

ELINA NOPPARI

MOBIILIMUKSUT

LASTEN JA NUORTEN MEDIAYMPÄRISTÖN MUUTOS, OSA 3



COMET

Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus COMET

Kannen kuvat: Reetta Tervakangas

Ulkoasu & taitto Riitta Yrjönen

Paino PK-Paino, Tampere 2014

ISBN (painettu) 978-951-44-9483-3

ISBN (pdf) 978-951-44-9484-0

pdf osoitteessa <http://www.uta.fi/comet/>

ELINA NOPPARI

MOBIILIMUKSUT

LASTEN JA NUORTEN MEDIAYMPÄRISTÖN MUUTOS, OSA 3



COMET

Journalismin, viestinnän ja
median tutkimuskeskus

Tampere Research Centre for
Journalism, Media and Communication

Viestinnän, median ja teatterin yksikkö,
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -pitkittäistutkimuksen kolmannelle tutkimuskierrokselle osallistui 45 tamperalaista ja vesilahtelaista lasta ja nuorta. Tutkimus aloitettiin vuonna 2007 ja se on tarkoitus toistaa yhteensä neljä kertaa kolmen vuoden välein niin, että viimeinen tutkimuskierros toteutettaisiin vuonna 2016. Tutkimuksessa seurataan lapsia neljästä eri ikäryhmästä: 5-, 8-, 11- ja 14-vuotiaita.

Kolmannen tutkimuskierroksen loppuraportti sai nimekseen Mobiilimuksut siksi, että keskeinen lasten ja nuorten mediaympäristössä näkyvä muutos edelliseen tutkimuskertaan verrattuna oli mobiililaitteiden merkityksen ja käytön kasvu. Etenkin 11- ja 14-vuotiaista moni käytti nettiä kännykän välityksellä, mikä on lisännyt lastenhuoneiden itsenäisyyttä. Mobiilipelaamisen suosio oli myös lisääntynyt kolmen viime vuoden aikana. Jo 5-vuotiaat naputtivat innokkaasti Angry Birdsiä ja muita mobiilipelejä. Kosketusnäytölliset teknologiat tekevät laitteiden käytöstä helppoa yhä nuoremmille ikäryhmille. Mobiili internet ja pelit aiheuttivat kodeissa jännitteitä. Vanhemmat pitivät niitä helposti uhkana, ja joissakin perheissä etenkin pelaamisen rajoittaminen koettiin vaikeaksi. Mobiilin netin myötä joidenkin lasten elämässä kännykän käytöstä tulikin koko arkea lävistävä kokemus. WhatsApp-viestit sinkoilivat niin kouluissa kuin yön tunteina ja Facebook-päivitykset oli tarkistettava säännöllisesti jokaisella välitunnilla. Myös tablet-tietokoneet olivat tulleet joidenkin perheiden mediaavalikoimaan.

Vertaistuotannon suosio oli jonkin verran lisääntynyt sitten vuoden 2010. Jotkut 14-vuotiaista nuorista kertoivat, että heidän suosikkisältönsä ovat nykyään YouTuben vloggaajien tuottamia. Toisaalta sosiaalisen median käytössä ja ylipäänsä verkkoelämässä lasten ja nuorten välillä oli suuria eroja. Osa piti vertaistuotannoista, tuotti itse aktiivisesti sisältöjä ja liikkui monipuolisesti netin eri alustoilla. Jollakin toisella nettielämä keskittyi ensisijaisesti pelaamiseen ja sosiaalisten verkostopalveluiden käyttö oli suhteellisen vähäistä. Erot lasten ja nuorten mediankäytön välillä tuleekin muistaa – ei ole olemassa yhtä yhdenlaista lapsuutta tai nuoruutta.

Mediaympäristön muuttumisesta huolimatta lasten ja nuorten mediaympäristöstä löytyy myös pysyvyyttä. Suosikkisältöjen ja mediankäyttötapojen sukupuolittuneisuus on havainto, joka on toistunut jokaisella tutkimuskierroksella vuosien 2007-2013 välisenä aikana. Vaikka esimerkiksi Facebook oli yhä nuorille ”virtuaalinen yläkoulu”, jossa ovat kutakuinkin kaikki teinit, poikien ja tyttöjen tavat toimia verkossa olivat erilaisia. Digitaaliset pelit kiinnostivat yhä poikia enemmän kuin tyttöjä kun taas bloggaaminen ja valokuvien julkaisu olivat tyttöjen juttuja. 2013 oli selfieiden ja teinipeili-kuvien vuosi. Osa 11-vuotiaista julkaisi jo itse itsestään ottamia kuvia Facebookissa ja oman elämän kuvallinen esittely oli teini-iässä arkea. Nuorten mediakulttuuri oli hyvin visuaalista, Instragram-kuvapalvelu joidenkin nuorten suosikki ja kännyköihin toivottiin yhä parempilaatuisia kameroita.

Suomalaisissa perheissä arvostettiin kuitenkin yhä myös lukemista ja kirjallista ilmaisua. Silti niin kotiin tulevien sanoma- ja aikakauslehtien kuin lapsillekin tilattujen lehtien määrä oli laskenut edellisestä tutkimuskierroksesta. 5-vuotiaille luettiin säännöllisesti iltasatuja, Aku Ankka tavoitti 8-vuotiaat, mutta monilla 11- ja 14-vuotiailla lukeminen oli tavallisesti satunnainen harrastus. Tutkimuslapset eivät lukeneet uusilta päätelaitteilta perinteisiä kirjatekstejä. Uutisten äärelle 11- ja 14-vuotiaat päätyivät usein sosiaalisen median linkkien kautta, vaikka joukossa oli toki niitäkin lapsia ja nuoria, jotka seurasivat esimerkiksi omaan harrastukseensa liittyvää uutisointia myös muualta. Lasten ja nuorten mediaympäristöä määritteli kuitenkin viihde ja hyvän olon etsintä, sillä ”nuorilla on enemmänkin tekemistä kuin maailman murehtiminen”.

Esipuhe

Tutkimusta ei olisi voitu toteuttaa ilman siihen osallistuneita lapsia ja nuoria sekä heidän perheitään, joista monet olivat mukana joko toista tai kolmatta kertaa. Kiireisen kevään, arjen pyöryksen, koulutöiden ja harrastusten keskellä ei ole aina helppoa löytää aikaa ja voimia ylimääräisille puuhille. Iso kiitos teille siitä, että kuitenkin annoitte aikaanne mediapäiväkirjojen kirjoittamiselle ja haastatteluille. Toivottavasti media-asioiden tiimoilta syntyi kodeissa myös antoisia keskusteluja ja ajatuksia. Kolmen vuoden kuluttua 2016 on pitkittäistutkimuksen viimeinen tutkimuskierros – toivottavasti tapaamme monet teistä silloin uudelleen.

Useat Tampereen alueen päiväkodit auttoivat 5-vuotiaiden ryhmän rekrytoimisessa jakamalla tutkimuksen esittelylomaketta ja ottamalla vastaan ilmoittautumislomakkeita – kiitos heille siitä.

Kiitokset raportin kommentoinnista Heikki Luostariselalle, Reijo Kupiaiselle, Niina Uusitalolle ja Anneli Karjalaiselle sekä taitosta Riitta Yrjöselle.

Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -pitkittäistutkimuksen on rahoittanut Helsingin Sanomain Säätiö. Kiitos tutkimuksen teon mahdollistamisesta.



kuva: Reetta Tervakangas

Sisällysluettelo

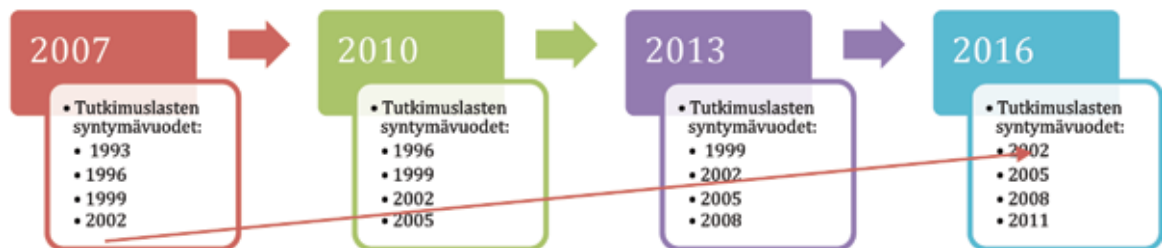
Tiivistelmä	5
Esipuhe	6
1. Johdanto	8
1.1. Tutkimuksen viitekehys ja toteuttaminen	10
1.2. Tutkimusmenetelmät ja -aineistot	11
2. Mediamaiseman muutoksia: "Ennen oli yksi läppäri, nyt neljä"	14
2.1. Mediankäytön määrä: "Facebook on mennyt ihan mahdottomaksi"	19
2.2. Vanhempien huolet: mobiili internet ja pelaaminen	22
3. Tyttöjen ja poikien juttuja – sukupuolittuneet suosikkisisällöt	25
3.1. Pikku Kakkonen ja vihaiset linnut yhdistävät 5-vuotiaita	27
3.2. 8-vuotiaat: "Tietokone on tärkein, ilman sitä en halua olla"	33
3.3. 11-vuotiaita kiinnostavat teinien sisällöt	38
3.4. 14-vuotiaiden suosikeista löytyy myös vertaistuotantoa	43
4. Mobiilit muksut: WhatsApp?	49
4.1. Suosikkisovellukset	53
4.2. Laita puhelin reppuun!	56
5. Pelit – kaverien kanssa suuria tunteita	58
5.1. Mikä peleissä kiehtoo? "Saa ihan itse päättää mitä tapahtuu"	63
6. Lapset ja nuoret mediaa tuottamassa	72
6.1. Kaverikuvista ja leikkivideoista syntyy visuaalinen päiväkirja	76
6.2. Anonyymit tilat vs. selfie-kulttuuri	83
6.3. Bloggaajat miettivät yleisöään	87
6.4. Sisältöjen kierrättäjät, suosittelijat ja rikastajat	91
6.5. Käsitteitä yksityisyydestä: "Ennen mä halusin olla sillee julkkis"	95
7. Pelot, uhat ja selviytymismekanismit	100
7.1. Sopimattomien sisältöjen äärellä: "Siellä on ihmisiä ilman housuja"	102
7.2. Teinidraamaa vai nettikiusaamista?	107
8. Mediataidot ja oppiminen	109
8.1. Kotien mediasäännöt	113
8.2. Lasten medialukutaidot: faktaa vai feikkiä?	117
8.3. Mediakokemukset kouluissa	120
9. Yhteenvetoa: kännyköitä ja hammasharjoja	122
Lähteet	126

1. Johdanto

Mobiilimukset on Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -pitkittäistutkimuksen kolmannen tutkimuskierroksen loppuraportti. Tällä kerralla tutkimukseen osallistui 45¹ lasta ja nuorta Tampereelta ja lähikunnista. Edellisten, vuosina 2007 ja 2010 toteutettujen tutkimuskierrosten tapaan tutkimukseen osallistui lapsia neljästä ikäryhmästä: 5-, 8-, 11- ja 14-vuotiaita (vrt. Uusitalo ym. 2011, Noppari ym. 2008). Suuri osa kolmeen vanhimpaan ikäryhmään kuuluvista oli mukana jo vuonna 2010. Edellisen kierroksen 14-vuotiaat jäivät pois nyt tutkimuksesta ja mukaan tuli taas uusi 5-vuotiaiden joukko.

Osin saman lapsijoukon seuraaminen pitkittäistutkimuksen edetessä on mielenkiintoista, haastavaa ja hellyttävääkin. Tutkijan elämässä ei kovin paljon tunnu muuttuvan muutamassa vuodessa, mutta hänen vieraillessaan kolmen vuoden välein samassa kodissa tapaamassa tutkimukseen osallistuvaa lasta, vastassa on joka kerralla erilainen tyyppi. 8-vuotiaana keijuja leikkineestä tytöstä kasvaa heppakirjoja lukeva 11-vuotias ponityttö, joka 14-vuotiaana julkaisee jo omaa hevosaiheista blogiaan ja taitavasti otettuja valokuviaan Instagramissa.

Tutkimus mahdollistaakin monia tutkimusasetelmia. Yhtäältä on mahdollista vertailla juuri lapsen kasvaessa tapahtuvaa mediankäytön muuttumista, jota pyritään tuomaan esiin tässä raportissa anonymisoituja muutosprofileita esittelemällä. Profilit tuovat esiin myös medialapsuuden moninaisuutta – ei ole olemassa vain yhdenlaista lapsuutta ja nuoruutta.



Pitkittäistutkimukseen osallistuneet lapset eri tutkimusvuosina. Vuonna 2007 5-vuotiaina mukaan tulleita lapsia seurataan siihen saakka kunnes he ovat 14-vuotiaita vuonna 2016. Joka vuosi vanhin ryhmä korvataan uudella viisivuotiaiden ryhmällä.

1 Kolmannelle tutkimuskierrokselle osallistui 12 kpl vuonna 2008 syntyneitä lapsia; 13 kpl vuonna 2005 syntyneitä; 10 kpl vuonna 2002 syntyneitä ja vuonna 1999 syntyneitä 10 kpl. Täydensimme tutkimuskierroksen alussa edelliseltä kierrokselta poisjääneitä uusilla lapsilla myös vanhempien lasten ryhmiin. Tutkimuksen edetessä viisi lasta päätti vielä keskeyttää tutkimuksen, eikä heidän tilalleen enää ehditty hankkia korvaavia osallistujia.

Esimerkiksi Buckingham (2003) huomauttaa, ettei lapsia tulisi kohdella homogeenisena ryhmänä, sillä lapsuuden kokemiseen vaikuttavat monet erilaiset sosiaaliset tekijät. Kodin puitteet ja sosioekonomisen asema, säännöt ja kaveripiiri vaikuttavat pitkälti siihen millaisessa mediaympäristössä lapsi aikaansa viettää. Profilit tuovat oivallisesti esiin myös sen, että osa lasten mediaympäristön muutoksesta liittyy juuri heidän kasvuunsa, eikä aina välttämättä ympäröivän mediaympäristön murrokseen. Nick Couldry (2012, 12-29) toteaa, että sellainen nuoriin liitetty diginatiivi-keskustelu, joka korostaa yhtäältä lasten mediaympäristön muutoksen voimakkuutta ja tuo toisaalta heitä esiin kaiken taitavina mediavelhoina, voi helposti sotkea nämä kaksi keskenään; mediaympäristön muuttuminen ja ikävaiheisiin liittyvät muutokset sekoittuvat. Tuloksena voi tällöin olla medianympäristön muutosta hypettävä tutkimus, jossa laiminlyödään rituaalien, tapojen ja pysyvyyden tarkastelu.

Pitkittäistutkimuksessa voi kuitenkin aidosti tarkastella myös mediaympäristön muuttumista: tutkia esimerkiksi millaista 14-vuotiaiden sosiaalisen median käyttö on ollut vuosina 2007, 2010 tai 2013 tai miten television katselu on muuttunut kyseisten vuosien aikana eri ikäryhmissä. Tälläkin tutkimuskierroksella koottua aineistoa verrataan aikaisempien tutkimuskierrosten vastaaviin aineistoihin. Koska tutkimusaineisto on kuitenkin suhteellisen pieni ja mahdollistaa enemmän laadullisen kuin määrällisen tarkastelun, tätä raporttia lukiessa tulee muistaa, että se ei tyhjentävästi kerro kaikkien suomalaisten lasten ja nuorten media-arjesta. Raportissa tuodaan esiin erilaisia muutosvihjeitä, joille haetaan tukea myös muista tutkimuksista ja lähteistä. Tutkimusta tehtäessä on hyödynnetty esimerkiksi Mediabarometreja (Suoninen 2013 & 2014) ja EU Kids Online -hankkeen² laajaa, kansainvälistä vertailuaineistoa ja siitä kirjoitettuja tutkimuksia. EU Kids - hankkeessa on tutkittu 9-16-vuotiaita lapsia ja nuoria, ja Suomi on mukana yhtenä vertailumaana.

Edellisillä tutkimuskierroksilla muutosta lähestyttiin tiettyjen teemojen kautta. Muutosteemoja olivat:

1. Mediavälineissä, käyttöajoissa ja lastenhuoneiden mediakirjossa tapahtuva muutos.
2. Sosiaalisessa mediaympäristössä tapahtuva muutos, joka piti sisällään myös oman tuottamisen ja osallistumisen kulttuurin havainnoinnin.
3. Kulttuurisessa ja kaupallisessa mediaympäristössä tapahtuva muutos, josta kertovat mm. suosikkisällöt, oheistuotteet, brändit ja mainonta.
4. Lasten mediakompetenssissa tapahtuva muutos, jonka yhteydessä kiinnitettiin huomiota myös kotien mediasääntöihin ja asenneilmapiiriin.

Kyseiset teemat ryhdittävät nytkin aineiston käsittelyä, mutta kaikkien osa-alueiden systemaattisen raportoinnin sijaan esiin nostetaan kiinnostavia havaintoja sekä esimerkkejä. Vaikka edellisestä tutkimuskierroksesta on vasta muutama vuosi, aineistosta on mahdollista tehdä erilaisia muutoksesta kertovia päätelmiä.

1.1. Tutkimuksen viitekehys ja toteuttaminen

Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos -pitkittäistutkimuksen viitekehys löytyy viimeisen parinkymmenen vuoden aikana yleistyneestä lapsuustutkimuksesta, jossa tähdennetään lasten omaa toimijuutta ja ymmärretään lapsuus sosiaalisena konstruktiona (esim. Alanen 2009). Lasten toimijuus tässä tutkimuksessa tarkoittaa sitä, että hankkeessa pyritään tavoittamaan lasten ja nuorten oma ”ääni”. Heidän annetaan kertoa mediaympäristöstään itse sellaisena kuin he sen kokevat ja he toimivat tutkimuksen aktiivisina tiedonantajina. Vaikka vanhemmat usein tekevät päätöksen lapsen puolesta tutkimukseen osallistumisesta ja yhteistyö heidän kanssaan on välttämätöntä etenkin tutkimuksen nuorimpien lasten perheissä, toimijana lapsi voi vaikuttaa tutkimusta tehtäessä esimerkiksi siihen kuinka kauan tutkimushaastattelu kestää. Lapsilla oli siis mahdollisuus keskeyttää haastattelu niin halutessaan.

Toimijuus-näkökulma painottaa lasten kyvykkyyttä toimia mediaympäristössään; mediatajua ja -lukutaitoa. Raportissa käsitellään kuitenkin jonkin verran myös mediaympäristöä lastensuojelullisesta näkökulmasta ottaen huomioon myös vanhempien näkemyksiä sekä kiinnittäen huomiota etenkin lasten mahdollisiin negatiivisiin verkkokokemuksiin.

Käytännön tutkimuksen toteuttamisessa toimijuus-lähtökohta pitää sisällään monenlaisia haasteita, joista tämän hankkeen tutkijat ovat pyrkineet olemaan tietoisia. Äänen antaminen lapselle ei automaattisesti tarkoita osallisuutta tutkimuksen kulussa (Lundy 2007). Esimerkiksi kotiympäristö, jossa lapsia tapasimme, ei ole neutraali tila, vaan sisältää monenlaisia sosiaalisia hierarkioita ja järjestyksiä, jotka vaikuttavat siihen, mistä asioita lapset katsovat voivansa puhua (Mannion 2007, 417). Myös aikuisen tutkijan ja lapsen välillä on automaattisesti olemassa valtasuhde, josta tutkimusta tehdessä tulee olla tietoinen. Toimijuuden korostaminen merkitsee näissä puitteissa sitä, että niin menetöt, aineistot kuin tutkijan rooli pyritään tekemään mahdollisimman läpinäkyviksi ja reflektoiden osaksi tutkimusta. Tässä raportissa ei kuitenkaan käydä läpi metodeita tai tutkimukseen osallistujia kovin tarkasti, sillä niitä on käsitelty enemmän jo edellisten tutkimuskierrosten raporteissa ja tullaan käsittelemään perusteellisemmin viimeisen tutkimuskierroksen jälkeen vuonna 2016. Tutkimushankkeesta on tekeillä myös artikkeleita, joissa pohditaan tarkemmin esimerkiksi metodien haasteita.

Kolmas tutkimuskierros aloitettiin keväällä 2013. Edellisten tutkimusvaiheiden tapaan se alkoi 5-vuotiaiden ryhmän rekrytoimisella ja yhteydenotoilla mukana olleisiin tutkimusperheisiin. Järjestimme uusina mukaan tulleille esikouluikäisille tutustumistapaamisen yliopistolla, jossa selitimme tutkimuksen kulkua ja avasimme mm. media-käsitettä erilaisten esimerkkien avulla. Aiemmin mukana olleita ohjeistettiin kirjeitse. Tutkimusviikot, jolloin lapset täyttivät mediapäiväkirjoja, ajoittuivat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta huhtitoukokuulle. Tämän jälkeen lapsia käytiin haastattelemassa kunkin lapsen kotona. Tutkimushaastatteluita tekivät tutkija Elina Noppari sekä pro gradu -vaiheen opiskelijat Kaisa Ruohonen ja Pirre Soinen. Haastattelut litteroi Tutkimustie Oy, ja kesän ja syksyn aikana haastattelut koodattiin Atlas.ti -ohjelmalla sekä analysoitiin. Projektia on johtanut Heikki Luostarinen. Tämän raportin on kirjoittanut pääosin Elina Noppari.

1.2. Tutkimusmenetelmät ja -aineistot

Tutkimuksessa käytettiin monia metodeita, osin siksi, että mukana oli eri-ikäisiä ja hyvin erilaisilla taidoilla varustettuja lapsia. Erilaisia metodeita valitsemalla pyrittiin siihen, jokaiselle lapselle löytyisi tapa, jolla hän parhaiten kykenisi ilmaisemaan itseään.

Tutkimusmenetelmät

1. Mediapäiväkirjat (verkossa tai paperilla täytettävät)
2. Mediankäyttöön liittyvät tehtävät
3. Taustatietolomakkeet vanhemmille ja lapsille
4. Nimettömänä täytettävä verkkokysely 11- ja 14-vuotiaille
5. Mediamaskotit 5-vuotiaille & mediakuvasto media-käsitteen selventämiseksi
6. Teemahaastattelu
7. Lapsen oman huoneen ja toimien havainnointi haastattelun yhteydessä

Edellisiin tutkimuskierroksiin nähden tällä kierrokselle otettiin uutena menetelmänä käyttöön internetissä anonyyminä täytettävä verkkokysely. Aikaisempien vuosien mediapäiväkirjoissa ja haastatteluissa lapset ovat hyvin vähän kertoneet esimerkiksi lapsilta kiellettyjen mediasisältöjen käyttämisestä. Koska on todennäköistä, että sellaista kuitenkin tapahtuu, halusimme antaa kahdelle vanhemmalle ikäryhmälle mahdollisuuden kertoa verkossa nimettömänä kokemuksistaan. Nettikyselyssä tiedustelimme lasten ja nuorten kokemuksia nettikiusaamisesta, seksuaalisesta häirinnästä ja lapsilta kielletyistä online-sisällöistä.

Lähestyimme teemaa esittämällä ensin aiheisiin liittyviä uutisia ja kysymällä mitä ajatuksia ne vastajissa herättävät. Helsingin Sanomista oli esimerkiksi poimittu kuva uutisesta, jossa kerrottiin nuoren ruotsalaistytön ajautuneen itsemurhaan häneen kohdistuneen nettikiusaamisen vuoksi. Sen jälkeen kysyimme onko vastaaja kuullut jostakin vastaavasta, voiko uutinen hänen mielestään olla totta ja mitä ajatuksia se muuten herättää. Näiden esimerkkiuutisten jälkeen kysyimme heidän omia kokemuksiaan teemoista sekä avoimilla että monivalintakysymyksillä. Kyselyyn vastasi vain kahdeksan lasta ja nuorta, mutta vastaukset antavat kuitenkin osiivastaa siitä millaisia kokemuksia lapsilla ja nuorilla voi olla. Koska aihe on osin arkaluontoinen ja vastaukset voisivat asettaa tutkijan ongelmalliseen tilanteeseen esimerkiksi silloin, jos vastaaja olisikin kertonut joutuneensa vakavalla tavalla häirityksi tai kiusatuksi, halusimme antaa vastaajille myös mahdollisuuden yhteydenottoon, jos he olisivat kokeneet jotain sellaista, jonka käsittelemiseen he olisivat kaivanneet aikuisen tai asiantuntijan apua. Tällaisia pyyntöjä ei kuitenkaan kyselyn kautta tullut.



Tuoresti 11.4.2013 Vapa, Minä

Helsinki +1°

HELSINGIN SANOMAT

ETUSIVU UUTISET - TEEMAT - SÄÄ PÄIVÄN LEHTI Olet luvutut 1/5 m Hanki rajaton lukuus

Hanki rajaton lukuus Hesarin verkkopalveluun alk. **9,90 €/kk**, lehden tilaajalle vain alk. 3 €/kk

UUTISET » ULKOMAAT

Nettikiusaamisen epäillään ajaneen nuoren tytön itsemurhaan Ruotsissa

12.3.2013 20:57 0 [Facebook](#) [Twitter](#)

STT-TT

Ruotsin poliisi selvittää, oliko nettikiusaaminen syytä 13-vuotiaan tytön kuolemaan. Tyttö kuoli junaonnettomuudessa perjantaina, ja poliisi epäilee, että kyseessä oli itsemurha. Poliisin edustajan mukaan työstä oli otettu valokuvia ja videoita, jotka oli laitettu tai uhattu laittaa nettiin.

Poliisi epäilee syylliseksi yli 15-vuotiaista poikia. Kiusaamisen kohteena on tietävästi ollut myös toinen tyttö. Poliisi harkitsee epäillyn netissä käyttämien nimien julkistamista, jotta mahdolliset lisäuhrit voisivat ilmoittautua poliisille.

Muutan Tule tut

Tietosuo

Verkkokyselyssä käytetty Helsingin Sanomien uutinen nettikiusaamisen seurauksista.



5-vuotiaille jaettiin mediamaskotti, jolle he antoivat nimen ja jota he kuljettivat mukanaan tutkimuspäivinä.

