mediakasvatusseura ry, 2023). Mediakasvatuksella pyritään vahvistamaan juuri medialukutaitoa eli sellaisten tietojen ja taitojen sekä ymmärrystä, joita tarvitaan median tulkinnessa, tuottamisessa, itseilmaisussa (Mediakasvatusseura ry, 2023). Lisäksi siihen kuuluu oman mediakäyttämisen ja mediasuhteen tarkastelua (Mediakasvatusseura ry, 2023). Mediakasvatuksessa on olennaisena osana myös mediataidot. Mediakasvatusseura ry (2023) määrittelee mediataidot seuraavanlaisesti; *”mediatuottaminen, mediasisältöjen tulkinta, medialaitteiden käyttötaidot, tiedonhaun taidot, kriittisyys mediavälitteistä informaatiota kohtaan, mediavälitteiset viestintä- ja vuorovaikutustaidot, sosiaalinen ja poliittinen*

*osallisuus ja vaikuttaminen median kautta sekä median käyttö elämänhallinnan ja hyvinvoinnin tukena*”. Mediataitoja voidaan pitää nyky-yhteiskunnassamme kansalaistaitoina (Mediakasvatusseura ry, 2023). Medialukutaidon päämääränä on netin turvallisempi käyttö (Haasio, 2016).

Pelilukutaito on harvinaisempi käsite, mutta sitä voidaan pitää tärkeänä, erityisesti lasten ja nuorten kontekstissa. Se on medialukutaidon osa, jonka keskiössä on pelin olemuksen ymmärtäminen sekä pyrkimys hahmottamaan, mikä on pelaamisen tarkoitus (Haasio, 2016). Faktan ja fiktion erottaminen toisistaan on myös keskeistä pelilukutaidossa, esimerkiksi on olennainen taito ymmärtää väkivaltaisen pelin fiktiivisyys sekä ymmärtää ettei itse voi toimia samoin oikeassa elämässä (Haasio, 2016).

Yhä nuoremmat lapset ovat median kanssa vuorovaikutuksessa, mikä tekee entistä tärkeämmäksi mediakasvatuksen määrän lisäämisen ja kehittämisen koulumaailmassa. Mediakasvatus on vuorovaikutusta kasvattajan, kasvatettavan ja itse mediakulttuurin välillä ja sen tavoitteena on medialukutaito (Kupiainen & Sintonen, 2009). Medialukutaidon opettaminen ja medialukutaitoisten toimijoiden kasvattaminen on mediakasvatuksen keskeisimpiä tavoitteita (Kupiainen & Sintonen, 2009). Digitaalinen ja medialukutaito ovat kykyä analysoida, pohtia ja toimia maailmassa, jossa tarvitaan laaja valikoima elämäntaitoja (Hobbs & Moore, 2013). Sen keskiössä ovat mediakulttuuristen ilmiöiden laajempi ymmärtäminen nähden myös yhteisöllisyyden ja eettiset näkökulmat. Medialukutaito ei kuitenkaan ole pelkästään lukutaitoa, vaan siihen liittyvät myös multimodaalinen, intertekstuaalinen ja intermediaalinen näkökohta (Kupiainen & Sintonen, 2009). Medialukutaito käsittää monia eri taitoja ja pitää sisällään mediatekstien vastaanottamista, vuorovaikutusta, osallisuutta sekä omaehtoista kulttuurista tuottamista (Kupiainen & Sintonen, 2009). Medialukutaitoa voidaan pitää jatkumona, joka ei ole koskaan valmis, vaan kasvaa ja kehittyy koko ajan (Kupiainen & Sintonen, 2009). Taito ja pyrkimys ennaltaehkäistä ja ratkaista digitaalisen median ongelmatilanteita yhdessä oppilaiden ja vanhempien kanssa on yksi olennaisimmista opettajan mediakasvatustaidoista (Rasi & Kangas, 2018). Mediakasvatus on yksinkertaisimmillaan osaamista ja ymmärrystä digitaalisuuden ja medioiden tarjoamista mahdollisuuksista ja haasteista opetukseen liittyen (Rasi & Kangas, 2018).

Mediakasvatus ei ole ainoastaan saarnaamista internetin ja median haitoista ja vaaroista, vaan sen avulla voidaan antaa välineitä koko elämänmittaiseen käyttöön, kuten tiedonhakuun sekä sovellusten käyttämiseen. Yleisesti mediakasvatusta pidetään hyödyllisenä erityisesti tietoyhteiskunnassa toimimisen kannalta (Herkman, 2007). Median käyttäminen oppimisen, tiedonhankinnan tai jäsentämisen välineenä on yksi tapa käyttää mediakasvatusta (Salokoski & Mustonen, 2007). Välinetaidot ovat keskeistä mediakasvatuksessa, kuten esimerkiksi valokuvaus- ja videotyöpajat, omien medioiden tuottaminen ja ATK- ja verkkoviestintätaidot (Salokoski & Mustonen, 2007). Mediakasvatusta ei tarvitse aina opettaa sellaisenaan, vaan se voidaan sulauttaa myös osaksi mitä tahansa oppiainetta ja niiden sisältöjä. Esimerkiksi taito- ja taideaineissa mediakasvatusta voidaan sulauttaa esimerkiksi kirjoittamisen, puheilmaisuun, musiikin, kuvataiteen, valo- ja videokuvauksen kautta (Salokoski & Mustonen, 2007).

Erilaisten fyysisten taitojen lisäksi mediakasvatuksen avulla voidaan oppia myös psyykkisiä asioita. Esimerkiksi oppilaat voivat harjoitella median luomien sisältöjen ja kokemusta avulla erilaisia rooleja ja empatiakykyään (Salokoski & Mustonen, 2007). Lisäksi media tarjoaa nuorelle erilaisia tunteita ja niihin tutustumalla voidaan lisätä tietoisuutta omista tunteista ja siten lisätä ymmärrystä itsestään ja samalla myös muista ihmisistä (Salokoski & Mustonen, 2007). Parhaimmillaan tv-ohjelmat, tietokonepelit ja internet tarjoaa erilaisia kokemuksia, samaistumisen aiheita ja uusia tunteita, jotka auttavat lapsen tunne-elämän kehittämisessä (Salokoski & Mustonen, 2007)

Mediakasvatuksesta puhuttaessa huolena yleensä nousee hyvinvointi (Kovanen & Spišák, 2018). Esimerkiksi sosiaalinen media voidaan nähdä yhtä suurena koukuttajana kuin huumeet (Kovanen & Spišák, 2018). Herkmanin (2007) mukaan sosiaalinen media huonontaisi yleissivistystä, jonka vuoksi etenkin lapset ja nuoret saattavat hairahtua helposti kaikkeen epäolennaiseen (Herkman, 2007). Tällaisen näkökulman mukaan sosiaalinen media heikentäisi perinteisiä oppimistapoja. Lisäksi erilaisen ja uudenlaisen työmäärän lisääntyessä huolenaiheeksi nousee usein opettajan resurssit, jaksaminen ja aika suhteessa annettuihin tavoitteisiin. Suoranta (2003, 9) pohtiikin teoksessaan kysymystä, siitä, ” *miten opettajat sovittavat työssään yhteen oppiaineidensa sisällöt ja mediakulttuurin laajenevan oppimäärän?*” Tämä kysymys herättää

varmasti paljon ajatuksia opettajan nykyiseen työmäärään liittyen. Siksi olisikin tärkeää pohtia, tuleeko nykyaikaista tietotaitoa arvostaa enemmän modernimman opetuksen armoilla eikä yrittää sovittaa niitä yhteen perinteisen opetuksen kanssa, vaan tulisiko nekin nähdä erillisinä yksilöinä. Vastapainoksi Suoranta (2003) nostaa ajatuksen myös siitä, että vaikka koulussa panostettaisiin mediakulttuuriin, perinteisen koulun merkitys ei täysin häviä. Laajan saatavilla olevan ja jatkuvasti kasvavan tiedon määrän vuoksi koulussa on kuitenkin oltava tarkkana, jotta osataan tarjota sellaista tietoa, jota tarvitaan (Suoranta, 2003). Voidaan kuitenkin pohtia, mitä tarpeellinen tieto oikeasti on jatkuvasti kasvavassa ja muuttuvassa maailmassa. Tiedon tarpeellisuus saattaa vaihdella koulusta, paikkakunnasta, maasta, yksilöstä ja yhteiskunnallisesta asemasta toiseen. On myös huomioitava, että nykyään ei ole suuressa asemassa niinkään tiedon ulkoa osaaminen, vaan esimerkiksi juuri tiedon hankinta, hahmottaminen ja arviointi ovat niitä taitoja, jotka ovat oleellinen osa nykymaailmassa toimimista (Suoranta, 2003).

On kuitenkin tärkeää muistaa koulun asema oppimisen ja kasvattamisen kentällä. Suurin osa kasvatuksesta on yleensä kodin vastuulla, kun taas vastuu oppimisesta on koulun vastuulla. Jaottelu ei ole kuitenkaan mustavalkoinen, vaan molemmat tarvitsevat tuekseen toisiaan taatakseen parhaimman mahdollisimman kasvun ja kehityksen lapselle. Mediakulttuuriin tutustuminen koulussa saattaa onnistua paremmin, sillä kotona tai kavereiden kanssa tavoitteet ja vaikutteet voivat olla hyvinkin erilaiset (Kovanen & Spišák, 2018). Mielihyvän ja uusien elämysten hakeminen, ja hektisyys ovat usein läsnä kotona tai kavereiden kanssa (Kovanen & Spišák, 2018). Koulussa tila on yleensä turvallisempi uusien asioiden kokemiseen, jolloin oma yksilöllinen kehittyminen saa enemmän tilaa. Jotta voitaisiin ymmärtää lasten ja nuorten käyttämää mediaa kokonaisuudessaan, tulisi kehittää pedagogiikka, jonka avulla voidaan osallistaa lapsia ja nuoria, ja siten pyrkiä tuomaan mediakulttuuria osaksi kasvatuskokonaisuutta (Kovanen & Spišák, 2018).

Reijo Kupiainen on tutkinut mediakasvatusta sekä siihen liittyvää medialukutaitoa paljonkin, erityisesti ala- ja yläkoulun kontekstiin liittyen. Yksi Kupiaisen tutkimuksista on tapaustutkimus suomalaisten nuorten (13–16-vuotiaiden) mediankäyttöön liittyen koulukontekstissa (Kupiainen, 2013). Tämän tutkimuksen mukaan oppimisesta on tehtävä moniulotteisempi, dynaamisempi ja

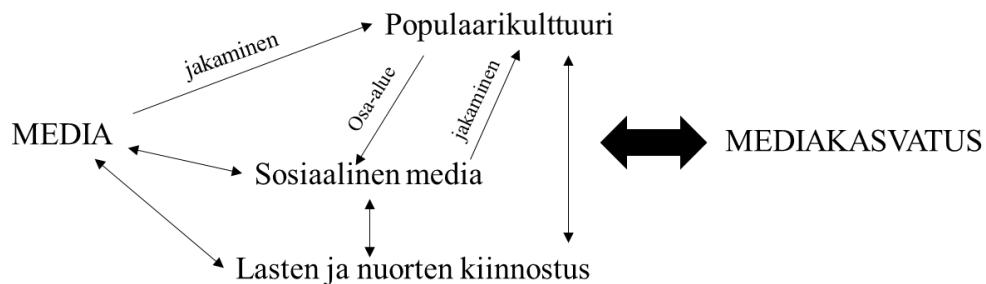
enemmän hybridimallinen, jossa ei erotella koulua muusta elämästä (Kupiainen, 2013). Tämän tutkimuksen oppilaiden mediakäytännöistä voidaan päätellä, että oppimista ei ole mahdollista erottaa muusta arjesta ja näin epävirallinen ja virallinen oppiminen voivat soluttautua lähemmäksi toisistaan myös fyysisessä koulutilassa (Kupiainen, 2013). Näitä Kupiaisen (2013) tutkimuksen tuloksia voidaan pitää hyvänä esimerkkinä siitä, että vanhasta ei tarvitse luopua kokonaan luodakseen jotain uutta. Tärkeää on pysyä mukana kehityksessä ja oltava ajankohtainen erityisesti koulutuksen kentällä.

Mediakasvatus koetaan siis hyvänä pohjana yleiselle tietojen ja taitojen oppimiselle sekä sitä pidetään yleissivistävänä. Se saattaa vaatia paljon työtä ja suunnittelua, etenkin, jos se ei ole opettajalle ennestään tuttua. Opetussuunnitelma kuitenkin velvoittaa jokaista opettajaa mediakasvatuksen opetukseen, jonka vuoksi opettajan täytyy ottaa askel tutustua niihin erilaisiin tapoihin, joilla median toimintatapoja, tehtäviä ja kiinnostuksenkohteita sekä sen antamia mahdollisuuksia ja käyttötarkoituksia eri yhteyksissä voitaisiin opettaa (Herkman, 2007, 48). Kuitenkin loppujen lopuksi on kyse lapsen ja nuorten elämästä ja tulevaisuudesta. Kuitenkaan mediakasvatusta ei voida tyrkätä vain koulun vastuulle, vaan vanhempien tulisi yhdessä lasten kanssa keskustellen tutkia netin käytön niin hyviä kuin huonojakin puolia (Haasio, 2016). Näin yhdessä päästään kohti turvallisemman ja luottamuksellisemman verkon käytön muodostumista lapsille ja nuorille (Haasio, 2016).

### *3.2 Populaarikulttuuri ja mediakasvatus*

Populaarikulttuuria ja mediaa ei voida pitää synonyymeinä toisilleen mutta niiden välillä voidaan nähdä paljon yhteyksiä. Esimerkiksi mediaa voidaan pitää yhtenä populaarikulttuurin jakamisen välineenä; median avulla jaetaan kuumimmat uutiset, julkkisten tekemiset ja tämän hetken parhaimmat artistit. Median avulla voidaan siis nostaa esille tämän hetken suosituimpia asioita ja sen avulla ne saattavat saada yhä enemmän nostetta. Näin jokin asia saattaa nousta täysin tuntemattomasta suosion kohteeksi. Erityisesti sosiaalinen media sisältää näitä piirteitä, sillä siellä tieto leviää nopeasti ympäri maailmaa. Lisäksi sosiaalisen median voidaan itsessään ajatella olevansa populaarikulttuuria, sillä sen tietyt sovellukset nousevat suosioon, kuten tällä hetkellä Instagram ja TikTok.

Sisältöjen luomisen lisäksi niissä voidaan katsoa, jakaa ja jopa kokea eri sisältöjä. Sosiaaliseen mediaan ja sen vaikutuksiin koulumaailmassa paneudutaan lisää kappaleessa 3.4 *sosiaalinen media*.



**KUVIO 1.** Median yhteys populaarikulttuuriin sekä lapsiin ja nuoriin

Kuvion 1 avulla pyritään hahmottamaan median, mediakasvatuksen sekä populaarikulttuurin yhteyksiä. Erityisesti sosiaalisessa mediassa lasten ja nuorten kiinnostus ovat keskeistä, sillä heitä kiinnostaa usein muoti, trendit sekä sosiaalistuminen. Median kautta jaetaan paljon populaarikulttuurista sisältöä, kuten myös sosiaalisessa mediassa. Sosiaalinen media taas voidaan nähdä yhtenä populaarikulttuurin osa-alueena. Populaarikulttuurin on todettu kiinnostavan lapsia ja nuoria. Näiden kaikkien voidaan katsoa olevan tärkeitä aiheita mediakasvatuksessa opetettavaksi. Lisäksi mediakasvatuksessa voidaan hyödyntää populaarikulttuurisia, lasten ja nuorten kiinnostuksen kohteita sekä sosiaalisen median sisältöjä.

Oleellisinta mediassa ja populaarikulttuurissa tässä tutkimuksessa on sen vahva yhteys lapsiin ja nuoriin. Media ja populaarikulttuuri ovat läsnä lasten ja nuorten arjessa niin paljon, että sen vaikutusta heidän kasvatukseensa ei voi kiistää (Herkman, 2007). Niiden avulla voidaan vaikuttaa mm. tunteiden käsittelyyn ja mielipiteisiin. Juuri populaarikulttuuri tuottaakin ihmisille mielihyvää ja hyviä fiiliksiä, jotka auttavat päivästä selviämisessä ja siihen liittyvät usein yhteisöllisyyden tunteita (Herkman, 2007). Populaarikulttuuri ammentaa myös oman identiteetin rakentumista, kuten käsitystä sukupuolesta, omasta seksuaalisuudesta, kansallisuudesta ja rodusta (Herkman, 2007). Kuitenkaan sen kasvatusvaikutusta ei voida nähdä täysin ehdottomana, sillä populaarikulttuuri on usein täynnä houkutusia, jonka vuoksi koulu kasvatusvaikutus jää toiseksi (Herkman, 2007). Nuorten mediakäytön



mahdollisuudet ja aikuisten tuki ovat olennaisessa asemassa heidän mediataitojen tason ja monipuolisuuden kehittymisessä (Mediakasvatusseura ry, 2023).

Opettajan käyttäessä populaarikulttuurin ilmiöitä opetuksessaan voidaan tutkia aihetta mielekkäämmin ja siten lisätä motivaatiota ja siihen liittyä mediakasvatuksen perspektiivi (Herkman, 2007). Oppimisen kannalta paras ratkaisu olisi nähdä populaarikulttuuri sellaisena hyötynä, jota opettajat ja oppilaat voisivat yhdessä käyttää (Suoranta, 2003).

### *3.3 Lapset, nuoret ja mediat*

Mediat ovat tärkeässä asemassa nykypäivän maailmassa. Ne ovat vahvasti läsnä lasten ja nuorten kaveri- ja vertaissuhteissa, hyvinvoinnissa, oppimisessa sekä vapaa-ajan viettämisessä (Mannerheimin lastensuojeluliitto). Internet ja sosiaalinen media antavat myös uudenlaisen lähestymistavan sosiaalisille suhteille; lapset ja nuoret voivat ottaa yhteyttä ikätovereihinsa anonyymisti ja myös ilman kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta (Salokoski & Mustonen, 2007). Tämä saattaa madaltaa kynnystä uusiin ihmisiin tutustuessa. Etenkin erilaiset yhteisöt antavat alustan tutustua uusiin ihmisiin, mutta myös löytää yhteyden omiin koulukavereihinsa yhteisten nettisivujensa kautta (Salokoski & Mustonen, 2007). Etenkin sosiaalinen media saattaa olla monen lapsen ja nuoren yksinäisyyden ja oman itsensä löytämisen pelastus. Myös tällaiset epäsuorat vaikutukset oppimiseen tulisi huomioida myös koulumaailmassa, jotta niitä voitaisiin käyttää opetuksen ja kasvatuksen voimavarana.

Median vaarat tulisi ottaa myös huomioon, sillä erityisesti lapset ja nuoret ovat alttiimpia sille kokemattomuutensa ja sinisilmäisyytensä vuoksi. Lapset ja nuoret eivät välttämättä ymmärrä internetin kaikkia mahdollisuuksia ja että niitä voidaan käyttää negatiivisesti. Esimerkiksi kiusaaminen tai toisena esiintyminen sosiaalisessa mediassa. Haasion (2013) mukaan sosiaalisessa mediassa tapahtuu paljon nettikiusaamista, ja se on hyvin yleistä etenkin nuorten keskuudessa. Verkossa kiusaaminen on helpompaa ja voidaan tehdä paljon huomaamattomammin (Haasio, 2013). Kuitenkin välillä on vaikeaa erottaa koulukiusaamista sekä nettikiusaamista toisistaan, sillä usein koulussa alkanut kiusaaminen jatkuu myös netissä (Haasio, 2013). Tämän vuoksi tähän tulisi osata

varautua ja suhtautua myös koulussa. Huhtalan (2013) mukaan lapsi tarvitseekin vielä aikuisen tukea netin käyttöön sekä sen pelisääntöjen ymmärtämisessä. Lasta tulisi auttaa ymmärtämään, että samat säännöt pätevät netissä kuin sen ulkopuolellakin (Huhtala, 2013). Media saattaa luoda lapsille ja nuorille vääränlaista kuvaa elämästä, sillä heidän medialukutaitonsa ei ole vielä kehittynyt. Myös näiden negatiivisten asioiden vuoksi mediakulttuuria tulisi yhä enemmän sulauttaa lasten ja nuorten arkeen yhdessä aikuisen, niin vanhemman kuin opettajankin, kanssa.

Mediakulttuuri on aiheena usein, kun puhutaan lasten ja nuorten oppimisen ja toiminnan ympäristöistä (Suoranta, 2003). Media- ja populaarikulttuuri antaa paljon sellaista, mitä usein kotona tai koulussa ei saa tai pystytä antamaan, jonka vuoksi sen voidaan ajatella kiinnostavan lapsia ja nuoria. Median avulla saadaan nopeasti tietoa ajankohtaisista asioista, joiden pohjalle voidaan omaa identiteettiä, mielipiteitä ja mieltymyksiä rakentaa. Esimerkiksi mediakulttuurin kautta lapset ja nuoret voivat oppia miten pukeutua ja mitä kuunnella (Suoranta, 2003). Lisäksi median kautta opitaan sen viihdyttävyydestä, informaation jakamisesta, mutta samalla se auttaa muodostamaan omaa maailmankuvaa ja pohtimaan omia mielipiteitään (Suoranta, 2003). Vaikka mediakulttuuri pystyisikin vastaamaan lasten ja nuorten tarpeisiin, se nähdään yhä usein enemmän haittana kuin hyötynä. Yksi syy tähän saattaa olla, että mediakulttuuri toimii laajalti kaupallisen kulutuskulttuurin ehdoilla (Suoranta, 2003). Etenkin koulukulttuuri on usein paljon kulutuskulttuuria vastaan, jonka vuoksi voi olla hankala nähdä mediakulttuurin ja koulukulttuurin yhteensulautumista ja hyötyjä. Juuri tämänkaltaisten ongelmakohtien välttämiseksi mediakasvatuksen tulisi olla oleellinen osa opetusta.

Lasten median käyttöä on tutkittu paljon vuosien saatossa. Myös opetus ja kulttuuriministeriö ovat rahoittaneet lasten mediabarometri tutkimusta, vuosina 2010–2013. Kyseisten mediabarometri -tutkimuksien mukaan voidaan päätellä, kuinka tärkeässä asemassa mediasisällöt ja median käyttö ylipäätensä oli jo vuosina 2010 ja 2013 (Suoninen, 2014). Barometrin mukaan jo alle 8-vuotiaiden lasten kuvaohjelmien ja digitaalisten pelien kulutus on runsasta (Suoninen, 2014). Vuoden 2013 barometrissa tutkittiin myös vanhempien käyttäytymistä ja siinä selvisi kuinka vähän vanhemmat oikeasti tietävätkään median sisällöistä; digitaalisten pelien sisältöjä tiedetään huomattavasti huonommin kuin muiden media-aineistojen

sisältöjä, ja niiden käyttöä valvotaan vähemmän (Suoninen, 2014). Kuitenkin olisi erittäin tärkeää, että vanhemmat tutustuisivat lasten peleihin, jotta voitaisiin valvoa paremmin sitä, että lapset pelaisivat ikä- ja kehitystasolleen sopivia pelejä (Suoninen, 2014). Vuonna 2012 tutkittiin 10–12-vuotiaiden lasten median käyttötaitoja (Suoninen, 2013). Barometrin mukaan lähes kaikilla tutkimukseen vastanneilla lapsilla oli pelikonsoli ja tietokone/televisio sekä jopa puolet katsoi kuvaohjelmia joka päivä ja 85 % melkein joka päivä (Suoninen, 2013). Barometrin tuloksiin verrattuna määrien voidaan ajatella moninkertaistuneen teknologian ja digimaailman kasvun myötä.

Voidaankin siis ajatella, että nykyään digitaalinen maailma on lasten ja nuorten elämässä yhtenäinen kokonaisuus ja ne koetaan yhtä lailla kohtaamis- ja ajanviettopaikoiksi kuin perinteisetkin tilat (Haasio, 2016). Sen ajatuksen hyödyntäminen koulumaailmassa avaisi opetukselle uusia ulottuvuuksia.

### *3.4 Sosiaalinen media*

Sosiaalisen median voidaan katsoa olevan monella tavalla yhteydessä populaarikulttuuriin. Nykypäivänä jo itsessään sosiaalista mediaa voidaan pitää populaarikulttuurina, sillä sen on vakiinnuttanut paikkansa ihmisten elämässä; suurin osa ihmisistä käyttää jotain sosiaalisen median sovellusta tai sivustoa päivittäin. Juuri suosioaspektinsa vuoksi, se voidaan nähdä osana populaarikulttuuria. Esimerkiksi Instagram, TikTok, Snapchat ovat sosiaalisen median sovelluksia, jotka ovat suuren massan käytössä ympäri maailmaa, etenkin nuorten keskuudessa. Sosiaalinen media muodostuminen on mahdollistanut maantieteellisen ja ajallisen riippumattomuuden. Sosiaalinen media on osa perinteistä mediaa mutta poikkeaa siitä siten, että se mahdollistaa kenen tahansa saada äänensä, persoonallisuutensa ja luovuutensa kuuluviin ympäri maailmaa tabletin, tietokoneen tai älypuhelimien avulla (O'Brien, 2014). Käytän sosiaalista mediaa esimerkkinä, jonka avulla voidaan päästä paremmin sen ytimeen mitä populaarikulttuuri on ja mitä hyötyä ja haittoja sen käytöstä opetuksessa voidaan mahdollisesti kokea. Sosiaalinen media on myös oivallinen esimerkki, sillä se voidaan helposti liittää myös mediakasvatuksen piiriin.