Mediaan liittyvät tehtävät olivat edellisen tutkimuskierroksen tapaan mediapäiväkirjan osana. 5-vuotiaille päiväkirjan tehtävissä esiintyi heille jaettu mediamaskotti. Esikouluikäisten toivottiin kertovan pehmolelulle tutkimuspäivien aikana mm. lempileikeistään, pelottavista mediasisällöistä, kodin medialaitteista ja omista media-aitaistoistaan. Vanhemman tehtävänä oli kirjata lapsen ajatukset mediapäiväkirjaan ja aikuisen kommentteille oli varattu päiväkirjassa oma osionsa.

Vanhemman päiväkirjaosio oli mukana siksi, että vanhemman kertoma saattoi monessa tapauksessa selventää ja tukevoittaa lapsen tarinaa, ja toisaalta vanhemman oli helpompi pitäytyä korjaamasta lapsen tarinointia, jos hänen selitykselleen asioiden kulusta oli päiväkirjassa myös tilaa. 8-vuotiaiden mediapäiväkirja oli pitkälti samanlainen kuin 5-vuotiaiden, mutta heille ei jaettu mediamaskottia, sillä edellisillä tutkimuskierroksilla se oli tässä ikäryhmässä koettu jo lapselliseksi. 8-vuotiaille annettiin lisäksi piirrostehäväksi suunnitella ihmekännykkä.



Neljäs mediapäiväkirja odottaa: iloa kirjoittamiseen!

4. päivä - Minä & suosikkini:

Valitse mikä tahansa suosikkisisältösi (tv-ohjelma, nettisivu, elokuva, kirja, peli jne.) tällä hetkellä ja kerro siitä, mitä se käsittelee. Kerro mitkä hahmot esiintyvät sisällössä ja kuka heistä on erityinen lempihahmosi. Pohdi, mikä juuri tässä sisällössä tai sen hahmoissa sinua puhuttelee ja kiinnostaa. Jaatko saman kiinnostuksen kohteen kavereillesi tai perheenjäsenten kanssa? Jutteletko usein näistä sisällöistä?

Esimerkki 11- ja 14-vuotiaiden mediapäiväkirjasta. Neljännä tutkimuspäivänä heidä pyydetiin kirjoittamaan suosikkisisällöstä, joka voi olla tv-ohjelma, peli, nettisivu ym.

11- ja 14-vuotiaat saivat puolestaan pohtia mediapäiväkirjassa mm. miksi ihmiset haluavat julkkiseksi, mitä musiikki heille merkitsee ja millaisista peleistä he pitävät – vai pitävätkö pelaamisesta. He saivat tehtäväkseen myös etsiä netistä kolme lempikuvaansa ja kertoa miksi juuri nämä kuvat ovat heille merkityksellisiä.

Konkretian ja virittävien tehtävien avulla lasten toivottiin innostuvan tutkimuksesta, mutta kävi ilmi, että jo päiväkirjojen kirjoittaminen tuntui etenkin 11- ja 14-vuotiaista työläältä. Keväällä monessa koulussa on koeviikkoja, ja vaikka annoimme mm. tästä syystä perheille vapauden aloittaa viitenä päivänä täytettävän päiväkirjan kirjoittamisen heille parhaiten sopivana ajankohtana, joiltakin päiväkirjan täyttäminen jäi kesken. Tällä tutkimuskierroksella myös viisi lasta jätti valitettavasti tutkimuksen kokonaan kesken sen edettyä haastatteluvaiheeseen.

Päiväkirjoja käytettiin hyväksi loppuhaastatteluja tehtäessä. Haastattelutilanteet olivat joustavia ja toiminnallisia. Lapset ja nuoret saivat esitellä kotinsa medialaitteita ja yleensä haastattelut toteutettiin lapsen omassa huoneessa. Lasten huone voidaan ymmärtää kulttuurisena tekstinä, joka on myös informaation lähde (Mitchell & Reid-Walsh 2002, 114). Huone kertoo tutkijalle omaa tarinaansa lapsen ja nuoren mieltymyksistä ja mausta, ja huoneessa olevista leluista, julisteista, medialaitteista ja muista tavaroista on helppo synnyttää lapsen arkea käsittelevää keskustelua.

Lasten haastatteluille on tyypillistä rönsyminen ja asioista toiseen hyppely. Kalliala (1999) kuvaa lasten haastattelemista sieniretkeksi: jos haluaa kopallisen sieniä, on poikettava sinne tänne, mutta kuitenkin säilytettävä suuntavaistonsa ja pidettävä huolta siitä, ettei eksy metsässä. Tämän huomaa hyvin litteroituja haastatteluja lukiessa - välillä tutkija onnistuu paremmin pysymään sienisaaliin jäljillä, joskus metsä eksyttää hetkeksi. Jo edellisillä tutkimuskierroksilla tutuiksi tulleet lasten haastattelun haasteet olivat siis edelleen läsnä. Lapsen tunteita tai median käyttömotiveita on hankala tavoittaa haastattelun keinoin, ja etenkin nuorimpien lasten kyky ilmaista itseään kielellisesti on rajoittunutta. Lapset muistavat parhaiten juuri senhetkisen mielentilansa mukaiset asiat (Ritala-Koskinen 2001) ja myös vanhempien lasten voi olla hankala paikoitellen sanallistaa mediakokemuksiaan.

Menetelmien haasteista huolimatta saimme kokoon monipuolisen tutkimusaineiston, jota voidaan verrata edellisten tutkimuskierrosten vastaaviin aineistoihin.

Aineistossa ne asiat saavat painoarvoa, joita lapset ovat mediapäiväkirjoissa tai haastatteluissa tuoneet esiin. Jotkut vanhemmat saattoivat kommentoida tutkimuksen kuluessa, että lapsi oli kirjoittanut mediapäiväkirjassaan vain hänelle kivoista asioista – esimerkiksi pelaamisesta – eikä muistanut mainita, että viikko-ohjelmaan oli kuulunut muutakin mediankäyttöä, esimerkiksi lukemista tai radion kuuntelua. Lapsitutkimukseen onkin liittynyt perinteisesti myös kysymys lapsilta tulevan tiedon luotettavuudesta (Ritala-Koskinen 2001). Tässä hankkeessa tiedon luotettavuutta ei kuitenkaan koeta ongelmaksi, sillä kyse on ensisijaisesti lasten omista tulkinnoista, kokemuksista ja merkityksenannoista. Toisen tyyppistä aineistoa hankkeessa tuottavat lisäksi vanhempien sekä nuorten taustatietolomakkeet, joissa kysyttiin mm. kotien mediavarustelusta ja käyttötottumuksista.

Kaikki tutkimukseen osallistuneet lapset ovat olleet mukana hankkeessa huoltajansa luvalla. Myös lasten kuvien julkaisemiseen on olemassa heidän itsensä ja heidän huoltajansa luvat. Lasten oikeita nimiä ei kuitenkaan tuoda tutkimuksen kuluessa esille. Raporttiin on poimittu eri menetelmin koottuja anonyymejä sitaatteja. Jos raportissa käytetään lasten etunimiä, ne ovat siis muutettuja. Sitaatit on merkitty tekstiin seuraavilla lyhenteillä:

- Teemahaastattelu: HA
- Päiväkirja: PÄ
- Taustatietolomake: TA
- Verkkokysely: KY

2. Mediamaiseman muutoksia: ”Ennen oli yksi läppäri, nyt neljä”



Vanhempien mukaan monen perheen mediankäyttö on vuosien 2013 ja 2010 välisenä aikana muuttunut vähemmän sidotuksi, nettiin suuntautuvaksi ja mobiiliksi.

Kokoamme taustatietolomakkeilla jokaisella tutkimuskierroksella perustietoja perheistä ja esimerkiksi heidän kotonaan olevista medialaitteista ja niiden käyttömääristä. Tässä luvussa esittelemme millainen kotien mediamaisema oli vuonna 2013 ja miten mediavarustus on muuttunut edellisiin tutkimuskierroksiin nähden.

Tutkimusperheiden mediavalinnat heijastelivat selvästi yleisiä kehityssuuntia. Koko 2000-luvun ajan painetun median suosio ja sanomalehtien levikkimäärät ovat laskeneet (Saikkonen & Häkämies 2013), ja vuosien 2010 ja 2013 välisenä aikana myös *tutkimusperheemme olivat vähentäneet lehtitilauksiaan*. Vuonna 2013 noin 32 prosenttiin kodeista ei enää tullut tilattua sanomalehteä, kun luku vuonna 2010 oli 20 prosenttia. Muutama perhe erikseen kertoi lukevansa nykyään sanomalehtiä verkossa. Samoin aikakauslehtien tilaamista oli vähennetty: tällä tutkimuskierroksella kokonaan ilman aikakauslehtiä tuli toimeen 36 prosenttia perheistä kun luku kolme vuotta sitten oli 19 prosenttia. Lapsillekin tulevista lehdistä oli nipistetty: 36 prosentille lapsista ei enää tilata omaa lehteä. Aku Ankka on edelleen suosituin lapsille tilatuista lehdistä. Lukemista sinänsä kodeissa kyllä arvostetaan ja lapsia yritetään usein kannustaa kirjojen pariin. Monissa 5-vuotiaiden perheissä iltasatu oli yhä hyväksi havaittu iltarutiini.

Jokaisessa tutkimusperheessä oli joko kannettava tai pöytämallinen tietokone. Helposti liikuteltavat *läppärit olivat lisänneet voimakkaasti suosiotaan* – tällä tutkimuskierroksella

yli puolessa kodeista ei ollut enää pöytämallista tietokonetta ja joissakin perheissä jokaisella perheenjäsenellä oli oma kannettavansa. 27 prosentissa perheistä oli myös tablet-tietokone ja 5 prosentissa 2-3 tablettia. Koska tutkimusaineisto koottiin jo keväällä 2013, osa perheistä näytti olevan tablettien ja mediateknologian suhteen edelläkävijöitä, jotka ottavat uudet laitteet käyttöönsä suhteellisen nopeasti.

Kannettavien tietokoneiden kautta saatetaan katsoa myös televisiota ja noin 7 prosenttia perheistä olikin kokonaan luopunut perinteisestä tv-vastaanottimesta. Aikaisempiin vuosiin verrattuna perinteisen *television paikka kodin viihdekeskuksena oli siis jonkin verran horjunut*, eikä sitä varustettu esimerkiksi kotiteatterilla yhtä usein kuin aikaisempina vuosina. Maksulliset tv-kanavapaketit olivat monissa perheissä suosittuja ja noin 18 prosenttia perheistä oli löytänyt myös tilausvideopalvelujen (esim. Viaplay, Netflix) yleisöksi. Uusista katselumahdollisuuksista huolimatta kaikista vanhasta ei luovuta: yli puolessa kodeista löytyi vielä VHS-videonauhuri – ehkä osin juuri lasten ja lapsille aikoinaan hankittujen VHS-elokuvien vuoksi.

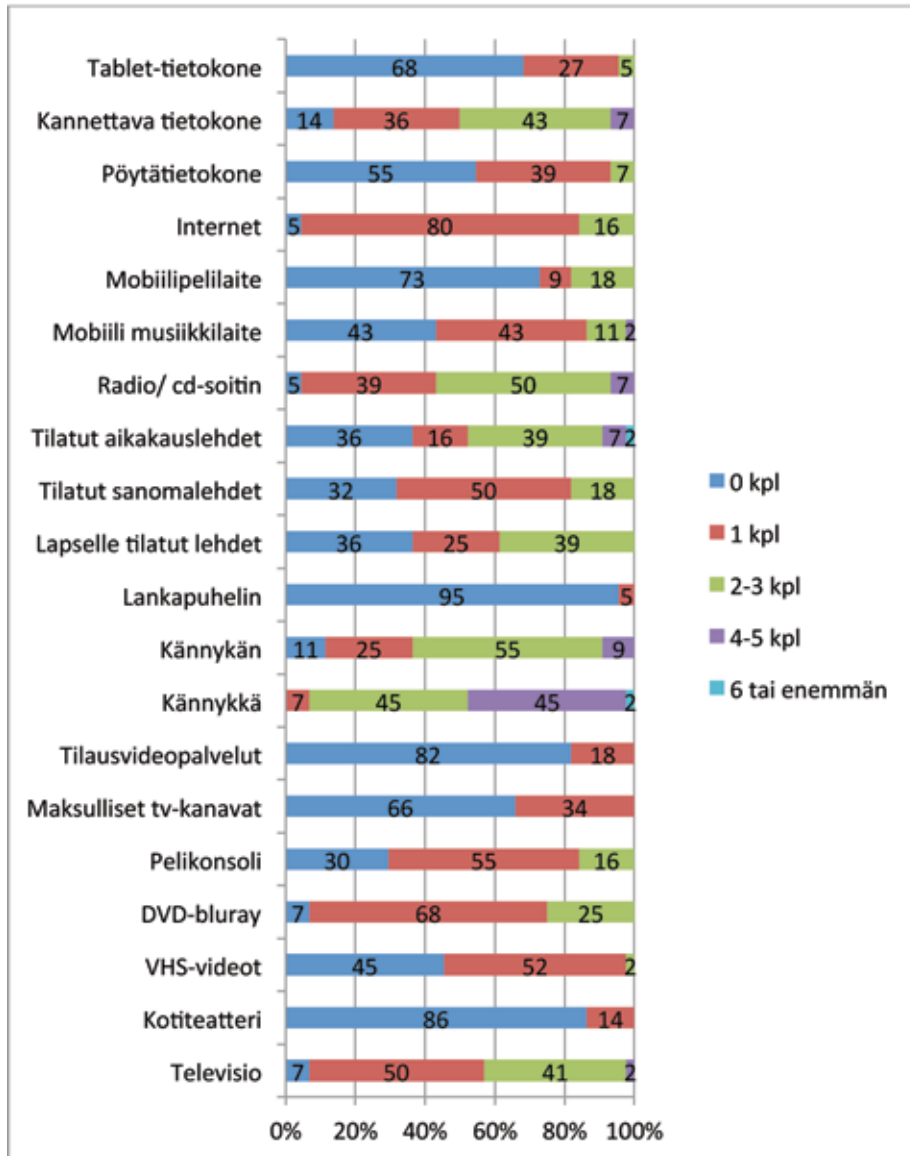
Pelikonsolien määrä oli jonkin verran kasvanut, mutta erilliset mobiilit peli- tai musiikinkuuntelulaitteet olivat jonkin verran vähentyneet, sillä samankaltaiset palvelut ovat saatavissa datayhteyksillä varustetun puhelimen kautta. Viestintäviraston toimialakatsauksen 2012 mukaan matkapuhelinten tiedonsiirtopalvelut ovat kasvattaneet voimakkaasti suosiotaan – vuonna 2012 noin 62 prosentissa suomalaiskännyköistä oli datayhteys kun luku vuonna 2007 oli 17 prosenttia. Tässä tutkimuksessa noin 89 prosenttia perheistä oli varustanut kännykkänsä datapalvelupaketilla. *Mobiiliin internetin käyttö on siis selvästi lisääntynyt.*

"Kolmen vuoden aikana kaikkien tietokoneen käyttö on lisääntynyt. Ennen oli yksi läppäri, nyt neljä. Jokaisella on oma kone, jotka ovat yleensä koko ajan auki, vaikkei koneilla oltaisikaan. Lapsi katsoo televisiota hyvin vähän, radiota ei kuuntele lainkaan. Läppäri on lapsella aina mukana, mökillä ja ulkomailla. Kun serkukset (15-v & 17-v) ovat mökillä, kaikilla on oma läppäri, joilla pelaavat vierekkäin."

TA, 14-vuotiaan pojan vanhempi

"Elisa Viihde ja iPad ovat muuttaneet median käyttöä. Ei olla aikaan sidottuja. Lapsen töllöttämistä voisi hieman rajoittaa, mutta kohtuullista se on vielä. Aikuiset se ongelma on."

TA, 8-vuotiaan tytön vanhempi



Tutkimusperheiden medialaitteet vuonna 2013

Esimerkki: perheistä 68 prosentilla ei tutkimusvuonna ollut tablet-tietokonetta, 27 prosentilla oli yksi tablet, viidellä prosentilla perheistä 2-3 tablet-tietokonetta.

Kotien mediavarustelun muutos 2007-2013															
	Ei yhtään %			1 kpl %			2-3 kpl %			4-5 kpl %			6 tai enemmän %		
	2007	2010	2013	2007	2010	2013	2007	2010	2013	2007	2010	2013	2007	2010	2013
Analoginen TV (2007)	2			44			53			2					
Digi TV	93	42	7	4	36	50	4	18	41	0	2	2	0	0	0
Kotiteatteri	76	75	86	20	24	14	4	2	0	0	0	0	0	0	0
VHS-videot	15	23	45	65	67	52	20	11	2	0	0	0	0	0	0
DVD/ Bluray	9	3	7	62	58	68	29	32	25	0	5	0	0	0	0
Pelikonsoli	58	36	30	33	44	55	9	17	16	0	3	0	0	0	0
Kännykkä	0	0	0	4	3	7	44	54	45	51	39	45	2	3	2
Radio/ cd-soitin	4	0	5	15	31	39	71	54	50	9	8	7	2	7	0
Mobiili musiikkilaitte	22	16	43	27	39	43	38	37	11	13	5	2	0	4	0
Mobiili pelilaitte	87	65	73	7	21	9	4	11	18	2	4	0	0	0	0
Tietokone	5	0		47	41		40	49		5	8		2	2	
Pöytäkone (2013)			55			39			7						
Kannettava tietokone (2013)			14			36			43			7			
Tablet-tietokone (2013)			68			27			5						
Tilatut sanomalehdet	13	20	32	62	49	50	25	31	18	0	0	0	0	0	0
Tilatut aikakauslehdet	20	19	36	20	14	16	35	44	39	24	19	7	2	5	2
Lapselle tilatut lehdet	20	22	36	42	37	25	38	39	39	0	2	0	0	0	0

Mediasisältöjen ostaminen kodin ulkopuolelta ei ollut erityisen runsasta tälläkään tutkimuskierröksellä. Viikoittainen iltapäivälehtien ostaminen näytti kuitenkin laskeneen vuosien 2007 ja 2013 välisenä aikana. Myös muiden lehtien irtonumeroita ostettiin harvemmin kuin aikaisemmin. Pelien ostaminen näytti pysyneen suhteellisen ennallaan, mutta maksullisen musiikin suosio oli laskenut. Tutkimusperheiden joukosta ei enää löytynyt myöskään niitä, jotka vuokraisivat dvd:tä tai videoita joka viikko. Oletettavasti tilausvideopalvelut ja netissä katsottavat tv-ohjelmat ovat vähentäneet vuokrattavien elokuvien suosiota.

Mediasisältöjen ostaminen tutkimusperheissä 2007-2013 (prosentteina)

	Päivittäin tai kerran viikossa			Pari kertaa kuukaudessa			Muutaman kerran vuodessa			Harvemmin tai ei koskaan		
	2007	2010	2013	2007	2010	2013	2007	2010	2013	2007	2010	2013
Iltapäivälehdet	15	4	2	25	18	14	33	35	35	27	44	49
Muut lehtien irtonumerot				31	16	12	51	44	65	18	40	23
Pelien ostaminen				2		2	46	63	60	52	37	37
Pelien vuokraaminen	2						2		5	96	100	95
Musiikin ostaminen/ lataus	5	4	5	15	9	2	58	58	35	22	29	58
DVD:n/ videoiden ostaminen				13	16	16	67	65	56	20	19	28
DVD:n/ videoiden vuokraaminen	4	2		16	9	19	35	33	42	45	56	40
Elokuviissa käynti				7	4	5	69	74	70	24	23	26

2.1. Mediankäytön määrä: ”Facebook on mennyt ihan mahdottomaksi”



Kännykkä on vaihtunut sellaiseksi, jolla pääsee nettiin. Se on iso muutos, koska kaikki urheiluharrastuksenkin aikataulut kulkevat sen kautta. Facebookin voisi lopettaa, koska se on mennyt ihan mahdottomaksi.

TA, 14-vuotiaan tytön vanhempi

Uudet mediat ja palvelut mahdollistavat ja luovat uusia käyttötapoja ja tottumuksia. Vuonna 2007 hankkeessa yhdeksi muutosmittariksi määriteltiin mediavälineet ja niiden käyttömäärät, mutta näyttää siltä, että konvergenssikehitys on tullut pisteeseen, jossa perinteinen välinelähtöinen mediankäytön tarkastelu käy yhä ongelmallisemmaksi. Netissä katsotaan myös videoita ja televisio-ohjelmia, erilaiset sisällöt ja palvelut ovat samanaikaisesti auki eri selaimilla ja lapsi vaihtelee sivustosta toiseen. Kun kännyköiden kautta netti on vielä aina saatavilla ja sen käytöstä tulee koko arkea lävistävää, voi olla hankala arvioida ja määrittellä kuinka paljon tai minkälaista sisältöä päivän mittaan tulee käyttäneeksi. Digitaalista lapsuutta määrittelee myös median simultaanikäyttö ja monitoimisuus (multitasking) (Noppi ym. 2008). Lapset käyttävät usein monia mediavälineitä samanaikaisesti, eikä käyttö ole läheskään aina intensiivistä tai keskittynyttä. Yksin oleva lapsi saattaa esimerkiksi avata television kotoisuuden ja taustaäänien tuottajaksi, eikä hänen ole tarkoitus niinkään katsella sitä:

H: Onks teillä täällä kotona usein joku auki. Radio tai telkkari tai kone?

V: Yleensä täällä on telkkari tai tietokone, mutta sit mun huoneessa on yleensä kyl melkein aina radio, että tykkään musiikista.

K: Niin, että se voi olla koko ajankin päällä. Miltä sitten semmonen tuntuis, että olis ihan hiljaista?

V: Ei se nyt tylsää olis, mutta kyllähän se sit välillä on ihan hyvä, et on hiljaista, mutta ei se ois kauheen mukavaa, jos kaikki radiotkin on kiinni ja TV on kiinni ja tietokone on kiinni, eikä oo oikeen mitään ääntä.”

HA, tyttö, 11-vuotta

Tälläkin tutkimuskierroksella kysyimme kuitenkin sekä vanhempien että lasten summittaisia arvioita siitä, kuinka paljon tai kuinka usein he päivittäin erilaisten laitteiden kautta sisältöjä käyttävät.

5-vuotiaiden perheissä sekä television katselun että netin käytön määrät olivat pysyneet kutakuinkin samoina kuin vuonna 2010. Suurin osa esikouluikäisistä viihtyi television edessä päivittäin 1-2 tuntia, mutta monet vanhemmat kirjoittivat, ettei TV ole välttämättä joka päivä auki – joinain päivinä sitä katsotaan pidempään, toisina taas ei lainkaan. Vanhempien mukaan 5-vuotiaista internetiä käytti itsenäisesti neljä lasta, kuusi käytti nettiä aikuisen avustuksella ja kaksi ei ollut vielä tutustunut nettiin. Videoiden katselu

näytti olevan yksi yleisimmistä tavoista, joilla nuorimmat ikäryhmät nettiä käyttivät. YouTubesta katsotaan esimerkiksi Pikku Kakkosesta tuttuja videoklippejä tai autovideoita.

8-vuotiaiden perheissä television katselun määrä oli myös pysynyt edelliseen tutkimuskierrokseen nähden suhteellisen samana. Kuusi alakoululaista katsoi tv:tä päivässä alle tunnin, kuusi katsoi 1-2 tuntia ja yksi lapsi 2-4 tuntia päivittäin. Itsenäinen internetin käyttö oli 8-vuotiaiden parissa yleistynyt vuoteen 2010 verrattuna. Edellisellä tutkimuskierroksella 8-vuotiaista puolet käytti internetiä aikuisen avustamana, nyt jo valtaosa ilman apua.

Tutkimukset osoittavatkin, että etenkin **kosketusnäyttölliset teknologiat lisäävät yhä nuorempien lasten itsenäistä internetin käyttöä**, sillä he oppivat helposti painelemaan ikoneita ja kuvakkeita - siinä missä perinteisen tietokoneen ja hiiren käyttäminen edellyttää usein aikuisen apua. Euroopassa yhä nuorempien (alle 8-vuotiaiden) lasten internetin käyttäminen on vauhdilla kasvava trendi. (Holloway ym. 2013) Esimerkiksi Ruotsissa jo 2-vuotiaista 40 prosenttia käyttää internetiä (Findahl 2012). Suomessa alle 2-vuotiaita internetin käyttäjiä on noin 30 prosenttia ja 3-4-vuotiaita jo 42 prosenttia (Suoninen 2014). Tämä merkitsee sitä, että myös mediakasvatus tulisi huomioida nykyistä nuorempien lasten ikäryhmissä ja jo varhaiskasvatuksessa.

11- ja 14-vuotiaiden ryhmissä kysimme lapsilta itseltään arvioita television katselusta ja netin käytöstä. Muutos näytti olevan yhtenevä edelliseen tutkimuskierrokseen verrattuna. 11-vuotiaiden parissa television katselu on kasvanut minuuttimääräisesti jokaisella tutkimuskierroksella vuosien 2007 ja 2013 välisenä aikana kun taas 14-vuotiaiden parissa tv:n katsominen on vähentynyt vuosi vuodelta.

"K: Kuis sulla on television käyttö vähentynyt? Mitä sä oot lakannu kattelemasta?"

V: Siis, että mulle on tavallaan kaikki on ollu silleen että mä välillä katon ja, sitte välillä en kato ollenkaa. Mä en oikeestaan kato kauheesti mitään ohjelmia enää.

K: Sulla ei oo nyt mitään sarjaa että sä seuraisit?"

V: Ei.

K: Oliko sul nuorempana, seurasikää jotain sarjaa?"

V: Joo siis, mä seurasin esimerkiks Simpsonsia, Eläinten pelastustiimiä ja Frendejä.

K: Kyllästyikää niihin sarjoihin vai loppuks ne sarjat vai mikä sitten sun sai niistä luopuu?"

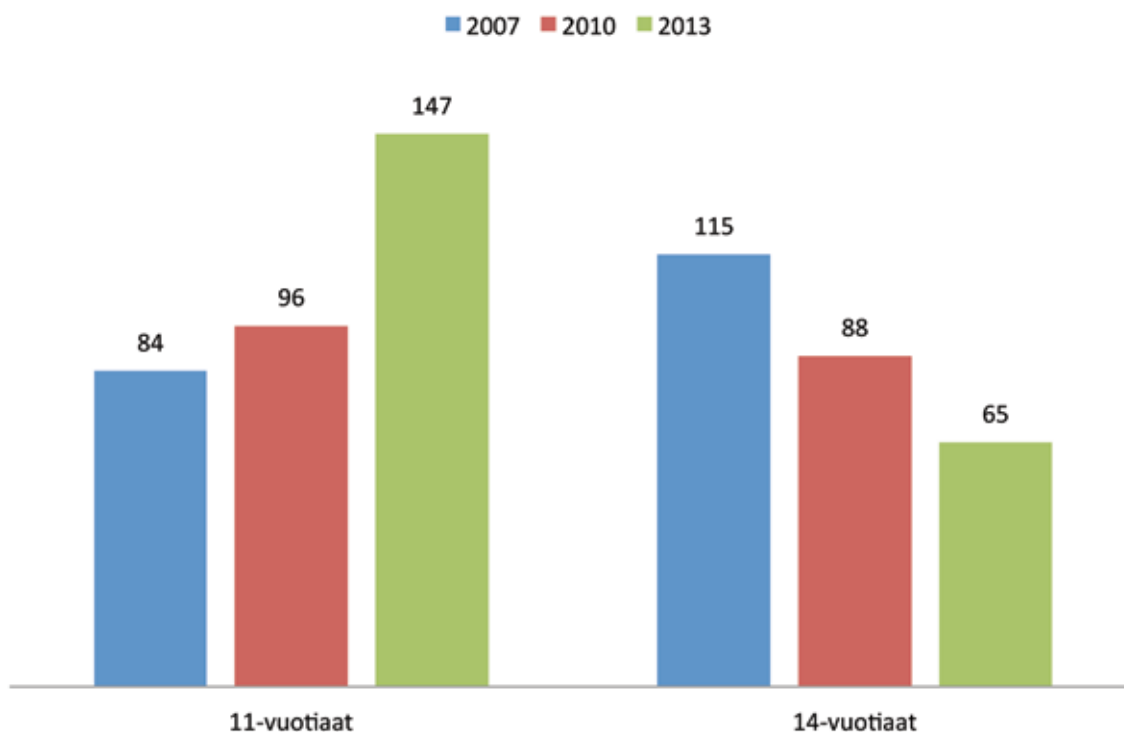
V: No Frendit loppu. Sitten Eläinten pelastustiimissä se vaan pikkuhiljaa alko vähentyä sen kattaminen ja, Simpsonsissa emmä tiedä, mä muutenki aloin kattoo tv:tä vähemmän ni sit ei tullu niitäkää katottua.

K: Katoksää ohjelmia netin kautta, telkkariohjelmia, jotain videoita tai muita?"

V: Emmä oikeen. Et YouTubesta mä oon nyt alkanu kattoo Serranon perhettä, mutta sit en mä muuta oikei."

HA, tyttö 14-vuotta

11- ja 14-vuotiaiden TV:n katselu minuutteina



Internetiä 11-vuotiaat käyttivät keskimäärin noin 65 minuuttia päivässä ja 14-vuotiaat tuplasti pidempään eli 135 minuuttia päivittäin³. Vuoteen 2007 verrattuna 11-vuotiaiden netin käyttö oli kasvanut noin 15 minuutilla ja 14-vuotiaiden pysynyt kutakuinkin samana. Toki mukana oli lapsia, jotka käyttivät nettiä joko merkittävästi enemmän tai vähemmän. 14-vuotiaiden joukosta löytyi esimerkiksi pari nuorta, jotka viihtyivät verkossa 4-6 tuntia päivittäin – usein joko pelaten, tuottaen itse sosiaalisen median sisältöä tai kuunnellen musiikkia.

11-vuotiaista yhdeksän lasta kymmenestä pääsi jollain välineellä (oma tietokone, kannettava tai nettiyhteydellä varustettu puhelin) verkkoon omasta huoneestaan käsin. 14-vuotiaista myös yhdeksän kymmenestä pystyi käyttämään internetiä omassa huoneessaan.

Koska tutkimuslapsia jokaisessa ikäryhmässä on vain rajattu joukko, tämän aineiston perusteella ei voi tehdä laajoja yleistyksiä. Vuoden 2012 lasten mediabarometrissa (Suoninen 2013), johon vastasi lähes tuhat

3 Taustatietolomakkeessa television katselua pyydettiin arvioimaan asteikolla: ei yhtään – alle tunnin – 1-2 tuntia – 2-4 tuntia – 4-6 tuntia – 6 tuntia tai enemmän. Näistä vastauksista laskettiin keskiarvot (alle tunnin= 30 minuuttia, 1-2 tuntia 90 minuuttia, 2-4 tuntia 180 minuuttia jne.), kerrottiin vaihtoehdon valintojen määrällä, laskettiin yhteen ja jaettiin ikäryhmän vastanneiden määrällä.

10-12-vuotiaista lasta, käyttömääriä oli tiedusteltu hieman eri tavalla ja saatu tulokseksi, että 12-vuotiaista 50 prosenttia käyttää nettiä päivittäin ja lähes päivittäin 35 prosenttia. 10-vuotiaiden joukosta päivittäin internetiin suuntaa 28 prosenttia ja lähes päivittäin 31 prosenttia. Television katselun sijaan kyselyssä oli tiedusteltu erilaisten kuvaohjelmien katselua (TV, kuvatallenteet, videoleikkeet) ja vastanneista 12-vuotiaista kuvaohjelmia katseli päivittäin 57 prosenttia ja 10-vuotiaista 41 prosenttia. Seuraavalla tutkimuskierroksella kuvaohjelma-käsitteen käyttäminen voi olla aiheellista tässäkin tutkimuksessa.

2.2. Vanhempien huolet: mobiili internet ja pelaaminen



Sen jälkeen kun tuli hankittua älypuhelin on netin käyttö lisääntynyt huomattavasti. Mikä ehkä joskus ärsyttää kun omasta mielestäni elämä kuitenkin on jossain muualla kuin virtuaalisessa paikassa tai ainakin pitäisi olla.

TA, 5-vuotiaan pojan vanhempi

Vaikka mediankäytön määrissä ei ikäryhmittäin ja keskiarvoina tarkasteltuna näytä tapahtuneen kovin mul-listavia muutoksia, moni vanhemmista kuitenkin kirjoitti taustatietolomakkeen avoimiin kysymyksiin, että koko perheen ja etenkin lasten mediankäytön määrä olisi vuosien 2010 ja 2013 välisenä aikana lisääntynyt jopa merkittävästi.

Osa median käytön lisääntymisestä selittyy lapsen kasvulla. Esimerkiksi 8-vuotiaalle avautuu luku- ja kirjoitustaidon myötä aivan erilainen mediamaailma kuin 5-vuotiaalle ja lisäksi moni saa ensimmäiselle luokalle mennessään oma kännykän.

Voi olla, että mediankäytön määrä arvioidaan korkeaksi myös siksi, että se aiheuttaa huolta. Lasten mediankäyttöön liitetään helposti erilaisia negatiivisia uhkakuvia ja jopa moraalisia paniikkeja. Jo ensimmäisellä tutkimuskierroksella vuonna 2007 vanhemmat kuvailivat median eräänlaisen autenttisen lapsuuden haastajaksi. Pihaleikit ja kavereiden tapaaminen tuntui usein aikuisista oikeammalta tai kannatettavammalta tekemiseltä kuin netissä tai verkkopeleissä ystävien kanssa puuhastelu. (Noppari ym. 2008) Digitaalisessa mediaympäristössä kasvaneiden lasten ja nuorten, ns. netin "asukkaiden" (White & LeCornu 2011) näkökulmasta "virtuaalisen" ja "oikean" maailman jaottelu on kuitenkin keinotekoinen, sillä heidän elämässä online- ja offline -ympäristöt yhdistyvät saumattomasti toisiaan täydentäviksi sosiaalisiksi tiloiksi. (Livingstone 2009, 31; Dunkels 2010, 192)

Mediankäytön määrä voi tuntua lisääntyneen myös siksi, että sen kontrollointi vaatii vanhemmilta enemmän ponnistelua kuin aikaisemmin, ja tämä näyttää todentuvan aineistossamme. Etenkin 8-vuotiaiden perheissä käytiin vuonna 2013 selvästi enemmän keskusteluja mediankäytön määrästä kuin kuusi vuotta sitten. Vuonna 2013 median käytön määrä oli päivittäinen puheen ja väännön aihe yhdeksässä ekaluokkalaisen

perheessä kun se vuonna 2007 aiheutti keskustelua päivittäin vain kahdessa perheessä ja mukana oli myös perheitä, joissa mediankäytön määrään liittyviä keskusteluja käytiin vain jokusen kerran vuodessa tai sitä harvemmin. Mediasisällöt, uhkakuvat tai nettiturvallisuus synnyttivät perheissä suurin piirtein yhtä usein keskusteluja kumpanakin tutkimusvuonna.

Mediankäytön määrään liittyvät keskustelut koskivat monissa perheissä etenkin digitaalisia pelejä. Tukea peliaikojen asettamiseen ja sääntelyyn vanhemmat olivat saaneet myös koulujen opettajilta.

"Wii-pelit ja tietokonepelit vievät pojan mukanaan niin totaalisesti, että joudumme aina pelipäivinä huomauttamaan peliajasta."

TA, 8-vuotiaan pojan vanhempi

"Luokanopettaja on tiukasti puhunut peliajan rajoittamisesta moneen otteeseen."

TA, 8-vuotiaan tytön vanhempi.

Paitsi pelaamiseen käytetty aika, vanhempia huolestuttivat myös pelisisällöt ja etenkin niiden väkivaltaisuus. Nuorimpien lasten perheissä lisäksi se, että pelit syrjäyttäisivät muun tekemisen ja perinteisen leikkimisen. Näyttää siltä, että television katselun ympäriltä jännitteet perheissä ovat vähentymässä (vrt. Duek 2013). Vielä vuonna 2007 vanhemmat kertoivat tv-sisältöjen näkyvän lasten leikkien sisällöissä – vuonna 2013 digitaaliset pelit määrittivät entistä vahvemmin leikkejä – ja voivat vanhempien mielestä asettua uhaksi autenttiselle lapsuudelle. Jotkut vanhemmat näkivät myös digitaalisten pelien ja lapsen univaikeuksien tai ei-toivotun käytöksen välillä yhteyksiä:

"Tietokoneella pelaaminen on yleistynyt ja vie paljon vapaa-ajasta, jolloin voisi ulkoilla tai urheilla. Univaje, selkä- ja niskasäryt sekä aggressiivisuus ovat lisääntyneet liikaa."

TA, 5-vuotiaan pojan vanhempi

"Peleissä ahdistaa väkivalta. Kuinka saada lapsi ymmärtämään, että tosielämässä vastaavissa tilanteissa käy oikeasti huonosti?"

TA, 11-vuotiaan pojan vanhempi

"Heräsin ajatukseen, että ekaluokkalainen ei juuri enää leiki kunnolla! Pelit on vahvasti myös leikeissä ja perinteiset leikit vähissä."

PÄ, 8-vuotiaan pojan vanhempi

Vanhempien mielestä pelaamisen rajoittaminen on käynyt yhä vaikeammaksi mobiilin internetin myötä. Lasten on helpompi käyttää kiellettyjä sisältöjä kannettavalta, pieneltä näytöltä sen sijaan että he käyttäisivät niitä kenties yhteisissä tiloissa olevalta tietokoneelta. Useimmissa tutkimusperheissä oli joitakin mediankäyttöön ja pelaamiseen liittyviä sääntöjä ja rajoituksia. Jos vanhemmat olivat rajoittaneet esimerkiksi pelikonsoliajan muutamaan tuntiin viikossa, lapsi saattoi kuitenkin salassa naputtaa mobiilipeliä. Kännykän käytöstä ja pelaamisesta syntyikin helposti perheissä riitoja:

"Median käyttö on tällä hetkellä meillä pinnalla oleva asia. Paljon keskustellaan sopivasta käyttöajasta. Hän käyttää puhelinta paljon ja siitä tulee riitaa kun hänen tekisi mieli pelata. Puhelimen saamisen myötä on jouduttu paljon puuttumaan pelaamiseen, sitä kun ei voi valvoa koko aikaa. Median käytön määrä on se asia, mikä eniten aiheuttaa huolta ja pohdintaa."

TA, 8-vuotiaan pojan vanhempi



Suomalaisista 10-12-vuotiaista lapsista yli kahdella kolmasosalla on kännykässään nettiyhteys.

(Suoninen 2013)

Vanhemmat suhtautuivatkin lasten kännykän käyttöön ristiriitaisesti (vrt. Macheroni 2013). Yhtäältä puhelin katsottiin turvatekijäksi, joka mahdollistaa vanhemman ja lapsen välisen yhteydenpidon. Töihin aamulla lähteneet vanhemmat voivat muistuttaa kotiin jääneitä alakoululaisia heräämisestä ja tavoittaa kotiintuloaikansa unohtaneen nuoren. Monet tutkimukseen osallistuneet vanhemmat halusivat hankkia jälkikasvulleen älypuhelimien ja tukea tämän teknologisten taitojen kehittymistä myös siksi, että sen katsotaan vaikuttavan niin lapsen koulumenestykseen, harrastuksiin kuin kaverisuhteisiin. Kehityksessä mukana pysyttely katsottiin näin enemmän tai vähemmän pakolliseksi, jotta lapsi ei kokisi ulkopuolisuutta tai jäisi mediataidoissaan muista jälkeen. Usein vanhempien puheesta kuuluikin kiistatta ylpeys oman lapsen mediataidoista ja myös vanhemmat ylläpitävät sen kaltaista diginatiivi-puhetta, jossa kasvavan sukupolven katsotaan pärjäävän uudessa mediaympäristössä paremmin kuin vanhempansa:

”Älypuhelimien käyttö on paremmalla tasolla kuin vanhemmillaan. Kaverisuhteet toimivat älypuhelimien kautta enemmän kuin kolme vuotta sitten.”

TA, 11-vuotiaan tytön vanhempi

Toisaalta kännykkä teki lapsen mediankäytöstä vaikeammin valvottavaa, etenkin jos puhelimessa on nettiyhteys. Vanhemmat kokivat lasten mobiilinetin käytön edessä näin myös neuvottomuutta. Kännykkä on henkilökohtainen laite ja se lisää lasten itsenäisyyttä ja vanhemmista vapaata tilaa, mikä aiheutti huolta etenkin nuorimpien lasten perheissä.

Vanhemmat voivat unohtaa mobiilinetin

Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKUn teettämän kyselytutkimuksen (n=1438) havainnot ovat samansuuntaisia kuin tässä hankkeessa: noin 75 prosentissa vastanneista perheistä oli kuluneen vuoden aikana tullut riitoja mediankäytön rajoittamisesta ja noin kolmannes lapsista oli vanhempien mukaan käyttäytynyt levottomasti tai aggressiivisesti mediaesityksen päättymisen jälkeen.

MEKU:n kyselyyn vastanneet vanhemmat kertoivat säätelevänsä lasten mediankäyttöä yleensä keskustelemalla. Reilut 80 prosenttia 4-9-vuotiaiden vanhemmista laati kotiin sääntöjä, jotka rajoittavat netin käytön määrää. Lapsen kasvaessa 10-12-vuotiaaksi aletaan kiinnittää enemmän huomiota myös siihen, ettei lapsi vierailisi tietyillä nettisivustoilla tai käyttäisi maksullisia nettipalveluita. Noin kolmannes perheistä oli asentanut lapsen käyttämälle tietokoneelle suodatin- tai esto-ohjelmia.

Toisaalta **kaikki vanhemmat eivät täysin tiedosta erilaisia netinkäytön tapoja tai muista kännykän internet-yhteyttä**. MEKUn kyselyyn vastanneiden vanhempien mukaan joka kymmenennellä 7-9-vuotiaalla suomalaislapsella oli internet-yhteys omassa huoneessaan, vaikka itse asiassa joka viidennellä tuon ikäisistä oli kännykässään jo nettiyhteys. (Happo 2013). Näin voi myös ajatella, etteivät vanhempien arviot myöskään lasten netinkäytön tai pelaamisen määristä ole välttämättä kovin tarkkoja. Huoli mediankäytön määrän kasvusta heijastelee ehkä osin myös vanhempien voimattomuuden tai osamattomuuden tunteita.

3. Tyttöjen ja poikien juttuja – sukupuolittuneet suosikkisisällöt



*Mistä on pienet tytöt tehty?
Hello Kittyistä, Stardollseista, Winxeistä,
bratzeistä, goSupermodellista...*

Edellisillä tutkimuskierroksilla totesimme, että lasten median käyttö, suosikit, oheistuotteet sekä mediasta kimmokkeensa saavat leikit olivat varsin sukupuolittuneita (Noppari ym. 2008, Uusitalo ym. 2011). Sama havainto toistui nyt vuonna 2013; kuten myös laajemmassa pohjoismaisessa tutkimuksessa (Medierådet. Ungar & Medier 2010) sekä lasten ja nuorten Mediabarometrissä 2012 (Suoninen 2013). Vaikka monet asiat muuttuvat, mediaympäristön sukupuolittuneisuus näyttää pysyvän yllättävänkin samanlaisena vuodesta toiseen. Tytöillä ja pojilla on omat juttunsa, ja he ovat myös itse hyvin tietoisia tästä jaottelusta.

Tytöille ja pojille suunnatut mediakuvasotot ovat usein stereotypisiä – tytöille tarjotaan vaaleanpunaisia ja hoivattavia Hello Kittyjä ja pelimaailmoissa naishahmot ovat usein korostetun naisellisia. Pojille taas tarjotaan mustanpuhuvia toimintahahmoja ja räiskintäpelejä. Toki mediaympäristössä on myös tapoja ja tiloja, joissa sisällöt ovat neutraalimpia, ja joissa tytöt ja pojat kohtaavat. Julkisen palvelun Pikku Kakkonen on esimerkki mediasisällöstä, jota katsovat ja jonka sivuilla käyvät pelaamassa kaikki pienimmät sukupuolesta riippumatta. Ei liene sattumaa, että se on Yleisradion tuotantoa. Kaupallisten toimijoiden on osin jo businessistä kannattavaa tuottaa korostuneesti eri sukupuolille suunnattuja sisältöjä, sillä se lisää kysyntää ja kasvattaa markkinoita. Jos ja kun saman perheen eri sukupuolta olevat sisarukset eivät halua samoja oheistuotteita, pelejä jne., se merkitsee myynnin kasvua. Sukupuolten segmentoiminen kohderyhmiksi on peräisin jo 1800-luvun loppupuolelta, jolloin pyrittiin kasvattamaan kirjamarkkinoita erillisillä tyttöjen ja poikien kirjoilla. (Seiter 1995)

Myös nuorten sosiaalisen median käyttöä käsittelevässä tutkimuksessa on todettu sisältöjen ja netinkäyttötapojen tyttö- ja poikatapaisuus. Vaikka esimerkiksi Facebook tuo sekä tytöt että pojat samaan tilaan ja palvelua käytetään vastakkaisen sukupuolen kohtaamiseen ja flirttailuun, tyttöjen on todettu käyvän palvelussa poikia useammin ja olevan tarkempia, keitä he hyväksyvät kavereikseen. Pojat taas käyttävät nettiä ylipäänsä enemmän pelaamiseen, pelialustojen rakentamiseen ja esimerkiksi harrastukseen tai pelaamiseen liittyvien videoklippien katseluun. Poikien nettikultuurille on siis ominaista julkaiseminen, kilpailu, tiedon välittäminen ja pelit. Tyttöjen kulttuurille taas bloggaaminen, henkilökohtainen viestintä ja julkaiseminen oman verkoston sisällä. (Kotilainen & Suoninen 2013).

Miksi tytöillä on eri säännöt kuin pojilla?

Mediakulttuurin erojen syistä olisi hyvä keskustella lasten ja nuorten kanssa. Kodeissa voitaisiin pohtia sitä, miksi poikien ja tyttöjen mediankäyttöä säädellään usein eri tavoin. Esimerkiksi pojat aloittavat netin käytön usein jopa paria vuotta aikaisemmin kuin tytöt ja tyttöjen mediankäyttöä rajoitetaan tarkemmin kuin poikien (Kotilainen & Suoninen 2013).



*Mistä on pienet pojat tehty?
Star warsista, Minecraftista, Fifasta,
Battlefieldistä, Aku Ankasta...*

Mediaympäristön sukupuolittuneisuus ei ole yhdentekevää, sillä media on keskeinen kulttuurinen alue, jossa tuotetaan käsitystä sukupuolesta. Lasten mediankäyttö on osa mieheksi ja naiseksi sosiaalistumista, ja vaikuttaa lasten omaan toimintaan tyttönä tai poikana. Huntemannin & Morganin (2001) mukaan jo aivan pienet lapset oppivat millaista on olla tyttö ja poika, ja millaista käytöstä kummaltakin odotetaan. Ympäristö – perhe, koulu, kaverit – palkitsee lasta hänen sukupuolelleen ominaisesta (media)käytöksestä ja rankaisee epätyyppillisestä.

Vallitseva tyttökulttuuri näyttää kuitenkin sallivan tytöille enemmän liikkumatilaa mediaympäristössä kuin poikakulttuuri. Tutkimuksemme tytöt saattoivat halutessaan leikkiä perinteisen maskuliinisia ja fyysisiä leikkejä, ottaa suosikeikseen Prätkähiiret tai pelata poikien kanssa väkivaltaisia konsolipelejä. Myös tytöille suunnatuissa sisällöissä päähahmot voivat olla toiminnallisia tyttösankareita, kuten vaikkapa 5-vuotiaiden suosikkianimaatioissa Tehotytöt tai Seikkailija Dora. Mia Östersund (2011, 224-225) kirjoittaa, että länsimaisen kaunokirjallisuuden tutkimuksessa on paikallistettu tyttömatriisi, joka mallintaa kolme (media) teksteissä usein esiintyvää tyttöyden tyyppiä: kiltin tytön, poikatyttön ja huonon tytön. Poikatyttöjä on esiintynyt mediateksteissä koko 1900-luvun, ja 1980- ja 1990-luvulla puhuttiin puolestaan paljon rajoja ylittävästä tyttötöypistä ja tyttövoimasta (girl power), joka korostaa tyttöjen toimintakykyä ja aloitteellisuutta. Poikatyttömäisyys on siis mediassa sallittua ja tunnustettua. Aktiivinen ja maskuliininen tyttö voi olla vertaisryhmänsä ihailema ja saada itselleen valtaa, sen sijaan tyttömäisesti käyttäytyvä poika menettää valtaansa ja suosiotaan kaveripiirissä. Tutkimuslapsemme kertoivat kyllä tarinoita pikkuveljistä, joita otetaan mukaan kotileikkeihin ja yksi poika myös kertoi leikkivänsä siskonsa kanssa barbeilla, mutta kukaan ei tuonut esiin, että pojat olisivat esimerkiksi valinneet tytöille suunniteltuja digitaalisia pelejä tai leikkineet tyttömäisinä pidettyjä leikkejä keskenään.

William Pollackin (1999) mukaan syynä on yhteiskunnassa vallitseva poikakoodi, joka sanattomasti ja tyttökoodia ahtaammin määrittelee yhä kunnan pojaksi kasvamista. Pollackin poikakoodin mukaan kunnan poika itsenäistyy varhain, ei pehmoile tai pelkää, osoittaa riskinottokykyä ja rohkeutta. Poikakoodi sanelee pitkälti mikä on hyväksyttyä ja kannattavaa toimintaa vertaisryhmissä.



Lasten maailmassa suosikkisällöt, ohjelmat, pelit ja leikit ovat keskeinen identiteetin esittämisen tapa. Kun lapset puhuvat suosikeistaan ja inhokeistaan, he samalla määrittävät ja esittävät itseään toisille.

(Duek 2013)

Joissakin tutkimuksissa on todettu mediaympäristön sukupuolikoodien myös murtuneen. Herkmann (2010) näkee tyttöjen digitaalisten pelien ja poikien sosiaalisten verkostopalvelujen käytön tästä esimerkkinä. Myös fantasiakirjallisuudesta, joka aikaisemmin oli ensisijaisesti nuorten miesten ja poikien suosikigenre, on tullut molempia sukupuolia houkutteleva lajityyppi. Toki erilaista rajojen ylittämistä tapahtuu. Tytöt ovat ensinnäkin alkaneet aktiivisesti käyttää internetiä ja digitaalista mediaa, kun se aikaisemmin miellettiin lähinnä poikien ja miesten alueeksi. Netti ja etenkin sen anonyymit yhteisöt tarjoavat myös mahdollisuuden tietoisesti ravistella perinteisiä sukupuolirooleja ja toki myös pojille on tarjolla mediasäältäjä, joissa haastetaan perinteisiä maskuliinisia kuvastoja. Nuorten miesten My little pony -harrastusta, ns. pronyja, tutkinut Mikko Hautakangas (2014) toteaa, että valtavirtaisen poikakoodin olemassaolon huomaa kuitenkin viimeistään silloin jos yrittää selvästi toimia sitä vastaan.⁴

Seuraavaksi tuomme tässä luvussa esiin edellisten tutkimusraporttien tapaan eri ikäryhmien suosikkisäältäjä ja palveluita.

3.1. Pikku Kakkonen ja vihaiset linnut yhdistävät 5-vuotiaita

”Olohuoneessa on televisio. Osaan laittaa Pikku Kakkosen päälle. Äitin ja isän puhelimet on olohuoneessa tai hyllyssä. Osaan pelata Angry Birdsä isän puhelimella ja vastata äitin puheliimeen. – Omassa huoneessa on radio. Iltaisin kuunnellaan unilaulut ja välillä kissa-cd soi. – Postin mukana tulleista lehdistä katson lelun kuvia, minkä haluan tai veikalle ostetaan. Säästän niitä! Tykkään Winxsistä, Dorasta, Merenneidoista ja kauniista jutuista. Muumit on kivoja. Keijukirjat, prinsessalehdet ja Winx-jutut on hauskoja.”

PÄ, tyttö 5-vuotta.

4 Prony-harrastus, joka on syntynyt sosiaalisessa mediassa ja kasvanut kansainväliseksi alakulttuuriksi, hiertää selvästi totutun maskuliinisuuden rajoja ja saa ulkopuoliset kyseenalaiseksi esimerkiksi pronyjen seksuaalista identiteettiä, vaikka fanit itse kokevat olevansa ihan tavallisia nuoria miehiä lelu- ja poniharrastuksestaan huolimatta.



Ponit:
tykkään mun huoneista
ja leluista



Tehtävä-/värityskirja:
Tykkään piirtää
väitteitä prinsessoille
ja värittää ja tehdä
tehtäviä



Pikkusisko - kissa:
Kissa nimeltä Pikkusisko
on tärkein pehmokaveri

Mediatehtävä: 5-vuotias tyttö otti kolme kuvaa mediaympäristöstään itselleen tärkeistä asioista, joita olivat My Little Ponyt, Prinsessa-värityskirja ja pehmokaveri. Vanhempi kirjasi ylös hänen kommenttinsa.