O'Brienin (2014) mukaan sosiaalinen media on eräänlainen sähköisen viestinnän muoto, jonka avulla voidaan jakaa tietoja, ideoita, viestejä ja muita

sisältöjä. Siellä kuka tahansa ihminen, paikasta tai ajasta riippumatta, voi ilmaista ajatuksiaan, ideologiaansa, päästää luovuuden valloilleen ja tutustua uusiin ihmisiin verkostoissa, joita ilman eivät olisi ikinä tavanneet toisiaan (O'Brien, 2014). Sosiaalinen media käsittää erilaisia verkkopalveluista, kuten Facebook, Twitter, blogit, wikit, YouTube, Wikipedia (Kalliala & Toikkanen, 2012). Näiden palveluiden kautta voidaan mm. viihtyä, pitää yhteyttä, jakaa kuvia, tietoa ja mielipiteitä sekä katsella videoita. Sosiaalinen media ei siis pelkästään ole tiedon vastaanottamista, vaan se on alusta, jonka avulla voidaan toteuttaa omaa luovuuttaan ja julkaista sitä sekä kokea lisäksi yhteisöllisyyden tunteita. Kokonaisuudessaan sosiaalinen media voidaan nähdä eräänlaisena toimintatapana ja -kulttuurina (Kalliala & Toikkanen, 2012).

Sosiaalinen media on tuonut uusia tapoja kuluttaa, tuottaa, oppia ja hankkia tietoa. Kalliala ja Toikkasen (2012) mukaan sosiaalinen media tarjoaa kirjoittajalle uusia julkaisumahdollisuuksia perinteisten kirjojen, lehtiartikkeliin tai monisteiden sijaan. Kirjoitusten julkaisu, erilaiset yhteistyöt, viestintä, multimediat, sosiaaliset verkostot, ajantasainen media yms. ovat oleellinen osa sosiaalista mediaa (Kalliala & Toikkanen, 2012). Nämä ovatkin luoneet uusia mahdollisuuksia myös yhteiskunnalle ja koulutukselle. Se antaa mahdollisuuden oppia enemmän, nopeammin ja helpommin, niin hyvässä kuin pahassa. Sosiaalisen median avulla voidaan luoda myös uraa, kuten esimerkiksi YouTube on nostanut uusia musiikintekijöitä, tanssijoita ja muita viihteen tekijöitä suureen suosioon (Wilska, 2018). Myös pelkästään julkaisemalla sosiaalisessa mediassa erilaisia sisältöjä, voi saada itselleen uran. Näiden kahden esimerkin avulla on tarkoitus hahmottaa sosiaalisen median ajankohtaisuutta ja hyödyllisyyttä. Sen avulla on mahdollisuus oppia uutta, muodostaa itselleen mieluisa harrastus tai löytää esimerkiksi uusia ystäviä. Tässä korostuu myös koulun ja työn vastapainoksi oleva vapaa-ajan tärkeys, jonka avulla voidaan pitää oma elämä mieleisenä ja auttaa jaksamaan arjessa. Seuraavaksi paneudutaan sosiaalisen median hyödyntämiseen koulumaailmassa sekä sen hyötyihin myös opettajan omassa työssä.

### 3.4.1 Sosiaalisen median hyödyntäminen opetuksessa

Sosiaalinen media antaa paljon uudenlaisia mahdollisuuksia opetukseen käytettäväksi. Sosiaalinen media nähdään usein vain hauskanpitona ja ajanviettona, mutta sen avulla voidaan tehdä paljon muutakin. Nykyaikainen oppimiskäsitys painottaa yhteisöllistä oppimista, tiedonkäsittelyä ja asiantuntijuuden kehittymistä, jotka voidaan nähdä perusteena sosiaalisen median opetuskäytölle, sillä sosiaalinen media sisältää samoja elementtejä (Pönkä & Impiö, 2012). Opetuksen sosiaalisuus, opetusmateriaalien monipuolisuus, erilaisten sisältöjen tuottaminen ja tiedon hankkiminen ja etsiminen ovat keskeisiä sosiaalisen median tuomia hyviä puolia. Keskeistä kuitenkin on, että opettaja pyrkii hyödyntämään näitä asioita opetuksessaan monipuolisesti huomioiden opetussuunnitelman, säännöt, ohjeistukset, lait (ikärajat ja tekijänoikeudet) sekä myös oppilaat. Pönkä ja Impiö (2012) toteavat artikkelissaan, että työskentely uudenaikaisessa oppimisympäristössä vaatiikin uusia pedagogisia ratkaisuja ja malleja. Sosiaalisen median käyttö opetuksessa vaatisikin siis muutoksia jo koulurakenteesta lähtien. Esimerkiksi perinteisen opetuksen malliin on hyvin vaikea sulauttaa sosiaalista mediaa, sillä opetustavat ja tyylit poikkeavat täysin toisistaan. Kun opetukseen otetaan uusia välineitä ja sovelluksia on samalla uudistettava pedagogisia käytäntöjä, jonka vuoksi opetusta tulisi kehittää kokonaisuutena (Pönkä, 2017). Koulussa olisikin tärkeää opetella medioiden ja erityisesti nuorten suosiman sosiaalisen median kriittistä käyttöä. Vääränlaisen tiedon ja viihteen vuoksi lapsia ja nuoria tulisikin ohjata rakentamaan suuntaan ja siten kannustaa turvalliseen ja oikeanlaiseen netinkäyttöön, jotka eivät vie nuoren kehityksen kannalta kielteiseen suuntaan arvojen ja asenteiden näkökulmasta (Haasio, 2016).

Pönkä (2018) luettelee artikkelissaan useita esimerkisivustoja ja -sovelluksia, joita opettaja voi hyödyntää opetuksessaan. Monet näistä sovelluksista on myös vapaa-ajalla nuorten suosiossa, kuten YouTube, Pinterest ja Instagram (Pönkä, 2018). Ottamalla monipuolisesti erilaisia sosiaalisen median alustoja käyttöön opetuksessa, ei vain pienennetä rajaa kodin ja koulun välillä, vaan myös päästään lähemmäksi populaarikulttuuria ja oppilaiden omaa elämysmaailmaa. Etenkin ajankohtaisuutensa vuoksi sosiaalisen median taitojen opettelua voidaan pitää tärkeänä koulumaailmassa. Pönkän (2017) mukaan

sosiaalista mediaa voidaan pitää osana yleissivistystä; kansalaistaidot, oppimistaidot ja työelämäntaidot ovat tässä tärkeässä osassa, jotta voidaan pärjätä opiskelussa, työelämässä sekä yhteiskunnassa ylipäänsä (Pönkä, 2017). Nykyään jo todella pienillä lapsilla ja nuorilla on elektroniikka ja niiden sisältämät palvelut halussa. Erityisesti sosiaalisen median viihde- ja kommunikointikäyttö on usein jo hallussa, toisin kuin oppimiseen ja opiskeluun liittyvät tiedot ja taidot (Pönkä, 2017). Lisäksi myös turvallisuuskysymykset jäävät usein vähemmälle lasten ja nuorten sosiaalisen median käytössä, sillä heillä on usein sinisilmäinen ja luottavainen näkemys sosiaalista mediaa kohtaan. Tämän vuoksi olisikin erityisen tärkeää, että kouluissa voidaan tutustua turvallisessa ympäristössä niin sosiaalisen median opetuskäyttöön kuin sen muihin sisältöihin, kuten uhkiin ja vaaroihin. Liikkumiseen turvallisesti digitaalisessa maailmassa tulisikin suhtautua yhtä vakavasti kuin liikkumiseen liikenteessä, jonka vuoksi sitä tulisi korostaa myös opetussuunnitelmassa.

Perusteita sosiaalisen median taitojen opetukselle on kerrottu eri opetussuunnitelmissa ja lisäksi raporteissa, joissa keskiössä on tulevaisuuden osaaminen (Pönkä 2018). Ensinnäkin tieto- ja viestintätekniikan taidot sekä monimediaisten sisältöjen lukutaito ovat oleellista osata, kun käyttää sosiaalista mediaa (Pönkä, 2017). Monilukutaito onkin yksi tärkeimmistä termeistä, kun puhutaan sosiaalisesta mediasta (Pönkä 2018). Monilukutaito kattaa mm. medialukutaidon, digitaalisen lukutaidon, netti- sekä informaatiolukutaidot (Pönkä 2018). Erilaisten sisältöjen lukeminen ja tulkitseminen sekä niiden luominen ovatkin keskeistä sosiaalisessa mediassa (Pönkä 2018). Sosiaalisessa mediassa onkin tällä hetkellä ehkä eniten erilaisia mediamuotoja ja tekstilajeja, jonka vuoksi monilukutaito on tärkeässä asemassa sosiaalista mediaa käyttäessä (Pönkä 2018). Sosiaalinen media ei korostu kuitenkaan pelkästä tekstistä, vaan siihen liittyy usein kuva, ääni sekä videot (Pönkä 2018). Pönkän (2017) mukaan opetuksen kehittäminen, ajanmukaisten välineiden käyttö sekä oppimisympäristön laajentaminen koulun ulkopuolelle ovat tärkeitä vaikuttimia sosiaalisen median opetuskäytön puolesta.

Sosiaalinen media on laaja kokonaisuus, jonka turvallinen käyttö vaatii monia eri taitoja. Sen vuoksi koulussa tulisi suhtautua siihen hyvin vakavasti. Koulun tehtävänä on kuitenkin opettaa ja kehittää nykypäivän tärkeitä taitoja ja sosiaalisen median taidot ovat yksi niistä. Kallialan ja Toikkasen (2012) mukaan

sosiaalinen media antaa alustan, joissa voidaan saada oppimisaineistoja, löytää muita oppijoita ja ryhmiä sekä myös etsiä tutkimustuloksia, keskusteluja ja uutisia (Kalliala & Toikkanen, 2012). Sitä ei kuitenkaan voida pitää opetuksessa pelkkänä välineenä, vaan kyse on eräänlaisen oppimisprosessin muotoilusta ja aktiviteetin valinnasta (Kalliala & Toikkanen, 2012). Nykypäivänä oppiminen ei koostu pelkästään jonkun sisällön kuluttamisesta, vaan sosiaalinen media antaa paljon mahdollisuuksia myös erilaisten sisältöjen tuottamiseen (Kalliala & Toikkanen, 2012). Sosiaalista mediaa on jo itsestään oppimisen alusta mm. lukuisten tietojen, taitojen ja uutisten kautta. Lisäksi sitä voidaan käyttää oppimisen välineenä. Erilaisten sosiaalisen median alustojen ja sivustojen avulla voidaan opetella luomaan ja tulkitsemaan eri sisältöjä. Monet sosiaalisen median palvelut sopivat yksilölliseen tai yhteisölliseen oppimisen tukemiseen (Pönkä, 2017). Jotta yhteisöllinen oppiminen olisi mahdollisimman kannattavaa on tärkeää pitää huolta yksilöllisestä oppimisesta. On huomioitava oppilaan omat lähtökohdat, eteneminen sekä muut tarpeet (Pönkä, 2017).

Sosiaalinen media voi vaikuttaa yksinkertaiselta alustalta käyttäjä, mutta on otettava huomioon monia erilaisia opetukseen vaikuttavia tekijöitä, kuten ikärajat, tekijänoikeudet ja soveltuvuus. Erityisesti juuri oppilaat tulee ottaa huomioon sosiaalisen median opetuskäyttöä pohtiessa. Oppilaiden taito- ja tietotaso, ennakkokäsitykset, ikätaso, ryhmäkohtaiset asiat, mahdolliset oppimateriaalit ja välineet sekä opetusmenetelmät ja aiheeseen soveltuvat työtavat ovat tärkeässä osassa sosiaalisen median käytössä (Pönkä, 2017). Sosiaalinen media voidaan nähdä opetuksessa erityisen laajana välineenä, jota voidaan muokata moniin tarpeisiin soveltuvaksi. Tämän vuoksi jokainen oppija pystyy keskittymään itselleen parhaiten soveltuviin osiin sekä pystyy luomaan ja hakemaan tietoa itsenäisesti ja muodostaa oman oppimiskokonaisuutensa. Sosiaalinen media tarjoaa hyvät raamit itsenäiselle oppimiselle, tutkimiselle ja tiedonhauille. Sosiaalisen median alustalla perinteinen opettajakeskeinen opetus saattaa toimia epäedullisesti (Kalliala & Toikkanen, 2012). Myös ongelmalähtöinen, tutkiva sekä yhteisöllinen ja yhteistoiminnallinen oppiminen toimivat sosiaalisen median ympäristössä (Kalliala & Toikkanen, 2012).

Kallialan ja Toikkasen (2012) mukaan kaiken mielekkään ja merkittävän oppimisen katsotaan tapahtuvan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Voidaan siis nähdä, että sosiaalinen media on toimiva juuri sosiaalisen aspektinsa vuoksi.

Sosiaalisessa mediassa ei tarvitse oppia yksin, vaan monien verkostoimiseen tarkoitettujen sivustojen avulla pysytään oppimaan ja pohtimaan asioita yhdessä, antamaan apua ja tukea toisille. Sosiaalisen median voidaan katsoa tukevan siis parhaiten vertaisoppimista, missä oppijat oppivat toisiltaan sekä opettavat ja neuvovat toisiaan (Kalliala & Toikkanen, 2012). Luokkahuoneessa on vain rajallinen määrä henkilöitä, mutta sosiaalisessa mediassa vastassa voi olla kuka tahansa, niin hyvässä kuin pahassa. Tämä antaa mahdollisuuden oppimisympäristöjen laajentamiseen. Oppilas ei ole enää riippuvainen pelkästään oman koulunsa tarjonnasta, vaan verkossa on saatavilla paljon muutakin tarjontaa, kuten toisen koulun materiaalit tai luennot (Purma, Leinonen & Toikkanen 2011). Sosiaalisen median voidaan siis nähdä antavan lukemattomia eri mahdollisuuksia opetukseen tai sen apuvälineeksi. Näitä tulisi vain osata hyödyntää parhaalla mahdollisella tavalla.

#### 3.4.2 Sosiaalisen median hyödyt opettajalle

Sosiaalinen media ei ole mielekäs ainoastaan oppilaille, vaan se tuo omat hyvät ja huonot puolensa myös opettajan työhön. Sosiaalisen median avulla myös opettaja pystyy saamaan vertaistukea, apua ja myös löytää uusia näkökulmia opetukseensa. Sosiaalinen media saattaa antaa opettajalle paljon, mutta sen käyttö saattaa tuntua myös työläältä ja aikaa vievältä, sillä tietoa ja tarjontaa on niin paljon ja on opettajan vastuulla löytää ja tutustua opetettaviin sisältöihin ennen oppilaita, jotta osaisi sanoa soveltuuko se sen hetkiseen opetuksen aiheeseen ja tilanteeseen. Opettajan on kuitenkin tärkeää osata tasapainottaa näiden elementtien välillä, jotta opetuksesta saataisiin monipuolinen ja toimiva mutta siten, ettei se kuormittaisi opettajaa itseään liikaa.

Erilaiset kouluun ja opetukseen liittyvät sivustot ja tilit ovat vakiinnuttaneet paikkansa sosiaalisessa mediassa. Koululla tai luokalla saattaa olla oma Instagram-tili, jossa jakaa koulun tapahtumista tai luokan käsitöistä kuvia ja videoita. Myös useat opettajat ovat perustaneet eri palveluihin ”*ope-tiliä*”, joissa he jakavat ajatuksiaan ja kokemuksiaan omasta arjestaan koulussaan. Vapaa-aikaan liittyvän käytön lisäksi opettajat saattavat käyttää sitä omaan ammatilliseen kehittymiseensä. Sosiaalinen media tarjoaa paljon tietoa ja materiaaleja, ilmaisia verkkokoulutuksia yms., joita he voivat hyödyntää omassa



opetuksessaan. Nykypäivänä verkossa on paljon välineitä, joilla voidaan tuottaa erilaisia ja uudenlaisia materiaaleja oppimisen tueksi (Kalliala & Toikkanen, 2012). Opettajat voivat myös verkostoitua sosiaalisen median kautta, ja löytää tiedon ja materiaalien lisäksi tarvittavaa vertaistukea ja neuvoja.

Opetusmateriaalit ovatkin yksi hyvä esimerkki sosiaalisen median hyötykäytöstä. Opettajan ei tarvitse enää tuottaa materiaaleja yksin, vaan he voivat tuottaa yhteisiä materiaaleja yhdessä kollegoiden kanssa ympäri maailman, jolloin työmäärä pienenee ja laadun katsotaan paranevan (Kalliala & Toikkanen, 2012). Keskustelupalstat, opettajien Facebook-ryhmät ja muut yhteisöt, kuten Freed, ovat oivallisia paikkoja opettajien verkostoitumiseen, materiaalien jakamiseen ja muuten vertaistuen löytämiseen. Sosiaalinen media antaa hyvän alustan oman alan tietojen levittämiseen ja seuraamiseen, kuten julkaisut, blogit ja muut keskustelualustat (Purma, Leinonen & Toikkanen 2011, 153).

Sosiaalisen median käyttö jakaakin yhä mielipiteitä opettajien keskuudessa. Opettajan luomaan mielipiteeseen vaikuttavat, esimerkiksi omat kiinnostuksenkohteet, taidot sekä käytettävissä oleva aika. Osalle opettajista sosiaalinen media saattaa olla suoraa jatkumoa verkko-oppimisen ympäristöistä, jolloin siirtymä sosiaalisen median käytön piiriin on tapahtunut luonnollisesti (Pönkä, 2017). Toiset taas saattavat pitää sen käyttöä haastavana. Haaste on sitä suurempi, mitä vähemmän opettajalla itsellään on sosiaalisen median käyttökokemusta ja tuntemusta (Pönkä, 2017). Jokaisella opettajalla tulisi kuitenkin olla mahdollisimman monipuolisesti tietoa ja taitoa sosiaalisen median käytöstä, mutta myös sen vaaroista ja haitoista, jotta hän osaisi mahdollisimman monin eri keinon jakaa tätä oppilaidensa kanssa. Tämä näkökulma sosiaalisen median vaikutuksesta nostaa esiin ajatuksen siitä, kuinka monipuolinen ja laaja voivat sosiaalisen median ja samalla myös populaarikulttuurin hyödyntäminen parhaimmillaan olla. Tutustuminen, kokeileminen, innostaminen sekä ajankohtaisuus ovat keskeisiä termejä, kun miettii syitä sosiaalisen median opetuskäytölle.

# 4 OPETUKSEN PEDAGOGISET LÄHESTYMISTAVAT

Opetus ei ikinä rakennu itsestään, vaan siihen vaikuttavat useat eri tekijät. Oppimisympäristö on usein keskiössä opetusta suunniteltaessa. Oppimisympäristöä valittaessa on syytä pohtia myös opetusmenetelmää mitä aikoo käyttää. Ollaanko luokkahuoneessa vai mennäänkö ulos? Onko itsenäistä työskentelyä vai ryhmissä? Onko kyseessä projekti, lukemista vai tietokoneella työskentelyä? Miten saada oppilaat kiinnostumaan aiheesta? Näihin kaikkiin valintoihin opettajan on keskityttävä päivittäin, jotta voitaisiin rakentaa monipuolinen tila oppimiselle. Tämä vaatii ennen kaikkea aikaa ja tietotaitoa opettajalta, mutta myös innostusta ja rohkeutta kokeilla jotain uutta.

Tässä kappaleessa lähestytään populaarikulttuurin hyödyntämistä opetuksessa oppimisympäristöjen sekä opetusmenetelmien valinnan kautta. Näin pyritään hahmottamaan sitä, mitkä asiat vaikuttavat valintaan ja mitkä asiat tulisi ottaa huomioon, sillä on juuri opettajan tekemistä valinnoista kiinni, päätyykö populaarikulttuuri luokkahuoneeseen vai ei. Seuraavaksi kuitenkin lähestytään oppimista motivaation kautta ja pyritään hahmottamaan juuri populaarikulttuurin vaikutusta motivaatioon.

## *4.1 Populaarikulttuurin yhteys motivaatioon*

Motivaatio yleensä saa ihmiset tekemään ja toimimaan. Motivaatio voi olla sisäistä tai ulkoista. Ne eivät ole täysin erillisiä toisistaan, vaan niiden voidaan katsoa täydentävän toisiaan, mutta toinen voi olla hallitsevampi kuin toinen (Ruohotie, 1998). Sisäisessä motivaatiossa syy toimintaan tulee sisältäpäin, esimerkiksi oppimisen halu tai itsensä toteuttaminen (Ruohotie, 1998). Ulkoinen motivaatio liittyy usein ulkoisten palkkion saamiseen, jotka ovat tyypillisesti lyhytaikaisia (Ruohotie, 1998). Esimerkiksi opettaja voi motivoida oppilaitaan elokuvan katsomisella, kun annetut tehtävät on tehty hyvin. Tällöin kyse on

ulkoisesta motivaatiosta. Kun taas, jos oppilasta itseään kiinnostaa aiheen oppiminen, kyse on sisäisestä motivaatiosta. Opettajan tulee itse myös tiedostaa kumpaan motivaatioon oppilaansa suuntaa ja mikä on sen tarkoitus. Molempien motivaatio tapojen voidaan katsoa olevan toimivia tilanteesta riippuen. Motivaatioon vaikuttaa myös vireyden sekä käyttäytymisen suunta sekä se yleensä liittyy vain yhteen tilanteeseen kerrallaan (vrt. asenne) (Ruohotie, 1998).

Populaarikulttuurilla voi olla yllättäviäkin vaikutuksia motivaatioon. Esimerkiksi Breien ja Wasson (2021) mainitsevan artikkelissaan, että aiemmissä tutkimuksissa on todettu, että digipeliin perustuvalla oppimisella voi olla positiivista vaikutusta sitoutumiseen, motivaatioon ja oppimiseen, sekä tarinallisuuden käyttö voi vahvistaa näitä vaikutuksia. Myös digitaalisen opetuksen vaikutusta on tutkittu, esimerkiksi Lin, Chen & Liu (2017) toteavat tutkimuksessaan, että digitaalinen oppiminen vaikuttaa paremmin oppimismotivaatioon sekä oppimistuloksiin kuin perinteinen opetus. Voidaan siis ajatella motivaation olevan keskeisessä asemassa opetuksen ja oppimisen kannalta. Suurin osa populaarikulttuurista lukeutuu digitaaliseen opetuksen piiriin, sen voidaan katsoa motivoivan oppimaan. Salmela-Aron (2018) mukaan oppilaan oppimiseen ja koulusuoriutumiseen sekä koulussa tehtäviin valintoihin vaikuttaa, mistä hän on kiinnostunut ja minkä kokee itselleen tärkeäksi sekä myös itselleen hyödylliseksi myös tulevaisuudessa. Oppimisessa on keskeistä juuri kiinnostus, jolloin oppiminen on helpompaa ja opiskelu mielekästä (Salmela-Aro, 2018). Oppilaat valitsevat itselleen sopivia kavereita, joiden vaikutuksesta syntyy koulukäyntiin liittyvät arvot, normit sekä odotukset (Salmela-Aro, 2018) Esimerkiksi koulusta kiinnostunut kaveriporukka edistää oppimismotivaatiota sekä -tuloksia, kun taas epäkiinnostuneet vähentävät niitä (Salmela-Aro, 2018)

## *4.2 Opetusmenetelmien merkitys populaarikulttuurin valintaan*

Populaarikulttuurin tuominen osaksi opetusta ja opetusmenetelmiä on opettajasta riippuvainen. Opettaja on vastuussa siitä valinnasta, jonka hän kunakin opetushetkenä tekee. Sillä, että valitseeko opettaja aiheeseen sopivan elokuvan vai tehdäänkö tehtäviä oppikirjasta, voi olla suuriakin eroja oppimisen kannalta. Kuitenkin on muistettava, että ei voida yksiselitteisesti sanoa onko jokin tietty menetelmä toimivampi kuin toinen, sillä erot saattavat vaihdella myös

luokan sisällä yksilöistä toiseen. Opettajan on tehtävä tietoinen valinta siitä, sopiiko kyseinen elokuva, musiikki tms. osa-alue osaksi juuri sen hetkistä opetusta ja pohtia myös sitä, onko se ryhmälle ja itselleen soveltuva. Se selviää ainoastaan kokeilemalla. Sen lisäksi, että populaarikulttuuria voidaan hyödyntää opetuksen apuvälineenä, se voi toimia myös motivoinnin välineenä tai palkintona, joka saattaa vaikuttaa oppimiseen alitajuisesti (ks. 4.1. ulkoinen motivaatio). Tärkeää on kuitenkin tuntea aika, paikka ja oppilaat, jotta osaa löytää parhaiten soveltuvan tavan.

Oppiminen on koulun tärkein tehtävä ja siten opettaminen on opettajien prioriteetti. Koulun tehtävänä on luoda oppimistilanteita, joiden avulla voidaan maksimoida oppimista. Opetussuunnitelmassa ja siten kouluissa on asetettu tiettyjä tavoitteita, jotka vastaavat kutakin ikäryhmän tieto- ja taitotasoa. Näiden avulla voidaan luoda opetustilanteita, joissa voidaan käyttää eri opetusmenetelmiä. Näiden tulisi pohjautua annettuihin tavoitteisiin ja oppilaiden tarpeisiin. Kallialan ja Toikkasen (2012) mukaan opetusmenetelmät ovat eräänlaisia tapoja ja tyylejä, joita opettaja voi käyttää opetuksessaan. Vuorinen (1993) täsmentää opetusmenetelmän määritelmää sanomalla, että opetusmenetelmät ovat niitä käytännön toimia, joiden avulla opettaja pyrkii järjestämään opetustilanteita ja siten edistämään oppimista. Pari- ja ryhmätyöskentelyt, oppikirjan läpikäyminen, lukeminen, kirjoittaminen, aiheeseen liittyvät pelit ja leikit, keskustelu sekä ongelmalähtöinen opetus ovat esimerkkejä opetusmenetelmistä, joita on kymmeniä, jos ei jopa satoja, joiden joukosta opettaja tekee valintansa. Nykyään opettaja voi helposti käyttää perinteisimpien opetusmenetelmien lisäksi populaarikulttuurin osa-alueita opetuksessa, kuten musiikkia, elokuvia sekä sosiaalista mediaa.