Pikku Kakkonen on yhä ohittamaton suomalaisten 5-vuotiaiden elämässä. Sekä tv-ohjelma että Pikku Kakkosen nettisivut ovat toistuneet ylivoimaisena nuorimpien suosikkisisältönä jokaisella tutkimuskierroksellamme vuosina 2007-2013. Pikku Kakkosen asemaa selittää osin se, että 5-vuotiaiden mediavalinnoista vastaavat vielä pitkälti vanhemmat ja TV2 nauttii vanhempien vakaata luottamusta. Lapsi uskalletaan jättää Pikku Kakkosen ohjelmasisältöjen tai nettipelien ääreen itsekseen kun taas monet vanhemmat kokevat, että kaupallisten kanavien ohjelmia ja ulkomaisia lastenvideoita heidän pitää katsoa joko lapsen kanssa tai tarkistaa ne ennalta. Joissakin tutkimusperheissä vanhemmat rajoittivat kaikkien muiden ohjelmien katselua; lastenohjelmista katsottiin vain Pikku Kakkosta. 5-vuotiaiden mediaympäristö näyttäytyikin tältä osin hyvin yhtenäisenä.

Kuitenkin myös muita televisiokanavia mainittiin tällä tutkimuskierroksella hieman useammin kuin vuonna 2010. MTV Total -maksukanavapakettiin kuuluva MTV Juniori tarjosi suosikkisisältöjä muutamassa perheessä ja lapset kävivät myös kanavan nettisivuilla pelaamassa pelejä. 5-vuotiaat mainitsivat suosikkisisältöinä hieman edellistä tutkimuskierrosta useammin myös koko perheen viihdeohjelmat. Hauskat kotivideot oli pidettyjen joukossa jo 2010, mutta nyt 5-vuotiaat katselivat Nelosen ohjelmista myös Voice of Finland ja Voice Kids -laulukilpailuja. MTV3:n tarjonnasta kiinnostivat Putous, Duudsonit ja Simpsonit. Kun vielä suosikkimusiikin joukkoon mahtui lastenmusiikkiyhtyeiden, kuten Hevisauruksen tai Tohtori Orffin, lisäksi niin Robin kuin Tuuli ja elokuvasuosikkeihin Mr Bean, olisi helppo päätellä, että liukuma lastenohjelmista kohti nuorten viihdesisältöjä alkaa tapahtua joissakin perheissä vuosi vuodelta aikaisemmin.

5-vuotiaiden lasten omassa kokemuksessa mediaympäristö oli digitaalinen ja sisältöihin liittyvät erilaiset oheistuotteet tekivät siitä pienten mielessä paikoin vaikeastikin määriteltävän. Päiväkirjoissa 5-vuotiaat saattoivat luetella kodin medialaitteisiin kuuluviksi vain digitaaliset laitteet – television, tietokoneen ja puhelimen – ja usein he unohtivat perinteiset kirjat tai radion, vaikka arjessa esimerkiksi iltasadun lukeminen oli monissa perheissä yhä kiinteä rutiini ja lastenhuoneissa oli usein kirjoja esillä. Lapsille media oli helposti yhtä kuin liikkuvaa kuvaa ja jotain sähköistä.



*Meillä ei oo
enempää muita
sähkölaitteita
– paitsi uuni.
PÄ, poika 5-vuotta.*

5-vuotiaiden puhe heijasteli myös hyvin sitä, miten media on arkea lävistävä kokemus. Kun heiltä kysyttiin hupaisinta heidän näkemäänsä juttua mediassa, joku saattoi kuvailla käyntiä Särkänniemen Angry Birds -maassa ja toinen kokemusta Sorin sirkuksessa. Kun samat hahmot ja oheistuotteet näkyvät pussilakanoista leluihin ja huvipuiston härveleihin, ja sirkuksessa on samoja esityksellisiä elementtejä kuin digitaalisissa sisällöissä, mediaa oli 5-vuotiaista kaikkialla. Edellisillä tutkimuskierroksilla toimme esiin, että lasten mediaympäristö on mediasisältöjen ympärille rakennettujen kulutusketjujen ja brändien hallitsema (Uusitalo ym. 2011, 110-113), eikä oheistuotteiden ja kuluttamisen merkitys tällä tutkimuskierroksella ollut ainaakaan vähentynyt.

Angry Birdsit nostivat Särkänniemen monissa haastatteluissa esille, sillä Pikku Kakkosen lisäksi vihaiset linnut olivat 5-vuotiaita, sekä tyttöjä että poikia, yhdistävä kokemus ja yksi vuoden 2013 hiteistä. Pelaamisen lisäksi pojat katselivat myös Angry Birdsien videoklippejä YouTubesta tai ohjelmaa Juniori-kanavalta. Kolme vuotta sitten kännykkäpelejä ei mainittu suosikkeina, mutta 2013 linnut puhuttelivat perheen pienempiä niin kännykästä kuin tablet-tietokoneelta pelattuina. Vain yhdellä 5-vuotiaalla oli oma puhelin, joten peliä pelattiin ensisijaisesti vanhempien laitteilta. Lapset kuitenkin hallitsivat mobiilipelien käytön. Ylipäänsä 5-vuotiaat kertoivat itsenäisestä digitaalisten pelien pelaamisesta enemmän kuin vielä kolme vuotta sitten. Myös Wii-konsolipeli oli etenkin poikien suosiossa ja Star Wars -sisällöt eri alustoilla olivat toinen 5-vuotiaiden poikien tutkimusvuoden hiteistä. Usein 5-vuotiaat kertoivat pelaavansa konsoli- ja muita pelejä vanhempien sisarusten vanavedessä.

Muutama vanhempi toi esiin, että vasta tutkimukseen osallistuminen havahdutti siihen, kuinka paljon medialaitteita ja sisältöjä arjessa onkaan. Tutkimuspäivinä saattoi tulla esiin myös yllätyksiä. Vaikka vanhemmat vielä pääsääntöisesti tiesivät millaisia sisältöjä heidän 5-vuotiaansa käyttivät, teknisten mediataitojen karttuminen ja netissä surffailu tekee lapsista itsenäisiä yhä aikaisemmin. Näin heidän mediasuosikkiensa joukosta saattoi löytyä vanhemmille uusia tuttavuuksia:

"Cowboy-peli on mun suosikki. Siinä pitää ottaa possuja kiinni lassolla. Joskus ei saa, mutta näin meidän kesken, sä saat paljon possuja. Pelin jälkeen kilpailin Ritvan (=mielikuvitusheppa) kanssa."

PÄ, tyttö 5-vuotta

Toni 5-v: Seuraa Pikku Kakkosta ja leikkii legoilla

5-vuotiaan Tonin suosikkiohjelma on Pikku Kakkonen ja siellä Norsulan perhe. Joka päivä Toni ei Pikku Kakkosta katsele, mutta perjantai-saunan jälkeen hän saa istua telkkarin eteen ja vanhemmat voivat rauhassa suunnitella viikonloppua. Hän tykkää myös katsoa dvd:itä Vaaleanpunaista pantteria ja kuunnella satu-cd:tä. Vanhemmat ovat tarkkoja siitä, millaisia sisältöjä Toni saa katsoa. He katsovat aina uudet videot yhdessä Tonin kanssa, eivätkä anna hänen katsoa "tavaroihin liittyviä tv-sarjoja". Disney-klassikoista Toni on oppinut tunnistamaan samoja hahmoja kuin kaverit. Päiväkotikavereiltaan Toni on myös kuullut taisteluleluista ja haluaisi niitä itsekin, vaikka ei ole sellaisia ohjelmia kotona nähnytäkään. Vanhemmat eivät juuri katso tv:tä Tonin ollessa hereillä.

Tonin mielestä mediaa ovat kodin sähköiset laitteet: televisio, tietokone ja radio. Hänellä on omassa huoneessaan paljon kirjoja, mutta 5-vuotiaasta ne eivät oikein tunnu medialta. Vielä Toni ei osaa itsenäisesti käyttää kodin medialaitteita. Isän iPhoneella Toni on saanut pelata Angry Birds -peliä, ja saattaisi haluta pelata enemmänkin, sillä hänen mukaansa tutkimuksen mediamaskotti oli eräänä yönä hiipinyt salaa pelaamaan. Hän tykkää myös Afrikan tähdestä ja muistipeleistä. Vanhempien mukaan Tonilla on hyvä mielikuvitus, eikä hän leiki mediasta tuttuja leikkejä, vaan keksii hahmot itse. Mieluiten hän leikkii ulkoleikkejä tai rakentaa sisällä legoista linnoja. Toni harrastaa muskaria ja käy lasten joogassa.

"Olin kuvitellut suurin piirtein tietäväni pelit, joita K pelaa netissä, mutta tuota cowboy-peliä en kyllä ikinä ole nähnyt. Mutta kiva tietty, jos K kuvittelee, että saisin kiinni paljon possuja. "Mutta näin meidän kesken" -kommentti on juuri niitä fraaseja, mitä K on oppinut telkkaa katsoessa. Nuorempana hän toisteli tv-mainoksia."

PÄ, tyttö 5-vuotta, vanhemman kommentti.

Vanhempien mukaan 5-vuotiaiden mediankäytölle oli usein tyypillistä jonkin aikaa kestävä, 110-prosenttinen omistautuminen tietyille mediasisällöille – mikä näkyy hyvin heidän leikeissään. 5-vuotiaat tytöt kertoivat tällä tutkimuskierroksella, että kaikkein hauskipia leikkejä ovat mm. ponileikit (kimmoke Juniorin Ponikoulusta, netin ponipeleistä, My Little Pony -peleistä ja ohjelmista), Seikkailija Dora (Juniorin ohjelma), keijut ja winxit (Nelosen Winx-ohjelma, myös Winx-lehti), mutta myös perinteiset prinsessa-, bratz- ja barbileikit. Poikien leikeistä löytyi mm. Star Wars -peleistä tuttuja hahmoja, kuten Yoda tai Darth Vader, sekä Angry Birds -hahmoja. Star Wars oli yksi suosikki jo 2010, 5-vuotiaat ammentavat leikkeihinsä nimenomaan pelisisällöistä, sillä alkuperäisiä elokuvia he eivät olleet juuri nähneet. Osa lapsista leikki luovasti päällekkäin mediasisältöjen kanssa kertoen esimerkiksi itse keksimiään tarinoita pelihahmoista, kuten 5-vuotias tyttö, joka nettipeliä pelatessaan keksi omia juttuja pelin poneista. Lapset laittavat leikin pystyyn kaikkialle minne se heistä luontevasti syntyy. Mediavapaata lapsuutta kaipaavien ei silti tarvitse huolestua, sillä suuri osa 5-vuotiaista leikki runsaasti myös perinteisiä pihaleikkejä ja -pelejä:

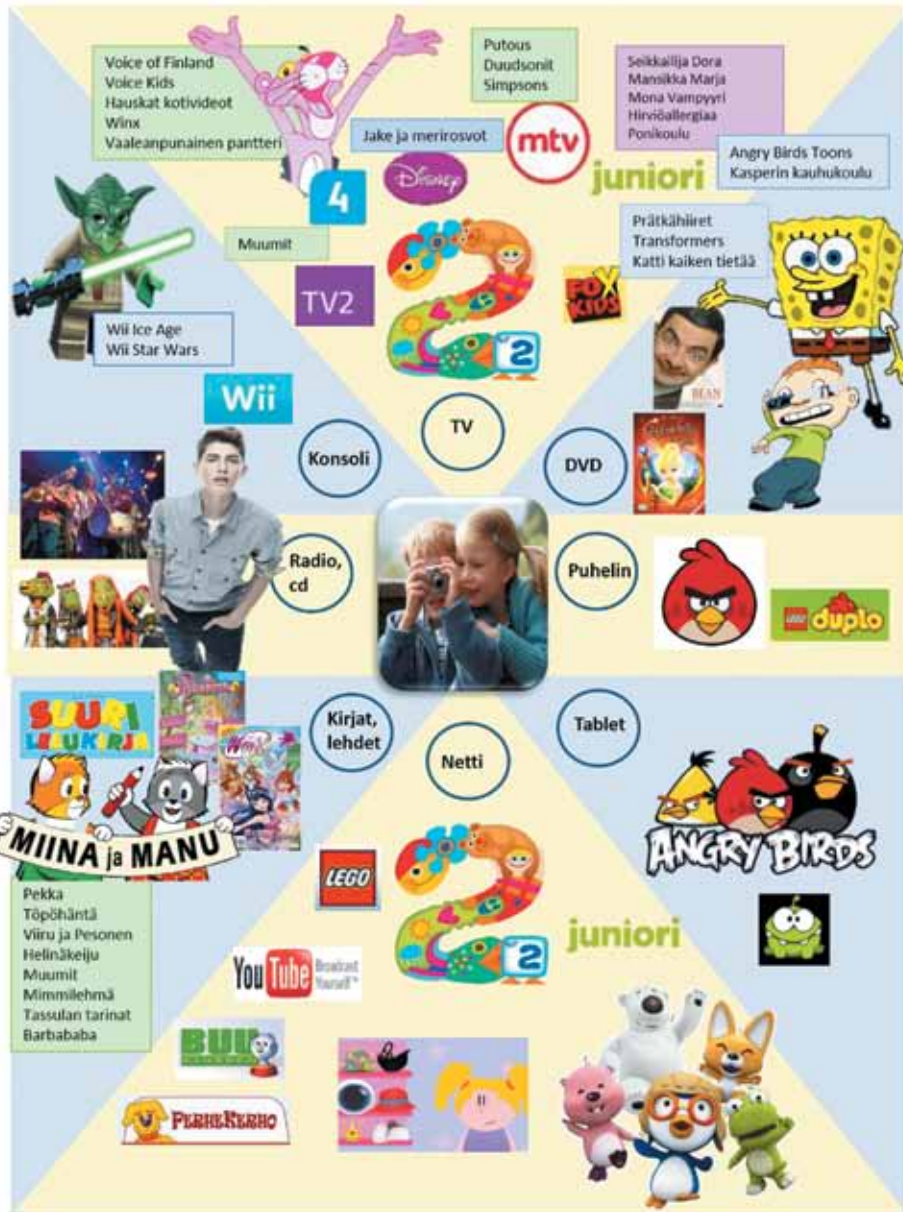
"Tykkään leikkiä kavereiden kanssa eniten. Parhaat leikit on jalkapallo, säbä, tarrapallo, vakoilujutut, ötököiden keräily. Baybleidi ja hero-juttuja leikitty myös Sampan kanssa."

PÄ, poika 5-vuotta

"Kaikkein paras leikki on hippa!"

PÄ, tyttö 5-v

Tutkimuskotien mediarajoitukset vaihtelivat, mutta lasten tullessa yhteen esimerkiksi päiväkotiin he kuu-levat ja oppivat kavereilta sellaisistakin mediasisällöistä, joihin kotona ei ole tutustuttu. Sisällöt tulevat tutuiksi myös oheistuotteiden kautta ja niiden hankkiminen voi joskus olla myös vanhempien kompromissi ja yritys varmistaa, ettei lapsi joudu kaveripiirinsä ulkopuolelle, vaikka hän ei käyttäisikään varsi-naista mediasisältöä. Esimerkiksi Angry Birds -tyynyjä ja pehmoleluja oli sellaisissakin perheissä, joissa lapset eivät peliä olleet pelanneet. Vanhemmille voi tulla tarve hankkia samoja oheistuotteita tai antaa lapsen katsoa samoja sisältöjä kuin toisetkin, sillä joissakin perheissä oli ollut kokemuksia siitä, että lapsi oli jäänyt leikkien ulkopuolelle, koska hän ei ollut osannut leikkiä mediasta toisille tuttua leikkiä "oikein". Medialeikkeihin liittyy näin myös normatiivisuutta ja niitä leikitään paikoin toteuttaen tiukastikin valmiin esityksen malleja.



5-vuotiaiden mediamaailma ja -suosikit

3.2. 8-vuotiaat: ”Tietokone on tärkein, ilman sitä en halua olla”



Telkkarista katsoin tänään vähän aikaa Pikku Kakkosta, ipadista kattelin Galaxia ja muita nuorten ohjelmia Areenasta. Kännykällä puhuin kaverin kanssa nopsaan ja mummun kanssa pidempi nimpparipuhelu. Koulussa oli elokuvajuhlat, jossa katseltiin koulukaverien tekemiä videoita. Ipad on tärkein laite. Lempiohjelmani on Avatar ja lempipelini Wiin lentokonepeli ja ipadilla joenlaskemispeli.”
PÄ, tyttö, 8-vuotta.

Lasten tekniset mediataidot kehittyvät nopeasti 5- ja 8-ikävuoden välillä. 8-vuotiaiden mediamaisemassa tietokoneen, netin ja pelien merkitys kasvoi huomattavasti. Moni tutkimukseen osallistunut ekaluokkalainen totesi, että nimenomaan iPad, kannettava tietokone tai pelikonsoli oli hänelle tärkein medialaite. Tietokoneella 8-vuotiaat pelasivat samoja nettipelejä kuin kolme vuotta sitten (Pikku Kakkonen, Galaxi, Papunet, Lego), mobiilipelien valikoimat ja suosio olivat sen sijaan kasvaneet edelliseen tutkimuskierrökseen nähden. Siinä missä vuonna 2010 8-vuotiaat pelasivat kännykällä matopeliä paremman puutteessa, vuoden 2013 mobiilipelisuosikkeja pojilla olivat mm. Sonic Dash, Pure Skate, MAYDAY!, Bad Piggies, Angry Birds Space ja tytöillä mm. Angry Birds- ja Pou-pelit.

Molemmat sukupuolet viihtyivät myös konsolipelien parissa: tyttöjä viehättivät etenkin keholliset pelit, esimerkiksi Playstationin tanssipeli sekä Wiin Party- ja Sport-pelit. Poikien suosikkeja olivat taas urheilupelit, kuten Wii Fifa ja NHL. Varsinainen hittipeli 8-vuotiaiden poikien keskuudessa oli Minecraft, jota pelattiin mieluusti aina kun se oli mahdollista. Ekaluokkalaisten huoneista löytyi toki myös yhä perinteisiä lautapelejä, kuten shakki, Afrikan tähti, Muuttuva labyrintti, Monopoli tai Trivial pursuit. Useimmissa perheissä lasten pelaamiselle oli määritelty tietty aika, mutta vanhemmat myönsivät sen valvomisen olevan välillä vaikeaa – kaverit esimerkiksi kiertävät toistensa kodeissa ja kun yhden kodin peliaika päättyy, porukka siirtyy seuraavaan paikkaan.

Minecraft-peleistä tehdään videoita nettiin



V: Tää on nyt tällä hetkellä hittipeli.

K: No se näyttää olevan, siinä rakennetaan jotain taloja, huoneita.

V: Niin ennemminkin täs voi rakentaa vaikka mitä. Mä äsken mun serkun kaa rakensin tota.

K: Joo, mut nyt sä näytät purkavan vai miks sä ammut noita tiiliseiniä mörskäksi?

V: No sen takii, koska mä teen tänne talon tänne maan alle.

K: Onks siinä ukkeleita vai rakennetaanko siinä vaan taloo?

V: No rakennetaan ja täs on pahiksii, haluukko vaikka nähä?

K: No joo. Mitä ne sit yrittää tehdä?

V: Kun täällä on tällanen silta, nyt on aamu, joten vielä voi näkyä viimesii pahiksii, koska aamulla ne kaikki aina kuolee. Ei enää näköjään oo täällä yhtään, tuol on hämppä, hämähäkki ja tossa creeperi.

K: Jos sä meet lähemmäks, niin mitä sit tapahtuu?

V: No hämppä yöllä satuttaa ja creeperi voi räjähtää ja skeletonilla, se on sellanen valkonen luukasa, niin sil on jousipyssy.

K: No voiksä tuhota jollain tapaa niitä pahiksia?

V: No jousipyssyllä ampumisella, miekalla iskemisellä ja kaikella tavalla, jos mä näpytän niitä tälleen.

K: Mistäs sä tiedät, millon tuolla on yö tai päivä?

V: No aina alkaa pimentyy.

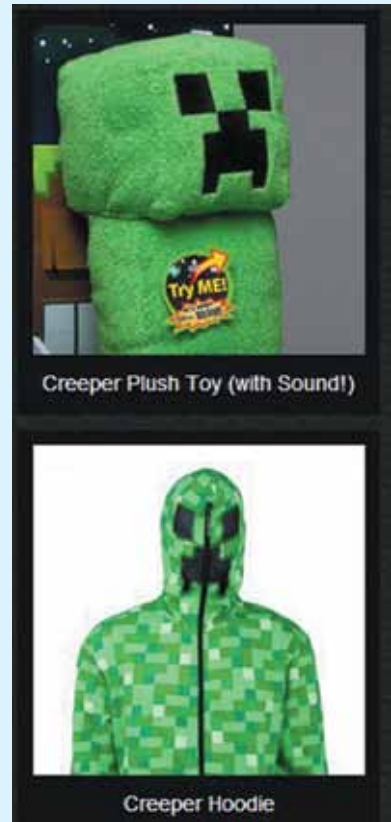
K: Ahaa ja sit sä tiedät, et voi tulla niitä pahiksia sinne.

V: Niin, niitä syntyy kaikkiin pimeisiin paikkoihin."

HA, poika 8-vuotta

Vuonna 2013 niin 8-vuotiaiden kuin vanhempienkin poikien hittipeli oli Minecraft, jossa tehdään kuutioista rakennelmia suuressa, kolmiulotteisessa maailmassa ja taistellaan pimeissä paikoissa viihtyviä, uhkaavia hahmoja vastaan. Pelissä kiehtookin ilmeisesti se, että siinä yhdistyy luova maailmojen rakentelu taisteluun ja oman pelihahmon selviytymiseen.

Kuten yleensä pelikulttuurissa, myös Minecraft-pelin pelaamiseen liittyy muuta oheistoimintaa. Kaupan on erilaisia Minecraft-tuotteita Creeper-huppareista puhelimen kuoriin ja pehmoleluihin. Pelistä on kirjoitettu fiktiivisiä kirjoja ja pelaajat myös tekevät pelaamisestaan videoita, joita he julkaisevat ja katselevat YouTubessa. Pelistä on suunniteltu myös koulujen opetuskäyttöön soveltuva MinecraftEdu -versio.



Joissakin perheissä pyrittiin yhä ohjaamaan 8-vuotiaiden television katselua lastenohjelmiin tai TV2-tuotantoon, mutta Pikku Kakkosen aika alkoi monessa perheessä olla jo ohi. Paine koko perheen viihdeohjelmien katseluun oli kasvava ja eräs vanhempi kertoi, että heillä oli alettu seurata esimerkiksi Nelosen Voice of Finland -lauluohjelmaa, ettei lapsi jäisi kaveripiiriinsä ulkopuolelle. Tässä iässä perheissä alkoi kuulua "kaikki muutkin saavat" -vaateita, ja esimerkiksi MTV3:n Putous oli ohjelma, jonka sopivuutta monet vanhemmat pohtivat, mutta jota ekaluokkalaiset mielellään seurasivat.

Putouksen sketsihahmot ja hokemat kulkeutuivat myös leikkeihin ja se olikin yksi esimerkki suositusta metaleikistä (Pennanen 2009, 190), jossa lapset leikkivät median tekemistä. Muita 8-vuotiaiden suosikkiohjelmiä olivat mm. uimahyppykisa Splash!, Jamie Oliverin ruuanlaitto-ohjelmat, Subin nuortenohjelmat Simpsonit ja Duudsonit, Yleisradion koululaisohjelma Galaxi ja nuorten salapoliisisarja Bofori. 8-vuotiaat tekivät mielellään eroa "lapsellisina" pidettyihin sisältöihin: esimerkiksi eräs poika totesi suosikkitelevisiokanavakseen Foxin, koska "sieltä ei tule mitään vauvakamaa". Myös harrastukset alkoivat näkyä suosikkisällöissä: urheilua harrastavilla pojilla suosikkikanava saattoikin olla Eurosport.

"K: Täällä luki, että te ootte leikkiny Putoustakin. Onks siinäkin sit ne hahmot sellasii?

V: Joo mut me keksitään ne ite.

K: Onks teillä semmonen kilpailu, että kellä on paras hahmo?

V: Joo. Meillä on molemmilla aina kaks hahmoa.

K: Ja sitten te kilpailette toisia vastaan.

V: Joo. Aina käydään nopeesti vaihtamassa vaatteita.

K: Niin just, että teillä on, kaikki rekvisiitat mukana et on jotain vaatteita ja semmosia.

Tuleeks sulle mieleen jotain hyvää hahmoa?

V: Vilman professori Rikas.

K: Vilma, se on sun kaveri? Mimmonen se professori Rikas oli?

V: Semmonen että aina kun se tuli lavalle, niin kaikki heitti sen päälle rahaa.

K: Voittiks se sitten sen Putouksen, se professori?

V: En mä oikein tiiä, me ei olla vielä tehty loppuun.

K: Mikäs hahmo sulla on sitten?

V: Mulla on semmonen, nukkuva, ja sitten, mikä se toinen oli, ai niin se oli muusikko. "

HA, tyttö 8-vuotta

"V: Munamies-sketsihahmonkin mä tein joskus kun mä osaan vähän matkii sen ääntä.

K: Aivan, onks sitä helppo matkii sitten?

V: On sitä aika helppo matkii.

K: Mutta eiks se oo raskasta kävellä semmosena kyykyssä?

V: On se vähän kun pitkään kävelee. Se oli kyllä aika paha kun siinä Pomppufilis-videossa niin sen piti jotain kymmenen tuntii pomppia kyykyssä koko ajan.

K: Siinä on jalat varmaan kipeenä.

V: Se kestää pari minuuttia se video. Koko ajan tälleen, pomp, pomp, pomp. "Minulla on pomppufilis" (laulaa laulua 10 sekunttia) Sit se vähän laulaa pitkään, näin korkeelta."