Kallialan ja Toikkasen (2012) mukaan opetuksessa voidaan käyttää yhtä tai useampaa opetusmenetelmää yhtä aikaa. Lisäksi ne saattavat vaihdella eri oppitunneilla ja eri ryhmien kesken (Kalliala & Toikkanen, 2012). Yleensä opettaja tekee tietoisin valinnan opetusmenetelmänsä käytöstä mutta joskus saattaa myös tiedostamattaan käyttää erilaisia menetelmiä ns. automaattisesti. Kuitenkin tietoisessa menetelmien käytössä ja valinnassa opettaja pystyy sijoittamaan ja muokkaamaan tietyn menetelmän tietyn ryhmän tai yksilön käyttöön sopivaksi. Opetusmenetelmän valinnassa täytyy olla erityisen tarkkana, jotta voidaan luoda ympäristö, jossa voidaan maksimoida kunkin yksilön

oppimista. Valinta voi tuntua ajoittain helpolta ja ajoittain taas todella mahdottomalta. Kyseessä on valinta, jossa on oppimisen kannalta erityisen tärkeää osata ottaa huomioon valintoihin vaikuttavat muuttuvat elementit. Opettajan valmiudet, ryhmän tottumukset ja motivaatio sekä ulkoiset resurssit, kuten fyysinen ympäristö, välineet, oppimateriaalit ja aika ovat yhteydessä menetelmän valintaan (Vuorinen, 1993). Myös koulun antamat mahdollisuudet on otettava huomioon opetusmenetelmien valinnassa; koulun antamat resurssit sekä tavoitteet niin koulun kuin opetussuunnitelmankin myöntämät vaikuttavat opetusmenetelmien valintaan (Kalliala & Toikkanen, 2012).

Opettajan tehtävä opetusmenetelmien valinnassa ei ole yksinkertainen. Opettajan on osattava huomioida opetuksen ja oppimisen monet eri ulottuvuudet. Opettajan on osattava luoda oppimisympäristö, joka on mahdollisimman monelle mahdollisimman otollinen ja luonnollinen oppimiseen. Se ei ole kuitenkaan aina helppoa, sillä luokassa on yleensä monta erilaista oppijaa, joiden toiveet, taitotasot sekä tavoitteet tulisi ottaa huomioon, kukin erikseen. On tärkeää kuitenkin ymmärtää se, että ei ole olemassa universaalialia kaikille sopivaa opetustyyliä, ja sen vuoksi onkin tärkeää ylläpitää vaihtelevuutta luokassa. Vuorisen (1993) mukaan oppimisen edellytyksenä on löytää sellainen menetelmä, jossa yhdistyy konkreettisuus, vaihtelevuus, yhteistoiminnallisuus, ja joka ottaa huomioon yksilölliset erot antaen samalla palautetta ohjaajalle ja ryhmälle. Näiden asioiden huomioiminen vaatii opettajalta paljon aikaa, luovuutta, rohkeutta sekä tietoisuutta omasta ympäristöstään ja hyvää oppilastuntemusta. Lisäksi opettajan omat valmiudet, kokeilunhalu sekä aiemmat kokemukset ovat tärkeässä asemassa opettajan työssä (Vuorinen, 1993). Nämä ei aina pelkästään riitä, vaan se vaatii sitkeää harjoittelua, eikä ensimmäisten epäonnistumisien jälkeen tulisi luovuttaa (Vuorinen, 1993). Menetelmän valinnassa on tärkeää, että opettaja kriittisesti pohtii sitä, miten hän menetelmää käyttää (Vuorinen, 1993). Omien rutiinien luominen luokkaan on tärkeää, sillä kun osa menetelmistä ja niiden käytöstä on rutinoitunut, turvallisuuden tunne lisääntyy, jonka avulla voidaan saada turvallinen tila uusien menetelmien kokeilemiseen (Vuorinen, 1993). Lisäksi turvallisuuden tunne lisääntyy yleensä aiempien onnistumiskokemusten avulla (Vuorinen, 1993).

Pelkästään opettajan omat näkemykset, kokemukset ja innostus aiheeseen ei riitä; opettajalla tulisi olla tietoa siitä, millä eri tavoin ihmiset oppivat. Sen avulla

voitaisiin valita ne tavat, joilla pyrittäisiin kohti annettuja tavoitteita (Rauste-von Right ym. 2003). Opettajan on huomioitava erityisesti oppilaat; vaikka menetelmä olisi opettajalle tuttu ja toimiva, se ei välttämättä sovellu kaikille oppilaille ja ryhmille (Roiha & Polso, 2018). On tärkeää huomioida, jokaisen opetettavan ryhmän tai luokan taidot ja toivomukset. Jonkin ryhmän kanssa toimii kaikki, kun taas toisen ei (Vuorinen, 1993). Opetusmenetelmän toimivuus on riippuvainen useasta eri asiasta, kun on kyse oppilaista. Opettajan on huomioitava opetusmenetelmää valittaessaan mm. oppilaiden vireystila sekä työskentelyhalukkuus, joka voi vaihdella päivänkin aikana moneen eri kertaan (Vuorinen, 1993). Valittuun työtapaan voi tutustua yhdessä oppilaiden kanssa leikkimielisesti, joka luo turvallisen tilan ”*epäonnistumiselle*” (Vuorinen, 1993). On erittäin tärkeää huomioida oppilaat myös yksilöinä. Oppilaan sen hetkinen motivaatio, omat kokemukset ja persoonalliset oppimistyyliä koskevat erot voivat vaikuttaa niihin ratkaisuihin, mitä opettaja tekee (Vuorinen, 1993). Aina kuitenkin kaikkia ei pysty täysin huomioimaan, mutta uuden kokeilemista ei pitäisi sen vuoksi vieroksua, jos opettajan ja oppilaiden odotukset ja ajatukset eivät kohtaisikaan, koska silti siitä saattaa syntyä uusi ja toimiva oppimiskokonaisuus (Kalliala & Toikkanen, 2012). Parhaiten pystyy arvioimaan opetusmenetelmän toimivuutta juuri kokeilun ja harjoittelun avulla.

Opetusmenetelmän valinta ei ole mutkatonta, mutta kaikki osapuolet sekä tilanteen huomioon ottamalla voidaan varmistaa menetelmä, jonka avulla voidaan parantaa oppimistuloksia. Tämä vaatii opettajalta paljon aikaa ja suunnittelua, mutta onnistuessaan se on sen arvoista. Sen vuoksi opettajien tulisikin rohkeasti astua välillä pois mukavuusalueeltaan, jotta voidaan hyödyntää erilaisia ja uusiakin opetusmenetelmiä. Näin voidaan löytää jotain uutta ja samalla oppia ja motivoida oppilaita. Populaarikulttuuri voidaankin nähdä yhtenä esimerkkinä opetusmenetelmistä, jotka voi oikein käytettäessä olla hyödyllinen opetus- ja oppimisväline.

### ***4.3 Oppimisympäristöt osana populaarikulttuurin hyödyntämistä***

Opetusmenetelmien lisäksi on syytä ottaa huomioon, minkälaisessa ympäristössä oppiminen voi tapahtua ja minkälainen ympäristö soveltuu kyseisiin tilanteeseen parhaiten. Vaikka pääsääntöisesti oppimisen kuvitellaan tapahtuvan

fyysisessä koulutilassa, on muistettava, että sitä tapahtuu paljon myös koulun ulkopuolella, kuten metsässä, kirjastossa ja tietokoneella pelatessa. Oppiminen ei siis ole aina tahallista ja suunniteltua oppimista, vaan se voi tapahtua myös huomaamatta, missä ja milloin tahansa. Ei siis ole olemassa yhtä oikeaa tapaa tuoda populaari- tai mediakulttuuria opetuksen piiriin. Yksi tapa ilmentää sitä on ottaa ne osaksi oppimisympäristöjä. Ne tulisi huomioida yhtenä oppimisympäristön muodoista, jossa kasvamista ja oppimista voisi tapahtua luonnollisesti (Suoranta, 2003). Erityisesti se voidaan yhdistää nykyaikana laajalti virtuaalisen oppimisympäristön piiriin.

Onnistunutta oppimisympäristöjä pohdittaessa on huomioitava sen monimuotoisuus ja niihin liittyvät tietynlaiset piirteet. Keskeistä oppimisympäristössä on sen turvallisuus, hyvätahtoisuus ja jännittävyys sekä sen tulisi olla kysymyksiä herättävä mutta samalla motivoiva (Rauste-von Right ym. 2003). Erityisesti turvallisuuden tunne on koulussa tärkeä seikka ottaa huomioon niin oppimisen kuin yleisen viihtyvyyden kannalta. Riskien ottaminen, oman ja toisten ajattelun kyseenalaistaminen ja vaikeiden kysymysten kysyminen on helpompaa turvallisessa oppimisympäristössä (Rauste-von Right ym. 2003). Kulttuurisilla tekijöillä, kuten yhteisön arvoilla, normeilla ja odotuksilla, sekä sen hetkellä toimintaympäristöllä on vaikutusta siihen, millainen oppimisympäristö muodostuu (Jaakkola ym., 2012).

Yksi tärkeä huomio opettajan olisi syytä pitää mielessä sopivaa oppimisympäristöä valittaessa on mahdollisuus eriyttämiseen; myös oppimisympäristöjä voidaan eriyttää. On lähes mahdoton luoda ympäristöä, joka olisi kaikille suotuisa. Onkin järkevämpää keskittyä ensin yleisiin ja sen jälkeen yksilöllisiin tarpeisiin, miten lähteä oppimisympäristöä muokkaamaan. Esimerkiksi yksi oppilas hyötyy musiikin kuuntelusta opetuksen aikana, kun toista se saattaa häiritä. Sen vuoksi oppimisympäristön eriyttämisellä voi olla koulunkäynnille suuri merkitys (Roiha & Polso, 2018). Yleistä, kaikille soveltuvaa oppimisympäristöä ei ole, vaan onkin opettajan tehtävänä yhdessä muiden opettajien ja oppilaiden kanssa rakentaa sellainen oppimisympäristö, jossa oppimista parhaiten tapahtuu (Jaakkola ym., 2012).

Oppimisympäristöstä puhuttaessa kuvitellaan usein fyysistä tilaa, tavaroita, ja luokkahuonetta, mutta se on paljon muutakin. Fyysinen oppimisympäristö tarkoittaa konkreettista tilaa ja sen rakennetta, kuten koulurakennus,

luokkahuone, esineet ja tavarat (Roiha & Polso, 2018). Fyysinen tila ei tarkoita ainoastaan koulurakennuksen sisätiloja, vaan esimerkiksi myös ulkotiloja ja kirjastoa (Lavonen ym., 2014). Fyysisen oppimisympäristön lisäksi oppimiseen ja opetukseen vaikuttaa luokassa ja koulussa kulloinkin vallitseva psyykkinen ja sosiaalinen ympäristö eli ne kaikki paikat, jossa oppimista ja opetusta koulussa tapahtuu (Roiha & Polso, 2018). Myös ilmapiiri, ihmissuhteet ja tunnelma ovat osa oppimisympäristöä, vaikka ne olisivatkin vaikeammin huomattavissa ympärillämme (Roiha & Polso 2018). Psyykkinen oppimisympäristö käsittääkin juuri tunteita ja niiden käsittelyä sekä luokan yleistä ilmapiiriä. Sosiaalinen oppimisympäristö käsittää ihmissuhteet, jotka ovat mukana oppimisessa ja tilanteissa, eli ihmisten keskinäinen vuorovaikutus (Roiha & Polso, 2018). Oppimisympäristön pitää olla psyykkisesti ja sosiaalisesti turvallinen, jossa kaikkea kiusaamista tulee välttää ja niihin puuttua (Roiha & Polso, 2018).

Tässä tutkimuksessa oppimisympäristöt keskittyvät pääosin virtuaaliseen oppimisympäristöön, vaikkakin siihen liittyvät olennaisesti myös fyysinen, psyykkinen sekä sosiaalinen oppimisympäristö. Ne eivät siis sulje pois toisiaan, vaan ovat läsnä rinnakkain. Virtuaalista oppimisympäristöä voidaan pitää oleellisena etenkin lasten ja nuorten populaarikulttuurin käytön kannalta, sillä suurin osa heidän käyttämistään populaarikulttuurin osa-alueista sijoittuvat virtuaaliseen maailmaan, kuten sosiaalinen media ja videopelit.

Digitaalisuus ja siten myös virtuaalinen maailma ovat keskeisessä osassa monessa tämän tutkimuksen teemoista. Digitalisaation myötä suurin osa tiedosta on siirtynyt virtuaaliseen maailmaan, josta sitä on helppo etsiä, jakaa sekä kokea ja se muodostuu huomaamattakin eräänlaiseksi oppimisen tilaksi. Virtuaalisia oppimisympäristöjä ovat mm. internetin ohjelmistot tai paikat, joissa oppiminen ja vuorovaikutus tapahtuu ajasta ja paikasta riippumatta (Lavonen ym., 2014). Siellä oppilaalla on laajemmat mahdollisuudet monipuoliseen oppimiseen ja tiedon hankkimiseen. Erilaiset sovellukset, sivustojen ja pelien ym. avulla oppilaat voivat oppia uusia tarvittavia taitoja, hankkia tietoa, kommunikoida sekä seurata ajankohtaisia asioita hyvin nopealla syklillä. Virtuaalinen oppimisympäristö toimii eräänlaisena oppimisen tilana, joiden tehtävänä on toimia oikeaa tilaa vastaavana paikkana, joissa parhaillaan oppilas voisi yhdistää teoriaa käytäntöön (Daniela & Aierken, 2020). Se ei vaadi fyysistä läsnäoloa ja oppilailla on mahdollisuus palata materiaaliin yhä uudestaan ja uudestaan (Daniela & Aierken,



2020). Virtuaalinen maailma tukee myös kestävästä kehityksestä, esimerkiksi erilaisten paikkojen kulttuuri-, historia- ja luonnonperintöjen säilyttämiseen turistikivien liikkumista ehkäisemällä (Daniela & Aierken, 2020).

Virtuaalisessa maailmassa hyvin keskeistä on myös sosiaalisuus, joka ilmenee monilla keskustelupalstoilla ja erilaisissa yhteisöissä sekä erityisesti sosiaalisessa mediassa. Näin oppilailla on mahdollisuus nähdä ja kokea myös luokkahuoneen ulkopuolisia ajatuksia ja mielipiteitä, jotka saattavat olla hyvinkin ratkaisevia oman kasvun ja kehityksen kannalta. Sen lisäksi, että virtuaalinen maailma tarjoaa mahdollisuuden nähdä ja kokea paikkoja, joihin ei ole välttämättä pääsyä, sen avulla voidaan tuntea, etsiä identiteettiään ja itseään. Myös medially on vaikutusta lapsen ja nuoren asenteisiin, arvoihin ja normeja niin hyvässä kuin pahassakin (Salokoski & Mustonen, 2007). Digitaalisen median ja internetin käytön lisääntyminen on mahdollistanut virtuaalisten identiteettien rakentamisen, joilla voidaan esiintyä nimimerkin takia sosiaalisessa verkostossa (Salokoski & Mustonen, 2007). Sen vuoksi mediakasvatuksen merkitys opetuksen kentällä on entistä tärkeämpää.

Virtuaalinen maailma avaa oven monille uudentlaisille asioille. Koulut ovat ottaneet käyttöön laajalti erilaisia digitaalisia opetusmateriaaleja. Nykyaikana luokka voi yhdessä käyttää digitaalisia oppimateriaaleja tai kukin voi itsenäisesti tehdä tehtäviä omalla tabletillaan tai tietokoneellaan. Digioppimateriaalien avulla voidaan ottaa huomioon osaamisen taso, kiinnostuksen ja sen hetkisen tarpeen, ja lisäksi sen voidaan nähdä hyödyntävän yhteisöllisyyttä, pitkäkestoista työskentelyä sekä aktivoivan oppijan ajattelua ja siten tukevan oppimisen taitojen kehittymistä (Nurmi, 2012). Keskeistä kuitenkin on, että oppimateriaalit olisivat helppokäyttöisiä ja monipuolisia sekä ulkoasultaan ja sisällöiltään pedagogisia ja tavoitteita tukevia (Ilomäki, 2012). Virtuaalisessa oppimisympäristössä on kuitenkin oltava tarkkana, jotta työskentely olisi mahdollisimman turvallista ja iälle soveltuvaa, sillä monet asiat internetissä eivät sovellu lapsille ja nuorille. Esimerkiksi Sally Wu ja Alan Hung (2022) tekivät tutkimuksen englanninkielisessä alakoulussa siitä, miten VR:n (Virtual Reality) eli virtuaalimaailman käyttö vaikuttaa alakoululaisten englanninkieliseen suorituskyykyyn, haluun kommunikoida, oppimisen autonomiaan sekä heidän käsitykseensä virtuaalimaailmasta. Tutkimuksessa matkattiin virtuaalimuseoon nimeltä CoSpaces (Sally Wu & Alan Hung, 2022). VR:n käytön avulla oppilaat

saivat kokea aivan uudenlaisen tavat oppia ja siten poistua perinteisestä oppimateriaalista, kuten tekstistä ja kuvista, ja siten oppia aidossa kolmiulotteisessa ympäristössä, ilman että täytyi poistua koulutilasta. (Sally Wu & Alan Hung, 2022). Tutkimuksen tulosten mukaan tämä opetusmenetelmä lisäsi opiskelijoiden kielioppia ja sanankäyttöä puhe-suorituksessaan, mutta ei kuitenkaan ääntämistä, sujuvuutta, intonaatiota, halukkuutta kommunikointiin tai oppimisen autonomiaa (Sally Wu & Alan Hung, 2022). Tämä kyseinen tutkimus osoittaa, että monesti virtuaalisen oppimisympäristön hyödyntäminen on hyödyksi monissa eri asioissa, mutta ei aina kaikessa. Sen vuoksi opettajan tulee olla tarkkana, mitkä ovat opetuksen tavoitteet ja päästäänkö tämän menetelmän avulla kohti asetettuja tavoitteita.

Voidaankin siis ajatella, että virtuaalinen oppimisympäristö antaa vartenotettavat mahdollisuudet myös populaarikulttuurin pedagogiselle hyödyntämiselle, koska sen avulla voidaan rakentaa siltoja eri maailmojen välille. Virtuaalinen oppimisympäristö antaa populaarikulttuurille mahdollisuuden tulla näkyväksi. Erilaisten digitaalisten välineiden ja sovellusten kautta oppilas pääsee tutustumaan populaarikulttuurin osa-alueisiin haluamallaan tavalla turvallisessa ympäristössä. Nämä seikat ovat tärkeä ottaa huomioon virtuaalista oppimisympäristöä käyttäessä. Opettajan onkin oltava hyvin tietoinen niin sen hyödyistä kuin mahdollisista haitoistakin, jotta sen käyttö olisi turvallista ja onnistunutta.

# 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

## 5.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää luokanopettajien (myöh. pelkkä opettaja) antamia merkityksiä populaarikulttuurin hyödyntämisestä koulussa opettajien kokemusten ja käsitysten kautta. Tavoitteena oli myös selvittää, miten opettajat näkevät populaarikulttuurin aseman tulevaisuudessa koulussa ja mitä he ajattelevat siitä. Mediakasvatus koetaan koulussa hyvin tärkeäksi, ja sen voidaan nähdä liittyvän olennaisesti populaarikulttuuriin. Tässä tutkimuksessa pyritään mediakasvatuksen avulla lähestymään populaarikulttuuria opettajien omien käsityksen kautta aiheeseen liittyen. Näiden avulla on tavoitteena luoda mahdollisimman kattavaa kuvaa populaarikulttuurista koulun arjessa ja opetuksessa opettajien itsensä näkökulmasta.

Populaarikulttuurin voidaan olettaa olevan päivittäisessä käytössä koulun arjessa, sillä se on lasten omaa elämysmaailmaa, jonka vuoksi sitä tulisi lähestyä myös koulussa. Lisäksi ennakko-oletuksena voidaan ajatella, että populaarikulttuuria lähestyttäisiin mediakasvatuksessa, sillä niiden teemat voidaan nähdä olevan yhteneväisiä keskenään. Oletetaan myös, että opettajien keskuudessa käyttö vaihtelee, sillä opettajien omilla taidoilla ja kiinnostuksella olisi vaikutusta populaarikulttuurin käyttöön koulussa.

Tutkimustehtävää lähestytään kolmen tutkimuskysymyksen kautta:

1. Millaisia merkityksiä opettajat antavat populaarikulttuurin pedagogiselle hyödyntämiselle ja sen esteille?
2. Minkälaisia mahdollisuuksia populaarikulttuurin pedagoginen hyödyntäminen tarjoaa koulumaailmassa tulevaisuudessa?
3. Millainen rooli populaarikulttuurin pedagogisella hyödyntämisellä on osana mediakasvatusta?

## 5.2 Tutkimuskohde ja lähestymistapa

Tutkimuksen tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon tietoa, millä tavalla populaarikulttuuria esiintyy koulussa ja miten sitä otetaan osaksi opetusta. Paras mahdollinen näkökulma tämän kaltaiseen tutkimukseen lienee opettajilta itseltään. Heidän kokemusten ja käsitysten avulla voidaan saada näkemys opetuksesta luokkahuoneessa. Opettajien vaikutusvalta opetettavissa sisällöistä, oppimisympäristöistä sekä opetusmenetelmistä on suuri, jonka vuoksi on keskeistä lähestyä populaarikulttuuria heidän kokemusmaailmansa kautta. Opettajien ajatuksilla, kokemuksilla ja käsityksillä on vahvasti vaikutusta siihen, käytetäänkö populaarikulttuuria luokkahuoneessa ja miten sitä käytetään. Näin tarkoituksena on luoda ymmärrystä opettajien antamille merkityksille populaarikulttuurista.

Kyseessä on laadullinen tutkimus, jonka tarkoituksena on kerätä kattavasti tietoa tutkittavasta ilmiöstä pienemmältä määrältä tutkittavia. Laadulliselle tutkimukselle on ominaista prosessinomaisuus, jonka aikana tutkija pystyy itse kehittymään oman tietoisuuden edetessä (Kiviniemi, 2018). Puusan ja Juutin (2020a) mukaan laadullisessa tutkimuksessa lähestytään todellisuutta ja siitä saatavaa tiedon yksilöllistä luonnetta. Laadullisessa tutkimuksessa on ominaista tarkastella juuri yksittäistapauksia suuren määrän sijaan, sekä keskittyä yksilöiden omaan näkökulmaan, jolloin myös tutkija pystyy olemaan vuorovaikutuksessa havaintojen kanssa (Puusa & Juuti, 2020a). Laadullinen tutkimus ei sisällä vain yhtä oikeaa tapaa toteuttaa, vaan se sisältää useita erilaisia suuntauksia ja lähestymistapoja (Puusa & Juuti, 2020a). Lisäksi sille on ominaista ihmisten ajatusten, tuntemusten, käsitysten ja tulkintojen tutkiminen ilmiöihin liittyen (Puusa & Juuti, 2020a). Laadullisessa tutkimuksessa kerätty aineisto ei itsessään riitä kuvaamaan todellisuutta, vaan todellisuus jäsentyy kunkin oman tulkinnan ja tarkasteluperspektiivin kautta (Kiviniemi, 2018). Rajaaminen on siis tutkimuksen edetessä erityisen tärkeää (Kiviniemi, 2018).

Populaarikulttuuria luokkahuoneessa lähestytään tutkimuksessa hyötyjen ja haittojen kautta, jonka ajatuksena on herättää pohtimaan sitä, miten hyödyllistä sen käyttö voisi olla ja mitkä ovat sen negatiiviset puolet sekä samalla pohtimaan omia asenteitaan. Lisäksi tutkimuksessa paneudutaan populaarikulttuuriin mediakasvatuksen kautta, sillä monet populaarikulttuuriset asiat ovat jollain

tavalla liitännäisiä mediakulttuuriin ja sitä kautta mediakasvatukseen. Lisäksi populaarikulttuuria voidaan lähestyä sosiaalisen median kautta, jonka vuoksi mediakasvatus voidaan nähdä olennaisena osana tätä jatkumoa. Näin avataan paremmin sitä, miten paljon populaarikulttuuria on käytössä, vaikka se tapahtuisikin epäsuorasti esimerkiksi mediakasvatuksen kautta. Luokanopettajien kokemusten ja mielipiteiden avulla pyritään hahmottamaan populaarikulttuuria koulussa ja siten lähestymään tutkimustehtävää.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena ei ole tuottaa laajasti yleistettävissä olevaa tietoa, vaan tuoda esiin yksilöiden kokemuksia ja näkemyksiä, joiden avulla voidaan hahmottaa populaarikulttuurin asemaa koulumaailmassa sekä lisätä näin ymmärrystä aiheesta. Tuomen ja Sarajärven (2018) toteavatkin ilmiön tai tapahtuman kuvaaminen, toiminnan ymmärtäminen tai tulkinnan antaminen tutkittavalle ilmiölle on laadullisessa tutkimuksessa tärkeämpää kuin tilastollisten yleistysten tekeminen.

### *5.3 Aineiston hankinta*

Tutkimuksen aineistoa lähetettiin keräämään haastattelemalla luokanopettajia. Tuomen ja Sarajärven (2018) mukaan paras tapa selvittää ihmisen ajatukset ja tekemiset, on kysyä asiaa ihmiseltä itseltään. Siten voidaan varmistaa, että voidaan kerätä mahdollisimman kattava aineisto niin kokemuksista kuin käsityksistä populaarikulttuurin opetuskäyttöön liittyen. Haastattelun tavoitteena on kerätä aineistoa, jonka avulla voidaan tehdä uskottavia päätelmien kyseiseen ilmiöön liittyen (Puusa & Juuti, 2020a). Haastattelua pidetään usein joustavana aineistonkeruu menetelmänä. Haastattelu on menetelmänä joustava monestakin eri syystä: haastatteluissa haastatteliija voi mm. toistaa kysymyksen, oikaista väärinkäsityksiä tai selventää sanamuotoja (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Haastateltavat yleensä myös ymmärtävät, että haastatteluissa on tärkeää saada kerättyä mahdollisimman paljon tietoa (Tuomi & Sarajärvi, 2018).

Tutkimusmenetelmänä on puolistrukturoitu haastattelu, jonka avulla voidaan ohjata kysymyksillä, mutta antaa vapaata tilaa vastaamiseen. Puolistrukturoitu haastattelu toimii vapaampana ja avoimempana tapana haastatella, sillä silloin valmiita vastausvaihtoehtoja ei ole (Puusa & Juuti, 2020a).

Tällöin voidaan saada kerättyä myös sellaisia vastauksia, mitä ei tutkija ole osannut ajatella (Puusa & Juuti, 2020a).

Tutkimuksen alussa haastattelukysymyksiä muotoutui 9. Kuitenkin kahden ensimmäisen haastateltavan jälkeen oli todettava yhden kysymyksen vaikeaselkoisuus ja kahden kysymyksen liiallinen toisto. Näin yksi kysymys poistettiin kokonaan tutkimuksen alussa, sekä kaksi kysymystä muotoutui yhdeksi. Kyseiset haastattelut ovat kuitenkin mukana tässä tutkimuksessa niiltä osin, jotka vastaavat uudelleen muotoutunutta asemaa. Kysymysten poisjättämisellä ja yhdistämisellä ei ole suoranaista vaikutusta tuloksiin. Näiden lisäksi on otettava huomioon, että kahden ensimmäisen haastateltavan kohdalla pyrittiin olemaan johdattelematta heitä liikaa. Populaarikulttuurin käsitteen hankaluus kuitenkin tuli vastaan, jolloin päätin antaa esimerkkejä (kuten mitä populaarikulttuuri sisältää) haastateltaville tarvittaessa. Tällä on saattanut olla jonkin verran vaikutusta myös tuloksiin, mutta tarkoituksena on auttaa haastateltavia mahdollisimman paljon omien ajatuksien keräämisessä, ilman että liikaa johdattelee aihetta tiettyyn suuntaan. Tässä tutkimuksessa ei ole määrällisten ilmiöiden kerääminen, vaan monipuolisesti asioiden esiin tuonti siten kuin he sen näkevät ja kokevat.

Tässä tutkimuksessa haastateltiin 6 luokanopettajaa. Haastatteluhakemuksia lähetettiin eri Pirkanmaan kouluihin, joista halukkaat otettiin mukaan haastatteluihin rajaamatta sukupuolen, iän tai nykyisen työtehtävän mukaan. Sen tarkoituksena on saada monipuolinen ja kattava aineisto, joka koostuu erilaisista käsityksistä sekä kokemuksista aiheeseen liittyen. Kuitenkaan tässä tutkimuksessa ei ole olennaista ikä tai sukupuoli, jonka vuoksi niitä ei erotella tutkimuksessa sen kummemmin. Tutkimushaastattelut toteutettiin helmi-maaliskuun 2023 aikana. Haastattelut tapahtuivat paikan päällä, jonka vuoksi haastattelut nauhoitettiin, johon tutkittavilta pyydettiin myös suostumus. Ääninauhat olivat vain tutkijan käyttöön litterointia varten, jonka jälkeen ääninauhat hävitettiin. Lisäksi jokainen haastateltava sai tietosuojailmoituksen.

Aineisto litterointiin lähes sanasta sanaan. Litteroinnin ei ole tarpeellista olla järin yksityiskohtaista niissä tapauksissa, joissa keskiössä on haastattelujen asiasisällöt (Ruusuvoori, 2010). Tällöin riittää, että asia tulee ymmärretyksi, jolloin puheessa ilmenevät takelut, tauot yms. eivät ole keskeisessä asemassa

litterointia tehdessä (Kallio). Tämän vuoksi litteroidusta aineistosta on poistettu täytesanoja (kuten *niinku, tota, että*), toistot ja ylimääräiset äännähdykset. Tässä tutkimuksessa litterointi keskittyy haastatteluiden sisältöihin, joiden avulla tutkimusta tehdään.

Tutkimukseen osallistuneiden nimet muutettiin, jotta tutkimuksesta ei voida tunnistaa siihen osallistuneita. Litteroidusta aineistosta ei voida tunnistaa tutkimukseen osallistuneita nimen, iän tai paikkakunnan perusteella, sillä niitä ei siihen kirjattu. Kuulan (2011) mukaan tutkijan vastuulla on huolehtia tutkittavien yksityisyyden suojasta sekä arvioida arkaluontoiset asiat, joiden käyttöä tulisi käsitellä varoen. Tähän tutkimukseen valikoitui anonymisointi tavaksi kirjainlyhenteiden käyttäminen (H1 = haastateltava 1 jne.), sillä peitenimen antaminen ei tuo tutkimukselle lisäarvoa tai muuta heidän esiin tuomaa näkökulmaa. Tutkimuksen tarkoitus on pitäytyä tutkittavien sanomissa, eikä niinkään niiden sanojassa.

Jokainen haastateltava sai haastattelujen alussa lyhyen tekstin, jossa oli määriteltä yleisesti populaarikulttuurin ja mediakasvatuksen käsitteet. Tämän tarkoitus oli lisätä ymmärrystä tutkimusaiheesta ja siten avata tilaa heidän omille ajatuksilleen ja kokemuksilleen, kun peruskäsitteet ovat tiedossa.

#### *5.4 Aineiston analyysi*

Tämän tutkimuksen analyysimenetelmänä on aineistolähtöinen sisällönanalyysi. Tuomen ja Sarajärven (2018) mukaan sisällönanalyysi on laadullisen tutkimuksen yksi perusmenetelmistä. Sen tarkoituksena on saada tiivistetty ja yleisessä muodossa oleva kuvaus tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Sen lisäksi tarkoituksena on tiivistää ajatus ilman, että sen sisältämä tieto muuttuu (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Yksinkertaisuudessaan analyysi on sanallinen ja selkeä kuva tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi & Sarajärvi, 2018).

Tutkimuksen alkuvaiheessa tulee määritellä analyysiyksikkö (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Analyysiyksikkö on aineiston ilmentynyt jokin yksittäinen sana, lause tai asiakokonaisuus, jonka tulee perustua tutkimustehtävään ja aineiston laatuun (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Sisällönanalyysin ensimmäinen vaihe on pelkistäminen, jolloin silloin karsitaan kaikki tutkimukselle merkityksetön pois (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Tarkoituksena on tutkimustehtävää vastaavien

ilmausten etsimiseminen (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Tämän jälkeen tulee ryhmittely, jonka tarkoituksena on etsiä samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia valituista ilmauksista; *”samaa ilmiötä kuvaavat käsitteet ryhmitellään ja yhdistetään eri luokiksi, joista muodostuvat alaluokat”* (Tuomi & Sarajärvi, 2018, 124). Tämän avulla voidaan rakentaa tutkimukselle perustaa sekä pohtia alustavia kuvauksia (Tuomi & Sarajärvi, 2018).

Seuraavaksi vuorossa aineiston abstrahointi eli käsitteellistäminen, jolloin tarkoituksena on erottaa aineistosta olennainen tieto ja sen perusteella muodostaa teoreettisia käsitteitä, joita yhdistelemällä saadaan vastaus tutkimustehtävään (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Sisällönanalyysin voidaankin ajatella pohjautuvan lähinnä tulkintaan ja päättelyyn, jonka ideana on edetä empiirisestä aineistosta kohti käsitteellisempää näkemystä ilmiöstä (Tuomi & Sarajärvi, 2018).

Analyysia tehdessä tutkijalla on tärkeä asema siinä, miten tutkimuksen tuloksia esitetään raportissa. Vaikka laadullisessa tutkimuksessa on usein läsnä myös tutkijan oma näkökulma ja tulkinta, on erittäin tärkeää, että tutkija pyrkii ymmärtämään tutkittavia juuri heidän omasta näkökulmastaan (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Näin pyritään välttämään tietoa sellaisenaan kuin tutkittava on sen itse tarkoittanut.

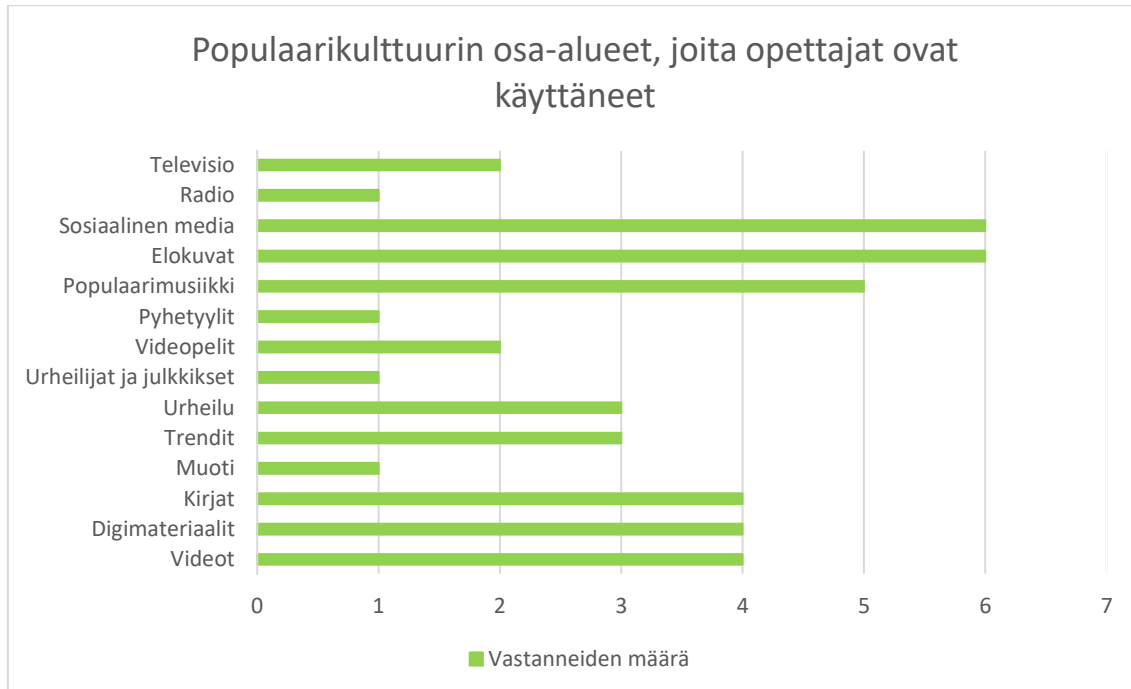


# 6 TUTKIMUKSEN TULOKSET

## 6.1 Luokanopettajien antamia merkityksiä populaarikulttuurille koulumaailmassa

### 6.1.1 Populaarikulttuuri koulumaailmassa

Haastattelun alussa kartoitettiin sellaisia kohteita, joita haastateltavat hyödyntävät opetuksessaan. Myös otettiin huomioon ne asiat, jotka ovat käytössä koulun arjessa, vaikka ei itse opetuksessa olisikaan. Kuusi luokanopettajaa toi seuraavanlaisesti ilmi haastattelujen aikana, mitä populaarikulttuurin osa-alueita käyttävät opetuksessa sekä koulumaailmassa yleisesti (Kuvio 2).



**KUVIO 2.** Populaarikulttuurin osa-alueet, joita luokanopettajat käyttävät

Kuvioita 2 tulkittaessa on kuitenkin muistettava, että mukana ovat ainoastaan mainintoja saaneet osa-alueet, eli mukana ei ole sellaisia populaarikulttuurin osa-alueita, joita ei haastatteluiden aikana tuotu esiin. Lisäksi tulee muistaa, että eri ihmiset saattavat määritellä populaarikulttuuria ja sen eri osa-alueita eri tavoilla, jonka vuoksi vastauksia ei voida pitää täysin kattavana. Haastateltaville myös annettiin haastatteluiden alussa populaarikulttuurin ja mediakasvatuksen käsitteiden yhdenlaiset määritelmät, jotka ovat saattaneet vaikuttaa vastauksiin. Monet luokanopettajat kertoivat myös ainoastaan näkökulmasta, mitä käyttävät nykyään, jonka vuoksi monet aiemmin käytetyt saattoivat unohtua. Kuvion 2 tarkoituksena on kuitenkin herättää ajatusta lukijalle siitä, minkälaisia osa-alueita opetuksessa ja koulumaailmassa on käytössä.

Haastatteluissa ilmeni yksittäisiä populaarikulttuurin osa-alueiden alustoja tai välineitä. Pääosin ne liittyivät sosiaaliseen mediaan sekä videopelihin. Sosiaalisesta mediasta esiin nousivat Spotify, Instagram, WhatsApp, TikTok, YouTube sekä Microsoft Teams. Videopelieistä mainittiin Minecraft, Pokemon Go ja tanssipelikonsoli. Esimerkiksi Pokemon Go:ta voidaan hyödyntää suunnistuksessa etsien Pokemoneja. Minecraftin opetuskäyttöön taas liittyy monia eri syitä, joista aineistosta nousi esiin kahdenlaista eri tapaa liittää kyseinen peli osaksi opetusta. Minecraft pelin visuaalista maailmaa voidaan hyödyntää osana opetettavaa aihetta, esimerkiksi historiassa:

Minecraft; tuttu peli, joka on tällä hetkellä varmaan nuorisolle semmoinen mielenkiintoinen juttu. No sitten sä sen myötä niin tarjoat, että käydäänpä vaikka historian jakso sen myötä, että me tehdään keskiaikaisia linnoja, joka liittyy siihen aihealueeseen. No nyt samalla kun me käytetään näitä pelejä niin opiskellaan, että minkälaisia oli keskiaikaiset linnat eli yhdistetään siinä sitten tätä vanhaa ja uutta – H2.

Videopelien ei aina tarvitse sisällöllisesti sijoittua tiettyyn oppiaineeseen, vaan niiden avulla voidaan opetella yleishyödyllisiä taitoja, joita voidaan pitää oleellisena yhteiskunnassa toimimisessa. Esimerkiksi yhteistyötaitoja voidaan harjoitella Minecraftin kautta, kuten seuraavassa vastauksessa:

Kun siinä pitää tehdä tällaisia yhteisiä rakennuksia ryhmissä, niin se on hyvä yhteistyö harjoittelu, että koska niitähän pystyy siellä myöskin purkaa ja räjäyttää. – H3

Haastateltavat toivat esiin erilaisia tapoja, joissa populaarikulttuuri ilmenee heidän kokemuksissaan tai käsityksissään. Olen jakanut nämä kolmeen eri luokkaan, jotka ovat populaarikulttuuri opetuskäytössä, populaarikulttuurin ilmeneminen koulumaailmassa (opetuksen ulkopuolinen hyödyntäminen) sekä määrittelemättömään luokkaan, jota ei voitu selkeästi luokitella kumpaankaan kyseisten haastatteluiden perusteella.

Populaarikulttuuria hyödynnettiin vastausten mukaan monipuolisesti eri tavoilla osana opetusta. Oppiaineet, jotka nostettiin erityisesti esiin, olivat yhteiskuntaoppi, ympäristötieto, musiikintunti sekä liikunta, mutta mainittiin myös sopivan kaikkiin oppiaineisiin.

Vastausten perusteella nousi esiin sovellusten välillinen hyödyntäminen, jossa sovelluksen sisältöjä hyödynnetään osana opetuksessa, vaikka sovellusta ei itsessään oteta käyttöön:

Jos itse liikunnanopettajana mietin tällöisen, vaikka liikuntatanssivideoiden tekeminen, vaikka johonkin TikTok:in tai someen se voisi olla ihan semmoinen mielekäs tai niiden käyttäminen, tavallaan oon käyttänyt niitä jonkun verran sieltä otettuja videoita, että ehkä kiinnostaa tai sitten motivoi niiden harjoitella tanssia, kun ne tietää, että se on joku tällöinen TikTok-ilmio – H1.

Edellisessä esimerkissä korostuu motivaation tärkeys populaarikulttuurin hyödyntämisessä, joka nousee useasti esiin vastauksissa.

Myös populaarimusiikista nousi esiin muutamia esimerkkejä haastatteluiden aikana. Populaarimusiikista esiin nousivat haastatteluiden aikana mm. Ed Sheeran, Rolling Stones, Rick Astley ja Beatles. Samassa nousi esiin pohdintaa populaarikulttuurin ajankohtaisuudesta. Esimerkiksi juuri Rolling Stones ja Beatles ovat olleet oman aikansa populaarikulttuuria ja voidaankin ajatella niiden yhä edustavan populaarikulttuuria:

Mä oon kuutosten kanssa ottanut tavallaan tällöistä vähän historiaa, että kuka oli Elvis, ottanut semmoisen pienen palan alkuun. Mikä oli Beatles, mikä oli Rolling Stones, että tää on historiaa, mutta sehän on ollut myöskin ollut populaarimusiikkia. Joo ja sitten, että onhan se niin kun tavallaan populaarimusiikkia tänäkin päivänä, vaikka bändit on syntynyt ja oikeastaan kuopattukin -- vaikka se ei ole nyt semmoinen justiin trendi tällä hetkellä, niin onhan se edelleen populaarimusiikkia mun mielestä kyllä, vaikka se on jo vanha juttu. – H3.

Populaarimusiikkia nostettiin esiin niin musiikintunneilla kuin muillakin oppitunneilla käytettäväksi. Musiikin tahtiin liikkuminen, kuunteleminen ja maalaaminen nousivat esiin. Musiikki yhdistettiin esimerkiksi kuvataiteen oppituntiin, jolloin taustalla soi oppilaiden toivekappaleita. Tämän lisäksi musiikki nostettiin esiin juuri motivoinnin ja keskittymisen keinona oppilaiden toivekappaleita kuunnellen. Esimerkiksi H3 nosti esiin oppitunneillaan käyttämänsä *body percussion* (kehonmusiikki), joka sisältää hyvin usein populaarimusiikkia ja niiden artisteja:

Esimerkiksi mulla on joku semmoinen body percussion juttu alkuun, niin nehän sitten usein on tehty jostain tän päivän biisistä. Siellä oli joku Minecraft juttu. Nyt on kova sana taas tällainen Rick Astleyn yksi semmoinen juttu jostain kumman syystä nää tuntee. Se on yhdeksänkymmentäluvun juttuja, mutta nää tuntee niin kun sen. Mikä never gonna let me... ja tällaiset niin se on nyt taas kova sana ja sitten on tehty jostain Ed Sheeranin jutuista on tehty näitä body percussion juttuja ja tällaisia.

Vastauksissa todettiin populaarikulttuurin ilmenevän erilaisissa tehtävissä. Esimerkiksi lukuhankkeessa on ollut julkkiksia tai urheilijoita kertomassa omasta lukemisestaan. Tällöin oppilaat saavat kosketuksen populaarikulttuurin julkkisten kautta, jonka taustalla on innostaa ja motivoida oppilaita lukemaan myös itse. Myös muoti ja trendit nousevat eri tehtävien kautta esiin, esimerkiksi tehtävissä, joissa tehtävänä on etsiä lehdistä jotain aiheeseen liittyvää.

Populaarikulttuurin käyttö ei sijoitu ainoastaan opetuksessa hyödyntämiseen, vaan yhä enemmän määrin sitä esiintyy myös muussa kouluun liittyvässä, oppiaineiden ulkopuolisessa toiminnassa. Erilaiset sanonnat oppilaiden suusta elävät koulun käytävillä ja tarttuvat myös opettajille. Sosiaalinen media on usein esillä myös koulun toiminnassa. Erilaisten kirjakustantajien järjestämiä tapahtumia, kuten ystävänpäiväkonserttia striimin välityksellä voidaan katsoa yhdessä. Yhdessä vastauksessa nousi esiin sosiaalisen median eri sovellusten käyttö niin koulussa yhteisesti tai luokka keskeisesti. WhatsAppin käyttö yhteydenpitoja varten nousi vastauksista esiin:

Ihan siis tällainen niin kun koulun käytäntöä nyt, vaikka että meillä nyt on oma YouTube-kanava koulussa, ja että meillä on oma Insta(gram). No WhatsAppia mä käytän sillain luokan kanssa päivittäin, että jos on vaikka joku pois, niin en mä odota sitä, että ne alkaa kyselemään niitä läksyjä, vaan mä laitan automaattisesti WhatsAppin kautta ne läksyt – H3.

Yksi haastateltava pohtii sosiaalisen median asemaa lasten ja nuorten maailmassa. Tämän vuoksi sosiaalisen median voidaan ajatella kulkeutuvan myös koulumaailmaan, vaikka sen sovelluksia ei erityisemmin käytettäisi, sillä se on niin vahvasti läsnä oppilaiden muussa ajassa. Vastauksista ilmenee, miten koulun on tuettava ja autettava juuri medialukutaidon ja yleisestikin mediakasvatuksen kanssa:

Noi oppilaat elää täällä maailmassa, mistä tulee joka suunnasta koko ajan kaikenlaista, niin tavallaan se on sitten osa tätä, että meidän pitää sitä vähän osaksi täällä jutella auki ja miettiä sitä, miten siihen suhtautuu ja mikä on totta ja just ehkä käydään läpi sitä, että osa ei ole ehkä oikeata elämää kaikki, mikä tulee esille. Että tavallaan se, että kun helposti he sitten vertaa siihen millainen joku on tai miltä näyttää tai liittyy heidän omaan viestintään ja semmoisenkin paljon, niin ehkä sitä mietitään. Osaksi tiedon oikeellisuutta ja sitten semmoisia ihanteita ja mistä ne tulee, että tavallaan se on nykyään osa tätä maailmaa ehkä enemmän, koska heillä on laitteita ja katsoo ja kuuntelee kaikenlaista – H5.

Samassa haastattelussa nousi esiin myös, kuinka yhä useammin nykyaikana aiheet liittyvät sosiaaliseen mediaan ja sen käyttöön. Jos ennen puhuttiin kiusaamisesta ja kaveritaidoista esimerkiksi leikkeihin liittyen, nykyään aiheena on esimerkiksi WhatsApp-keskustelut ja niissä toimiminen. Teema pysyy samana mutta lähestymistapa on muuttunut eri suuntaan.

Viimeisenä määrittelemättömiin luokiteltiin mm. maininnat tietyn sovelluksen käytöstä, kuten Spotify tai WhatsApp ja YouTube, joista ei voida päätellä käytetäänkö niitä osana opetusta vai esiintyvätkö ne koulun arjessa muuten. Myös mainintaa videopelien käytöstä voidaan pitää määrittelemättömänä, jotka ovat ladattuna koulun lpadeille, sillä niiden käyttö voi vaihdella tilanteen mukaan.

### 6.1.2 Populaarikulttuurin hyödyt ja haitat koulumaailmassa

Tässä tutkimuksessa pyrittiin myös hyötyjen ja haittojen kautta ymmärtämään paremmin luokanopettajien antamia merkityksiä populaarikulttuurille. Lähes kaikki haastateltavien vastauksissa mainituista hyödyistä ja haitoista olivat oppilaisiin liittyviä. Ainoastaan opettajan omaan työhön liittyvä argumentti oli sen ulkopuolella.

HYÖDYT		HAITAT	
Innostaminen	Tekemisen mielekkyys	Perusasioiden kanssa toiminen vähenee	
Oppilaiden oman maailman tuominen osaksi opetusta	Kouluviihtyvyys	Lukemisen oppimisen heikkeneminen	
Motivointi	Monilukutaidon edistäminen	Liiallinen tottuminen → perinteisen opetuksen tehokkuus	
Uudet tiedonhaku tavat	Oppitunneista kivampia	Pelkääntään populaarikulttuuria	
Kiinnostavuuden lisääminen	Opettajan työn helpottaminen	Vaikutukset oppilaan omaan elämään: kontaktit, liiallinen uppoutuminen virtuaalimaailmaan	
		Muodin ja trendien vaikutus oppilaisiin	

### KUVIO 3. Populaarikulttuurin hyödyt ja haitat opetuksessa

Kuviosta 3 voidaan havaita opettajien nimeämät hyödyt ja haitat populaarikulttuurin käytölle opetuksessa. Populaarikulttuurin opetuskäytön hyödyiksi nousivat oppilaiden innostaminen ja motivointi. Näiden kanssa rinnastuvat myös kiinnostavuuden lisääminen, tekemisen mielekkyys sekä oppituntien mukavuuden tavoittelemineen. Kouluviihtyvyys mainittiin vastauksissa ja sen voidaan ajatella olevan rinnastettavissa myös kaikkiin näihin:

No hyötyä nyt ainakin on se, että miksi sitä käytetään niin sehän on, että se oppiaine tulisi kiinnostavaksi, että liikuttaisi semmoisella alueella, mikä kiinnostaa niitä lapsia ja että se tekeminen olisi mielekäästä. Ja sitten se kaiken kaikkiaan vaikuttaa varmaan ehkä jopa siihen kouluviihtyvyyteen. - H3.