HA, poika 8-vuotta

8-vuotiaat elivät selvästi osin vielä pikkulasten elämää ja suosikkien joukosta löytyi esimerkiksi paljon samoja kirjoja kuin 5-vuotiailla (mm. Tatu ja Patu, Risto Räppääjä, Astrid Lindgrenin kirjat), mutta samalla he olivat hyvää vauhtia suuntaamassa kohti nuorten sisältöjä. Vaikka joissakin perheissä 8-vuotiaiden netin käyttöä valvottiin tarkasti, myös verkkoelämä lisääntyi. Osa ekaluokkalaisista osasi esimerkiksi hakea Spotifystä suosikkimusiikkiaan tai etsiä YouTubeista kiinnostavia musiikki- ja pelivideoita katsottavaksi. Lastenmusiikki tuntui ekaluokkalaisista usein jo liian lapselliselta. He saattoivat etsiä YouTubeista tiettyjä yksittäisiä hittejä ja esimerkiksi Robin oli monen ekaluokkalaisen tytön fanituksen kohde.

Lehdet olivat ekaluokkalaisten elämässä aivan eri roolissa kuin 5-vuotiailla. Siinä missä Pikku Kakkonen yhdisti 5-vuotiaat, 8-vuotiaiden kestopuosikki ja yhteinen kokemus vuodesta toiseen näyttää olevan Aku Ankka. Myös muut lehdet kiinnostivat: mainintoja keräsivät niin Tieteen kuvalehti kuin Säämestarit, Winx ja Prinsessalehti – unohtamatta kuitenkaan leluvavastoa.

Arttu 8-v: On saanut kännykän ja tykkää pelata

5-vuotiaana Artun suosikkeja olivat television "taisteluohjelmat" ja Crash Bandicoot -playstation peli. Hän piti peleistä enemmän kuin TV:n katselusta ja pelien hahmot siirtyivät myös ulkoleikkeihin. Arttu oppi lukemaan jo 5-vuotiaana ja luki joskus yksinäänkin Aku Ankkaa. Hän osasi taitavasti käyttää monia kodin medialaitteita ja pelasi tietokoneella "joskus yksin, joskus isin kanssa".

Nyt 8-vuotiaana Arttu on entistä innostuneempi peleistä. Kotiin on hankittu iPad tablet-tietokone, jolla Arttu tykkää pelata Minecraft-peliä, jossa tehdään kuutioiden avulla rakennelmia ja tuhotaan pahiksia. Se on Artun mukaan tämän hetken suosikkipeli, josta tykkäävät melkein kaikki hänen luokkansa pojat. Artulla on huoneessaan paljon Angry Birds -tuotteita lakanoista lähtien, mutta omien sanojensa mukaan hän on jo kyllästynyt vihaisiin lintuihin.

Arttu haluaa pelata "aina kun saa". Playstationilla Arttu saa pelata vain kerran viikossa, mutta padilla ja kännykällään hän pelaa usein. Arttu sai kännykän mennessään ensimmäiselle luokalle ja äiti kertoo, että puhelimella pelaamisen määrästä tulee Artun kanssa helposti riitaa. Muu peliaika on helpompi sopia, mutta puhelimella pelaamista on vaikea rajoittaa.

Arttu tykkää myös lukemisesta: suosikkeja ovat esimerkiksi Tieteen kuvalehti ja vitsikirjat. Artun sängyn vierestä löytyy kasa Aku Ankkoja, joita hän lukee iltaisin. Harrastuksetkin vievät aikaa. Pari kertaa viikossa Arttu suuntaa jalkapallotreeneihin ja hän katsoo myös TV:stä otteita sekä kerää pelaajakortteja.

3.3. 11-vuotiaita kiinnostavat teinien sisällöt

2000-luvulla varhaisnuorista (ns. tweens), noin 9-13-vuotiaista⁵, on tullut yritysten ja mainostajien silmissä yhä kiinnostavampi kohderyhmä, joille suunnataan niin mediasisältöjä kuin muitakin tuotteita. Se ei ole ihme, sillä varhaisaineet viettävät merkittävän osan ajastaan erilaisten mediasisältöjen parissa ja he myös vaikuttavat perheen ostovalintoihin. (Jacobson 2005, 12-13) Juuri varhaisnuoriin liitetään usein huoli ns. lapsuuden lyhentymisestä. Terhi-Anna Wilska (2004, 19) kirjoittaa, että "kagoy"-ilmiö (kids are getting older younger) tarkoittaa käytännössä sitä, että pieniä lapsia pidetään yhä yhtä lapsellisina kuin aikaisemmin, mutta varhaisnuorten mediavalinnat, kulutus ja vapaa-aika ovat siirtyneet lähemmäs nuorten kuin lasten kulttuuria. Varhaisnuoruuteen liitetäänkin myös huoli lapsuuden kaupallistumisesta ja seksualisoitumisesta.

Kaikenikäisille lapsille ja nuorille kavereiden mielipiteet ovat merkittäviä, mutta ehkä eniten niillä on painoarvoa varhaisnuorille, jotka alkavat tehdä irtiottoja kodista. Varhaisnuorille on tärkeää fanittaa samoja mediasisältöjä kuin kaveritkin. Tämä näkyi esimerkiksi 11-vuotiaiden tutkimuslasten musiikkisuosikeissa. He kuuntelivat musiikkia joko YouTubesta, Spotifysta tai NRJ- ja Voice-radiokanavilta. Suurin osa varhaisnuorista kuunteli samoja tämän päivän suosittuja artisteja (mm. Justin Bieber, Isaac Elliot, Lady Gaga, Adele, Metallica, Haloo Helsinki, ACDC) ja 11-vuotiaille oli tärkeää, etteivät omat suosikit vahingossa vaikuttaneet liian lapsellisia. Vaikka joistakin lapsille suunnatuista tai nuorempien ikäryhmien suosikeista pidettäisiinkin, sitä ei välttämättä haluttu myöntää, koska se olisi näyttänyt hölmöltä kaverien silmissä. Esimerkiksi varhaisnuorille musiikkia tekevä Robin oli artisti, jonka suosio nuorempien lasten parissa himmensi tähden vetovoimaa 11-vuotiaiden joukossa:

V: Ku mä olin pieni mä sain Smurffin. Sitte, Bratzeistä, sitte Risto Räppääjästä ja Lady GaGasta..

Äiti ja isä osti mulle Robinin ja Justin Bieberin [naurahtaa] levyt.

K: Ai jaa, tykkääksä Robinista tai Justin Bieberistä?

V: En.

K: Ai jaa, okei. Tykkääksä Lady GaGasta?

V: No..

K: Siit sä tykkäät enemmän?

V: Joo.

K: Tykkääks sun koulukaverit niistä Robineista ja muista?

V: Mm.

K: Tykkää?

V: Öö no, meiän luokan.. pari tykkää siitä Isaac Elliotista, ni sitte.. kaikki ei halua kertoa että ne tykkääki Robinista.."

HA, tyttö, 11-vuotta

KAGOY-ilmiö näkyi 11-vuotiaiden elämässä selvästi siinä, että he mieluusti hakeutuisivat sellaisten sisältöjen pariin, jotka on suunniteltu hieman heitä vanhemmille. Kuitenkin myös jotkut varhaisnuorille suunnit-

5 Anttila (2009, 45) määrittelee varhaisnuoriksi 7-12-vuotiaat lapset, eli kaikki ne ikävuodet, jotka lapsi viettää alakoulussa. Kouluun menon voikin nähdä päättävän varhaislapsuuden ja toisaalta yläkouluun siirtymisen merkinä nuorten ryhmään kuulumisesta. Nuoruusvuosiin tai teini-ikäen kuuluvat ne ikävuodet (13-19), joiden englanninkielisen sanan päätte on -teen.

tellut sisällöt olivat suosittuja. Esimerkiksi varhaisnuorille tytöille suunnattu lehti Topmodel oli muutaman tutkimukseen osallistuneen lempilehti. Lehden konseptiin kuuluvat myös yhteisölliset ja pelilliset nettisivut, jotka muistuttavat esimerkiksi goSupermodel, Stardoll ja Movie star planet -sivuja, jotka myös olivat 11-vuotiaiden tyttöjen suosikkeja. Nämä sivustot ovat yhteisöllisiä, ns. pukeutumis- tai paperinukkepelejä, joissa pelaaja voi vaatettaa ja meikata omaa pelihahmoaan.



11-vuotiaita tyttöjä kiinnostivat Topmodel-lehden ja nettisivujen muotiin liittyvät tehtävät, ohjeet ja kilpailut.



Muita tyttöjen suosimia pelejä olivat mm. jokaisen tutkimuskierroksen kestopopulaari Sims, konsolipeli Skylander, tietokonepeli Super Babysitter ja mobiilipeli Pou. Poikia taas kiinnostivat samat urheilulliset konsolipelit kuin kolme vuotta sitten (NHL, Fifa), Legon Star Wars ja Lord of the Rings -pelit, multiplayer-pelit kuten Bomberman, ja monen suosikki oli Minecraft-peli, jota hehkuttivat myös 8-vuotiaat. Mobiileja lempipelejä olivat mm. Fast ball, Deadcrossing ja Clash of Clans.

Paperinukkepeleistä naisena olemisen taitoja



Stardoll-sivustolla voi muokata oman hahmon ulkonäköä, shoppailla ja harjoitella naiseksi kasvamista. www.stardoll.com/fi/

K: Movie Star Planet? Mitä niissä tehdään?

V: No, goSupermodelissa saa tehdä oman tyyppin ja pukee sitä, ostaa sille vaatteita ja järjestää oman huoneen. Sitte voi käydä toisten huoneissa, puhua toisille ja sellasta.

K: Okei, ni sit ne toiset on toisten käyttäjien nukkeja?

V: Mm. Ja, Stardollissa voi tehdä vähä samaa, mut ei siellä voi käydä toisten huoneissa ja puhua toisille. Mutta siel voi lukee lehtiä ja tehdä kaikkia kivoja juttuja. Ja Movie Star Planetissä voi tehdä oman tyyppin, tytön vai pojan, ja sitte, sielläki voi puhua toisille, pukee, ostaa vaatteita ja voi käydä eri paikoissa ja voi ostaa oman lemmikinki."

HA, tyttö, 11

Tyttöjen suosimat goSupermodel ja Stardoll sivustot ovat identiteettileikkelyn tiloja. Tällaisia pelejä on usein kritisoitu siitä, että ne tarjoavat siloitellun ja stereotypisen kuvan naiseudesta. Tytöt sosiaalistuvat kulutuskulttuuriin, tulevat bränditietoisiksi ja heidän tehtävänsä on näyttää hoikilta ja kauniilta. Omaa pelihahmoaan voi muuttaa ja pukea, mutta esimerkiksi Stardoll-sivustolla vartalo-tyyppejä on valittavana vain kaksi; erittäin hoikka tai normaali. Pullukat eivät dollssien maailmaan kuulu. (Driscoll 2005, 226)

Toisaalta pelejä voi tarkastella myös turvallisina paikkoina, "virtuaalisina makuuhuoneina", joissa voi kokeilla millaista on olla aikuisempi nainen. Varustaessaan hahmojaan tytöt oppivat hyvin käytännöllisiä taitoja - miten meikataan, yhdistellään värejä tai valitaan hyviä vaatteita ja asusteita. He oppivat myös online-maailman pelisääntöjä, tuntemattomien kanssa kommunikointia ja strategioita, joilla omaa verkkoidentiteettiä rakennetaan. (Mascheroni & Pasquali, 2013)

Tutkimukseen osallistuneista lapsista 11-vuotiaat katsoivat eniten televisiota - ehkä siksi, että heidän katseluaan ei enää rajoitettu yhtä tarkasti kuin aikaisemmin. Kanavavalinnatkin muuttuivat nuorempiin lapsiin nähden; mukaan tulivat Foxin lisäksi Nelonen, Sub, Liv ja Jim. Edellisten vuosien lempiohjelma Salatut elämät ei enää kiinnostanut tutkimukseen osallistuneita varhaisteinejä, joista vain yksi kertoi seuraavansa Salkkareita. Sen sijaan moni seurasi Yleisradion Salatuille elämille kilpailijaksi kehittämää Uusi päivä -sarjaa, jonka kohderyhmäksi on määritelty 10-15-vuotiaat ja perheet. Sarjan kiinnostavuutta voi lisätä se, että kohderyhmä huomioiden sarjasta on tehty monimediaalinen tuote: ohjelmasta tuotetaan YoutTubessa ja Yle Areenassa julkaistavia lisämateriaaleja. Kuvitteellisen Virtauksen kaupungit lukiolaiset ovat perustaneet myös bändin, "Vihreät valot", joka keikkailee oikeasti, julkaisee kappaleitaan Spotifyssä ja siitä on kehitetty myös animaatio. Uusi päivä onkin pyrkimys kohti ns. sosiaalista televisiota, jossa verkkomedialla on yhä suurempi rooli ja se sekoittaa faktan, fiktion ja journalismin lajityyppejä.

Osa muista lempiohjelmissa oli tuttuja jo edelliseltä tutkimuskierrokselta. 11-vuotiaita kiinnostivat mm. viihdeohjelmat (Amazing Race, Selviytyjät, Wipe Out Suomi), animaatio-sarja Simpsons, Yleisradion nuorten ohjelma Galaxy, viihdeohjelma Putous (joka ei kuitenkaan kiinnostanut yhtä paljon kuin 8-vuotiaita), Eläintenpelastustiimi ja saksalainen saippuasarja Lemmen viemää. Sen sijaan kykyjenetsintäformaatteja ja laulukilpailuja (Idols, Voice of Finland) ei enää mainittu lempiohjelmien joukossa.

11-vuotiaiden mediamaisemassa saivat sijaa myös selvästi aikuisille suunnatut sisällöt. Osa tytöistä alkoi lueskella kotiin tulevia naistenlehtiä ja molemmat sukupuolet seurasivat ainakin satunnaisesti myös uutisia. Urheilua harrastavat pojat saattoivat seurata urheilu-uutisointia jo säännöllisestikin. Myös aamuohjelma Huomenta Suomi kiinnosti paria vastaajaa, ehkä siksi, että ohjelman seuraamisesta oli tullut osa perheen aamurutiineja.

Kirjojakin 11-vuotiaiden maailmasta löytyi, vaikka lukemisen merkitys monella lapsella väheni. Esimerkiksi Harry Potterit, nuorten jännityssarja Twilight, hevoskirjasarjat ja nuorten sarjakuvavaroaani Valopäiden veljeskunta mainittiin lempikirjoina.

Jasper 11-v: Tekee tutkimuksia ja etsii tietoa

11-vuotias Jasper tykkää tehdä erilaisia tutkimuksia, niin koulussa kuin mummulassa. Hän pitää eläinten tutkimisesta ja on mielestään hyvä etsimään tietoa kirjoista ja internetistä. Tuloksia hän esittelee joskus perheelleen, mutta ei ole julkaissut projektejaan netissä. Kaverit ovat vinkanneet joskus Jasperille nettisivältoja, jotka ovat väkivaltaisia, mutta hän ei ole kuitenkaan törmännyt netissä outoihin ihmisiin tai kiusaamiseen. YouTubea hän käy usein kuuntelemassa uusimmat hitit ja fanittaa Psyttä.

Jasper lukee aika paljon, miltei joka päivä muitakin kirjoja kuin koulukirjoja. 5-vuotiaana hänelle luettiin aina iltasatu, 8-vuotiaana hän luki itse joka ilta esimerkiksi Kapteeni Kalsari -kirjoja. 11-vuotiaana hän lukee Aku Ankkaa ja jalkapallolehti Maalia. Jalkapalloa pelaava Jasper seuraa myös urheilu-uutisia, mutta ei ole kiinnostunut muista uutisaiheista.

5-vuotiaana Jasperin suosikkeja olivat Muumit ja 8-vuotiaana japanilainen seikkailusarjakuva Yoko Tsono. Nyt 11-vuotiaana hän pitää fantasiaelokuvista ja esimerkiksi Hobitti ja Taru Sormusten Herrasta -leffoista. Jasperin suokkipelejä ovat Wii-pelit Super Mario Galaxy, joka on tasohyppelypeli sekä jalkapallopeli Fifa 12 ja Wii Sport. Yksi hänen suosikeistaan myös lautapeli Cluedo. Hän pelaa eniten viikonloppuisin.

Jasperilla on käytössä Samsungin älypuhelin, jolla hän chattailee kavereidensa kanssa iltaisin WhatsApp -palvelun avulla. Vanhemman mukaan Jasper on järkevöitynyt ja osaa tarkastella kriittisesti mediasivältoja, ja Jasper kertoo, että hän saakin käyttää tietokonetta ja muita kodin medialaitteita aika vapaasti.

Varhaisnuorten nettielämä keskittyi paljolti verkkopeleihin ja myös itsenäinen netinkäyttö lisääntyi edelleen. Osa tutkimusperheistä oli antanut 11-vuotiaiden jo rekisteröityä Facebookin käyttäjiksi, vaikka palvelun ikärajoitus on 13-vuotta. Facebookissa varhaisnuoret tekivät testejä, jakoivat linkkejä ja kuvia. Siinä missä aikuiset kirjoittavat Facebookin statuspäivityksiä, varhaisnuoret käyttivät sitä usein reaaliaikaisena chattialustana. Myös reaaliaikaisen pikaviestinnän mahdollistava mobiilisovellus WhatsApp oli joidenkin 11-vuotiaiden käytössä. Netissä käytettiin säännöllisesti myös YouTubea, Wikipediaa koulutehtävien tekemisessä, harrastuksiin liittyviä sivuja (esim. hevosten myyntisivustot) ja nuortenlehtien verkkosivuja (Koululainen, Aku Ankka).

3.4. 14-vuotiaiden suosikeista löytyy myös vertaistuotantoa

”Aamulla kuuntelen musiikkia puhelimella kun valmistaudun kouluun, chattailen kavereiden kanssa joko fb tai WhatsApissa. Sovin aamulla kenen kanssa menen yhtä matkaa kouluun. Koulupäivän aikana käyn välitunneilla katsomassa kouluun liittyvät asiat Wilmasta. Käyn myös Facebookissa ja viestittelen kavereiden kanssa. Joskus pelaan luokkalaisteni kanssa puhelimen pelejä. Illalla kun on aikaa olla enemmän koneella, käyn katsomassa sähköpostini, YouTubessa tai katson netistä seuraamani sarjan jaksot, mitä en ole ehtinyt nähdä. Joskus katselen netti-kaupoista vaatteita, mutta en ole niitä koskaan ostanut. Tärkein on puhelin, sitä ilman en enää pärjäisi.”

PÄ, tyttö 14-vuotta

14-vuotiaiden elämässä internetin merkitys korostui entisestään, mutta tutkimukseen osallistuneissa nuorissa oli silti hyvin monenlaisia mediankäyttäjiä. Yksilölliset käyttötavat alkoivat hahmottua: yksi voi profiloitua tv:n viihdesarjojen katsomiseen, toinen roolipelaamiseen netissä ja kolmas intohimoiseen fanittamiseen, johon kuuluu oman idolin liikkeiden seuraaminen kaikkia sosiaalisen median alustoja hyödyntäen.

Televisio-ohjelmia 14-vuotiaat seurasivat paitsi perinteisiltä kanavilta, yhä useammin myös netin on-demand palveluiden (ruutu.fi, katsomo.fi, Yle Areena) tai tilausvideopalvelujen (Netflix, Viaplay) kautta. **Itse asiassa yhä suurempi osa nuorista ei enää katso televisio-ohjelmia tv-vastaanottimesta lähetyksaikoina, vaan katselee erilaisia kuvasisältöjä itse valitseminaan ajankohtina netistä** (Rahja 2013). Tyttöjen suosikkeja olivat ihmissuhteita käsittelevät ohjelmat, esimerkiksi tosi-tv-sarja Jersey Shore, draama Hollywood Heights, kauhusarja Vampyyripäiväkirjat ja koulumusikaali Glee. Yli 10 vuotta lasten ja nuorten suosikkisarjana pysynyt Salatut elämät (Luukka ym. 2001) näytti menettäneen suosiotaan, sillä tässäkin ikäryhmässä sitä kertoi seuraavansa (tauon jälkeen) vain yksi tutkimukseen osallistunut 14-vuotias. Animaatio Simpsons sen sijaan oli säilyttänyt asemansa molempien sukupuolten suosikkina. Pojat seurasivat lisäksi televisiosta urheilua ja jonkin verran kotimaista viihdettä (Putous, Jopet show) ja ulkomaisia sarjoja (CSI).

Netissä molempien sukupuolten suosikkisivuja olivat asemansa vakiinnuttaneet YouTube ja Facebook. Edellisiin tutkimuskierroksiin nähden suosituissa nettipalveluissa oli kuitenkin tapahtunut muutoksia. 2007 ja 2010 nuoret esimerkiksi käyttivät pikaviestintään Microsoft Messengeriä ja ”mesetys” oli vuonna 2007 pääasiallinen tapa, jolla nuoret aikaansa verkossa viettivät. Myös IRC-galleria oli suosittu kuvagalleria edellisinä tutkimusvuosina. Messenger-palvelu jäi eläkkeelle ja yhdistyi Skypeen vuoden 2013 alussa, joten sen käyttäminen ei olisi enää mahdollistakaan. Tällä hetkellä suosituin pikaviestintään käytetty palvelu nuorilla oli mobiilisovellus WhatsApp. IRC-galleria on joutunut väistymään uusien kuvanjakotapojen ja gallerioiden (Instagram, Pinterest, Facebook, Viddy (Snapchat) tieltä ja myös MySpace näytti olevan 14-vuotiaiden elämässä mennyttä maailmaa. Toisaalta myös Facebookin on raportoitu menettäneen suosiotaan nuorten parissa kun vanhemmat ovat vähitellen ryhtyneet naamakirjan aktiivisiksi käyttäjiksi. Vuonna 2013 teinit löysivät vuorovaikutuksen kanavaksi myös anonyymien viestinnän mahdollistavan Ask FM -palvelun. Onkin kiinnostava seurata mitkä palvelut ovat pitäneet kilpailussa pintansa ja mitkä taas nuoret ovat hylänneet.⁶

6 Vaikka nettipalvelujen suosiossa tapahtuisi isojakin muutoksia, tulee kuitenkin muistaa, että median käyttötarkoitukset eivät muutu samassa tahdissa. Nuoret käyttävät erilaisia palveluja erilaisiin tarkoituksiin, ja käyttöfunktio pysyy usein samana, vaikka palvelua tarjoava konteksti vaihtuisikin (boyd, 2014, 39) Helppo ja reaaliaikainen vuorovaikutus kavereiden kanssa on yksi keskeinen nuorten mediankäytön syy.

Esimerkiksi hevostalli.net, Sims, Demi ja goSupermodel ovat olleet tyttöjen suosikkeja vuodesta toiseen. Tänä vuonna uusia tyttöjen suosikkipelejä olivat mm. roolipelisivustot Warrior Horse ja Mystery Cat, kännykkäpelit Pou, Bakery Store ja Benji Bananas sekä elämänmuotojen kehitystä simuloiva tietokonepeli Spore. Sosiaalinen seurakin voi vaikuttaa pelisuosikkeihin: yksi tyttö kertoi pitävänsä konsolipeli Battlefieldistä, mutta vain poikien kanssa pelatessaan. Poikien pelisuosikit ovat taas vaihtuneet miltei jokaiselle tutkimuskierröksellä. Vuonna 2013 lempipelejä olivat mm. verkkopeli Team Fortress, K18-sotapeli Call of Duty: Modern Warfare ja myös nuorempien suosikki, rakentelupeli Minecraft.



14-vuotiaiden netti- ja mobiilisuosikit eri tutkimusvuosina

Musiikki näytti kolmannella tutkimuskierroksellakin olevan 14-vuotiaille hyvin tärkeää ja etenkin osa tytöistä fanitti tiettyjä artisteja (mm. Justin Bieber, One Direction, Haloo Helsinki, Avril Lavigne, Adele). Pelkkä musiikista pitäminen ei kuitenkaan nuorten mielestä ollut merkki faniudesta. Fani-identiteettiä piti heidän mielestään sisällään intensiivistä seuraamista ja myös tunnepuolista investointia ihailun kohteeseen, oheistuotteiden hankkimista, fanifoorumeille kirjoittelua, keikoilla käyntiä ja muuta aktiivista toimintaa (vrt. Nikunen, 2005, 47).



Lasten ja nuorten huoneet heijastelevat heidän omia valintojaan ja toimivat näin kulttuurisena tekstinä ja tiedonlähteenä. Vuonna 2013 14-vuotiaan tytön ja hänen sisaruksensa huoneessa yksi seinä oli päällystetty Justin Bieberin kuvilla lattiasta kattoon niin, että kauempaa itsetehty kollaasi näytti upealta tapetilta. Huoneeseen tulijalle ei jäänyt epäselväksi kuka oli fanituksen kohde.

14-vuotiaat puhuivat jonkin verran myös kirjojen lukemisesta. Scifi-nuortenkirja Nälkäpeli oli tutkimusvuonna teinien suosikki. Kirjasarjasta on myös tehty elokuva, jonka jokunen kertoi käyneensä katsomassa. Elokuvat ovat houkutelleet nuoria myös muiden kirjojen pariin. Esimerkiksi Taru Sormusten Herrasta -trilogia ja Hobitti-elokuva ovat saaneet nuoria etsimään käsiinsä alkuperäisiä tekstejä. Ratsastusta harrastavilla tytöillä hevoskirjat olivat suosittuja. Sekä tytöt että pojat pitivät myös fantasiasta ja scifi-kirjoista. Lukeminen oli kuitenkin useimmilla nuorilla enemmän satunnainen kuin säännöllinen harrastus, joka ajoittui usein mökkilomiin tai viikonloppuihin. Kirjoja 14-vuotiaat saivat lahjoiksi vanhemmilta ja sukulaisilta tai he lainasivat niitä kirjastosta. Omista kirjaostoksista he eivät juuri puhuneet. Ne nuoret, joilla oli käytössään tablet-tie-

tokone, eivät olleet käyttäneet laitetta ekirjojen lukemiseen, vaan halusivat yhä lukea kirjan perinteisessä muodossa. Tähän vaikutti ekirjojen valikoima - nuoret eivät olleet löytäneet (tai etsineet?) sieltä suosikkejaan – ja myös sähköisessä muodossa olevien kirjojen hinnat. Toisaalta eräs tyttö totesi, ettei halua lukea pitkiä proosatekstejä tietokoneelta tai tablettilta, koska keskittyminen on silloin vaikeaa. Netissä on totuttu usein puuhaamaan nopealla tempolla ja se on toiminnan ja kommunikoinnin tila. Kirjan lukemiselta taas odotettiin kiireettömyyttä ja rentoutumista. Samankaltaisia havaintoja ovat tehneet myös uusia lukutapoja netin aikakaudella tutkineet Herkmann ja Vainikka (2012).

”Mä oon silleen aika vaativa, että niissä kirjoissa pitää olla fantasiaa, romantiikkaa ja jännitystä.

K: No sano joku kirja mikä täyttää nämä sun kriteerit?

V: No, Helsingin alla esimerkiksi.

K: Mistä se kertoo?

V: Siis se kertoo sellasesta tytöstä ja sellasesta pojasta, molempien näkökulmasta aina vuorotellen että.. Kun sellanen, just se tyttö saa tietää että se on varjoprinsessa tai joku tällänen, ja sit siin on näitä, oikeestaan näitä aika kuuluisiakin satuhahmoja peikkoja, maahisia, noitia, ja hiisiä.”

HA, tyttö 14-vuotta

14-vuotiaat lueskelivat jo useita kotiin tulevia aikakauslehtiä (Anna, Me Naiset, Suomen Kuvalehti, Tekniikan Maailma), Aku Ankka oli etenkin teini-ikäisten poikien suosikki ja lisäksi nuorille oli tilattu myös omia lehtiä (Demi, Villivarsa, Hippos, Pelaaja). Aikuisille suunnatuista sisällöistä kiinnostavat jonkin verran myös uutiset, etenkin jos ne käsittelivät viihdettä, rikoksia, onnettomuuksia tai omia harrastuksia. ”Eduskuntautiset” kiinnostivat vähiten, samoin talousuutiset. Mediasisällöistä nuoret hakivat siis edellisten vuosien tapaan enimmäkseen viihdettä ja hyvää oloa; ”koska nuorilla on enemmänkin tekemistä kuin maailman murehtiminen”.

Youtube- ja Instagram-starat



Cosmopolitan-lehti listasi YouTube suosituimpia käyttäjien tekemiä meikkausvideoita. Erilaiset listaukset suosituimmista sosiaalisen median sisällöistä ovat nykyään perinteisessä mediassa vakioaineistoa.

Yksi vuoden 2013 suomalainen netti-ilmiö teini-ikäisten parissa oli Instagramissa kymmeniätuhansia seuraajia saanut Benjamin Peltonen, "Benkku", omien sanojensa mukaan "ihan tavallinen 16-vuotias poika Kaarinasta". Benjamin ei ole laulaja tai näyttelijä vaan hyviä kuvia itsestään palveluun postittanut teini, joka on insta-suosion myötä saanut tilaa myös perinteisessä mediassa.

"K: YouTubessa, mitä sää sieltä nyt kattoit?"

V: Täällstä ja..

K: Mimmosta musiikkia se laulaa?

V: Ei se mitään laula vaan se tekee, meikkijuttuja.

K: Aijaa siis jotain meikkiohjeita antaa tossa?

V: Nii.

K: Onks toi joku ihan tavallinen tyttö vai onks se joku lehden juttu vai mistä sä ton oot löytäny?

V: Siis se, on nytte tullu kuuluisaksi ku se on tehny näitä videoita.

K: Minkä takii noi meikkivideot sua kiinnostaa? Ooksä kokeillu tommosta meikkiä?

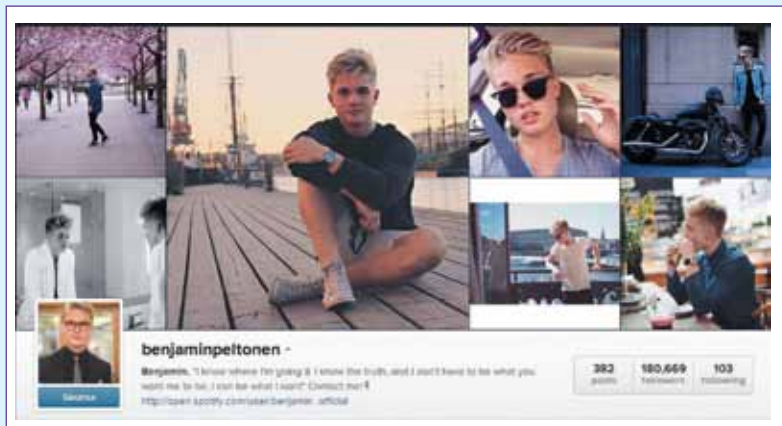
V: No... Joskus mutta... Mä vaan tykkään kattoo näitä.

K: Sillä on kaks miljoonaa klikkausta, eiks tossa näy kuin monta kertaa toi video on katottu?

V: Joo."

HA, tyttö 14-vuotta

Ensimmäistä kertaa tämän pitkittäistutkimuksen aikana nuoret nostivat suosikkisällöikseen sosiaalisen median vertaistuotantoja. Tyttöjä kiinnostivat etenkin YouTube vloggaajat, jotka julkaisevat meikki- ja lifestyle-videoita. Videoista saa käytännön vinkkejä ihon hoitoon, kynsien lakkaamiseen, hiusten laittoon, kosmetiikkaan ja meikkaamiseen. Yhä useampi nuorten suosikki onkin noussut suosioon jollain tavalla sosiaalisen median kautta. Netissä nämä "mikrojulkikset" voivat kerätä monien tuhansien yleisöjä. (Noppari & Hautakangas 2011)



Emma 14-v: Ropettaa ja kirjoittaa tarinoita

14-vuotias Emma pitää roolipeleistä. Hänen suosikkisivunsa on Warrior Horse -roolipeli, jota pelataan kirjoittamalla tarinaa hevosten näkökulmasta. Hän on julkaissut "rope"-hahmoista tekemiään videoita YouTubessa. Kuten monet luokkalaisensa tytöt, Emma pitää myös omaa blogia. Päinvas-
toin kuin useimmat, Emma ei kuitenkaan kirjoita blogiin omasta elämästään, vaan julkaisee siellä fiktiivisiä tarinoita ja pyrkii kehittymään kirjoittajana. Emma veikkaa käyttävänsä nettiä päivässä 4-6 tuntia ja hänellä on oma tietokone.

11-vuotiaana Emma piti jo satujen kirjoittamisesta tietokoneella, mutta vielä silloin hän ei julkaissut tarinoitaan muiden luettaviksi. Kolme vuotta sitten Emma oli kuitenkin jo sosiaalisen median aktiivikäyttäjä. Hänen suosikkisivustonsa oli Facebook, jossa hän chattasi kavereiden kanssa tai pelasi pelejä. Televisiosta hän katseli esimerkiksi Isännän ja koiran käyttökoulu ja Eläinsuojelutiimi-ohjelmia.

Nyt television katselu on jäänyt. YouTuben kautta Emma tosin seuraa Serranon perhe -nimistä sarjaa. Facebook on sen sijaan yhä aktiivisessa käytössä: välitunnilla hän tarkistaa Facebookista kesken jääneet keskustelut ja kuuntelee myös musiikkia. Hän toivoisi uutta kosketusnäyttöllistä puhelinta, jossa olisi parempi kamera. Hänelle tulee Demi-lehti ja satunnaisesti Emma seuraa myös uutisia – joko kavereiden linkkaamia sisältöjä Facebookissa tai silloin kun tapahtuu jotain mullistavaa tai muuten mielenkiintoista, kuten esimerkiksi kaappausdraamoja tai sotautuisia. 8-vuotiaana Emma ei juuri tietokonetta käyttänyt. Hän katseli televisiosta äidin kanssa Hovimäki-sarjaa ja luki paljon Aku Ankkoja.

4. Mobiilit muksut: WhatsApp?

"V: Lähetettyjä viestejä 290 ja saapuneita 314. Mutta nyt WhatsApp on hyvä kato kun siellä ei tuu mitään maksua niistä viesteistä.

K: Kenelle sä laitat niitä viestejä?

V: Kavereille.. ja tytöille..

K: Kavereille ja tytöille.. jaaha, mitäs viestejä sä tytöille laitat?

V: Vähän kaikkia.

K: Että mitäs kuuluu ja ootpa nätti, jotain semmosta?

V: Alaks sä oleen.. (nauraa)"

HA, poika 11-vuotta

Vuonna 2010 tutkimukseen osallistuneista lapsista ja nuorista vain parilla oli kännykässä datapaketti. Muutamat olivat silloin vahingossa erehtyneet käyttämään nettiä puhelimen kautta ja saaneet ikävänä yllätyksenä suuren laskun. Kolme vuotta sitten lapset ja nuoret eivät erityisesti kaivanneet mobiilia nettiä, vaan pitivät internetin käyttöä luontevana nimenomaan tietokoneelta käsin (Uusitalo ym. 2011).

Vuonna 2013 tilanne oli toinen ja siitä sai nimensä myös tämä tutkimusraportti. Muksut ekaluokkalaisista murrosikäisiin elivät yhä enemmän jatkuvan yhteyden mahdollistavassa mobiilissa maailmassa. Monille varhaisnuorille ja teineille puhelin oli paitsi yhteydenpitoväline ja oman identiteetin ilmaisukeino, myös viihtymisen paikka ja sen kautta avautui käytettäväksi koko internet. Jo 5-vuotiaat tutustuivat mobiiliin maailmaan pelaamalla vanhempiensa puhelimelta pelisovelluksia – mobiilipeleistä puhuttiin tällä tutkimuskierroksella selvästi enemmän kuin kolme vuotta sitten.

Kolmen vuoden aikana kännykän hankkimisikä on pysynyt miltei ennallaan tai muuttunut hieman varhaisemmaksi. Usein lapset saavat ensimmäisen puhelimen mennessään kouluun. Vuonna 2010 kaikilla 8-vuotiailla yhtä lukuun ottamatta oli oma puhelin. Vuonna 2013 ekaluokkalaisista 11 lapsella oli oma puhelin, kahdella ei. Useimmilla 8-vuotiaista nykyinen kännykkä oli ensimmäinen, mutta vuonna 2013 mukana oli niitäkin, joilla oli ehtinyt olla jo useampia puhelimia, mikä kertoo siitä, että he ovat saaneet ensimmäisen puhelimensa hieman edellisiä tutkimuskierroksia aikaisemmin.

Vuonna 2010 kenelläkään 5-vuotiaalla ei ollut omaa puhelinta, vuonna 2013 yksi 5-vuotias oli jo saanut isänsä vanhan puhelimen pelilaitteeksi. Lapset näyttävätkin usein perivän kännyköitä joko vanhemmiltaan tai sisaruksiltaan, ja usein ensimmäiset lasten ja nuorten älypuhelimet ovat perheen sisällä kierrätettyjä. Vuonna 2013 11-vuotiaista yhtä lukuun ottamatta kaikilla oli oma puhelin. Yksi ilman kännykkää oleva poika oli hukannut puhelimensa, eikä ollut vielä saanut uutta. Kuuden 11-vuotiaan kännykässä oli nettiyhteys, neljällä ei sitä ollut. 14-vuotiaista kaikilla oli oma puhelin; seitsemällä oli nettiyhteys, kolmella ei.

Aineiston lukumäärät ja havainnot saavat tukea lasten ja nuorten mediabarometreistä. Alle 9-vuotiaiden mediakäyttöä selvittänyt Mediabarometri 2013 tuo esiin, että 5-vuotiaista suomalaislapsista joka kymmenennellä on oma kännykkä, 6-vuotiaista joka neljännellä, 7-vuotiaista kahdella kolmasosalla ja 8-vuotiaista 94 prosentilla (Suoninen 2014).

Mediabarometri 2012:n mukaan **noin 70 prosentilla 10-12-vuotiaista suomalaislapsista on kännykässään internet-yhteys** (Suoninen 2013).⁷ Kiinnostava havainto oli, että noin 40 prosenttia varhaisnuorista tytöistä sai käyttää nettiä puhelimellaan kun taas pojilla vastaava luku oli 56 prosenttia (em., 112). Tyttö- ja poikataipaisuus tulee esiin näin myös mediapalveluiden käyttöönotossa ja kodin säännöissä. Kuten toimme jo aiemmin tässä raportissa esille, mobiili internet tuntuu monesta vanhemmasta uhalta ja vaarallisemmalta kuin tietokoneen kautta käytettävä internet (vrt. Mascheroni 2013) ja näyttää siltä, että sen katsotaan uhkaavan enemmän tyttöjä kuin poikia (vrt. Suoninen 2013, 136; Laukkanen & Mulari 2011).

Kännykkä oli tälläkin tutkimuskierroksella lapsille ja nuorille tärkeä yhteydenpidon ja viestittelyn kanava. Perinteinen kännykän funktio vanhempien ja lasten välisenä turvavälineenä ja arjen hallinnan keinona oli yhä ennallaan (vrt. Uusitalo ym. 2011, 81-82, Suoranta & Lehtimäki 2004). Kaikenikäiset lapset ja nuoret käyttivät puhelinta vanhempien kanssa viestittelyyn. Puhelin auttoi molempia osapuolia sietämään erillään oloa ja etäisyyttä: vanhemmat ovat kännykän avulla tavoitettavissa ja lapset ottavat heihin yhteyttä esimerkiksi tultuaan koulusta tai harrastuksista.

Yhtäältä puhelin teki lapsista entistä riippumattomampia: heidän ei tarvitse etukäteen sopia asioista vanhempiensa kanssa ja haastatteluissa monet kertoivat, ettei heillä esimerkiksi ole ennalta sovittuja kotiintuloaikoja vaan vanhemmat soittavat kun on aika tulla kotiin. Toisaalta tämän itsenäisyyden hinta oli se, että puhelimen on oltava päällä ja lapsen aina tavoitettavissa ja valmis neuvottelemaan kodin säännöistä. (Ribak 2013, Strandell 2014). Vaikka kännykkävanhemmuuteen (remote parenting) liitetään usein negatiivisia ajatuksia, lapsille ja nuorille vanhemman tavoittaminen arjen keskellä näytti tuovan turvallisuutta.

"K: Kelle sä lähetät eniten viestejä ja missä asioissa?

V: Mä oon lähettänyt ehkä äitille kaikista eniten.

K: Ooksä pyytännyt lisää aikaa olla ulkona vai mimmosia viestejä sä oot lähettänyt?

V: No sellasia, että missä olet ja minä lähden koulusta ja semmosta. Kerran mä lähetin, mä unohdin, että mun pitää kirjottaa sinne vastaanottajan nimi, niin mä lähetin Saunalahdelle sellasen viestin, että mä leikin Juten kanssa. – Joskus kun mä tuun kotiin, niin mä haluan tietää, että missä se (äiti) on. Kerran se oli meidän pihassa kun mä lähetin sille viestin."

HA, poika 8-vuotta

7 Tämä luku on jo todennäköisesti suurempi.



81 % lapsista ja nuorista kokee älypuhelinien lisäävän kavereiden keskinäistä yhteenkuuluvuuden tunnetta. 58 % kokee, että älypuhelin lisää yhteenkuuluvuutta myös perheen sisällä
(Mascheroni & Ólafsson, 2014)

Jo ennen mobiilia internetiä kännykkä on nähty lasten elämässä itsenäisyyden, yksilöllistymisen ja kypsymisen metaforana, ja myös välineenä (Ribak 2009). Älypuhelinien myötä lastenhuoneiden itsenäisyys näytti lisääntyvän entisestään, etenkin niissä perheissä, joissa lapsilla ei aikaisemmin ollut omaa tietokoneita. Netin avulla oli mahdollista olla yhteydessä ulkomaailmaan omasta huoneesta käsin kotiintuloaikojen jälkeenkin. Tällaisissa perheissä nuoren oma mobiilineti oli vähentänyt perheen yhteisen tietokoneen käyttöä, tietokoneeseen liittyneitä kiistoja, ja nuorista mobiilineti lisäsi heidän rauhaansa ja yksityisyyttä:

V: Nyt mä en oo enää kauheesti tolla tietokoneella, kun mä oon puhelimella kanssa (netissä).

K: Onks se yhtä mukava käyttää puhelimen kautta vaikka jotain Facebookia vai missä sivuilla sä yleensä siellä oot?

V: No just Facebookissa ja sit jotain musiikkia kuuntelen. Mutta periaatteessa siinä voi olla rauhassa, noi muut ei oo siinä koko ajan.

K: Missä teillä on tietsikka kotona?

V: Se on tuolla telkkarihuoneessa sellanen yhteinen. Sit jos mä meen siihen, niin koko ajan kaikki on siinä silleen.”

HA, tyttö 14-vuotta

Mobiilinetin myötä monet nuoret olivat yhteydessä tietoverkkoon läpi päivän koulun välitunneista yömyöhään. Tutkimusvuoden aikana julkisuudessa käytiin keskustelua, jossa vanhemmat ilmaisivat huolensa siitä, että lasten riippuvuus puhelimesta olisi kasvanut (esim. HS 15.2.2014). Puhelin saatetaan ottaa mukaan jopa suihkuun ja viimeiset viestit naputellaan ennen nukkumaan menoa omassa sängyssä. Eri sovellusten merkkiäänät muistuttavat tulleista viesteistä. Tähän tutkimukseen osallistuneet lapset ja nuoret eivät kuitenkaan itse kokeneet tätä häiritsevänä. Muutama tutkimukseen osallistunut nuori kertoi joskus häiriintyneensä yöllä kavereilta tulleista viesteistä, mutta nuoren ratkaisu oli silloin puhelimen laittaminen äänettömälle. Mikä vanhemmasta saattoi näyttää tarpeettomalta viestittelyltä, merkitsi nuorelle usein tärkeää yhteenkuulumista omaan kaveriporukkaan.

Kuvaviestejä tutkineet Villi ja Könkkölä (2011) toteavat, että kuvallisten viestien lähetyksessä on kyse välittämisen välittämisestä ja sama pätee myös muuhun viestintään. Viestin lähettämällä voi olla suurempi merkitys kuin sen varsinaisella sisällöllä. Se kertoo toiselle, että häntä ajatellaan ja että hän on ystävilleen olemassa. danah boyd (2014, 18) kirjoittaakin, että vaikka on olemassa lapsia ja nuoria, joiden

suhde viestintäteknologiaan on epäterve, kuitenkin suurin osa puhelimestaan ns. "riippuvaisista" lapsista on aivan tavallisia lapsia ja nuoria, jotka elävät kulttuurissa, jossa yhteydessä oleminen toisiin on suuresti arvostettua.⁸ Tässä tutkimuksessa kukaan nuorista ei kokenut olevansa riippuvainen puhelimesta, vaikka se koettiin usein itselle tärkeimmäksi medialaitteeksi. Satunnainen puhelimen vieminen korjattavaksi oli kuitenkin ahdistanut aluksi muutamaa nuorta, sillä ilman puhelinta oleminen synnytti ulkopuolisuuden kokemuksia kaveripiirissä ja voi myös jättää konkreettisesti vaille tärkeää tietoa:

"Mulla oli se kännykkä korjaamossa jotain kaks viikkoo, niin periaattes mul ei ollut puhelinta. Niin aluks se oli tosi ahdistavaa tai jotenkin, kun muut oli kännykällä ja sit kun ei tiennyt mitään mitä on tapahtunut. Jotenkin ahdistavaa vaan kun ei ollut sitä. Mutta sitten mää totuin siihen. Nyt sen ansiosta mä oon vähän vähentänyt esim. siellä Facebookissa olemista, koska mää tajusin, että mä pystyn kuitenkin oleen ilman sitä."

HA, tyttö 14-vuotta



"Ihmekännykkä", piirrostehtävä, poika 8-vuotta.

8 boydin (2014, 78-80) mukaan tulisi välttää addiktio-sanaa kun kuvaillaan lasten ja nuorten mediankäyttöä. Se on sanana sensaationhakuinen ja patologisoi nuorten suhdetta teknologiaan. Kun aikuiset uppoutuvat ja unohtuvat mediasisältöjen pariin, heidän toimintaansa kuvaillaan usein flow-tilaksi, ei addiktioksi.

Kuten aikaisempinakin vuosina, lapset ja nuoret olivat varhaisessa vaiheessa tietoisia kännyköiden ominaisuuksista, hinnoista ja suhtautuvat kriittisesti vanhenevaan teknologiaan. He olivat aktiivisia kuluttajia, vaikuttivat perheen hankintoihin, etsivät tietoa toivomistaan puhelinmalleista mm. netistä ja kavereilta, ja luottivat netistä lukemiinsa vertaisarvioiteihin. Tänä vuonna haastatteluissa painotettiin erityisesti puhelimen kameran ominaisuuksia ja ne lapset, joilla ei vielä ollut kosketusnäyttöistä kännykkää tai älypuhelinlaitetta, toivoivat sellaisia. Kännykkä on oman identiteetin merkitsemisen väline ja koulussa lapset vertailivat puhelinmalleja keskenään. Kilpavarustelun voitti yleensä se, jolla on kallein puhelin.

V: Emmä ees hirveesti oo sillä koulussa, mutta sitku jotkut kysyy, niin kyl mä sen sitte näytän.

K: Kysyyks jotkut et näytä sun puhelinta?

V: Joo.

K: Miksi?

V: Ne kysyy että, mikä puhelin sul on ja sit mä sanon, Samsung ja sit ne kysyy että mikä.

K: Minkä takii ne kysyy sitä?

V: No, ne haluaa varmaan tietää että, että onks niillä hienompi puhelin ku mulla.

K: Miten ne sen hienouden määrittelee?

V: No varmaan että paljon se maksaa.”

HA, tyttö 14-vuotta

Vuonna 2013 perheiden mobiililaitteiden valikoimaan olivat myös tulleet tablet-tietokoneet. Parissa perheessä lapsella tai nuorella oli oma tablet, mutta suurimmassa osassa laitteet olivat perheen yhteisessä käytössä. Tabletilta nuoret pelasivat pelejä tai käyttivät esimerkiksi Skypeä kommunikointiin kavereiden kanssa pelatessaan nettipelejä toiselta laitteelta. He käyttivät tabletteja myös tv-ohjelmien ja videoiden katseluun sekä sosiaalisen median palveluiden selaamiseen. Yhtä lukuun ottamatta kaikki vastanneet kokivat tabletin käytön helpoksi ja kertoivat oppineensa sen pääosin kokeilemalla. Pelilaitteena ja videoiden katselussa tablet koettiin mukavampana kuin puhelin, mutta kännykkä taas helpommin mukana kuljetettavana.

4.1. Suosikkisovellukset

K: Lataatko sä usein uusia sovelluksia sun puhelimeen?

V: Emmä niin usein lataa. Kerran viikossa, joskus harvemmin.

K: Onks ne sitten pelkkiä pelejä vai tuleeeko mieleen jokin muita juttuja, mitä oot ladannut?

V: Pelejä melkeinpä pelkästään.

K: Sä pistit tohon (mediapäiväkirjaan), että sä käytät WhatsAppia. Millanen ohjelma se on?

V: Se on sellanen ohjelma, johon voi liittää kaikki sun numerot sinne.

K: Niin just. Lähetäks tavallisia tekstareita kenellekkään sitten?

V: No vanhemmille, koska niillä ei oo tota WhatsAppia.”

HA, poika 14-vuotta

Puhelin on lapsille ja nuorille paitsi viestittelyn väline, myös monipuolinen ajanvietemediä. Vuonna 2013 se oli syrjäyttänyt musiikin kuuntelussa lähes kokonaan muut kannettavat laitteet. Suurin osa tutkimuslapsista ja -nuorista pelasi puhelimellaan säännöllisesti ja nettiyhteyden omistavat käyttivät puhelimella sosiaalisen median palveluita.

8- ja 11-vuotiaat käyttivät kännykkää puheluiden ja kavereiden kanssa tekstaamisen lisäksi etenkin pelaamiseen, mutta puolet tutkimukseen osallistuneista 11-vuotiaista otti myös puhelimellaan viikoittain kuvia. 14-vuotiailla pelaaminen vähentyi hieman, etenkin tyttöjen some-palveluiden käyttö, kuvien ottaminen ja musiikin kuuntelu taas lisääntyi. Muutama 14-vuotias myös muokkasi valokuvia mobiilisovelluksilla, joilla on mahdollista lisätä kuviin erilaisia filttäreitä ja latsasi ne sitten esimerkiksi Instagramiin. Kuvien muokkaamisen he mainitsivat itse kysymyslomakkeen avoimessa vaihtoehdossa.

Sähköpostia lapset ja nuoret eivät juuri puhelimella käyttäneet – muutenkin sähköpostin käyttö oli heidän parissaan vähäistä, vaikka monilla olikin oma sähköpostiosoite ja he saattoivat käydä säännöllisesti tarkistamassa postinsa. Nettiselaimella lapset ja nuoret saattoivat päätyä katsomaan YouTubeista videoklippejä tai satunnaisesti joidenkin perinteisten medioiden sivuille (esim. iltapäivälehdet). Tähän tutkimukseen osallistuneet eivät kertoneet käyttäneensä puhelinta esimerkiksi maksamiseen tai sen tarjoamia paikannuspalveluita, vaikka esimerkiksi 2012 Mediabarometrissä nämäkin käyttötavat tulivat esille.

Toiminta/ sovellus/ palvelu	11-vuotiaat (n=10)	14-vuotiaat (n=10)
Puhelut	8	9
Tekstiviestit	9	10
Kuvaviestit/ kuvien jakaminen	2	3
Kamera	5	7
Chatti	3	5
Pelit	7	5
Musiikin kuuntelu, lataus	3	7
Puhelimen tuunaus, soittoääni, taustakuvat	3	3
Kuvien muokkaaminen	0	3
Internet (selain)	3	5
Facebook	2	6
Sähköposti	0	1

TA: Mitä kännykän ominaisuuksia, sovelluksia tai palveluja käytät joka viikko?

Kansainvälisissä selvityksissä on huomattu, että mobiilinetin yleistyessä ihmiset ovat siirtyneet käyttämään applikaatioita nettiselaimen sijaan (esim. Business Insider, 1.4.2014). Lasten ja nuorten parissa yksi vuoden 2013 hittisovellus oli reaaliaikaisen viestinnän mahdollistava WhatsApp, jonka suosion syynä oli edullinen hinta ja reaaliaikaisen keskustelun mahdollisuus. 11- ja 14-vuotiaat käyttivät WhatsAppia lähinnä kavereiden kanssa chattaamiseen, sillä vanhemmat eivät tuolloin olleet ladanneet sovellusta omaan puhelimeensa. Sovelluksessa on mahdollista keskustella joko yksityisesti tai perustaa muutaman kymmenen henkilön ryhmiä ja jakaa viestejä, kuvia tai vaikka nettisivulinkkejä ilman puhelinoperaattorimaksuja. **Etenkin ryhmäviestintä oli tutkimuslasten parissa suosittua; ryhmäksi voitiin liittää esimerkiksi harrastusporukka, oma luokka tai lähin kaveripiiri.** WhatsApp oli vähentänyt tavallisten tekstiviestin näpyttelyä tutkimuslasten parissa merkittävästi. WhatsApp on myös hyvä esimerkki siitä, miten nopeasti uusi palvelu voi lyödä itsensä

läpi lasten ja nuorten parissa. Vuoden 2012 Mediabarometrissa todettiin, että erillisten pikaviestiohjelmien käyttö oli lasten parissa vähentynyt (Suoninen, 2013, 65) – seuraavana vuonna uusi pikaviestintään käytetty sovellus oli jo laajasti käytössä.