Oppilaiden tekemisen motivaation lisäämiseen liittyy myös innostaminen ja kiinnostavuuden lisääminen. Kiinnostuksen lisääminen mainittiin aineistossa ainakin 10 kertaa eri haastatteluissa ja yhteyksissä.

Yksittäisinä hyötyinä haastatteluista nousi esiin uusien tiedonhankintatapojen hyödyntäminen mm. puhelinta ja tietokonetta apuna käyttäen. Lisäksi painotettiin populaarikulttuurin hyödyntämisen opetuksessa edistävän monilukutaitoa motivoinnin kautta. Tällöin kun aihepiiri on mielekäästä ja motivoivaa on oppiminenkin yleensä helpompaa. Oppilaiden oman maailman huomioiminen opetuksessa nousi esiin useassa vastauksessa. Tällöin pyritään juuri kiinnostavuuden kautta parantaa oppimisen laatua:

Näistä oppilaita lähemmäs tuo sitä opetusta, että se on sitä niitten reaali maailmaa niin, missä ne elää ja mikä niitä kiinnostaa niin, jos nyt opetus saadaan heitä kiinnostavaan muotoon, niin onhan se ihan hyvä asia vaan. – H4.

Tämän lisäksi mainittiin opettajan oman työn helpottaminen populaarikulttuurin ja teknologian avulla. Siinä korostetaan, että sen avulla voidaan elävöittää ja monipuolistaa oppituntien sisältöjä ja siten tehdä oppitunneista mukavampia.

Populaarikulttuurin haittojen hahmottaminen opetuksessa vaikutti hieman haastavammalta pohtia. Perinteisen opetuksen asemaa pidettiin vastausten perusteella tärkeänä. Lisäksi perusasioiden kanssa toimimista pidettiin tärkeänä. Vaikka populaarikulttuurin käytöstä olisi opetuksessa hyötyä, liiallisena sen koettiin haittaavan perinteistä opetusta:

Jos ne lapset tavallaan tottuu siihen. Mihin ne on ehkä tottunut tänä päivänä, että tulee niin kun aika monipuolisesti ja joka tuutista sitä informaatiota ja eri tavoin. Niin sitten voi ollakin saada vähän vaikeata saada niitä kiinnostumaan niin kun tämmöisestä ihan aika perinteisestä opetuksesta. – H3.

Tämän lisäksi nousi esiin huoli lukutaidon heikkenemisestä, kun aikaa vietetään yhä enemmän teknologian parissa katsoen ja kuunnellen. Vastauksissa painotettiin lisäksi sosiaalisen median ja pelimaailman laajuutta ja sitä, että kaikkea ei sieltä tarvitse ottaa osaksi opetusta, vaikka se oppilaita kiinnostaisikin. Tähän liittyen myös toisessa vastauksessa korostettiin populaarikulttuuria ”lisämausteena”, eikä se saisi olla opetuksen tarkoitus, ellei se ole itsessään opetuksen aiheena.

Opetukseen suoraan liittymättöminä haittoina mainittiin populaarikulttuurin vaikutukset oppilaiden omaan elämään: kontaktien väheneminen sekä liiallinen uppoutuminen virtuaaliseen maailmaan saattavat olla haitaksi heidän omaa elämäänsä ja sitä kautta näyttäytyvät myös koulumaailmassa ja vaikuttavat epäsuorasti myös opetukseen. Tämän kautta hahmottuu selkeämmin se, miten oppilaan omalla elämällä on vaikutusta myös koulumaailmaan, eikä niitä voi täysin erottaa toisistaan. Vastauksissa nousee esiin liiallisen populaarikulttuurin käyttämisen vaikutukset yksittäisiin oppilaisiin. Tietynlaisten villitysten tms. tuominen osaksi opetusta ja sen vaikutukset siihen, että oppilaiden pitäisi olla tietynlainen, ei sovi koulumaailmaan. Vastapainona hän kuitenkin korostaa sitä, että vaikutuksia tulee monesta eri suunnasta, jonka vuoksi taas lapsen tulisi löytää myös oman reittinsä niiden joukosta.

Myös hieman kriittisempää suhtautumista populaarikulttuurin hyödyntämiseen kaikessa opetuksessa esiintyi vastauksissa. Kuitenkin oikeilla tavoilla ja valmiilla ratkaisuilla ei sitä pois sulkisi kuitenkaan:

Jos joku keksisi hyviä keinoja ja semmoisia, että tee näin ja jotenkin se olisi sisällytetty se opetussuunnitelmaan ja sisällytetty niihin keinoihin, niin kyllä en mä näkisi huonona, jos se on todettu, että hei tää toimii mutta... Itse ehkä vähän silleen, että pikkaisen kriittisesti vielä suhtaudun. - H1.

### 6.1.3 Populaarikulttuurin hyödyntämiseen vaikuttavat tekijät

Haastateltavat luettelivat asioita, joita tulisi ottaa huomioon ja jotka vaikuttavat osaltaan siihen, käytetäänkö populaarikulttuuria opetuksessa. Haastatteluiden aikana haastateltaville annettiin esimerkkejä vaikuttavista tekijöistä, kuten resurssit, tekijänoikeudet, muut mahdolliset esteet sekä opettajan oma aika ja kiinnostus. Tämän tarkoituksena oli herätellä haastateltavaa aiheeseen. Lisäksi tässä kappaleessa tuodaan esiin opettajien ajatuksia siitä, miten koulu, oppimateriaalit sekä opetussuunnitelma tukevat populaarikulttuurin käyttöä koulussa.

Vastauksista nousi esiin menetelmän sopivuus niin aiheeseen kuin oppilaillekin (esim. ikä). Esimerkiksi opettajan täytyy katsoa oppitunnille suunnittelemansa video läpi ensin, jotta tietää onko se sopiva juuri kyseiseen tilanteeseen. Lisäksi mainittiin aiheen sopivuus koulumaailmaan. Tämän takana on varmasti ajatus siitä, että esimerkiksi internetissä ja sosiaalisessa on paljon sisältöjä, jotka eivät sovi kouluun ja lapsille, kuten väkivalta ja kiroilu. Populaarikulttuurin koettiin olevan vielä paljon epäsopiva koulurakenteelle

Valmiiden materiaalien helppous viehättää myös juuri opettajan oman ajankäytön vuoksi, joka nousi esiin vastauksista. Valmiiden materiaalien (mm. digimateriaalit) mainittiin helpottavan ja nopeuttavan opettajan omaa työtä:

Digitaalisen sisällöt, sitten ne videot ja muut, mitä siellä on niin kyllä se auttaa (että niitä on valmiina) tai niitä tulee käytettyä. Ehkä enemmän tietää valmiiksi, että ne on hyviä tai sopivia. Säästää ehkä sitä omaa aikaakin. - H4.

Niiden koettiin myös lisäävän mahdollisuutta siihen, että populaarikulttuuri päätyy osaksi opetusta. Lisäksi opettajat pohtivat materiaalien ja opettavien sisältöjen määrän paljoutta ja sen vaikutusta omaan työhönsä. Materiaalia ja opittavaa on



koulussa niin paljon, jonka vuoksi sen rajaaminen on vaikeaa, mikä on kulloinkin olennaista. Lisäksi pohdittiin sitä, miten keskittyä ainoastaan siihen, mihin on tarkoitus, eikä menisi sivuraiteille aiheesta. Sosiaalisen median käyttö nostettiin esiin yhtenä niistä tavoista, jotka voidaan rajata ensimmäisenä pois materiaalien määrän vuoksi:

Kun nykyään on niin valtavat määrät kaikkea, siis jotenkin opettaja hukkuu kaikkea materiaaleihin ja opetusvälineisiin ja keinoihin. Jotenkin ehkä oon ajatellut, että se ei ole semmoinen tarpeellinen enää tähän kaikkeen. - H1.

Tässä vastauksessa nousee esiin myös opettajan oma näkemys asian tarpeellisuudesta. Opettajalla itsellään on vaikutusta siihen, käytetäänkö populaarikulttuuria opetuksessa ja miten. Myös opettajan oma viitsiminen uusien työtapojen ja materiaalien etsintään mainittiin olevan yksi näistä syistä mitkä vaikuttavat. Vastauksista esiintyi useasti opettajan oma kiinnostus ja kokemus aiheeseen liittyen. Tämän ei saa kuitenkaan aina antaa vaikuttaa:

Varmaan se omakin kiinnostus on siinä, että esimerkiksi musiikissa nii ei mua välttämättä kiinnosta se ihan kaikki musiikki, mitä tuolla jotkut vaikka räpparit suoltaa ja muuta, mutta sitten taas, kun tietää, että se on noille tärkeitä, niin ehkä sitä yrittää jotenkin tuoda siihen opetukseen. – H3.

Myös oma osaaminen ja omakohtainen käyttäminen vapaa-ajalla vaikuttivat vastaajien mielestä siihen, käytetäänkö populaarikulttuuria vai ei. Siihen vaikuttaa, onko aihepiiri opettajalle itselleen tuttua ja luontaista. Vastauksista korostuu, että on tärkeää tietää, mitä on tekemässä. Opettajien oma tietotaito olikin esillä useassa eri vastauksessa. Opettajan on oltava tietoinen siitä, mitä opettaa tai on tekemässä sekä tietää, mistä mitään materiaalia löytää. Ajankohtaisten aiheiden seuraaminen vaikuttaa siihen, miten tietoinen on sen hetkisistä lasten ja nuorten kiinnostusten kohteista. Oppilaiden omien kiinnostuksen kohteiden huomioimisen tärkeys nousi esiin vastauksissa. Aina ei voida olettaa kiinnostuksen kohteiden etenevän lineaarisesti eteenpäin, vaan oppilaiden kiinnostuksen kohteet saattavatkin yllättää, jonka vuoksi niistä on hyvä ottaa selvää:

Tavallaan se pikkainen vaara, että huomaakin että sä oot aika pihalla tuosta, että mitä noi lapset pitää tärkeänä ja mikä niitä kiinnostaa. Ja välillä tulee just semmoisia yllätyksiä, että mikä on tänä päivänä suosittua. Se voi olla yllättäen joku semmoinen ihan vanha juttu, että tää oli jo silloin 80–90 luvulla. – H3.

Resurssit nousivat esiin vastauksista, esimerkiksi onko koululla tarpeeksi tietokoneita tai iPadeja oppilailla käytössä. Myös teknologian toimivuus sanottiin vaikuttavan populaarikulttuurin käyttöön opetuksessa. Tässä taustalla lienee ajatus siitä, että suurin osa populaarikulttuurin osa-alueista ovat liitännäisiä teknologian kanssa.

Yhteiskunnan luomiin sääntöihin liittyviä asioita mainittiin tekijänoikeudet. Useassa vastauksessa todettiin, että niitä tulisi seurata vielä enemmän kuin sitä oikeasti tekee. Myös ikäraajat nousivat esiin vastauksissa ja niillä koettiin olevan vaikutusta esimerkiksi eri sovellusten ja sisältöjen käyttöön.

Opettajien mukaan koulu, oppimateriaalit ja opetussuunnitelma tukevat populaarikulttuurin käyttö hieman vaihtelevasti. Vastauksissa heijastui se, miten koulun koettiin tukevan ja kannustavan mm. sosiaalisen median käyttöön omalla aloitteellaan ja toiminnallaan, kuten omien sosiaalisen median tilien luomisella. Koulun koettiin myös rohkaisevan ja antavan vahvistusta ajankohtaiseen toimimiseen. Vastaaaja toteaa, että opettajan tehtävänä on olla siinä oppilaiden tukena ja ohjata, että opetus pysyy oikeilla raiteilla. Toinen vastaaja pohtii koulun tukea resurssien näkökulmasta, onko koululla tarjota tarpeeksi iPadeja tai tietokoneita.

Haastatteluun osallistuneiden vastauksista tuli esiin niin populaarikulttuuria oppimateriaaleissa kuin ajatuksia niiden vähäisyydestä. Useat vastanneista nostivat esiin oppikirjojen ajankohtaisuuden. Heidän mukaansa oppikirjat tulevat hieman jäljessä, eivätkä ole kykeneväisiä nopeisiin muutoksiin. Toisaalta taas useassa vastauksessa mainittiin digimateriaalien hyödyllisyys. Digimateriaaleissa näkyy enemmän populaarikulttuurisia piirteitä. Näidenkin koettiin painottuvan tiettyihin oppiaineisiin, kuten äidinkieli tai uskonto. Digimateriaalien linkit ja erilaiset videot mainittiin hyödyllisinä erityisesti opettajan työn helpottamiseen. Tuloksia tulkittaessa tulee kuitenkin pohtia sitä näkökulmaa, että ovatko kaikki digimateriaalin sisältö populaarikulttuuria. Tätä ei tässä tutkimuksessa kuitenkaan eritelty. Vastauksessa ilmenee, että myös oppilaiden ikä ja siten opiskeltavat ainesisällöt vaikuttavat oppimateriaalien populaarikulttuurisiin sisältöihin. Samalla myös painotetaan opettajan omaa vastuuta erilaisten sisältöjen hyödyntämisessä:

Toki mä nyt oon pienemmillä oppilailla, että tietysti ne oppiaineet on semmoisia, mutta että mun mielestä ei ihan hirveästi tule kulttuurista ja monista eri tavoista toimia ja muuta, niin ei siellä nyt ihan hirveästi oppimateriaaleissa suoraan ole, että sitten se on vähän itsestä kiinni, että kuinka paljon sitä käyttää. – H5.

Vastaaja myös painottaa pienempien oppilaiden ylipäänsä vähäisten kulttuuristen sisältöjen ja erilaisten toimintatapojen läsnäoloa oppimateriaaleissa.

Opetussuunnitelmassa osa vastaajista ei maininnut sen tukea tai vaikutusta populaarikulttuurin hyödyntämiseen opetuksessa. Vastausten perusteella populaarikulttuurin koettiin ilmenevän perusopetuksen opetussuunnitelmassa lähinnä mediakasvatuksen kautta. Lisäksi hän mainitsi asioiden lähestymisen monipuolisesti opetuksessa. Lisäksi todetaan opetussuunnitelman antavan raamit sille, että kaikkea voi opetuksessa käyttää ja on opettajasta itsestään kiinni, miten opetuksen toteuttaa.

## *6.2 Populaarikulttuurin merkitys mediakasvatuksessa*

Mediakasvatus on tämän tutkimuksen yksi keskeisimmistä teorioista. Jokainen vastaajista vastasi käyttävänsä jollain tavalla mediakasvatusta opetuksessaan tai opettavansa mediakasvatusta. Lisäksi suurin osa vastanneista oli sitä mieltä, että mediakasvatuksen avulla voidaan opettaa erilaisia asioita populaarikulttuurista. Vastauksissa painotetaankin, että lasten ja nuorten maailma on mm. somessa, jonka vuoksi koulun tehtävänä olisi esimerkiksi juuri mediakasvatuksen kautta opettaa oikeita tapoja toimia. Näin mediakasvatukseen liittyy olennaisesti osa populaarikulttuurista.

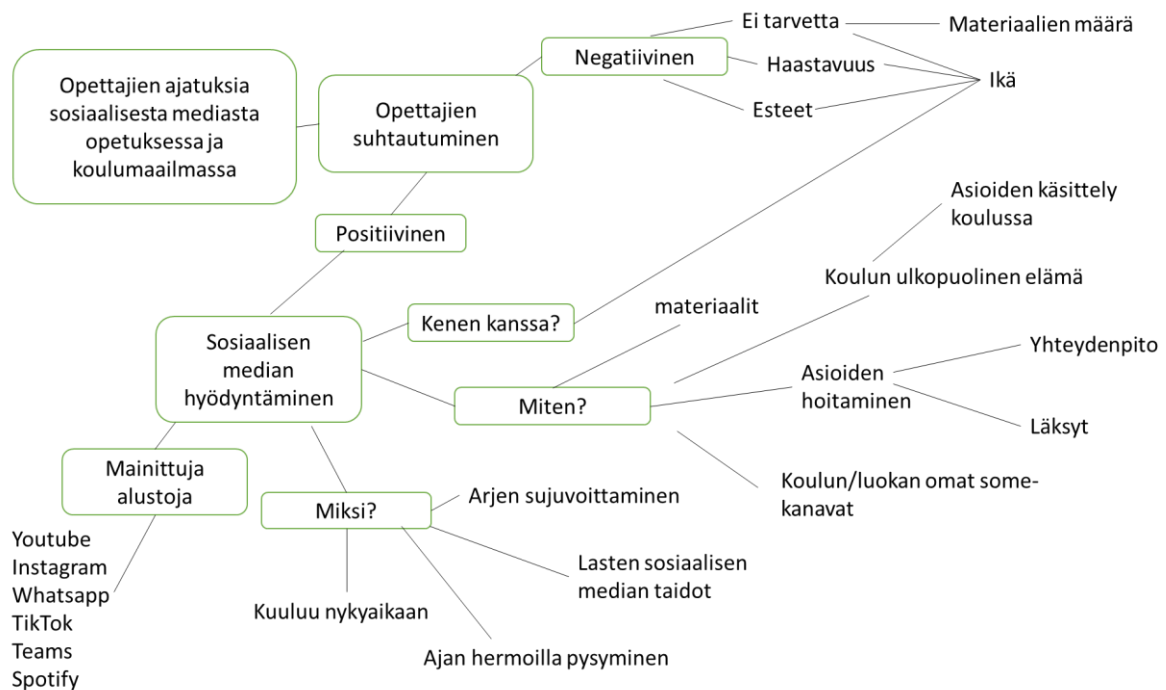
Ne nuoret on siellä somessa ja katsoo niitä videoita ja saa vääriä käsityksiä siitä sitten, että mitä voi jakaa ja miten voi jakaa ja minkälaista sisältöä itse sitä kannattaa sinne tuottaa. Että se medialukutaito on just semmoinen, mikä on monella aika hukassa ja vääristynyt kuva, että ainakin sitä kannattaa kyllä käyttää siinä hyväksi. – H4.

Kyseinen vastaaja painottaakin medialukutaidon tärkeyttä etenkin sosiaalisessa mediassa toimisen kannalta. Vastauksissa todettiin, että on opettajan tehtävä auttaa medialukutaidon kanssa, sillä alakouluikäiset oppilaat ovat sen verran nuoria vielä, jonka vuoksi saattavat olla heille vielä vaikeita.

Myös mediakasvatuksen lähestyminen, kuten muidenkin oppiaineiden, jonkin populaarikulttuurin osa-alueen kautta nousi vastauksissa esiin. Esimerkiksi

videopelien kautta voidaan motivoida oppilaita mediakasvatuksen aiheiden pariin.

Sosiaalinen media on nykyajan suosituimpia median muotoja, etenkin lasten ja nuorten keskuudessa. Tämän vuoksi sosiaaliseen mediaan voidaan paneutua myös mediakasvatuksen silmin. Lisäksi sosiaalisen median voidaan katsoa olevan liitännäinen populaarikulttuuriin. Luokanopettajilta kysyttiin, mitä ajatuksia sosiaalisen median käyttö opetuksessa tai ylipäänsä koulumaailmassa herättää. Vaikka muutamia hieman negatiivista suhtautumista esiintyi vastauksissa, suurin osa vastauksista oli enemmän positiivinen. Usealla vastaajalla saattoi olla niin negatiivisia kuin positiivisakin ajatuksia sosiaalisen median käyttöä kohtaan.



**KUVIO 4.** Opettajien suhtautuminen sosiaaliseen mediaan

Kuviossa 4 on koottuna luokanopettajien suhtautumista sosiaaliseen mediaan. Ne ovat jaettuna positiiviseen ja negatiiviseen ryhmään. Negatiiviset suhtautumiset painottuivat aika samoihin teemoihin. Osa vastaajista koki, ettei sosiaalisen median käytölle ole tarvetta opetuksessa tai koulussa. Tarpeettomuus perusteltiin suurella määrällä materiaalia ja opetusvälineitä, jonka vuoksi sille ei olisi tarvetta opetuksessa. Toiseksi ikä koettiin useassa

vastauksessa vielä esteeksi tai haasteeksi, esimerkiksi ikäraajat tuotiin esiin, sillä suurin osa sosiaalisen median alustoista on kielletty alle 13-vuotiailta. Kuitenkin enemmistö vastaajista koki sosiaalisen median käytön jollain tavalla positiivisena. Sosiaalisen median käyttö tapahtui vastaajien mukaan materiaalien hyödyntämisenä sekä sopii hyvin asioiden hoitamiseen. Erityisesti WhatsAppin käyttö koettiin hyödyllisenä koulun arjessa:

No ihan kauhean kätevä, kun joku oppilas on pois, niin sanoo joillekin oppilaille, että ota kuva tuosta läksyistä ja lähetä koko ryhmälle. Niin pystyy siellä sellaisia käytännön asioita hoitamaan tai viestittämään tosi nopeasti kotiin. Ne on mun mielestä semmoisia turvallisuuskysymyksiä jopa. – H6.

Samassa vastauksessa painotettiin myös sosiaalisen median hyötyä niin opettajillekin yleisen arjen sujuvoittamiseksi:

Ja samoin meiltä toisillemme, että kyllähän täällä sujuu arki paljon helpommin, kun tavoittaa nopeasti kaikki ja saa tiedon nopeasti kulkemaan toisille. – H6.

Yksi vastaajista nosti esiin sosiaalisen median vapaa-ajan käytön vaikutukset koulumaailmassa. Koulussa saatetaan paljon käydä läpi asioita, esim. kiusaamistilanteita, jotka ovat tapahtuneet sosiaalisessa mediassa. Myös sosiaalisen median vaikutukset kaverisuhteisiin vaikuttavat koulun arkeen. Myös sosiaalisen median alustat otetaan yhä enemmän aiheeksi koulussa:

Esimerkiksi just, jos on vähän jotain etiikkaa tai draamaa tai kaveritaito asiaa niin vähän sen kautta, että ennen tehtiin enemmän silleen, että mitä teillä leikeissä tulee, vaikka riitatilanteita tai miten ratkot tai miten toimit. Niin nyt se usein liittyy just johonkin WhatsApp-keskusteluihin tai muihin. Kyllä se täällä koulumaailmassa jo näkyy ja sitä kautta tavallaan sitten jonkun verran just jutellaan tietyistä asioista. – H5.

Lisäksi vastauksissa nousi esiin opettajien oma sosiaalisen median käyttö ja sen vaikutukset sen käyttöön myös koulumaailmassa. Osa opettajista ei kokenut itse käyttävänsä juurikaan sosiaalisen median palveluita. Niiden alustojen, joita opettajat itsekin käyttävät tai ovat yleisestikin koulussa hyväksytyjä (esim. Microsoftin Teams), käyttäminen koulussa tapahtui heistä luonnollisemmin. Myös koulun luomien yhteisten Instagram sivujen takia, luokkakohtaista Instagramia ei koettu tarpeelliseksi. Myös koulun oma YouTube-kanava koettiin hyödylliseksi lisäksi opetuksessa. Koulun omat Instagram ja YouTube -kanavoiden kautta voidaan julkaista yhdessä oppilaiden kanssa koulun arkea:

Sitten sehän on ihan hirveän kiva, että koululla on instat niin sitten saa laittaa, mikä on ihanampaa kuin omasta lapsestaan nähdä keskellä päivää, että "oi siellä se nyt retkeilee ja syö makkaraa tai tuolla oli hiihtää tai miten kivoja juttuja ne on taas keksinyt siellä koulussa, että tommoistakin ne tekee", niin kyllä se on hirveän kiva kotiin päin. – H6.

Vastauksista nousi esiin, että sosiaalisen median käyttö koettiin hyödyllisenä myös lasten omien taitojen kannalta. Lisäksi todettiin sosiaalisen median auttavan ajankohtaisena pysymisessä, missä hän kokee hyvät ja huonot puolensa:

Kyllähän some on sellainen, että niin no helppo pysyä ainakin ajan hermoilla, missä mennään koska somesta aika lailla näkee kaikki, mitä tällä hetkellä maailmassa pyörii, niin hyvässä kuin huonossa. Että onhan se sitten taas toisaalta todella raaka se somemaailma, koska sieltä sitten taas kaunistelematta tietyllä lailla näkee missä mennään. Mutta kyllä se on... taas mennään tätä aikaa, niin kyllä se ehkä kuuluu myös tähän maailmaan, että pitää oppia se somen kanssa elämään. - H2.

Kyseinen vastaaja koki sosiaalisen median käytön tärkeänä erityisesti sen vuoksi, että se on osa tässä maailmassa toimimista, jonka vuoksi sen kanssa täytyy oppia elämään.

### *6.3 Populaarikulttuurin asema koulumaailmassa tulevaisuudessa*

Aineiston perusteella todettiin populaarikulttuurin asema tulee vahvistumaan tulevaisuudessa yhä enemmän. Huoli kuitenkin nousi vastauksissa esiin siitä, ettei sitä olisi liikaa tai se olisi hallitsevaa. Populaarikulttuurin nykyisen aseman hallitsevuuden vaikutuksia tulevaisuuteen pohdittiin vastauksissa:

Eli kun mietitään että meidän päivittäinen elämä perustuu hyvin paljon siihen someen ja sitten siihen, että niin meidän pitää olla koko ajan hereillä tavallaan tietyissä muoti-ilmiöissä tai tietyissä jutuissa. Niin se ehkä tulee jopa mun mielestä liikaakin ohjaamaan sitten sitä, että mitä täällä koulussa tehdään. – H2.

Kuitenkin vastapainoksi nostettiin esiin luottamus opettajien ammattitaitoon, siinä kohden, kun pitää pohtia, mikä on sopiva määrä populaarikulttuuria opetuksessa. Osa vastaajista toi toiveensa esiin, ettei populaarikulttuuria kuitenkaan tuotaisi liikaa koulumaailmaan. Myös ajatus siitä, jos populaarikulttuuria tulisikin liikaa, jonka vuoksi jouduttaisiin ottamaan takapakkia, esiintyi vastauksissa:

Jollei nyt tule joku semmoinen ihmeellinen herätys. Tai sitten kun tehdään taas uusia opseja, jotenkin huomataan, että nyt tää ei ole mennyt hyvään suuntaan, että nyt tässä jotenkin pitäisi ottaa takapakkia. En mä tiedä, voisko se olla edes mahdollista, mutta ehkä siltä tieltä ei ole kyllä enää paluuta. – H3.

Populaarikulttuurin aseman lisääntyminen tulevaisuudessa perusteltiin sen asemalla nykypäivänä maailmassa sekä ylipäättänsä lasten ja nuorten elämässä. Vastauksissa ilmenee, miten yhä pienemmät lapset ovat osana populaarikulttuuria ja ovat asioista tietoisia ja kiinnostuneita sekä käyttävät sitä enemmän:

Ei pienetkään kuuntele enää lastenlauluja. – H5.

Vastauksista ilmeni myös populaarikulttuurin käytön tuomat laajat mahdollisuudet opetukseen tulevaisuudessa. Vastauksissa ilmeni jopa innostusta, siitä kun koulumaailmaan tuodaan osaksi virtuaalitodellisuus ja sen tuomat laajemmat mahdollisuudet tulevaisuudessa.

Osa vastaajista korostaa myös, sitä muutosta, mitä on jo heidän opettajan uransa aikana tapahtunut. He kokivat, että viimeisten vuosikymmenten aikana on lisääntynyt, jonka vuoksi lisääntymisen odotetaan vain kasvavan. Vastaajat korostivat, että populaarikulttuuria on ollut jo pitkään käytössä, vaikka tavat ja välineet ovat saattaneet olla hieman eri nykypäivään verrattuna:

Silloin kun mä olin siinä vaiheessa, mitä sä nyt teet niin silloinkin jo siellä norssissa niin jotkut opettajat käytti sitä populaarimusiikkia, että vaikka jotakin Hugo ja niin kun keräiltiin musatunneilla. Hugo oli silloin kovasti semmoinen videopeli, mikä tuli TV:ssä muun muassa siinä oli semmoinen oma ohjelma. Sitten ne aina kun ne vaikka lauloi hyvin niin ne keräsi niitä Hugoja sinne taulun yläpuolelle. Sehän oli tavallaan sen ajan semmoista populaarikulttuuria. – H4.

Vastausten mukaan juuri maailman ja erityisesti teknologioiden kehittymisen myötä populaarikulttuurin oletetaan ottavan yhä enemmän paikkaansa myös koulumaailmassa ja opetuksessa.

# 7 POHDINTA

## *7.1 Opettajien antamat merkitykset populaarikulttuurin hyödyntämiselle*

Tuloksista ilmenee luokanopettajien käsityksiä ja kokemuksia populaarikulttuurista koulumaailmassa. Niiden avulla on tavoitteena ymmärtää, millaisia merkityksiä populaarikulttuurille annetaan ja minkälainen asema sillä on koulun arjessa. Tuloksista voidaan tulkita, että populaarikulttuurin hahmottaminen on vaikeaa, etenkin koulukontekstissa. Silti luokanopettajilla oli suhteellisen selkeät käsitykset siitä, mitkä ovat populaarikulttuurin käytön hyödyt ja haitat sekä niihin vaikuttavat tekijät. Opettajia pyrittiin herättelemään aiheeseen myös koulun, opetussuunnitelman ja oppimateriaalien kautta, jotta voitaisiin saada laajemmin ymmärrystä populaarikulttuurista koulumaailmassa.

Tuloksissa nousi esiin uudempien populaarikulttuurin muotojen, kuten sosiaalisen median, popmusiikin sekä elokuvien laajempi käyttö koulumaailmassa mutta maininnat olivat vähäisempiä esim. muodin, puhetyyliä, radion sekä urheilijoiden ja julkkisten käytön kohdalla. Syitä tälle ei tässä tutkimuksessa tutkittu. Kuitenkin voidaan ajatella, että populaarikulttuurin vaikea määriteltävyys vaikuttaa tuloksiin, sillä tarkkaa vastausta esimerkiksi populaarikulttuurin sisällöille ei ole, vaan haastateltava joutui pohtimaan sitä itse. Lisäksi tulee muistaa, että todellisuudessa lapset ja etenkin nuoret ovat jopa päivittäin kanssa käymisissä erilaisten urheilijoiden tai julkkisten parissa, ja näkevät erilaisia muoti- ja trendi-ilmiöitä, esimerkiksi sosiaalisen median välityksellä. Siten myös lasten ja nuorten arjen voidaan ajatella heijastuvan epäsuorasti myös koulumaailmaan, esimerkiksi heidän puheiden tai pukeutumisen kautta, sillä esimerkiksi Suorannan (2003) mukaan lapset ja nuoret voivat oppia mediakulttuurin tapoja pukeutua ja mitä kuunnella. Niiden avulla lapsi tai nuori pyrkii etsimään itseään ja itseä kiinnostavia asioita ja löytää oman



polkuansa. Sen vuoksi sillä voidaan katsoa olevan suuri merkitys lasten ja nuorten kasvuun ja kehitykseen, jonka vuoksi koulun ei tulisi sivuuttaa sitä.

Tuloksista ilmeni sosiaalisen median ja pelien sovelluksia, jotka ovat opetuksessa tai koulun arjessa ylipäänsä käytössä. Näitä olivat mm. Spotify, Instagram ja WhatsApp sekä videopeleistä mainittiin mm. Minecraft. Tuloksista ilmeni, miten samalla pelillä on parhaillaan useita eri käyttötarkoitusta opetuksen näkökulmasta. Esimerkiksi Minecraftin kautta mainittiin opetettavan historiaa visuaalisen maailman kautta sekä yhteistyötaitoja pelatessa ryhmissä. Minecraft on hyvä esimerkki populaarikulttuurisesta pelistä, josta on tehty erikseen kouluille soveltuva opetusversio: Minecraft: Education Edition. Opetuspeli sisältää oppimisympäristöihin liittyviä ominaisuuksia, jotka tukevat yhteistyötä, arviointia, koodausta ja paljon muuta (Minecraft). Tämä mahdollistaa luotettavamman käytön kyseisen pelin kanssa sekä madaltaa kynnystä populaarikulttuurin maailmaan hyppäämiseen, kun peli on valmiiksi opetuskäyttöön tarkoitettu. Tämän lisäksi opettajien puheista tulee ilmi, että vaikka ei kokonaisuudessaan tiettyä sovellusta tai alustaa koulussa käytettäisikään, sen sisältä voidaan löytää inspiraatiota, apukeinoja tai jotain muita osia opetuksessa hyödynnettäväksi, kuten TikTokissa ”*trendaavien*” tanssien hyödyntäminen koulun liikunnantunnilla saattaa motivoida oppilaita ihan eri tavalla kuin opettajan itse keksimä tanssi. Tämä opettajien olisi hyvä muistaa, että asioita voidaan hyödyntää välillisesti, vaikka niitä ei itse välineenä koulumaailmaan tuotaisikaan.

Populaarimusiikin kuvattiin sopivan moneen eri tarkoitukseen käytettäväksi. Musiikin tahtiin liikkuminen, kuunteleminen ja maalaaminen nousivat esiin tulosten perusteella. Musiikkiliikunnassa tai kehomusiikissa usein musiikit ovat ajankohtaista popmusiikkia. Esiin nousivat haastatteluiden aikana mm. Ed Sheeran, Rolling Stones ja Beatles. Motivointi ja keskittyminen koettiin syiksi populaarimusiikin käytölle. Populaarimusiikkia nostettiin esiin, niin musiikintunneilla kuin muillakin oppitunneilla käytettäväksi, kuten kuvataiteen tunnilla taustamusiikkina. Musiikin, erityisesti populaarimusiikin tuomista osaksi koulumaailmaa voidaan lähestyä lapsille ja nuorille tärkeitä aiheita ja teemoja heille mielekkäällä tavalla. Musiikin sanoitukset sekä musiikkivideot luovat erilaisia malleja, joita voidaan pitää niin esikuvina, roolimalleina sekä sosiaalistajinakin (Salokoski & Mustonen, 2007). Myös populaarimusiikin historian opetus esiintyi tuloksissa: esimerkiksi tutustuminen Elviksen tai the

Beatlesin asemaan historiassa sekä nykypäivänä. Myös tällaisella lähestymisellä populaarikulttuuriin voidaan olettaa avaavan ovia laajemmalle populaarikulttuurin hyödyntämiselle.

Opetuksessa käytettävänä mainittiin populaarikulttuurin ilmenevän erilaisissa tehtävissä. Esimerkiksi lukuhankkeessa on ollut julkkiksia tai urheilijoita kertomassa omasta lukemisestaan. Tällöin oppilaat saavat kosketuksen populaarikulttuurin julkkisten kautta, jonka taustalla on innostaa ja motivoida oppilaita lukemaan myös itse. Myös muoti ja trendit koettiin nousevan erilaisten tehtävien kautta esiin. Myös uusien tiedonhankintatapojen hyödyntäminen ja monilukutaidon harjoittelu koettiin populaarikulttuurin opetukselliseksi hyödyiksi. Monilukutaito on usein tärkeässä asemassa niin internetissä kuin pelkästään jo sosiaalisessa mediassa. Monilukutaito onkin yksi tärkeimmistä termeistä, kun puhutaan sosiaalisesta mediasta (Pönkä 2018). Koulutuksen tulisikin etsiä enemmän ratkaisuja siihen, miten koulutus voisi käsitellä suosittuja medioita ja kulttuuritekstejä, esimerkiksi tulisiko niitä katsoa uusina lukutaitoina (Koh & Benson, 2011). Monilukutaito on tärkeä osa myös mediakasvatuksen aspektia, josta lisää kappaleessa 7.3.

Tuloksissa ei suuresti ilmennyt eri populaarikulttuurin hyödyntämistä eri oppiaineissa. Ainoastaan mainintoja saivat yhteiskuntaoppi, ympäristötieto, musiikintunti sekä liikunta, mutta mainittiin myös sopivan kaikkiin oppiaineisiin. Nämä tulivat muissa yhteyksissä ilmi tutkimuksen aikana, sillä haastatteluissa ei erikseen kysytty oppiaineita. Tämän tutkimuksen tulosten perusteella ei voida siis saada kattavaa kuvaa populaarikulttuurin ilmenemistä oppiaineissa, ainoastaan havainnollistavia esimerkkejä populaarikulttuurin hyödyntämisestä.

Sen lisäksi, että populaarikulttuuria käytettiin tulosten mukaan jonkin verran osana opetusta, sen koettiin esiintyvän myös paljon koulumaailmassa, opetuksen ulkopuolella. Puhetyylit näkyvät koulun käytävillä sekä sosiaalinen media ilmenee oppilaiden puheissa ja käytöksessä. Sosiaalisella medially mainittiin olevan vaikutusta myös kaverisuhteisiin sekä sosiaalisen median teemoja käydään koulussa läpi esim. mediakasvatuksen kautta. Kaverisuhteilla on taas merkittävästi vaikutusta koulumaailmaan ja myös oppimiseen. Lisäksi tulosten mukaan myös sosiaalisen median kiusaamistapaukset heijastuvat kouluun ja niitä joudutaan selvittämään koulussa. Salokosken ja Mustosen (2007) mukaan syrjintä, uhrin nimellä esiintyminen sekä kuvien muokkaus ja luvaton

levittely ovat nettikiusaamisen eniten esiintyviä muotoja. Myös sosiaalisessa mediassa ja internetissä kiusaamistilanteet ovat erityisen haastavia lapsille ja nuorille rajattoman yleisönsä, kasvottomuutensa ja tunneilmausten puuttumisen vuoksi (Huhtala, 2013).

Koulun omat sosiaalisen median tilit, kuten Instagram ja YouTube nousivat esiin opettajien kokemuksissa. Tästä voidaan päätellä, että koulut ovat tulleet yhä avoimemmaksi sosiaalisen median käytölle myös koulussa mm. luomalla koulun yhteisiä käyttäjätilejä. Tämän voidaan olettaa madaltavan kynnystä myös opettajien kohdalla. Myös WhatsAppin koettiin toimivana välineenä yhteydenpidossa niin oppilaiden kanssa (läksyt), kotiinpäin (poissaolot) kuin kollegoidenkin välillä. WhatsAppin tai Instagramin käyttö koulumaailmassa voitaisiin perustella esimerkiksi sen suosiolla: vuonna 2017 tehdyssä tutkimuksessa 95 % vastanneista 10–14-vuotiaista nuorista kertoo käyttävänsä WhatsAppia (Kohvakka & Saarenmaa, 2019). Kun taas Instagramia käytti tutkimuksen mukaan 75 % 10–14-vuotiaista (Kohvakka & Saarenmaa, 2019). Sosiaalinen media antaakin uusia mahdollisuuksia tutustua uusiin ihmisiin, mutta myös löytää yhteyden omiin koulukavereihinsa yhteisten nettisivujensa kautta (Salokoski & Mustonen, 2007). Sosiaalista mediaa voidaan pitää tärkeänä lasten ja nuorten sosiaalisuuden kannalta.

Opettajat suhtautuvat hieman ristiriitaisesti sosiaalisen median hyödyntämiseen opetuksessa. He näkevät sen hyödyt, mutta eivät osaa välttämättä ottaa niistä vielä täysin kaikkea irti. Kuitenkin tulosten mukaan opettajien suhtautuminen sosiaaliseen mediaan oli enemmänkin positiivinen kuin negatiivinen. Opettajan oma suhtautuminen sosiaaliseen mediaan onkin keskeinen tekijä sille, käytetäänkö sitä koulussa vai ei. Tuloksissa nousi jonkin verran esiin opettajien oma sosiaalisen median käyttö, jolla saattaa olla vaikutusta käyttöön oppilaiden kanssa. Suoranaista yhteyttä niiden välille ei tässä tutkimuksessa kuitenkaan tutkittu. Myös Pönkän (2017) mukaan sen käyttö voi tuntua haastavammalta, mitä vähemmän opettajalla itsellään on sosiaalisen median käyttökokemusta ja tuntemusta. Lisäksi Pönkä (2017) korostaa teoksessaan sosiaalisen median hyötyjä opetuksessa ja hänen mukaansa sosiaalista mediaa voidaankin pitää osana yleissivistystä. Tämän vuoksi on tärkeää, että opettajat suhtautuisivat vähintäänkin neutraalisti sosiaalisen median käyttöön. Kaikesta huolimatta opettajat pitivät aiheiden sopivuutta ja iän

huomioimista sosiaalisen median haasteina ja jopa esteinä. Tuloksissa heijastuu juuri työmäärään ja vaativuuteen liittyvät seikat sosiaalisen median käytössä. Pönkän (2017) mukaan sosiaalisen median käyttöä varten tulee ottaa useita eri asioita huomioon, esimerkiksi oppilaiden taito- ja tietotaso, ennakkokäsitykset, ikätaso ja ryhmäkohtaiset asiat yms. Tämän kaiken huomioon ottaminen vaatii opettajalta paljon työtä ja aikaa, mikä saattaa olla yleensä esteenä sille, että populaarikulttuuri ei päädy luokkahuoneeseen. Lisäksi opettajien käsityksen mukaan, että koulun tehtävänä on kuitenkin hieman hillitä sen tuomista osaksi koulun arkea, vaan pyritään tuomaan lasten ja nuorten elämään muitakin juttuja ja tapoja toimia ja tehdä. Näin voidaan päätellä opettajien arvostavan tasapainoa perinteisen opetuksen ja populaarikulttuurin välillä.

Vaikka opettajilla tuntui olevan erilaisia näkemyksiä populaarikulttuurin hyödyntämisen kannalta, lähes kaikki vastaajista näki populaarikulttuurissa enemmän mahdollisuuksia ja hyötyä sen käytöstä koulumaailmassa, mutta samalla osaavat asennoitua myös sen negatiivisiin puoliin. Populaarikulttuurin opetuskäytön hyödyiksi nousivat oppilaiden innostaminen ja motivointi. Näiden kanssa rinnastuvat myös kiinnostavuuden lisääminen, tekemisen mielekkyys sekä oppituntien mukavuuden tavoittelemisen ja yleisesti myös kouluviihtyvyys. Kiinnostavuuden (ja kiinnostuksen) lisääminen mainittiin aineistoissa yhteensä 10 kertaa eri konteksteissa, josta voidaan päätellä, miten opettajat ovat arvottaneet sen tärkeäksi ominaisuudeksi. Oppimisessa onkin tärkeää, että se on oppilaille itselleen kiinnostavaa (Salmela-Aro, 2018). Myös Herkmanin (2007) mukaan aihetta voidaan lähestyä mielekkäämmiin ja siten lisätä motivaatiota, kun populaarikulttuuria käytetään osana opetusta. Tähän liittyy siis olennaisesti oppilaiden oman elämysmaailman huomioiminen, joka nousi esiin useassa vastauksessa. Lähinnä opettajat korostivat sen asemaa lasten arjessa sekä yleisestikin maailmassa, jonka vuoksi sitä tulisi hyödyntää myös opetuksessa. Tämän tutkimuksen tulokset ovat samansuuntaisia Kupiaisen (2013) tutkimuksen tuloksien kanssa, joiden mukaan oppimista ei ole mahdollista erottaa muusta arjesta ja näin epävirallinen ja virallinen oppiminen voivat soluttautua lähemmäksi toisistaan myös fyysisessä koulutilassa. Jo aiemman tutkimuksen valossa mm. mobiilipelien koettiin vaikuttavan paremmin oppimiseen kuin projektimaisen oppimisen (Huizenga ym., 2009), ja tämän tutkimuksen tulosten perusteella mm. pelien vaikutusta voidaan pitää saman suuntaisena. Motivaatiota voitaisiin

käyttää myös ulkoisesti, esimerkiksi palkintona, mutta sellainen toiminta ei tullut tutkimuksessa ilmi, joka voi kertoa ulkoisen motivaation vähäisestä hyödyntämisestä tai haluttomuudesta tuoda sitä ilmi.

Lisäksi tuloksista voidaan huomata, että populaarikulttuurin käytöstä koulumaailmassa ei ole hyötyä ainoastaan oppilaille. Myös vanhemmat ja etenkin opettajat hyötyvät itsekin populaarikulttuurin erilaisista välineistä, jotka tämän tutkimuksen tulosten mukaan painottuvan sosiaalisen median piiriin. Niiden avulla voidaan helpottaa ja nopeuttaa opettajan omaa työtä. Esimerkiksi opettajat kokevat, että yhteydenpitoa helpottamaan tulleet sovellukset, kuten WhatsApp, ovat helpottaneet arkea ja yhteydenpitoa niin kotiin (oppilaille sekä vanhemmille) kuin opettajienkin kesken. Ylipäänsä sosiaalinen media on hyvä alusta oman alan tietojen levittämiseen ja seuraamiseen, kuten erilaiset julkaisut, blogit ja muut keskustelualustat (Purma, Leinonen & Toikkanen 2011, 153). Edelleen tulosten mukaan oppituntien sisältöjä voidaan elävöittää ja monipuolistaa, ja siten tehdä oppitunneista mielisempia. Valmiiden materiaalien avulla voidaan säästää opettajan resursseja, jotka ovat olennaisessa asemassa opettajan arjessa ja jaksamisessa. Lisäksi mainittiin, että valmiiden materiaalien avulla voitaisiin pienentää kynnystä populaarikulttuurin käyttöön opetuksessa. Sosiaalinen media ja internet ylipäänsä ovat mahdollistaneet materiaalien jakamisen ja yhdessä tuottamisen kollegoiden kanssa ympäri maailman, jolloin työmäärä pienenee ja laadun katsotaan paranevan (Kalliala & Toikkanen, 2012). Kuitenkin vastauksissa pohdittiin sitä, miten rajata laajasta määrästä materiaalia se oleellinen sekä miten pystyttäisiin keskittyä opetettavaan aiheeseen ilman, että jouduttaisiin sivuraiteille. Samanlaisia ajatuksia esittää myös Suoranta (2003), jonka mukaan on oltava tarkkana tiedon suuren saatavilla olevan ja jatkuvasti kasvavan tiedon määrän vuoksi, jotta osataan tarjota sellaista tietoa, jota tarvitaan (Suoranta, 2003, 13). Sosiaalisen median koettiin olevan yksi ensimmäisistä materiaaleista tai välineistä, joista karsitaan, joka voi johtua opettajan omasta arvostuksesta sitä kohtaan.

Tulosten mukaan populaarikulttuurilla on haitallisia vaikutuksia myös oppilaiden omaan elämään: kontaktien väheneminen sekä liiallinen uppoutuminen virtuaaliseen maailmaan saattavat olla haitaksi heidän omaa elämänsä ja sitä kautta näyttäytyvät myös koulumaailmassa ja vaikuttavat epäsuorasti myös opetukseen. Lisäksi haluttiin painottaa sitä, ettei kouluun

tuotaisi liikaa mitään tietynlaisia villityksiä, jolla saattaisi olla vaikutusta siihen minkälaista oppilaiden pitäisi olla. Näillä voidaan ajatella olevan myös yhteys juuri aiemmin mainittuihin kaverisuhteisiin ja niiden muodostumiseen ja ylläpitämiseen. Esimerkiksi kaveriporukasta voi tippua pois, jos ei fanita tiettyä artistia tai pukeudu tietyllä tavalla. Kuitenkin vastapainona tulosten mukaan se koettiin myös positiiviseksi asiaksi, sillä sosiaalinen media ja populaarikulttuuri ylipäänsä antaa mahdollisuuden etsiä omaa reittiänsä. Se on myös lapselle ja nuorelle paikka pohtia ja etsiä itseään ja omaa identiteettiään. Herkman (2007) mukaan juuri populaarikulttuurilla on vaikutusta oman identiteetin rakentumiseen, kuten käsitykseen omasta sukupuolesta, seksuaalisuudesta, kansallisuudesta sekä rodusta. Vaikka suoraan oppilaiden omalla elämällä ei ole vaikutusta opetukseen, vaan vaikutus tapahtuu välillisesti esimerkiksi oppilaan käyttäytymisen tai tunnetilojen kautta ja siten vaikuttaen mm. motivaatioon. Tämän vuoksi myös koulun ulkopuoliset vaikutukset pitäisi huomioida koulumaailmassa tarkemmin.

Tulosten mukaan aiheen sopivuuden huomioiminen on keskeistä menetelmän valinnassa. Erityisesti pohdittiin aiheen sopivuutta myös koulumaailmaan, sillä tuloksista ilmeni, miten populaarikulttuurin koettiin olevan vielä epäsopiva koulurakenteelle. Koulujärjestelmää pidetäänkin yhä usein hyvin järjestelmällisenä ja muodollisena kokonaisuutena, kun taas populaarikulttuuria pidetään epävarmana kulttuuri-ilmiönä (Koh & Benson, 2011). Lisäksi voidaan ajatella, että mediakulttuuri (ja siten osin populaarikulttuuri) toimii laajalti kaupallisen kulutuskulttuurin ehdoilla (Suoranta, 2003, 147), joka on ristiriidassa koulun arvojen kanssa. Näiden kahden rakenteen yhteensovittaminen saattaa tuntua hankalalta, jos perinteinen koulujärjestelmä ei ole valmis joustamaan. Tämän voidaan myös ajatella olevan hankalaa siksi, että se vaatisi yhä enemmän aikaa ja työtä opettajilta itseltään. Tässäkin kohdin voidaan ajatella valmiiden materiaalien helpottavan opettajan työtä, kuten aiemmin jo todettiin.

Se, että populaarikulttuuri päätyy luokkahuoneeseen, on pitkälti opettajasta itsestään kiinni. Opettajien kokemuksen mukaan, opettajan omilla käsityksillä asian tarpeellisuudesta on vaikutusta siihen, otetaanko jokin väline käyttöön. Opettajan omalla kiinnostuksella, kokemuksella sekä osaamisella on myös paljon vaikutusta. Jos aihe tai väline on opettajalle tuttu, se todennäköisesti päätyy myös opetusvälineeksi. Opettajan onkin kiinnitettävä enemmän huomioita myös omiin

tapoihin ja tottumuksiin sekä vaikutukseen opetusmenetelmien valintaan (Roiha & Polso 2018). Myös opettajan omakohtaiset tottumukset esimerkiksi sosiaalisen median vapaa-ajan käyttöön, vaikuttavat siihen, mitä ja miten jotain luokkahuoneeseen tuodaan. Kuitenkin huomautettiin myös, että oman kiinnostuksen ei saa aina antaa vaikuttaa. Joskus täytyy uskaltaa mennä myös oppilaiden ehdoilla, mutta se vaatii opettajalta tietynlaista tilannetajuja. Opettajan on kuitenkin tiedettävä, mitä on tekemässä sekä mistä tarvittavaa materiaalia löytää. Kyse on myös opettajan omasta viitsimisestä esimerkiksi materiaalien ja työvälineiden etsimiseen tai uuden opetteluun. Opettajan onkin ymmärrettävää, että mikään ei tule täysin valmiina, vaan on tehtävä itse töitä sen eteen. Näiden lisäksi opettajan on hyvä pysyä ajan hermoilla sen hetkisistä lasten ja nuorten kiinnostusten kohteista, jotta osaisi parhaiten hyödyntää sitä tarvittaessa. Erityisesti opettajan omat valmiudet, kokeilunhalu sekä aiemmat kokemukset ovat tärkeässä asemassa opettajan työssä (Vuorinen, 1993).