Varhaisnuorten kännykän käyttötavat

- Kamera 69 %
- Musiikki 67 %
- Pelit 59 %
- Some 27 %
- Muut nettisivut 23 %
- Videoklipit, elokuvat 22 %
- Paikannuspalvelut 13 %
- Ostosten maksaminen 6 %

(Mediabarometri 2012 - Suoninen 2013, 114)

Erialaisten sovellusten ja netin ahkera käyttö kuluttavat puhelimen akkua, ja muutamat vanhemmat huomauttivatkin, että puhelimesta oli usein akku loppunut juuri silloin kun lapsi pitäisi tavoittaa. Älypuhelin sovelluksineen voi näin haastaa sitä perusfunktiota, miksi puhelin on alun perin lapselle hankittu – vanhempien tavoittamista ja kodin säännöistä sopimista varten.

Virtuaalilemmikin uusi tuleminen

"V: Äidillä mä pelaan melkein aina Pouta.

K: Pou, mikäs se on?

V: No se on yks kakkapeli.

K: Kakkapeli, miks?

V: Sitä pitää hoitaa, ruokkia ja pestä.

K: Aa, siis siinä on joku semmonen lemmikki?

V: Sit sille voi ostaa vaatteita, eläinvaatteita ja kaikkia hattuja. Siinä on semmonen games-paikka, niin siellä pystyy pelaan erilaisia Pou-pelejä. Sitten niistä kerätään rahaa.

K: Missäs se games-paikka on, siis onks se nettipeli se Pou?

V: No ei kun se on ihan AppStoresta ladattava peli. Ja siellä on semmonen huone, missä lukee alhaalla kaikkia juttuja, sitten on semmonen peliohjaimen kuva missä lukee games, niin siellä on pelejä."

HA, poika, 8-vuotta.



1990-luvulla lapset hoitivat virtuaalilemmikki Tamagotchia. Silloin buumi ei kestänyt kauan, mutta nyt hoidettavat virtuaalilemmikit ovat tulleet uudelleen. Yksi suosituimmista mobiililemmikistä tutkimukseen osallistuneiden lasten parissa oli Pou, jonka saa ladata kosketusnäyttöisiin puhelimiin ilmaiseksi. Pouta piti hoitaa säännöllisesti, muuten se alkoi voida huonosti. Lemmikin hyvinvoinnista huolehtiminen piti kiinni pelissä ja lemmikki myös muistutti puhelimen käyttäjää tarpeistaan.

4.2. Laita puhelin reppuun!

Mobiilimedia on muuttanut lasten ja nuorten mediankäyttöä koko arjen lävistäväksi kokemukseksi. Tähän tutkimukseen osallistuneet 11- ja 14-vuotiaat kuljettivat yleensä puhelinta mukanaan kaikkialla. 8-vuotiailla käyttö oli vielä rajoitetumpaa ja puhelin saatettiin jättää esimerkiksi koulupäivän ajaksi tai leikkimään lähtiessä kotiin. Toisaalta ekaluokkalaisissakin oli niitäkin, jotka kuljettivat kännykkää ahkerasti mukana myös koulussa, koska heillä oli tapana viestittää vanhemmilleen koulupäivän päätyttyä tai iltapäiväkerhosta lähtiessä. Muutaman viime vuoden aikana julkisuudessa onkin keskusteltu runsaasti oppilaiden omista mobiililaitteista kouluympäristössä. Alakouluissa kännykän käyttö on yleensä kokonaan kielletty, myös välituntisin, eivätkä haastatellut ekaluokkalaiset kertoneet, että heidän luokassaan olisi tätä sääntöä juuri rikottu. Yläkouluissa puhelimen käyttö oli yleensä sallittua välituntien aikana ja satunnaisesti tietyillä tunneilla.

Opettajat ovat herättäneet julkisuudessa keskustelua siitä, että puhelimesta on tullut kouluissa ongelma. Kiusaus kaivaa puhelin laukusta kasvaa monella oppilaalla suureksi ja pelien pelaaminen, latailu ja kuvaaminen häiritsevät oppitunteja ja lisäävät mm. kiusaamisen mahdollisuuksia koulussa. Opetus- ja kulttuuriministeriössä onkin valmisteilla lakialoite, joka mahdollistaisi puhelinten takavarikoinnin jopa voimakkeinoin. Tähän saakka koulujen kännykkäparkit ja kiellot ovat perustuneet vapaaehtoisuuteen. (YLE, 27.8.2013)

Nuoret hengaavat toistensa kanssa netissä niin koulunkäytävillä kuin oppituntien aikana

Myös tämän tutkimuksen 11- ja 14-vuotiaiden haastatteluissa tuli esille, että kännyköitä käytetään ahkerasti kouluissa. Yläkoululaisten mukaan puhelinta käyttivät koulupäivän aikana "kaikki" ja sääntörikkomukset olivat yleisiä. Puhelinta käytettiin säännöllisesti myös oppituntien aikana.

"K: Onks teillä koulussa kännykkään liittyviä sääntöjä?

V: Siis tunnilla ei saa käyttää, mutta välitunneilla saa ihan vapaasti.

K: Käyttääks monet?

V: Kaikki.

K: Okei. Puuhatteko te sitten omien puhelintenne kanssa, puhuttekste mitään keskenänne?

V: Siis joo, samalla. Joskus me ollaan tehty silleen, että jopa istutaan vierekkäin, mutta sit puhutaan siellä Facebookissa.

K: Miks?

V: Ruokalassa silleen. Kun kato pitää syödä samaan aikaan, niin siinä on kuitenkin aina toinen käsi vapaana, että voi aina viestitellä."

HA, tyttö 14-vuotta

"K: Mites muuten kännykän käyttö koulussa, niin onks teillä ollut opettajien kanssa siitä vääntöä?

V: No kerran mulla, mä olin lähettänyt kaverille viestin kesken tunnin, mutta ei mulla oikeen sitä ennen eikä jälkeen ollu mitään ongelmaa.

K: Onks se ollut semmonen asia, että se ois ollut teidän luokassa jotenkin esillä?

V: No siis, noi meidän luokkalaiset pojat niin on ollut tunnilla puhelimella. Mutta sitten kun niille on sanottu, niin sit ne ottaa sen heti pois kuitenkin."

HA, tyttö 14-vuotta

13-16-vuotiaiden matkapuhelinten käyttöä kouluissa havainnoimalla ja haastatteleamalla tutkinut Reijo Kupiainen (2011 & 2013c) kirjoittaa, että lapset ja nuoret pyrkivät kännyköiden avulla luomaan koulun virallisen tilan keskelle viihtyisän oman ja epävirallisen tilansa. Koulutilan ja yksityisen rajat ovat näin sekoittumassa. Opettajien on miltei mahdoton valvoa kännykän käyttöä tunneilla, koska viestin lähettäminen kestää vain hetken, ja kun opettaja huomauttaa asiasta, puhelin on jo poissa. Oppilaat voivat olla näin fyysisesti läsnä luokkatilassa, mutta sosiaalisesti läsnä jossakin toisessa verkkotilassa (em.).

Tässä tutkimuksessa sosiaalista mediaa käyttävät nuoret kertoivat, että koulupäivän aikana voi olla suorastaan pakko päästä tarkistamaan Facebookista "mitä on meneillään". Välituntien matopeliringit ovat historiaa, mutta sen sijaan nuoret kommunikoivat samalla koulunkäytävällä olevien kavereiden kanssa Facebookin tai WhatsAppin välityksellä. Kupiainen (em.) kutsuu tällaista median käyttöä hengaaimeksi – ihmiset viettävät aikaa yhdessä pelaten, tavaten ystäviä, jakaen sisältöjä ja jutellen internetissä. Netin kautta kommunikointi ei ole nuorille sen vähemmän autenttista tai oikeaa kuin naamatusten juttelu. Koulunkäytävillä online- ja offline -ympäristöt yhdistyivät saumattomasti ja monet nuoret voivat kokea verkossa kommunikoinnin myös helpommaksi kuin suoran kohtaamisen. EU Kids Online -tutkimuksessa noin puolet lapsista ja nuorista nimittäin koki, että he pystyvät olemaan verkkoyhteisöissä helpommin oma itsensä kuin kohdatessaan ihmisiä kasvokkain (Livingstone 2010, 44).



17 % oppilaista käyttää kännykkää oppituntien aikana
58 % oppilaista käyttää kännykkää välitunneilla melkein joka päivä

(Kupiainen, 2011)

Koulutiloissa kännyköiden käytöstä myös neuvoteltiin opettajien kanssa. Joillakin tunneilla omien mobiililaitteiden käyttäminen oli haastateltavien mukaan sallittua. Esimerkiksi käsityötunneilla moni lapsi ja nuori kertoi kuuntelevansa puhelimestaan musiikkia luvallisesti. Kännykkäkameraa saatettiin myös käyttää koulutehtävien tallentamisessa: kirjoittamisen sijaan opettajalta voitiin pyytää lupa kuvan ottamiseen taululle kirjoitetuista läksyistä.

"K: Otaksä ikinä mitään kuvia kännykällä?"

V: Välillä mä otan läksyistä kuvia tai koealueista koulussa.

K: Ettei tarvi kirjottaa sitten ylös. Onks se niin tarkka kamera, että siinä näkyy kaikki?"

V: On se aika tarkka."

HA, poika 14-vuotta

Kupiainen (2011) huomauttaa, että nuoret käyttävät koulutiloissa kännykkää monella tavalla luovasti ja omaehtoisesti ottamalla esimerkiksi videoita ja kuvia toisistaan, ja näissä otoksissa koulu näyttäytyy kiinnostavalla tavalla sosiaalisena ympäristönä ja yhteisönä, jossa oppilaat elävät ja viettävät aikaa yhdessä virallisen opiskelun lisäksi. Täysin ongelmatonta tämäkään ei ole, sillä koulutiloissa kuvissa esiintyviltä harvoin kysytään lupa kuvaamiseen ja opettajat joutuvat usein ratkomaan esimerkiksi kuvien julkaisemiseen liittyviä konflikteja nuorten kesken. Kouluissa on kuitenkin löydetty myös uusia malleja siihen miten oppilaiden puhelimia on käytetty osana opetusta, ja lasten omien mobiililaitteiden hyödyntäminen opetuksen osana haastaa kouluja tulevaisuudessa edelleen (Tuomi & Multisilta 2011).

5. Pelit – kaverien kanssa suuria tunteita

Edellisissä luvuissa on jo tuotu esille monia esimerkkejä lasten ja nuorten pitämistä peleistä. Vaikka jokaisella tutkimuskierroksella leikit ja pelit ovat olleet keskeisiä lasten ja nuorten arjessa, vuonna 2013 pelaamisesta tuntui silti syntyvän enemmän puhetta kuin aikaisemmin. Yksi syy voi olla pelien mahdollistavien laitteiden yleistyminen lasten ja nuorten käytössä. Monissa perheissä varhaisnuorilla ja nuorilla oli jo omat (kannettavat) tietokoneet, ja mobiili internet ja älypuhelimet olivat lisänneet mobiilipelien suosiota⁹. Vaikka pelaamisesta on tullut lasten ja nuorten valtavirtaviihdettä, aina löytyy joukosta niitäkin, joiden arjessa pelaaminen ei ole kovin keskeisellä sijalla. Tässä tutkimuksessa oli muutama tällainen henkilö – yleensä tyttö – eivätkä he välttämättä itsekään osanneet sanoa, miksi pelaaminen ei (enää) huvittanut.

”No ennen mä tykkäsin pelata jotain pleikkaa tai jotain tollasta, mutta ei mua enää kiinnosta se yhtään.

K: Mikäs siinä on, miks sua ei enää kiinnosta?

V: En mä tiää, en mä jaksa. Jotkut mun kaverit on sellasia, että ne tykkää pelata, sitten mä oon aina sillee, että en mä jaksa enää pelata.

K: Onks siitä monta vuotta kun sä oot lopettanut sen pelaamisen? Vai vähemmän aikaa? Pelasikäs vielä viime talvena?

V: En tai silloin mä olin vähentänyt sitä, että en mä pelannut mitään just. En mä varmaan viime vuonna enää pelannut. No, pleikalla mä tykkään viel laulaa Singstaria.

K: Pelaatko sä Facebookissa mitään pelejä?

V: En. Aika moni pelaa siellä jotain, mut mä en halua. Ja sit kun niihin peleihinkin jää koukkuun silleen, kun jotkut mun kaverit on silleen, että pitää pelaa nyt tota.”

HA, tyttö 14-vuotta



Pelaamisesta on tullut valtavirtaviihdettä. Televisio on yhä perheenjäsen, mutta ei enää lapsista ja nuorista kiinnostavin tai hohdokkain.

(Duek 2013)

9 Mobiilipelin suosion kasvusta ja vastaavasti konsolipelien suosion lievästä laskusta raportoi myös Pelaajabarometri 2013: https://uta17-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1

Taustatietolomakkeessa kysyimme 5- ja 8-vuotiaiden vanhemmilta kuinka paljon heidän lapsensa suurin piirtein päivässä pelaavat. Tähän voi olla vaikea vastata, sillä pelaaminen oli monessa perheessä ajoittaista. Lapset ja nuoret voivat pelata enemmän viikonloppuna ja lomilla kuin arkena, vanhempien asettamista peliajoista voidaan joustaa lapsen ollessa sairas tai jos ulkona on huono sää ja tietenkin lapset voivat pelata myös vanhempien tietämättä. Esimerkiksi 8-vuotiaiden perheissä kaksi vanhempaa valitsi vaihtoehdon "ei lainkaan", koska heidän kodeissaan päivittäinen pelaaminen ei ollut sallittua, vaikka lapsi silloin tällöin saikin pelata. Suurin osa (7 kpl) 8-vuotiaista käytti pelaamiseen heidän vanhempiensa mukaan alle tunnin päivässä, neljä lasta pelasi 1-2 tuntia päivässä. 5-vuotiaista alle tunnin päivän pelaavia oli kahdeksan lasta ja neljän kerrottiin pelaavan pari tuntia päivässä. Sekä 5- että 8-vuotiaat pelasivat säännöllisesti digitaalisten pelien lisäksi (tai sijasta) myös lautapelejä, 5-vuotiailla suosittuja olivat lisäksi palapelit. Puolet 5-vuotiaista pelasi tavallisesti kännykkäpelejä.

Millaisia pelejä lapsi tavallisesti pelaa?	5-vuotiaat (n=12)	8-vuotiaat (n=13)
Lautapelejä	11	12
Palapelejä	9	3
Konsolipelejä	2	9
Nettipelejä	7	11
Kännykkäpelejä (Angry Birds, Pure Skate, Pou)	6	10

11- ja 14-vuotiaat vastasivat pelaamiseen liittyviin kysymyksiin itse. Varhaisnuoret pelasivat vielä jonkin verran lauta- ja korttipelejä, yläkoulussa digitaaliset pelit veivät voiton. Tyttöjen ja poikien pelitapojen välillä oli oletettuja eroja.

Tyttöjen pelaamista voi kuvailla satunnaiseksi ja sosiaaliseksi. He saattoivat pelata säännöllisestikin, mutta yhtä roolipelaajaa lukuun ottamatta, he eivät kuvanneet pelaamista itselleen kovin tärkeäksi. Muutama tyttö pelasi strategia- tai taistelupelejä, mutta suurimmat suosikit olivat ns. "vaaleanpunaisia pelejä" - virtuaalilämmäpelejä (esim. goSupermodel), jossa keskeistä on sosiaalinen vuorovaikutus toisten pelaajien kanssa (vrt. Reijmersdal ym. 2013). Esimerkiksi goSupermodel-sivustolla on keskustelufoorumi ja chattimahdollisuus pelaajille. Vuonna 2010 tytöt suosivat Facebook-pelejä (esim. Farmville, Petville), mutta nyt kolme vuotta myöhemmin Facebook pelialustana ei ollut enää yhtä suosittu.

Poikien pelaamista voi taas kuvailla sitoutuneeksi (Suoninen 2013, 167-168). 11-vuotiaat pojat pitivät etenkin urheilupeleistä, 14-vuotiaat pojat taas sota- ja seikkailupeleistä, jotka vaativat usein pitkäjänteisyyttä ja joissa juonikuviot ovat monimutkaisia. Kolme vuotta sitten poikien huoneista löytyi Playstation-musiikkipeleissä (Guitar Hero, Band Hero) käytettäviä, kitaroita tai rumpuja muistuttavia peliohjaimia. Vuonna 2013 samat ohjaimet saattoivat lojua yhä huoneiden nurkissa, mutta soittopelit olivat menettäneet hohdokkuutensa tutkimuslasten parissa. Pelisuosikit vaihtuvatkin paljolti sen mukaan mitkä pelit ja laitteet nousevat omassa kaveripiirissä tai koululuokassa pinnalle.

Millaisia pelejä tavallisesti pelaat?	11-vuotiaat (n=10)		14-vuotiaat (n=10)	
	Tytöt	Pojat	Tytöt	Pojat
Lautapelejä	3	3	1	
Korttipelejä	1	2	1	
Älypelejä (esim. mahjong)	1	1		
Muistipelejä		1		
Virtuaalielämä-/lemmikki-pelejä (Sims, goSupermodel, Pou)	4		5	
ihQ-pelejä	1			
Taistelupelejä (Battle Field)		1	1	1
Fantasiapelejä		1		1
Sotapelejä (esim. Call of Duty)		2		4
Strategiapelejä (esim. Spore)		2	2	
Ralli- ja autopelejä		2		1
Urheilupelejä		5		
Seikkailupelejä (esim. Lords of the Rings)		2		2
Muita? (esim. kirjoitettavat roolipelit)			2	

Vaikka taustatietolomakkeissa suuri osa vanhemmista totesi kiinnittävänsä huomiota mediasisältöjen ikärajasuositukseen, poikien pelien suhteen ei ilmeisesti olla kovin tarkkoja, sillä suuri osa 11- ja 14-vuotiaiden taistelu- ja sotapeleistä on merkitty ikärajasuosituksella K16 tai K18. Esimerkiksi pari 11-vuotiasta oli pelannut väkivaltaisuuksensa takia julkisuutta saanutta GTA-peliä (Grand Theft Auto), joka on kielletty alle 18-vuotiailta. Kotilainen ja Suoninen (2013, 22) ovat tehneet saman havainnon ja huomauttavat, että vanhempien tulisi kiinnittää enemmän huomiota etenkin poikien pelaamiseen ja keskustella heidän kanssa pelisisällöistä. Tässä tutkimuksessa huomasimme kuinka mielellään lapset ja nuoret puhuivat aikuisten kanssa pelaamisesta ja pelisisällöistä. Jo 5-vuotiaat toimivat aikuiselle opettajana ja näyttivät mielellään, mitä pelissä tulisi tehdä. Pelaamisesta kysyminen avasi usein koko keskustelutilanteen.

”Mä oon päässyt jo tän tason läpi.

K: Niin just, sä oot siinä tosi hyvä sitten.

V: Ja taas tippu. Tippuilee. Voit sääkin tätä koittaa.

K: Joo. Jos ton katkasee ensin.

V: Joo, noi tähdet.

K: Niistä saa lisää pisteitä vai?

V: Mut mä näytän miten se olis oikeesti voinut mennä, että olisi saanut noi loput. Noin. Noin. Noin.”

HA, poika 5-vuotta

Mobiilipelien myötä pelaaminen on laajentunut kodeista kaikkiin arkiympäristöihin ja pelaaminen onkin luonteeltaan hyvin erilaista riippuen siitä missä ja millä tarkoituksella pelataan. Vuonna 2013 lapset ja nuoret kertoivat pelaavansa kännykällä tai tabletilla omassa huoneessa, koululuokassa tai -käytävällä, kotipihan trampoliinilla, mökillä, matkalla harrastuksiin tai odotellessaan ostoskeskuksessa. Kännykällä pelaaminen voi olla satunnaista ns. taukopelin näpyttelyä bussimatkan aikana. Suhteellisen helpon pelin pelaaminen on ajantappamista tai rentoa ajatusten nollaamista.

”V: Mä en pelaa kun tätä.

K: Mikä se on? Näytä mitä siinä yritetään tehdä?

V: No siinä vaan hypitään tasolta toiselle.

K: No mitä jos se kissa putoo, sit se kuolee vai?

V: Niin ja tää nopeutuu koko ajan. Ja noi menee pienemmäks noi palkit.

K: Okei. Onks toi semmonen ajatusten tyhjämisspeli vai?

V: On.”

HA, tyttö 14-vuotta

Aivan toisenlaista pelaamista edustavat pitkäjänteisyyttä vaativat netti- ja konsolipelit, joiden parissa kuluu helposti useita tunteja. Nämä pelit ovat usein kerronaltaan jo niin monimutkaisia, että niiden pelaaminen vaatii harrastamista ja ainakin jonkinlaista perehtymistä (Ermi ym. 2004).

Pelaamisesta harrastus ja kilpailulaji

Joillekin lapsilla ja nuorille pelaamisesta on tullut tavoitteellinen harrastus. Aktiiviseen pelikulttuuriin kuuluu esimerkiksi LAN:ien järjestäminen (local area network), joissa pelaajat kokoontuvat pelaamaan samaan tilaan ja yhdistävät koneet toisiinsa lähiverkon avulla. Pelaaminen on myös kehittymässä harrastamisesta edelleen kohti vakavaa urheilua. Vuonna 2010 Suomeen perustettiin Elektronisen urheilun liitto, joka pyrkii edistämään tavoitteellista kilpapeliamista. Kilpapeliaminen määritellään urheiluksi (eSports), jossa pyritään kehittämään henkisiä ja fyysisiä kykyjä informaatioteknologian hallinnassa. (Kinnunen 2010, Kojo 2012, Harniainen ym. 2013)

Vaikka pelaamisesta on tullut vähitellen koko kansan viihdettä, siihen liitetään yhä uhkakuvia. Pitkään julkisuudessa ja tutkimuksessa on pohdittu väkivaltaisten pelien vaikutuksia (Elson & Ferguson 2013), nytemmin keskustelun painopiste on siirtynyt ehkä enemmän peliriippuvuuteen. Monet tämänkin tutkimuksen vanhemmat pohtivat peliväkivallan vaikutuksia ja olivat huolissaan heidän mielestään liiallisesta pelaamisesta. 8-, 11- ja 14-vuotiaiden tutkimuslasten ja nuorten mielestä vanhemmat eivät taas kovin hyvin ymmärtäneet pelaamista tai osanneet ajatella sitä ainakaan harrastuksena. Toisaalta mukana oli myös pelaavia vanhempia sekä niitä, jotka näkivät peleissä myös paljon myönteistä. Esimerkiksi lasten sosiaalisten taitojen arvioitiin lisääntyvän peliympäristöissä:

"V: Siinä pelissä on hyvä, että siellä keskustellaan toisten kanssa. He on ekaluokkalaisia, niin tää oppii kirjoittamaan. Siitä mä oon pitänyt hyvänä, että saa sitäkin taitoo harjotella.

K: Niin siellä voi sit jutella toisten pelaajien kanssa?

V: Joo, siellä on tuttuja hahmoja ja moikataan. Se on lasten Facebook.

HA, 8-vuotiaan pojan vanhempi

Lapset ja nuoret olivat tietoisia vanhempien huolenaiheista ja toiveista. He olivat myös hyvin perillä siitä, että vanhemmat pitävät hyödyllisistä peleistä, joissa voi oppia jotakin. Niinpä oma pelitoive voitiin perustella korostamalla pelissä oppimista - sotapelissäkin opittiin miekkailua ja kaupankäyntiä:

"K: Miksi sun pitäis saada pelata semmosta peliä?

V: Siinä voi oppia jotenkin.

K: Mitä siinä voi oppia?

V: Miekkailua. Kaupantekemistä.

K: Okei. Siis siinä pelissä miekkaillaan ja käydään kauppaa siinä pelissä?

V: Niin, siis soditaan."

HA, poika 8-vuotta

Täysin eri puolilla vanhemmat ja lapset eivät kuitenkaan pelaamisen suhteen ole, sillä lapset ja nuoret eivät itsekään arvostaneet liiallista pelaamista. Heidän mielestään pelata voisi ehkä huomattavasti enemmän kuin mitä vanhemmat toivoisivat, mutta kaveria, joka ei tee muuta kuin pelaa, pidettiin jollain tavalla säälitävänä:

"K: Millos lapset on liikaa koneella?

V: Sillon jos ne pelaa 24/7

K: Onko sulla sellasia kavereita, jotka vaan pelaa ja pelaa?

V: Kalle Kaivola. Jani Virtanen. (nimet muutettu)

K: Onks ne semmosia, ettei ne tuu pihalle?

V: Joo, ne pelaa pelkästään."

HA, poika 11-vuotta

Tutkimukseen osallistuneet lapset eivät itse kokeneet, että heidän olisi vaikea lopettaa pelaamista tai että pelaamattomuus olisi heille ongelmallista. Jotkut kommentit paljastivat, että osa lapsista pelaisi mielellään iltayöhön asti. Vanhempien mielestä peliriippuvuudelta näyttävä käytös voi joskus olla taktinen valinta: jos pelaamisen vaihtoehtona oli kotitöiden tekeminen tai muu tylsänä pidetty homma, oli mukavampaa ummistaa korvat ja jatkaa sinnikkäästi peliä.

Toisaalta myös pelin tapahtumat voivat sitoa peliin – esimerkiksi yhdessä pelattavissa roolipeleissä jokaisella pelihahmolla on paikkansa ja päämääriin pyritään yhdessä. Yhden pelaajan äkillinen häipyminen paikalta jättäisi pelaavat kaverit pulaan. Tällaisissa peleissä lasten ja nuorten voi olla vaikea arvioida peliin kuluvaan aikaan ennalta ja kotona syntyy helposti riitoja, jos vanhemmat eivät ymmärrä, miksi peliä ei voisi noin vaan lopettaa peliajan tullessa täyteen. Pelien aiheuttamia ristiriitoja voisikin vähentää se, jos vanhemmat olisivat enemmän perillä pelien sisällöistä ja pelaamisen logiikasta.