Opettajat kokivat resurssit erityisen tärkeinä, esimerkiksi teknologian määrän kannalta. Myös teknologian toimivuus sanottiin vaikuttavan populaarikulttuurin käyttöön opetuksessa. Monet populaarikulttuurin osa-alueista, kuten elokuvat, musiikki, sosiaalinen media, ovat teknologiasta riippuvaisia, ja on koulun resursseista kiinni, onko niillä tarjota tarpeeksi esimerkiksi tietokoneita tai iPadeja opetukseen. Koulun antamalla mahdollisuuksilla, kuten resursseilla ja tavoitteilla on vaikutusta opetusmenetelmien valintaan (Kalliala & Toikkanen, 2012). Tekijänoikeuksista opettajat olivat jonkin verran tietoisia mutta myös todettiin, että niitä tulisi tarkastella enemmän ja tarkemmin jonkin popkulttuurin asian yhteydessä. Opettajien ”välinpitämättömyyden” tekijänoikeuksia kohtaan voidaan ajatella viestivän opettajien halusta ottaa jokin populaarikulttuurinen asia osaksi opetusta, mutta tekijänoikeusasiat on saatettu kokea ehkä liian työläiksi tai vaikeaselkoisiksi. Vaikka tekijänoikeuslaissa määritellään jonkinlaisia lisäoikeuksia opetukselle (Toikkanen & Oksanen, 2011), opettajilla ja koululla ei ole rajatonta käyttöoikeuksia mihin tahansa. Tekijänoikeuksien pohtiminen lisää opettajan omaa työtä ja niiden tutkiminen saattaa olla yllättävänkin aikaa vievää. Tämän vuoksi osa opettajista saattaa mieluummin jättää asian tekemättä, kuin jaksaisi tai olisi aikaa ottaa asiasta selvää. Voidaankin pohtia sitä, voitaisiinko opetukseen liittyviä tekijänoikeusasioita lieventää entisestään ja siten lisätä

populaarikulttuurin käyttöä opetuksessa. Tämä vaatisi kuitenkin monilta eri tahoilta muutosta, mutta lopputuloksena kuitenkin ajateltaisiin oppilaiden ja opetuksen etua ja sujuvoittamista, jolloin aikaa ja resursseja jäisi myös muuhun.

Tuloksissa ilmenee koulun tukevan ja kannustavan mm. sosiaalisen median käyttöön omalla aloitteellaan ja toiminnallaan, kuten omien sosiaalisen median tilien luomisella. Tämän voidaan olettaa madaltavan kynnyistä myös opettajien kohdalla. Koulun koettiin myös antavan rohkaisua ja vahvistusta ajankohtaisten asioiden parissa työskentelemiseen. Koulun tukea pohdittiin myös aiemmin mainittujen teknologisten resurssien näkökulmasta eli onko koululla antaa tarpeeksi tietokoneita tai tabletteja oppilaille käytettäväksi.

Oppimateriaalien tuki koettiin hieman hatarana. Opettajat kyseenalaistivat oppikirjojen ajankohtaisuuden, sillä ne tulevat heidän kokemansa mukaan hieman jäljessä, eivätkä ne ole kykeneväisiä nopeisiin muutoksiin. Digimateriaalit koettiin taas hyväksi menetelmäksi ja niissä katsottiin näkyvän enemmän populaarikulttuuria, etenkin erilaisten linkkien ja videoiden kautta. Digimateriaalit kuitenkin käsittävät vielä pitkälti oppiaineen sisäisiä ja itsetehtyjä materiaaleja kustantajien sivuilla. Myös Ilomäen (2012) mukaan digioppimateriaalit ovat hyödyllisiä opetuksessa, sillä taitotaso, kiinnostus ja sen hetkinen tarve voidaan ottaa helpommin huomioon. Lisäksi ne ovat helppokäyttöisiä ja monipuolisia sekä ulkoasultaan ja sisällöiltään pedagogisia ja tavoitteita tukevia (Ilomäki 2012). Äidinkieli ja uskonto mainittiin oppiaineina, joiden valmiissa digimateriaaleissa nämä näkyvät, mutta tulee huomioida, että tätä ei kysytty haastattelutilanteessa suoraan, jonka vuoksi sitä ei voida pitää kattavana. Tuloksissa ilmeni myös oppilaiden iän vaikutus oppimateriaalien sisältöihin: pienemmillä oppilailla koettiin näkyvän vähemmän kuin vanhemmilla oppilailla. Kuitenkin on opettajan vastuulla myös etsiä itse opetusmateriaalia tarvittaessa. Digimateriaaleja saatetaan usein pitää täysin kattavana, mutta ne ovat vain yleensä yhden näkökulman (kustantajan) tuotoksia, ja niihin tulisi suhtautua myös sillä tavalla.

Opetussuunnitelman tukemiseen liittyviä asioita nousi esiin niukemmin. Tulosten mukaan populaarikulttuuri ilmenee Perusopetuksen opetussuunnitelmassa lähinnä mediakasvatuksen kautta sekä asioiden lähestymisessä monipuolisesti. Tulosten mukaan opetussuunnitelma antaa kehukset sille, mitä voi käyttää ja loppu on opettajan omasta toiminnasta kiinni. Vaikka tuloksissa näkyy useasti oppilaiden oman maailman huomioiminen



koulussa, sitä näkökulmaa ei opetussuunnitelman yhteydessä nostettu esiin. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet (Opetushallitus, 2014) ohjeistaa huomioimaan oppilaiden omia mielenkiinnonkohteita sekä herättämään mielenkiintoa oppiaineita kohtaan. Tämän tavoittelemisen tulee kuitenkin muissa yhteyksissä esiin haastatteluiden aikana.

Tutkimuksen keskeisimpiä teoriapohjia olivat opetusmenetelmät sekä oppimisympäristöt, sillä jonkin asian tuomiseen opetustilanteeseen ovat molemmat keskeisessä asemassa oikeanlaisen ja sopivan opetuksen ja oppimisen luomisessa. Tämän tutkimuksen tulosten perusteella ei suoranaisesti mainittu populaarikulttuurin teemoja opetusmenetelmien tai oppimisympäristöjen kautta, mutta niiden olemassaolon ajatusta voidaan perustella monesta tulosten eri kohdista. Resurssit vaikuttavat siihen, minkälaisen oppimisympäristön pystytään luomaan ja minkälaisia menetelmiä pystytään käyttämään. Esimerkiksi teknologian määrällä on vaikutusta opetuksen sisältöön ja työskentelytapoihin sekä valmiilla materiaaleillakin on vaikutusta. Tutkimuksen tulosten mukaan onkin olemassa niin paljon materiaalia, joista opettajan tulisi osata valita sopiva, jonka vuoksi esimerkiksi sosiaalista mediaa ei koeta tarpeelliseksi välineeksi. Tässäkin kohtaa opettajan työmäärä tulee keskeiseksi. Vaatii uudenlaista tutustumista ja lähestymistapoja, ottaa sosiaalista mediaa osaksi opetusta. Onkin otettava huomioon myös oppilaan omat lähtökohdat, eteneminen sekä muut tarpeet on otettava huomioon opetusta suunnitellessa (Pönkä, 2017). Myös tämän tutkimuksen tulokset viittaavat samansuuntaisesti. On keskeistä pohtia populaarikulttuurin sopivuutta aiheeseen sekä kyseiselle oppilaille (luokalle). Lisäksi opettajan on muistettava, että menetelmä ollessa opettajalle itselle tuttu ja toimiva, se ei välttämättä sovellu kaikille oppilaille tai ryhmille (Roiha & Polso, 2018). Esimerkiksi opettajan täytyy katsoa oppitunnille suunnittelemansa video läpi ensin, jotta tietää onko se sopiva juuri kyseiseen tilanteeseen. Lisäksi mainittiin aiheen sopivuus koulumaailmaan, esim. väkivaltaisuus ja kiroilu eivät sovi lasten silmille ja korville. Tämän lisäksi opettajan tulee ottaa huomioon opettajan omat valmiudet, ryhmän tottumukset ja motivaatio sekä ulkoiset resurssit, kuten fyysinen ympäristö, välineet, oppimateriaalit ja aika opetusmenetelmää valittaessaan (Vuorinen, 1993). Kaiken näiden huomioon ottamisella on vaikutusta siihen, minkälainen oppimisympäristö ja opetusmenetelmä oppitunnille valikoituu.

## *7.2 Populaarikulttuuri tulevaisuudessa koulumaailmassa*

Tuloksissa näkyy lasten ja nuorten populaarikulttuurin käytön vaikutukset sen asemaan koulussa, sekä myös sen kasvu tulevaisuudessa. Jo lyhyessä ajassa populaarikulttuurin piiriin ajautuvat yhä nuoremmat lapset, jonka vuoksi sen vaikutusta kasvatukseen ei tulisi kiistää. Tämän vuoksi populaarikulttuurin aseman pohtiminen nousee entistä tärkeämmäksi, jotta sitä osattaisiin hyödyntää myös koulussa parhaalla mahdollisella tavalla. Tämän tutkimuksen tulosten mukaan populaarikulttuurin asema tulevaisuudessa tulee kasvamaan ja vakiintumaan myös koulumaailmassa. Maailma muuttuu ja digitaalisuus ja teknologiat tulevat ottamaan yhä enemmän paikkaansa ihmisten elämässä, jolloin myös koulun tulisi pysyä tässä kehityksessä mukana. Erityisesti opetussuunnitelmalla olisi paljon kehitettävää, sillä viimeisimmän (2014) opetussuunnitelmasta on jo rutkasti aikaa ja paljon on tapahtunut maailmassa sen jälkeen. Tulevaisuudessa opetussuunnitelman tulisi nykyisyyden lisäksi tähdittävä myös tulevaisuuteen, jotta pysyisi relevanttina. Lisäksi tulevaisuuskasvatus on keskeistä myös sen kannalta, että koulutuksen tarkoituksena on kasvattaa lapsia ja nuoria tulevaisuuden elämään. Vanhojen tapojen käyttäminen ei edistä tätä näkökulmaa. Pönkän (2018) mukaan tulevaisuuden osaamiseen liittyy vahvasti mm. sosiaalinen media. Monien oppimistapojen ja -tyylien tarjoaminen, sellaisten, jotka huomioivat oppilaiden yksilölliset elämismaailmat sekä nonformaalit kokemukset, on tulevaisuuden koulun keskiössä (Piili ym., 2019). Opetussuunnitelma on kuitenkin opettajien peruskallio, jonka avulla opetusta lähdetään toteuttamaan, jonka vuoksi sen ajankohtaisuus olisi ensisijaisen tärkeää.

Tulosten mukaan luokanopettajat ovat tietoisia populaarikulttuurin lisääntymisestä myös koulumaailmassa ja suhtautuvat avoimesti sitä kohtaan. Tämä tukee kehittymisen ja kasvamisen näkökulmaa, niin koulun kuin opettajienkin. Tuloksista nousee esiin jopa innostusta uusia oppimismenetelmiä kohtaan, kuten virtuaaliympäristöjen tuominen luokahuoneeseen ja sen tuomat mahdollisuudet opetukselle.

Pelkästään positiivisia ajatuksia ei populaarikulttuurin aseman lisääntyminen opettajissa herättänyt. Huoli ja pelko nousevat esiin siitä, miltä tulevaisuuden opetus tulee näyttämään ja tuleeko teknologia ja siten myös

populaarikulttuuri ottamaan luokkahuoneessa jopa liikaa valtaa. Tästä voidaan päätellä opettajien arvostavan perinteisen opetuksen periaatteita, mitkä näkyvät myös tämän tutkimuksen tuloksissa. Tulisi kuitenkin pohtia sitä, syrjäyttäisikö populaarikulttuurin tuominen opetukseen perinteisen opetuksen täysin vai tulisiko pyrki löytämään niitä keinoja, joiden avulla ne voisivat toimia rinnakkain. Kojonkoski-Rännälin (2016) huomauttaakin, että perinteinen käsityö ja digitaalinen tekeminen eivät sulje toisiaan pois, vaan niiden tulisi elää rinnakkain vuorovaikutuksessa toisiinsa. Se vaatii kuitenkin rakenteellisia muutoksia. Uusia välineitä ja sovelluksia käyttöön ottaessa on muistettava uusia myös pedagogisia käytäntöjä, jonka vuoksi opetusta tulisi kehittää kokonaisuutena (Pönkä, 2018).

Tuloksissa mainitaan myös luottamus opettajien ammattitaitoon myös tulevaisuudessa. Se, mikä on sopiva määrä populaarikulttuuria, on opettajan itsensä päätettävissä. Tätä kuitenkin voidaan pitää hieman ristiriitaisena näkökulmana, jos miettii opettajien omia arvoja ja tottumuksia, joiden vaikutukset saattavat näkyä opetuksessa. Opettajat varmasti osaavat rajata liiallisena tuntuvaan popkulttuurin opetuksesta pois, mutta voidaanko sitä rajata myös liikaa, on toinen kysymys. Näihin kysymyksiin voidaan löytää vastauksia esimerkiksi tasa-arvoisemman opetuksen näkökulmia pohtimalla.

### *7.3 Populaarikulttuuria mediakasvatuksen kautta*

Tämän tutkimuksen tulokset mediakasvatuksen ja populaarikulttuuriin yhdistävistä tekijöistä jäi huomattavan suppeaksi. Kuitenkin tutkimuksen tuloksista saatiin jonkinlaisia tuloksia, joiden mukaan kaikki vastanneista käyttävät mediakasvatusta opetuksessaan tai opettavat sitä. Tulkinnanvaraiseksi jäi, miten he sitä käyttävät ja liittyykö populaarikulttuuri siihen jollain tavalla. Tästä voidaankin päätellä, että mediakasvatuksen käsitteen yhdistäminen populaarikulttuurin käsitteeseen voidaan kokea hieman vaikeaselkoiseksi. Avoin suhtautuminen mediakasvatukseen on tärkeää, sillä internet ja mediat ovat tärkeässä asemassa lasten ja nuorten elämässä. Digitaalista mediaa voidaan pitää yhtenä keskeisimmistä kasvuympäristöistä lasten ja nuorten elämässä (Mannerheimin lastensuojeluliitto, MLL). Koulun tehtävänä onkin mm.

mediakasvatuksen kautta opettaa, miten toimintaan esimerkiksi internetissä ja sosiaalisessa mediassa oikein ja miten saadaan suurin hyöty irti.

Vaikka tuloksista ei juuri ilmene tapoja tai syitä mediakasvatuksen ja populaarikulttuurin yhdistämiselle, tuloksista nousi kuitenkin esiin mediakasvatuksen opettaminen jonkin populaarikulttuurin osa-alueen kautta. Tämän taustalla oli mm. motivointi. Mediakasvatuksen opettaminen ei siis tässä kohdin eroa tutkimuksessa saaduista muista tuloksista muihin oppiaineisiin liittyen. Mediaa voidaan pitää myös hyvänä oppimisen alustana. Tulee muistaa, että median sisältöjen mukaan oppiminen voi olla positiivista tai negatiivista (Salokoski & Mustonen, 2007). Mediakasvatuksen kautta voidaankin lähestyä oppimista positiivisesta aspektista.

Sosiaalinen media oli olennaisessa asemassa opettajien kokemuksissa ja käsityksissä ja sen voidaan ajatella liittyvän olennaisesti mediakasvatukseen. Myös tuloksissa todettiin, että sen tärkeys oppilaiden elämässä tuo sen tärkeäksi myös mediakasvatuksen kannalta. Lisäksi sosiaaliseen mediaan mediakasvatuksen kautta tulisi paneutua tarkemmin, sillä sosiaalista mediaa voidaan pitää lasten ja nuorten yleisimpänä median käytön muotona. Sosiaalisen median mielenkiinto perustuu siihen, että se on lasten ja nuorten omaa arkea ja reaali maailmaa, ja heille on usein tuttua sen viihdekäyttö. Pönkä (2017) toteaaakin, että lapsilla ja nuorilla sosiaalisen median viihde- ja kommunikointikäyttö on usein jo hallussa, toisin kuin oppimiseen ja opiskeluun liittyvät tiedot ja taidot. Tämän vuoksi sosiaalista mediaa ei tulisi vähempi arvoistaa etenäkään koulumaailmassa, sillä koulun tulisi olla se paikka, jossa näitä asioita opitaan turvallisessa ympäristössä. Tuloksista ilmenee myös, miten on opettajan tehtävä auttaa ja tukea oppilaita näissä tehtävissä.

Tulosten mukaan nuorten medialukutaito on heikko ja sen kehittämisessä olisikin hyvä hyödyntää populaarikulttuuria esimerkiksi motivointikeinona. Sosiaalisessa mediassa korostuu myös monilukutaito, johon lukeutuu mm. medialukutaito, joka on mediakasvatuksen yksi teema ja joka on noussut esiin myös tuloksissa. Kupiaisen ja Sintosen (2009) mukaan medialukutaidon opettaminen ja medialukutaitoisten toimijoiden kasvattaminen on mediakasvatuksen keskiössä. Sen tärkeys korostuu entisestään, kun sisältöjen tulkitsemisen ja lukemisen lisäksi niitä voidaan itsekin luoda (Pönkä 2018). Jos ei tiedä yhtään mitä on tekemässä, sillä voi olla kauaskatseisiakin seurauksia

lasten ja nuorten elämässä. Sen vuoksi olisi tärkeää luoda turvallinen ympäristö, josta lapsi on myös itse tietoinen. Tulosten mukaan koulussa voidaan opettaa tapoja toimia sosiaalisessa mediassa oikein ja kehittää ymmärrystä, siitä mikä on väärin ja lähestyä näitä juuri aiemmin mainitun monilukutaidon kautta. Monilukutaidon ja siten myöskään medialukutaidon vastuuta ei tulisi sysätä ainoastaan koulun vastuulle, vaan sen vastuu on myös kodilla. Jotta voidaan luoda turvallinen ja luotettava ympäristö lapsen netin käytölle, vanhempien tulisi yhdessä lasten kanssa keskustellen tutustua siihen (Haasio, 2016). Ei voida olettaa, että lapsi osaisi itse toimia turvallisesti netissä. Salokosken ja Mustosen (2007) mukaan moraalitieteessä alakouluikäisillä, jolloin toiset ihmiset tai säännöt määräävät sen, mikä on oikein. Moraalin kehittyminen alkaa olla valmis vasta murrosikässä (Salokoski & Mustonen, 2007). Sen vuoksi olisikin tärkeää jatkaa moraaliopetusta koko kasvun ja kehityksen ajan, jolloin he pystyvät rakentamaan pikkujalaa omaa moraalikäsitteistöään.

Mediakasvatuksen tärkeys korostuu myös koulussa sen vuoksi, että se on mahdollistanut kiusaamista myös internetissä, erityisesti sosiaalisessa mediassa. Internetissä kiusaaminen on helpompaa ja sitä voidaan tehdä paljon huomaamattomammin (Haasio, 2013). Lapsille ja nuorille on erityisen tärkeää opettaa, että näihin tilanteisiin tulee suhtautua samalla vakavuudella kuin kiusaamiseen koulussa tai vapaa-ajalla. Koulu joutuukin usein ratkaisemaan sosiaalisessa mediassa tapahtuneita kiusaamistilanteita, vaikka se ei olisi tapahtunut edes koulussa. Ennaltaehkäisy on keskeistä kiusaamisen välttämiseksi. Opettajan tulisikin osata ennaltaehkäistä ja ratkaista digitaalisen median ongelmatilanteita yhdessä oppilaiden ja vanhempien kanssa (Rasi & Kangas, 2018).

Tämän tutkimuksen tulokset ovat samassa linjassa Salokosken ja Mustosen (2007) teorian kanssa, jossa oppilaat pystyvät harjoittelemaan erilaisien roolien ottamista ja empatiakykyä median luomien sisältöjen ja kokemusta avulla. Lisäksi he toteavat, että median avulla voidaan tutustua tunteisiin, jotka syntyvät median kautta sekä siten pyrkiä lisäämään tietoisuutta omista tunteistaan sekä lisätä ymmärrystä itsestään ja muista ihmisistä (Salokoski & Mustonen, 2007). Mediakasvatuksessa tulisi muistaa, että sitä ei tarvitse aina suoranaisesti opettaa, vaan sen opetus voi olla myös välillistä, esimerkiksi juuri eri populaarikulttuurin osa-alueiden kautta.

## 8 JOHTOPÄÄTÖKSET

Populaarikulttuurin painotuksen näkymisestä enemmän yleisesti koulumaailmassa kuin opetuksessa itsessään, voidaan päätellä vielä epävarmuutta sen käyttöä kohtaan. Kuitenkin tuloksista voidaan ajatella, että eri populaarikulttuurin osa-alueista, kuten musiikista tai sosiaalisesta mediasta, on tullut osa koulun arkea samalla, kun se on oppilaiden omassa arjessa yleistynyt. Koulun ja kodin välinen rajanveto on hankalaa, kuten tässäkin tutkimuksessa näkyy, mutta tässä tutkimuksessa myös koulu on pyrkinyt tavallaan lieventämään tätä kuilua omalla toiminnallaan, esimerkiksi sosiaalisen median parissa. Tässä tutkimuksessa nousi esiin motivaation ja oppilaiden oman maailman huomioiminen osana opetusta. Näitä syitä on voitu pitää jo pitkään erilaisina oppimisen "houkuttimina". Näistä näkökulmista opettajat pitivät populaarikulttuuria hyvin merkityksellisenä oppimisen kannalta. Nämä näkyvät mm. opettajien suhteellisen avoimena suhtautumisena populaarikulttuurin käyttöä kohtaan. Tuloksista voidaan myös päätellä, että opettajat olisivat enemmän valmiita populaarikulttuurin tuomiseen osaksi opetusta, jos sille olisi yhteneväisiä ohjeistuksia ja sopivia valmiita materiaaleja. Asianmukaisuuden ja sopivuuden lisäksi tämän voidaan päätellä helpottaman opettajan työtä ja siten takaavan tasapuolisempaa opetusta kaikille. Vaikka rohkeus ja kokeilunhalu ovat avainasemassa populaarikulttuurin käytölle, opettajat kokevat tarvitsevansa enemmän rohkaisua ja apuja sen käyttöön.

Tutkimuksessa nousi myös vastakkaisia ja ristiriitaisia näkemyksiä populaarikulttuuriin koulumaailmassa. Tuloksista selviää, ettei populaarikulttuuria koeta tarpeelliseksi, mm. suuren työmäärän, lisääntyvien materiaalien ja opetusvälineiden vuoksi. Opettajalla on lukuisasti vaihtoehtoja, mistä valita siihen hetken sopiva tapa tai väline, jonka vuoksi populaarikulttuurin lisääminen siihen saattaa tuntua hankalalta. Lisäksi tässä tutkimuksessa selvisi populaarikulttuurin käsitteen hankaluus. Etenkin opetuskontekstissa populaarikulttuuri voi kuulostaa hyvin ristiriitaiselta. Kuitenkin tuloksista voidaan tulkita, että opettajat käyttävät

hyvinkin paljon populaarikulttuurin eri osa-alueita opetuksessaan ja ne ilmenevät myös yleisesti koulumaailmassa. Kuitenkin heidän puheistaan välittyä päinvastainen, että sitä ei juurikaan olisi koulussa eikä se sinänsä sovellu sinne. Esimerkiksi sosiaalisen median käyttöön alakoululaisten opetuksessa suhtauduttiin tulosten mukaan tosi kriittisesti, eikä sille koeta tarvetta. Kuitenkin tuotiin esiin, että erilaisia sosiaalisen median sovelluksia on niin opetuksessa kuin koulumaailmassa käytössä. Näiden kahden vastaustyyppin ristiriitaisuus voi kertoa juuri aiemmin mainitusta popkulttuurin käsitteen epäselkeydestä. Sillä on saattanut olla suuriakin vaikutuksia tuloksiin. Jatkossa tulisikin pohtia, miten käsitettä pystyisi käyttämään ymmärrettävämmin samassa kontekstissa.

Vaikka tutkimuksen tulosten perusteella voidaan katsoa populaarikulttuurista olevan paljon hyötyä, opettajat pitävät perinteisen opetuksen aatteita vielä hyvin tärkeinä. Opettajat ovat valmiita ottamaan populaarikulttuuria osaksi opetusta, kunhan voitaisiin taata esimerkiksi lukutaidon säilymistä sekä enemmän perinteistä opetusta. Lisäksi tuloksista voidaan päätellä, että opettajat olisivat valmiimpia populaarikulttuurin osa-alueiden hyödyntämiseen, jos valmiita ohjeita ja materiaaleja olisi saatavilla, esimerkiksi juuri koulun tai opetussuunnitelman toimesta. Tuloksista voidaan päätellä, että opettajat olettavat populaarikulttuurin lisääntyvän myös koulumaailmassa tulevaisuudessa, mutta eivät halua sen ottavan kokonaan valtaa. Opettajat arvostavat pitkälti yhä perinteisen opetuksen arvoja. Suoranta (2003) kuitenkin toteaa, vaikka koulussa panostettaisiin mediakulttuuriin, perinteisen koulun merkitys ei täysin häviä.

Tässä tutkimuksessa ilmenee, että populaarikulttuuria voidaan lähestyä mediakasvatuksen kautta ja jopa toisinpäin. Kuitenkaan sen ilmenemisen tapoja ei tässä tutkimuksessa tullut esiin. Tuloksien suppeudesta voidaan päätellä, että opettajille oli hankalaa hahmottaa, mikä on populaarikulttuuria ja mikä mediakasvatusta sekä miettiä niitä yhdistäviä tekijöitä. Mediakasvatuksen parissa työskennellessä voi automaattisesti vain työskennellä jonkin populaarikulttuurin osa-alueen kanssa tai kautta, esim. sosiaalisen median, mutta ei ajattele sitä itsessään populaarikulttuurina, vaan mediakasvatuksen sisältönä. Tämä voi kertoa vähäisestä ymmärryksestä aiheeseen liittyen tai populaarikulttuurin käsitteen liittämisestä ainoastaan viihdekäyttöön, kun taas mediakasvatuksen pohjautumisena kasvatukseen.

Kokonaisuudessaan tutkimuksen tuloksista voidaan hahmottaa opettajien suhteellisen avoin suhtautuminen populaarikulttuuriin koulumaailmassa. He ovat tietoisia myös sen haitoista ja vaaroista, jonka vuoksi he eivät toivoisi ottavan liikaa valtaa, mutta näkevät sen hyödyllisyyden erityisesti motivoinnin ja kiinnostuksen lisääminen kautta sekä lasten ja nuorten oman elämissä maailman hyödyntämisen kautta. Yhtä mieltä oltiin myös mediakasvatuksen hyödyllisyydestä populaarikulttuurin hyödyntämiseen, vaikka tapoja siihen ei ilmennytkään. Tutkimuksen tulosten mukaan voidaan havaita kiinnostusta sen laajemmalle käytölle, mutta he tarvitsisivat apua, ohjeita ja materiaaleja oman työnsä tukemiseksi.

### *8.1 Eettisyys ja luotettavuus*

Tutkimuksessa on tärkeää huolehtia eettisyydestä ja luotettavuudesta. Laadullisen tutkimuksen kolme tärkeintä käsitettä ovatkin uskottavuus, eettisyys sekä luotettavuus (Puusa & Juuti, 2020b). Tuomen ja Sarajärven (2018) mukaan uskottavuus ja eettisyys kulkevat rinnakkain, jonka taustalla on ajatus siitä, että tutkija noudattaa hyvää tieteellistä käytäntöä. Tuomi ja Sarajärvi (2018) määrittelevät kaksi tärkeintä asiaa tutkimuksen luotettavuuteen liittyen ja ne ovat tutkijan tietämys siitä, mitä tekee sekä eettinen kestävyys. Hyvän tutkimuksen tulee olla eettisesti sitoutunut (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Tutkimuksessa on noudatettu tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK, 2023) esittämiä eettisiä periaatteita ja siten myös hyvää tieteellistä käytäntöä ja siten pyrkimyksenä on lisätä tutkimuksen uskottavuutta ja luotettavuutta. Tässä raportissa on pyritty tuomaan julki luotettavuuteen tehtyjä valintoja vaihe vaiheelta.

Ensinnäkin tutkimusaiheen valinta on eettinen kysymys (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Tutkimuksen aihe on sinänsä neutraali, ettei se ole vaarantanut ihmisiä tai eläimiä, eikä ole aiheuttanut minkäänlaista haittaa osallistuville tahoille. Tutkimusaihe valikoitui sen ajankohtaisuuden ja vähäisen tutkimustiedon vuoksi. Tutkimuksen tarkoituksena on auttaa ja kehittää opetus ja koulutuskenttää ja herättää opettajia ajattelemaan opetuksen monipuolisuuden mahdollisuuksista. Tutkimuksen teoriapohja valikoitui ajankohtaisuutensa ja merkityksellisyytensä vuoksi ja teoriassa pyrittiin käyttämään monipuolisesti sekä kansallisia kuin kansainvälisiäkin artikkeleita, tutkimuksia sekä kirjallisuutta.



Tutkimukseen pyrittiin samaan monipuolinen kokonaisuus erilaisia opettajia, jotta voitaisiin saada mahdollisimman kattava kirjo käsityksiä ja kokemuksia, ja tässä tutkimuksessa siinä onnistuttiin. Tutkittavien informoinnin ja suostumuksen sekä tunnistetietojen käsittely ovat tärkeässä asemassa tutkimusta tehdessä (Ranta & Kuula-Luumi, 2017). Tutkimukseen osallistuminen ja kysymyksiin vastaaminen oli täysin vapaaehtoista. Tutkimuksessa on huolehdittu anonymiteetistä tutkimuksen alusta loppuun sekä tutkimuksen aineistoa pidetty salattujen tiedostojen takana, joihin oikeus on ollut vain tutkijalla itsellään. Aineistoa käytettiin siten, että tutkittavien yksityisyyden suoja ei vaarannu missään tutkimuksen vaiheessa (Kuula, 2011).

Tämän tutkimuksen jokaisessa vaiheessa pyrittiin olemaan objektiivinen ja puolueeton. On tärkeää osata erottaa ymmärtääkö tutkija tiedonantajaa vai vaikuttaako tutkijan omat lähtökohdat tiedon lopputulokseen (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Tiedonkeruumenetelmäksi valikoitui luokanopettajien haastattelut, sillä heidän asiantuntijakokemuksensa ja -näkömyksiensä avulla voidaan luoda mielekästä kuvaa populaarikulttuuriin liittyen. Haastattelukysymykset pyrittiin pitämään mahdollisimman avoimina, jotta haastateltaville jäisi mahdollisimman paljon varaa omalle ilmaisulleen, mutta kuitenkin samalla antaen mahdollisuuden kysymyksen ymmärtämiseen. Tutkijana olen myös pyrkinyt pysymään mahdollisimman objektiivisena haastatteluja tehdessäni sekä niitä analysoidessani. Kuitenkin laadullisessa tutkimuksessa nousee esiin tutkijan vaikuttaminen tutkimukseen olemalla pelkästään jo sen luoja ja tulkitsejä (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Näin voidaan ajatella, että tutkija ei koskaan pysty ulkoistamaan itseään tutkimuksesta. Kuitenkin yritettiin olla mahdollisimman vähän vaikuttavana tekijänä haastatteluiden aikana, jotta en ohjaisi vastauksia mihinkään suuntaan. Olen pyrkinyt tuomaan esiin tutkimuksen kokonaista prosessia vaihe vaiheelta, koska sillä on oleellinen vaikutus tutkimuksen luotettavuuteen sekä uskottavuuteen (Kiviniemi, 2018). Tutkimuksessa tutkijan valinnat ja niiden vaikutukset tuotiin mahdollisimman hyvin ilmi. Koko prosessin kuvaaminen tekee tutkimuksen pääkohdat lukijalle helpommin ymmärrettävimmiksi (Kiviniemi, 2018). Lisäksi tutkimuksen raportoinnissa on tärkeää tuoda esiin, minkälaista kehittymistä tutkija, aineistonkeruumenetelmissä tai ilmiössä tutkimuksen aikana on tapahtunut (Kiviniemi, 2018). Tämä on

onnistunut tässä tutkimuksessa vain paikoittain, jonka vuoksi siinä kehittämisen varaa.

Tutkimuksen luotettavuuteen vaikuttaa myös sen toistettavuus (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli kerätä opettajien käsityksiä ja kokemuksia, jotka saattavat vaihdella suurestikin paikasta ja ajasta toiseen. Tämän avulla tahdoin luoda käsitystä siitä, miten opettajat näkevät ja kokevat populaarikulttuurin luokassa. Tutkimus ei ole tällaisenaan siis toistettavissa, etenkin kun tutkimuksessa ei tule ilmi mitään vaikuttavia tekijöitä, kuten ikä tai kokemus. Lisäksi tulee ottaa huomioon toistettavuutta pohtiessa, että toistettavuuden termi on syntynyt määrällisen tutkimuksen käyttöä varten, jonka vuoksi se ei ole täysin soveltuva laadulliseen tutkimukseen (Tuomi & Sarajärvi, 2009). Luonteeltaan kokemuksia ja käsityksiä tutkivan tutkimuksen tuloksia ei voida yleistää, mutta sen avulla voidaan lisätä ymmärrystä asiasta.

## *8.2 Hyödyllisyys ja jatkotutkimusmahdollisuudet*

Suomessa populaarikulttuurin asemaa opetuksessa ja koulumaailmassa on tutkittu vähän, jonka vuoksi populaarikulttuuri ja sen eri osa-alueiden tutkiminen toisi opetuksen tutkimuskentälle uutta näkökulmaa sekä samalla uutta tietoa uusista mahdollisuuksista opetukseen. Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli luokanopettajien kokemusten ja näkemysten avulla nostaa esiin populaarikulttuurin asemaa koulu- ja opetuskentällä. Siten tarkoitus on saada opettajat pohtimaan ja jopa kyseenalaistamaan heidän totuttuja opetustapojaan ja menetelmiään sekä mahdollista populaarikulttuurin hyödyntämistä omassa opetuksessaan. Vaikka tutkimus ei ole järin laaja, se nostaa esiin kokemuksia ja näkemyksiä populaarikulttuurista osana opetusta, jota ei ole aiemmin Suomessa tutkittu. Näiden kokemusten ja näkemysten avulla on tarkoitus herättää asiantuntijoita pohtimaan sen paikkaa, asemaa ja hyödyllisyyttä opetuksen kentällä. Tavoitteena on herättää opettajia pohtimaan omaa populaarikulttuurin käyttöään koulussa sekä tukijoita pohtimaan aiheen tutkimisen hyödyllisyyttä.

Tutkimukselle on useita jatkotutkimusmahdollisuuksia juuri vähäisen tutkimuksen vuoksi. Samankaltaista tutkimusta tulisi vielä toteuttaa, jotta

saataisiin populaarikulttuuria enemmän näkyville. Tulevissa tutkimuksissa olisi hyvä kiinnittää huomiota tämän tutkimuksen haasteisiin. Jatkossa tulisi huomioida tarkemmin populaarikulttuurin käsitteen vaikeutta ja miettiä ratkaisuja siihen, miten käsitettä saisi ymmärrettävämpään muotoon. Olisi myös hyvä pohtia haastattelujen toimivuutta tämänkaltaiseen tutkimukseen, mikä voi parhaimmillaan sisältää laajalti tietoa. Tässä tutkimuksessa huomattiin, että aiheen laajuuden vuoksi haastattelu ei välttämättä ollut sopivin, sillä vaikka aikarajaa ei haastatteluille ollut, tuntui että haastateltavat eivät ehtineet miettiä vastaustaan järkevästi. Tulisikin pohtia esimerkiksi lomakehaastattelun mahdollisuutta tällaisiin tarkoituksiin.

Tutkimusta voisi tutkia määrällisesti selvittämällä, mitä populaarikulttuurin osa-alueita kouluissa käytetään ja minkä verran. Tämä toisi suosituimmat ilmiöt näkyväksi ja siten helpommin hyödynnettäväksi opetuksessa. Lisäksi oli hyödyllistä tutkia, mitä hyötyä mistäkin populaarikulttuurin osa-alueesta olisi opetuksessa, niin oppilaille kuin opettajille.

Opettajien näkökulmien ja kokemusten lisäksi oppilaiden omat näkökulmat ja kokemukset olisi hyvä tuoda näkyväksi, sillä pelkästään opettajan tuoman tiedon perusteella on vaikeaa luoda oppilaille toimivaa, motivoivaa ja mielekästä oppimiskokonaisuutta. Oppilaiden näkökulmasta voitaisiin tutkia sitä, miten se vaikuttaisi heidän opiskelumotivaatioonsa. Lisäksi sen tutkiminen, mitkä ovat oppilaiden mielestä mieluisimpia opetus- ja oppimistyyplejä olisi järkevää tutkia aiheeseen liittyen.

Populaarikulttuuria voisi myös lähestyä oppimateriaalien sisältöjen kautta. Oppimateriaalitutkimuksen avulla voitaisiin tutkia sitä, miten paljon eri oppimateriaalit ja niiden digimateriaalit eri oppiaineissa rohkaisevat populaarikulttuurin hyödyntämiseen oppimisessa ja miten tämä tapahtuu sekä minkälaisia vaikutuksia sillä olisi oppimisen kannalta.

# LÄHTEET

- Breien, F. S., & Wasson, B. (2021). Narrative categorization in digital game-based learning: Engagement, motivation & learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 91–111. <https://doi.org/10.1111/bjet.13004>
- Daniela, L., & Aierken, Y. (2020). The educational perspective on virtual reality experiences of cultural heritage. Teoksessa Daniela, L. *New Perspectives on Virtual and Augmented Reality: Finding New Ways to Teach in a Transformed Learning Environment*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/978100300187>
- Delaney, T., & Madigan, T. (2016). *Lessons learned from popular culture*. SUNY Press.
- Haasio, A. (2013). *Netin pimeä puoli*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Haasio, A. (2016). *Koukussa nettiin: lapset, nuoret ja verkon vaarat*. Avain.
- Herkman, J. (2007). *Kriittinen mediakasvatus*. Vastapaino.
- Hobbs, R., & Moore, D. C. (2013). *Discovering media literacy: Teaching digital media and popular culture in elementary school*. Corwin.
- Huhtala, N. (2013). Verkkokiusaaminen lasten ja nuorten nettimaailman haasteena. Artikkelikokoelmassa Kupiainen, R. Kotilainen, S. Nikunen, K. & Suoninen, A. (toim.) *Lapset netissä. Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki, Mediakasvatusseura, 44–52.
- Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S., & Dam, G. Ten. (2009). Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(4), 332–344. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2009.00316.x>
- Ilomäki, L. (2012). Erilaiset e-oppimateriaalit. Teoksessa Ilomäki, L. (toim.) *Laatua e-oppimateriaaleihin. E-oppimateriaalit opetuksessa ja oppimisessa*. Opetushallitus

- Jaakkola, T., Nirhamo, L., Nurmi, S., & Lehtinen, E. (2012). Erilaiset oppimisaihiot osana joustavaa kokonaisuutta. Teoksessa Ilomäki, L. (toim.) Laatu e-oppimateriaaleihin. E-oppimateriaalit opetuksessa ja oppimisessa. Opetushallitus.
- Kalliala, E., & Toikkanen, T. (2012). Sosiaalinen media opetuksessa (2., uud. p.). Finn Lectura.
- Kallio, A. (Julkaisuaika tuntematon). Litterointi. Teoksessa Vuori, J. (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja].  
<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/> . Viitattu 01.03.2023
- Kiviniemi, K. (2018). Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Valli, R., & Aaltola, J. Ikkunoita tutkimusmetodeihin. 2, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin (5., uudistettu ja täydennetty painos.). PS-kustannus. 73–87.
- Kielitoimiston sanakirja. (2022). Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. Kulttuuri. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/kulttuuri?searchMode=all>  
Viitattu 12.12.2022.
- Kielitoimiston sanakirja. (2022). Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy. Populaari. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/populaari?searchMode=all>  
Viitattu 12.12.2022.
- Kohvakka, R., & Saarenmaa, K. (2019, 23. toukokuuta). WhatsApp suosituin – some on suomalaisten arkea iän mukaan vaihdellen. Tilastokeskus.  
<https://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2019/whatsapp-suosituin-some-on-suomalaisten-arkea-ian-mukaan-vaihdellen/>
- Koh, A., & Benson, P. (2011). Exploring pedagogies in the popular culture and education nexus. *Pedagogies (Mahwah, N.J.)*, 6(2), 123–129.  
<https://doi.org/10.1080/1554480X.2011.555196>
- Kojonkoski-Rännälin, S. (2016). Käsien tekeminen, digitaalinen tekeminen ja uusi tekijä -liike.
- Kovanen, M., & Spišák, S. (2018). Lähikuvassa mediakasvatus. *Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu*, 31(2), 3–9.  
<https://doi.org/10.23994/lk.75045>

- Kupiainen, R. (2013). Dissolving the School Space: Young People's Media Production in and outside of School. *Policy Futures in Education*, 11(1), 37–46. <https://doi.org/10.2304/pfie.2013.11.1.37>
- Kupiainen, R., & Sintonen, S. (2009). *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Palmenia Helsinki University Press.
- Kupiainen, R., Sintonen, S., & Suoranta, J. (2007). Suomalaisen mediakasvatuksen vuosikymmenet. Teoksessa Kupiainen, R., Kynäslahti, H. & Lehtonen, M. (toim.), *Näkökulmia mediakasvatukseen*. Helsinki: Mediakasvatusseura. 3–26.  
<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-1-4.pdf>
- Kuula, A. (2011). Tutkimusetiikka: aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys (2. uud. p.). Vastapaino.
- Lavonen, J., Korhonen, T., Kukkonen M., & Sormunen, K. (2014). Innovatiivinen koulu. Teoksessa Niemi, & Multisilta, J. *Rajaton luokkahuone*. PS-Kustannus. 86–113.
- Lin, M.-H., Chen, H.-C., & Liu, K.-S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564.  
<https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Mannerheimin lastensuojeluliitto. MLL. (Julkaisuaika tuntematon). *Lapset ja media*. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/> Luettu 15.3.2023.
- Mediakasvatusseura ry. (Julkaisuaika tuntematon). *Mediakasvatus*.  
<http://mediakasvatus.fi/mediakasvatus/#toggle-id-6-closed>. Luettu 20.02.2023.
- Minecraft Education. (2023) Mojang AB. TM Microsoft Corporation.  
<https://education.minecraft.net/de-de/discover/what-is-minecraft>. Luettu 19.3.2023.
- Nurmi, S. (2012). Auta aktivoimaan aiempi tietämys. Teoksessa Ilomäki, L. (toim.) *Laatua e-oppimateriaaleihin*. E-oppimateriaalit opetuksessa ja oppimisessa. Opetushallitus. 54–56.
- O'Brien, P. (2014). Introduction: Social Media History and Use. Teoksessa Langmia, K. *Social media: Pedagogy and practice*. University Press of America, Inc.

- Opetushallitus. (2014). Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Helsinki: Opetushallitus.
- Piili, H., Heiskanen, E., Koponen, M., Karppinen, H., & Salminen, A., (2019). Digipedagogiikka: Lasten ja nuorten digitalisaatiokasvatus. LUT-yliopisto.
- Purma, J., Leinonen, T., & Toikkanen, T. (2011). Avoimen oppimisen neljä tulevaisuutta sosiaalisessa mediassa. Teoksessa T. Aaltonen-Ogbeide, P. Saastamoinen, H. Rainio & T. Vartiainen. (toim.) Silmät auki sosiaaliseen mediaan. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu. 146–163.  
<https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisut/Documents/tuvj3+2011.pdf> (Luettu 5.2.2022.)
- Puusa, A., & Juuti, P. (2020a). Laadullisen tutkimuksen olemus. Teoksessa Puusa, A., Juuti, P., & Aaltio, I. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Gaudeamus.
- Puusa, A., & Juuti, P. (2020b). Laadullisen tutkimuksen luotettavuus. Teoksessa Puusa, A., Juuti, P., & Aaltio, I. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Gaudeamus.
- Pönkä, H. (2017). Open somekirja. Docendo.
- Pönkä, H. (2018). Sosiaalisen median opetus ja käyttö opetuksessa. Teoksessa Kangas, M., & Willman, V. (2018). Mediakasvatuksen käsikirja. United press.
- Pönkä, H., & Impiö, N. (2012). Sosiaalinen media oppimisympäristönä. Teoksessa Pönkä, H., Impiö, N., Vallivaara, V., Järvelä, S., Kuure, L., Liikanen, E., Lukkarinen, H., Kääriäinen, M., & Laru, J. Sosiaalisen median opetuskäyttö: oppimisen teoriaa ja kokemuksia DevelOPE-hankkeesta. Oulun yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta.
- Ranta, J., & Kuula-Luumi, A. (2017). Haastattelun keruun ja käsittelyn ABC. Teoksessa Hyvärinen, M. K., Nikander, P., Ruusuvuori, J., & Aho, A. L. Tutkimushaastattelun käsikirja. Vastapaino.
- Rasi, P., & Kangas, M. (2018). Mediakasvatus osana opettajan työkuva. Teoksessa Kangas, M., & Willman, V. Mediakasvatuksen käsikirja. United Press.
- Rauste-von Wright, M-L., Wright von, J., & Soini, T. (2003). Oppiminen ja koulutus (9. uud. p.). WSOY.

- Roiha, A., & Polso, J. (2018). Onnistu eriyttämisessä: toimivan opetuksen opas. PS-kustannus.
- Ruohotie, P. (1998). Motivaatio, tahto ja oppiminen. Edita.
- Ruusuvuori, J. (2010) Litteroijan muistilista. Teoksessa Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. (toim.) Haastattelun analyysi. Vastapaino, 424–431.
- Sally Wu, Y., & Alan Hung, S. (2022). The Effects of Virtual Reality Infused Instruction on Elementary School Students' English-Speaking Performance, Willingness to Communicate, and Learning Autonomy. *Journal of Educational Computing Research*, 60(6), 1558–1587. <https://doi.org/10.1177/07356331211068207>
- Salmela-Aro, K. (2018) Motivaatio ja oppiminen kulkevat käsikädessä. Teoksessa Salmela-Aro, K., Aunola, K., Salo, A.-E., Kajamies, A., & Vauras, M. Motivaatio ja oppiminen. PS-kustannus.
- Salokoski T., & Mustonen A. (2007). Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä
- Storey, J. (2012). *Cultural theory and popular culture: an introduction* (6th ed.). Taylor and Francis.
- Suoninen, A. (2014). Lasten mediabarometri 2013. 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 75, julkaisuja 149, Hybridit.
- Suoninen, A. (2013). Lasten mediabarometri 2012. 10–12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 62.
- Suoranta, J. (2003). *Kasvatus mediakulttuurissa: mitä kasvattajien tulee tietää*. Vastapaino.
- Suoranta, J. (2018). Populaarikulttuurin tuotteiden analyysistä. Teoksessa Valli, R., & Aaltola, J. Ikkunoita tutkimusmetodeihin. 2, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin (5., uudistettu ja täydennetty painos.). PS-kustannus. 313–321.
- TENK (2023). Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023. [https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje\\_2023.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf)



- Toikkanen, T., & Oksanen, V. (2011). Opettajan tekijänoikeusopas. Finn Lectura.
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2018). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (Uudistettu laitos.). Tammi.
- Vuorinen, I. (1993). Tuhat tapaa opettaa: menetelmäopas opettajille, kouluttajille ja ryhmän ohjaajille. Resurssi.
- Wilska, T-A. (2018). Median muovaamat sukupolvet. Teoksessa Kangas, M., & Willman, V. Mediakasvatuksen käsikirja. United press.
- Wilska, T-A., Rantala, E., & Tuominen, J. (2020). Sosiaalinen media ja sosiaalinen tausta teini-ikäisten nuorten kulutusasenteiden selittäjinä. Nuorisotutkimus 38(4), 4–18.

# LIITTEET

## *Liite 1: Haastateltavien hakemus*

Hei!

Olen tekemässä Pro gradu -tutkielmaa Tampereen yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnassa liittyen populaarikulttuurin hyödyntämiseen opetuksessa. Tarkoitukseni on selvittää opettajien mielipiteiden, ajatusten sekä kokemusta avulla, miten populaarikulttuurin käyttöön opetuksessa suhtaudutaan koulussa sekä minkälaisia hyötyjä ja haittoja sen käytössä nähdään. Mediakasvatuksen teema on myös tutkimuksessani vahvasti läsnä.

Populaarikulttuuri on käsitteenä monipuolinen ja laaja, jonka vuoksi sille ei ole olemassa yhtä selkeää määritelmää. Tässä muutama esimerkki siitä, mitä populaarikulttuuri pitää sisällään; populaarimusiikki, elokuvat, tv, radio, videopelit, kirjat, urheilu, sosiaalinen media, trendit sekä monet muut.

Haen haastatteluihin halukkaita opettajia. Valmiita kokemuksia aiheeseen liittyen ei tarvitse olla, riittää kun on halukas jakamaan omia näkemyksiään. Näin pyrin saamaan mahdollisimman monipuolista aineistoa tutkimustani varten.

Aineistonkeruu toteutetaan puolistrukturoituina haastatteluina helmi-maaliskuun 2023 aikana. Haastatteluun kuluu aikaa n. 15–30 minuuttia. Haastattelu on mahdollista toteuttaa myös etäyhteyksin (teams/zoom). Myös parihaastattelu onnistuu niin halutessaan (aikataulut täsmäävät). Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista. Aineistoa käsitellään anonymisti, eikä tutkimukseen osallistuneita voida tunnistaa tutkimusraportissa.

Kiitos jo etukäteen!

Jos kiinnostuit, ota yhteyttä ja sovitaan aika haastattelulle. Vastaan myös aiheeseen liittyviin kysymyksiin

Noora Polvi-Lohikoski

## *Liite 2: Lopulliset haastattelukysymykset*

1. Mitä populaarikulttuurin osa-alueita käytät tai haluaisit käyttää opetuksessa? Miten?
  - a. esimerkit; elokuvat, musiikki, tv-ohjelmat, some, muoti, trendit,
2. Mitä hyötyjä ja haittoja populaarikulttuurista on opetuksessa?
3. Populaarikulttuurin käyttö osana opetusta, mitkä asiat vaikuttavat sen käyttöön?
  - a. Resurssit, tekijänoikeudet, esteet, mitä tarvitsee, että voi käyttää?  
Koulu/opettaja, aika, kiinnostus
4. Mitä ajattelet median ja mediakasvatuksen suhteesta populaarikulttuuriin?
5. Mitä ajatuksia sosiaalisen median hyödyntäminen opetuksessa herättää?
6. Miten koet koulun, opetussuunnitelman ja oppikirjojen tukevan populaarikulttuurin käyttöä opetuksessa?
7. Miten koet populaarikulttuurin aseman muuttuvan koulumaailmassa tulevaisuudessa?