”Jos joku äiti tyyliin huutaa, että pitää mennä siivoon huonetta, niin se on vähän sillee, että ei kyllä oikeen kiinnostas. Mut jos joku kaveri tyyliin soittaa, että lähetkö ulos mun kaa, niin sit mä kyllä lähen ihan helposti. Et en mä mitään tapaamista jätä väliin sen takia, että mä haluan pelata.”

HA, tyttö 14-vuotta

5.1. Mikä peleissä kiehtoo? ”Saa ihan itse päättää mitä tapahtuu”

Monet tutkimuslapset pitivät pelaamista viihdyttävämpänä ja kiinnostavampana puuhana kuin esimerkiksi television katselua. Mikä heitä peleissä oikein viehättää? Poimimme haastattelupuheesta seitsemän motivoivaa tekijää, jotka saavat lapset ja nuoret viihtymään pelien parissa. Osa syistä on tuttuja myös aikaisemmasta pelitutkimuksesta, jossa on selvitetty palaamisen funktioita (esim. Reijmersdal ym. 2013; Raphael ym. 2010; Kallio ym. 2007; Greenberg ym. 2010, Yee 2006).

Mikä peleissä kiehtoo?

1. Haasteiden ratkominen, kehittyminen
2. Hauskuus, ajanviete, viihtyminen
3. Sosiaalisuus, yhdessä tekeminen, yhteenkuuluminen
4. Vapaa itsensä ilmaiseminen, luovuus
5. Elämykset, tunteiden kokeminen, fantasia
6. Voittaminen, kilpaileminen
7. Oman osaamisen osoittaminen, arvostuksen saaminen

Haasteiden ratkominen. Vaikka suuri osa etenkin poikien suosimista toiminta- ja seikkailupeleistä sisältää väkivaltaisia kohtauksia ja pelin juoni rakentuu vihollisten tuhoamisen ympärille, von Feilitzen (2010) huomauttaa, että pelaajille väkivaltaisuus ei ole välttämättä itseisarvo tai pelin paras puoli. Sen sijaan pelissä ovat tärkeitä sen tarjoamat haasteet ja niiden ratkominen sekä omien pelitaitojen kehittyminen. Tämä tuli esille selvästi myös tutkimuslasten puheessa, kun he kuvailivat hyviä ja huonoja pelikokemuksia. Hyvä peli oli sellainen, joka haastoi pelaajaa ajattelemaan, eikä päästänyt häntä liian helpolla tai loppunut liian nopeasti.

”Kiva peli on sellanen, missä täytyy ajatella itse. Esimerkiks, no Angry Birdsissä niin siinäkin tarttee vähä mieltä. Mutta ei liian vaikeeta mieltimistä, että joutuu mieltiin kauan, mutta kuitenkin joutuu vähän käyttä..

K: Niin, että siinä joku pähkinä purtavaksi. No mimmonen on sitten huono peli?

V: No sellanen, joka on tosi yksinkertainen, esimerkiks kun vaan pompitaan jonku yli tai on joku pystyjuttu ja niitä tulee tasasin välein ja sellanen, että se on tylsä, tylsä..”

HA, tyttö 11-vuotta

Lasten ja nuorten mielestä peli ei siis saa olla liian helppo, mutta ei myöskään liian vaikea. Oman suorituskyvyn rajoilla toiminta saa sen sijaan aikaan mielihyvän ja onnistumisen tunteen. (ks. Kangas ym. 2009) Jos pelissä edistyminen koettiin aivan toivottamaksi, eikä se palkinnut pelaajaa riittävän usein, peli voitiin jättää kesken. Etenkään 5-vuotiaat eivät vielä jaksaneet keskittyä kovin pitkään, jos pelissä ei tapahtunut edistymistä.

”En mä vihastu enkä hermostu, mä vaan yritän uudestaan. Kyllä mä sitä aika paljon pelaan, mutta en mä oo kauheesti parempi kun sillon kun mä alotin. Mutta se yksi peli on aika vaikee, niin vaikee etten mä enää tykkää siitä. Se on sellanen sateenkaaripeli, jossa hevosta pitää liikuttaa, mutta sitten se vaan aina tipahtaa: kaula katkee ja vaan kyynel vierähtää. Se on ihan typerä peli! Mä hävisin joka kerta! Äitikin yritti, mutta sekään ei onnistunut. Sitten mä lopetin! Mutta eniten mä tykkään tanssittaa niitä hevosia. Siinäkin saa valita kauniit musiikit.”

HA, tyttö 5-vuotta

Sen sijaan jo 11-vuotiaat saattoivat kehittää taitojaan suosituissa peleissä hyvin pitkäjänteisesti ja arvioida omaa toimintaansa kriittisesti. 11-vuotias poika kertoi pelanneensa Empire-nimistä strategiapeliä vuoden ennen kuin huomasi omien taitojensa selvästi parantuneen. Pelissä kehittyminen ja sen kautta onnistumisen kokemusten saavuttaminen oli tällekin pojalle palkitsevaa:

”V: Useimmiten mä oon se surkee. Mä oon useimmiten mun kaverin kanssa niitä hitaimpia kehittymään siinä, jossain pelissä. Mutta sitten loppujen lopuksi me ollaan kumminki aika hyviä.

K: Niin, että sit hitaasti kehittyi yhtä hyväks kun nopeesti.

V: Joskus siihen sattuu meneen melkein vuosi.

K: Missä peleissä esimerkiks menis vuosi?

V: Esimerkiksi semmosessa Goodgame Studiosin strategiapelissä minkä nimi on Empire. Siinä pitää rakentaa linnoja. Meil oli aina jotain problemaa siellä. Tavarat lopussa tai jotain sinnepäin.”

HA, poika 11-vuotta

Monet pelaajat kehittävätkin suosituissa verkkopeleissä pelihahmojaan jopa vuosia ja hahmosta voi tulla osa minäkokemusta ja kasvavan nuoren identiteettiä (Kangas 2007, 52). Haasteiden ratkomisen ja pelissä kehittymisen on todettu olevan tärkeää etenkin pelaaville pojille. Myös pelaavat tytöt pitävät haasteiden ratkomisesta, mutta se ei määrittele heidän pelikokemustaan yhtä vahvasti. (Yee 2006, Reijmersdal ym. 2013)

Sosiaalisuus, yhdessä tekeminen. Aikaisemmin paljon pelaavia lasten ja nuorten ajateltiin helposti olevan todellisesta elämästä eristäytyneitä. Negatiivinen stereotypia oli yksin huoneessaan peliä tuijottava kalpea nörtti. Tutkimuksessa on kuitenkin todettu pelaamisen olevan monella tavalla vuorovaikutuksellista ja sosi-aalista toimintaa. Online-peleissä lapsi tai nuori on yhteydessä joka puolelta maailmaa tuleviin kanssapelaajiin. Usein pelejä myös kokoonnutaan pelaamaan kavereiden kanssa yhdessä, joko samaan fyysiseen tilaan tai kommunikoidaan pelin aikana jollakin toisella viestimellä.

Sosiaalisuus nousi myös tutkimuslasten puheessa vahvasti esiin – pelaaminen oli yksinkertaisesti mukavampaa yhdessä kuin yksin. Pojat esimerkiksi kertoivat muodostavansa verkkopeleissä oman kaveripiirinsä kanssa yhteisen tiimin ja pelaavansa sitten verkossa toista, tuntematonta joukkuetta vastaan. He juttelivat Skype:n avulla pelin aikana, laativat strategioita ja kommentoivat toisten ratkaisuja. Vaikka nimenomaan verkkopeleistä usein puhutaan vieraiden kohtaamisen paikkoina, tällä tutkimuskierroksella monet tutkimuslapset kertoivat pelaavansa verkossakin mieluiten heille jo ennalta tuttujen kavereiden kanssa. Myös peleissä näyttää näin todentuvan osittain se, että verkossakin lapset ja nuoret ovat eniten tekemisissä sellaisten henkilöiden kanssa, jotka he tuntevat myös netin ulkopuolella (Uusitalo ym. 2011). Tästä syystä lapset ja nuoret yrittivät myös houkutella pitämänsä pelin pariin sellaisiakin kavereita, joille peli oli vielä vieras.

”K: Pelaatko sä yksin vai kavereiden kanssa?

V: Molempien.

K: Kumpi on kivempaa?

V: No kavereiden kanssa.

K: Miksi se on haus Kempaa pelata kavereiden kanssa?

V: Koska sitten jos vaikka toinen mokaa, niin voi nauraa sille ja sitten nauretaan yhdessä.

Se on hauskaa.”

HA, tyttö, 14-vuotta

”V: Oikeestaan mä pelaan aika paljon kavereiden kanssa, että en mä yksin sinänsä hirveesti.

K: Onks se kavereiden kanssa kivempaa sitten?

V: Joo, se on mun mielestä paljon mielenkiintoisempaa.

K: Mitä pelejä te pelaatte?

V: Räiskintäpelejä jotain. Ja sitten tämmösiä seikkailupelejä.

K: Oottekste sitten samalla puolella jossain räiskintäpeleissä vai pelaatteko te toisianne vastaan?

V: Yleensä samalla puolella, puhutaan tuolla Skype:ssä kun pelataan.

K: Okei, että se on verkossa se peli silloin. Tuleeko sulle mieleen jotain pelin nimeä?

V: Tällästä mitä oon pelannut viime aikoina kun Arma2. Se on sellanen selviytymispeli, että s iinä on tavallaan avoin maailma. Ja sitten siellä selviydytään.

K: Mitä siinä tarvii tehdä?

V: Sun pitää etsiä ruokaa ja juomaa ja kaikki tämmöstä, että se pysyt hengissä.

K: Onks siellä jotain vastustajia, joilta pitää suojautua?

V: Siellä on tämmösiä zombeja.”

HA, poika 14-vuotta

Lapset ja nuoret pelasivat myös yksinpeleiksi suunniteltuja pelejä yhdessä toisten kanssa – yksi pelasi ja muut katselivat vieressä. Etenkin perheen nuorimmat osallistuivat peleihin usein ensin katselijoina tarkkailemalla vanhempien sisarusten pelaamista. Vanhemmat sisarukset myös opettivat pikkusiskoja ja -veljiä pelin käytössä. Pelaamista niin kuin muutakin leikkimistä ja mediankäyttöä opitaan vertaisoppimisena lasten kesken.

”K: Pelaatko sä yksin vai siskon kanssa noita pelejä?”

V: Siskon kanssa.

K: Antaako se sun pelata vai katoksä siinä vieressä?”

V: Yleensä minä katon, mutta joskus sisko antaa ja me vaihetaan. Iskä sanoo koska sen pitää antaa minulle se.

K: Niin, teillä on sitten semmoset pelivuorot.

V: Niin, ja iskä katoo kellosta aikaa.

K: Tuleeko teille koskaan riitaa siitä pelaamisesta?”

V: Tulee joskus. Sillon iskä sanoo, ettei kumpikaan pelaa.

K: Onks se sun mielestä kuitenkin kiva istua siinä vieressä? Sanotko sä sun siskolle, että mitä sen kuuluis vaikka tehdä?”

V: Sisko sanoo minulle. Sit jos on semmosta, että mä en saa sitä rikottua, niin sisko auttaa.”

HA, tyttö 5-vuotta

Lapset ja nuoret kertoivat, että tärkeä osa pelaamista on pelistä ja sen tapahtumista puhuminen kavereiden kanssa – niin pelin aikana kuin etu- ja jälkikäteen. Myös peliin liittyvän lisätiedon etsiminen muilta verkkosivuilta, lisätiedon tuottaminen esimerkiksi pelivideoiden muodossa ja niistä keskustelu voi olla osa kavereiden kanssa jaettua pelikokemusta (vrt. Sotamaa 2013). Ekaluokkalaisetkin saattoivat suunnitella jo koulun pihalla kenen luokse pääsisi pelaamaan ja mitä juttuja tämän hetken suosikkipelissä pitäisi tehdä:

”K: No jutteletko te koulussa vaikka välitunnilla kavereiden kanssa niistä peleistä mitä te pelaatte?”

V: Siis Star Warsista. Me puhutaan siitä, että jos me tultaisiin toisten luo kylään ja sit me voitaisiin läpistä niitä tasoja mitä me ei osata vetää.”

HA, poika 8-vuotta



Pelaamista tulisi ajatella harrastuksena muiden harrastusten ohella. Peli-aikojen tiukan valvonnan sijaan tärkeämpää on pelien sisältöjen valvonta ja niistä keskusteleminen.

(Kangas ym. 2009)

Luovuus, itsensä ilmaiseminen. Joillekin pelaaville lapsille ja nuorille tärkeää pelissä oli pelitilan ja -hahmojen muokattavuus, suunnittelu ja pelin mahdollistamat vaihtoehdot. Heidän mielestään kiinnostava peli oli riittävän avoin ja jätti pelaajalle valinnanmahdollisuuksia. Esimerkiksi Sims-pelin jatkuvan suosion syynä mainittiin juuri se, että pelissä on mahdollista rakentaa oma maailma, sisustaa taloja ja suunnitella vapaasti hahmojen elämää. Katriina Heljakka (2012) toteaa, että itse asiassa Simsissä hyvin perinteinen leikkitapa on siirretty dynaamiselle alustalle, joka mahdollistaa nukkekotileikin monipuolisen elollistamisen.

"K: Mikä susta on hauskaa siinä Simsissä?

V: Kun voi itse sisustaa sen talon ja sitten itse päättää mitä sinne tulee ja sit niille tyypeille saa itse tehdä mitä haluaa. --

K: Mikä sun mielestä on sit semmonen huono peli?

V: Ettei siinä itse voi kauheesti tehdä mitään ja sit siinä on vaan, että paina sitä ja sitä."

HA, tyttö 11-vuotta

Aivan toisentyypisiä strategiapelejä pelaava 14-vuotias poika oli samaa mieltä. Hänestä Arma 2 -nimisen pelin paras puoli oli suuri pelialue ja valinnanmahdollisuudet:

"K: Mikä siitä tekee sun mielestä hyvän pelin?

V: Mun mielestä se, että se on avoin maailma. Siinä on 204 kilometriä sitä pelialuetta ja sit t osiaan kun sä voit tehdä kavereiden kanssa, tavallaan tehdä mitä haluat siellä silloin.

Saa itse paljon päättää, että mitä tekee.

K: No mimmonen on sun mielestä huono peli?

V: Riippuu vähän siitä pelityypistä, että esimerkiks joku urheilupeli, niin se ei oo hirveen monipuolinen sinänsä, kun ei sillä oo tarkoitukseen olla, mutta jos esimerkiks toi peli mitä mä kavereiden kanssa pelaan, niin jos se olis semmoinen tosi rajattu, niin se ei olis hyvä.

Se riippuu vähän mikä sen pelin idea on."

HA, poika 14-vuotta

Myös World of Warcraft -tyyppisten verkkoroolipelien vetovoiman on nähty olevan pelimaailman rajattomuudessa. Pelissä ei ole selkeää päätepistettä, vaan maailma kasvaa pelaajien toiminnan tuloksena. Mitä monipuolisemmaksi pelimaailma kehittyy, sitä suurempi on pelaajien houkutus palata pelin pariin. (Kinnunen 2010)

Pelaajien luovuus näkyy lisäksi kaikenlaisessa oheistoiminnassa. Sonja Kangas (2007, 53-54) kirjoittaa, että lasten ja nuoret pelikulttuurissa luovuus näkyy esimerkiksi pelihahmojen muunteluna, omien kuvien julkaisemisena pelien fanisivustoilla, peliyhteisökohtaisena luovana kielenkäyttönä ja tosielämän tapahtumien ja muiden mediasisältöjen siirtämisenä leikkittäväksi peliympäristöön. Peleistä pyritään myös löytämään niihin jääneitä teknisiä virheitä (haxaus), joiden avulla käyttäjän on mahdollista muunnella virtuaalimaailmaa tai omaa pelihahmoa.

Fantasia, elämykset. Toistuvasti tutkimukseen osallistuneet lapset toivat esiin, että peleissä viehättää se, että niissä voi kokea ja tehdä asioita, joihin ei ole mahdollisuuksia todellisessa elämässä. (vrt. Kallio ym. 2007, Jansz ym. 2010). Pelitodellisuutta eivät rajoita ihmisen säätämät tai luonnonlait, ei pelaajan ikä, asuinpaikka tai elämäntilanne. Lapset ja nuoret voivat kokeilla peleissä rooleja ja suhteita, joihin eivät koskaan rohkenisi offline-elämässä. 14-vuotias roolipelaamisesta innostunut tyttö korosti, ettei hän ole

oikeasti kiinnostunut väkivallasta (ehkä osoittaen näin, että oli tietoinen peliväkivaltaan liittyvästä keskustelusta), mutta siitä huolimatta tällainenkin rajojen ylittäminen fantasiana pelissä kiehtoo:

"K: Osaaksä vielä kertoo et mikä siinä ropettamisessa on parasta?"

V: No kai sit siinä on se että, saa ihan itse päättää että mitä sille omalle hahmollensa tapahtuu.

Et, ku oikeessa elämässä joutuu, on näitä kaikkii sääntöjä, että ei saa hakata toista niin, sit siellä ropessa on silleen että voi ihan hyvin, niinku eläimillä tarkotan. Emmä oo silleen että mua kiinnostais hakata ihminen [naurua] mutta, siis siellä ei oo ihmisten sääntöjä...

K: Ni se on ihan erilainen todellisuus siis tavallaan missä siin eletään?"

V: Nii."

HA, tyttö 14-vuotta

Pelit & mielikuvitusleikit

Myös peleistä kimmokkeensa saavat leikit ovat osa pelikulttuuria ja pelit toisaalta leikin jatkumoa. Digitaaliset pelit näkyivät monissa tutkimuslasten leikeissä. Reeli Karimäki (2007) pitääkin turhana huolta siitä, että digitaaliset pelit olisivat syrjäyttäneet lasten mielikuvitusleikit, pikemminkin pelit tarjoavat leikkeihin uusia virikkeitä. Leikkeihin sisältyy paljon luomisvoimaa.

Vuonna 2013 esimerkiksi netin ponipelit olivat tutkimukseen osallistuneiden pienten tyttöjen suosiossa ja näin heppaleikkejä leikittiin myös peliympäristön ulkopuolella ja paikoitellen myös pelatessa. Pelihahmot siirtyivät omiin leikkeihin ja omat mielikuvitushevosekset osaksi pelitarinaa:

"Yleensä mä hellittelen ja hoivailen mun mielikuvitushevoseja. Ritvalta on just syntynyt varsa. Se on aika suloinen! Ritvalla on kaks varsaa: toinen on nimetön ja toinen on nimellinen. Sen toisen nimi on Muitten Hevosten Pelastaja, ja se on vähän masentunut. No sen takii, se on masentunut, kun se miettii muitten kauniita nimiä ja sitten sen rumaa nimeä, se ei tykkää tollasesta nimestä."

HA, tyttö 5-vuotta

Tasoilta toisille siirtymiset, roolitukset ja vihollista vastaan kamppailut ovat tuttuja asetelmia pelaamista peleistä ja näkyivät etenkin poikien leikeissä. Leikeille annettiin myös nimiä, jotka muistuttivat selvästi pelien nimiä:

"K: Mikäs tää on tämä "What a shame"?"

V: Se on sellanen leikki. On semmonen pallo ja vedetään toisille, kun toinen on maalivahti. Pomppii tossa trampalla vuoron perään ja pallolla yritetään sitten yrittää tehdä sitä maalia toiselle. Se on tällönen, että siinä on semmonen peli mukana. – Pallo on mukana ja jotain muuta, että nää kävelee silleen matalalla ja tekee täällä juttuja.

K: Mitäs juttuja ne on?"

V: Siinä taistellaan vihollisia vastaan.

K: Mielikuvitusta, eiks vaan? Onks teille sitten, te ootte yhdessä joukkue niitä vihollisia vastaan?"

V: Joo.

K: Mistä se nimi tulee?"

V: Koska me keksittiin se."

HA, poika 8-vuotta

Peliympäristöt tarjoavatkin lapsille ja nuorille myös identiteettileikkittelyn mahdollisuuden. He voivat samastua pelihahmoon ja -todellisuuteen. Poika voi seikkailupelissä olla hetken kaikkivoipa, fyysiset rajat ylittävä toimintasankari ja varhaisnuori tyttö leikkiä aikuista, omaa asuntoaan sisustavaa huippumallia. Teknologian kehittyessä yhä realistisemmilta näyttäviin peleihin on entistä helpompi samastua. Lapsen kasvaessa hän alkaa yleensä kiinnittää enemmän huomiota myös pelin ominaisuuksiin, grafiikkaan ja visuaalisuuteen. Yleensä mitä nuorempi lapsi on kyseessä, sitä voimakkaammin hän samastuu pelissä esiintyvään hahmoon. Pojat näyttävät myös identifioituvan voimakkaammin pelihahmoihin kuin tytöt. (Hefner ym. 2007).

Pelaaminen ja pelihahmoihin samastuminen oli monille lapsille ja nuorille tunteita herättävä kokemus. Pelaajat kokivat niin iloa, pelkoa, jännitystä kuin surua. 14-vuotias roolipelaajatyttö kertoi, että joskus hän saattaa jopa itkeä eläytyessään kirjoittamansa tarinan vaiheisiin. Toisaalta pelaaminen voi olla myös katharttinen kokemus – kiukkuisella tuulella pelaaja voi purkaa mielialaansa toimimalla pelissä rajusti tai väkivaltaisesti:

K: Ooksä huomannu ku sä pelaat, aattelin vaa ku sä sanoit tosta musiikista että, se vaikuttaa sun tunteisiin niin, kun sä pelaat sen eläinhahmon kautta niin koeksää erilaisii tunteita siinä?

V: Siis, joskus käy niin päin, että mä puran mun tunteet tavallaan. Jos mä oon vaikka vihanen, ni sit mun hahmosta tulee vihanen. Jos on mahdollista siinä tilanteessa.

K: Mitä se sit tekee?

V: No sitten esimerkiks mä saatan laittaa jonkun ihan random-tyypin tulemaan ja se hyökkää sen mun tyyppin kimppuun ja sit se mun tyyppi käy sen kimppuun ja sit ne tappelee silleen.. Esimerkiks mulle on käyny joskus niinkin että, sitten sen mun tyyppin joku läheinen vaikka kuolee, niin sit mua alkaa itekki itkettää. Että omaksun sitten myös ne mun hahmon tunteet aika hyvin. Välillä mun sisko esimerkiks on valittanu siitä, vaikka mä en ite ees huomaa sitä, ni mä saatan sanoa ääneen mitä ne sanoo, että mä..

K: Nii et sä eläydyt siihen sit tosi vahvasti?

V: Nii."

HA, tyttö 14-vuotta

Voittaminen, kilpaileminen, maine. Etenkin poikia peleissä viehättävät kilpailulliset elementit (Reijmersdal ym. 2013). Vaikka peli olisikin yhteistä hauskanpitoa, tärkeää oli usein myös kaverille näyttäminen. Tutkimuslapset kertoivat monista tilanteista, jolloin he olivat edenneet tasoilta toiselle ja olleet pelissä parempia kuin kaverinsa. Kilpaileminen ja voittaminen tuovat pelit lähelle urheilun viitekehystä. Ja aivan samoin kuin jalkapallokentällä tai jääkiekkokaukalon laidalla, myös pelatessa kilpailemiseen kuuluvat suuret tunteet ja äänekäs kannustaminen. Pelissä taitava lapsi ja nuori voi saavuttaa kavereidensa parissa arvontaa ja kartuttaa mainettaan myös nettiympäristössä. Osa maineenrakentamista oli esimerkiksi kuvien ottaminen omista onnistuneista pelitapahtumista, ja niiden julkaiseminen internetissä.

"K: Onks toi jännä peli susta?

V: No ei.

K: Ei ees ne kohdat kun ne pahikset tulee?

V: Ehkä vähän joskus. Kun mä olin mun kaverilla ne vaan kilju vieressä, kun mä hakkasin hämppää!"

HA, poika 8-vuotta

"K: Kumpis teistä on parempi pelaan? (vuotta vanhempi veli mukana haastattelussa)

V: Minä.

K: Molemmat nosti käden yhtä nopeesti. Tuleeks teillä koskaan riitelyä, että kumpi on?

V: Tulee.

V2: Kysy vaan kuinka paljon.

K: Hermostuttaako sua jos häviät?

V: Joo!

K: No mitäs sä sitten teet? Alatko huutaa?

V: Se rupee ärsyttään. Mut oon mä voittanutkin monta kertaa.”

HA, poika 11-vuotta

”V: No joskus kun mä pelaan Wiitä ja otan alottelijat sinne peliin, niin sit mä suutun jos mä tuun toiseks, vaikka mun pitäis voittaa.

K: Ai, että voitto ainoastaan kelpaa sulle?

V: Nii.”

HA, tyttö 8-vuotta

Antti 11-v: Pelaa änäriä ja tykkää toimintaelokuvista

5-vuotiaana Antti pelasi isonveljensä kanssa pleikkarilla jääkiekkoa ja autopeliä. Pelin tiimellyksessä veljesten tunteet usein kuumenivat ja käihinää syntyi siitä kumpi voittaa tai mitä peliä pelattaisiin. Telkkarista Antti katseli aamuisin lastenohjelmia ennen päiväkotiin lähtöä ja illalla Salattuja elämiä yhdessä perheen kanssa. Euroviisuvoittaja Lordi oli 5-vuotiaan suosikki. Antti ei osannut vielä lukea, mutta selaili mielellään kotiin tulevaa Aku Ankkaa ja lelukuvastoa.

8-vuotiaana Antti katseli televisiosta aamun lastenohjelmien lisäksi mm. Simpseineita ja jääkiekkoa. Hän oli nähnyt myös televisiosta pelottavia sisältöjä. Antin mielestä ”pelottavaa on jos joku ohjelmassa kuolee” ja myös hirviöt ovat Antista joskus pelottavia. Antti harrasti jääkiekkoa, joten kaikki pelaamiseen liittyvä kiinnosti. Konsolipelien lisäksi hän oli alkanut pelaila myös kännykkä- ja tietokonepelejä.

11-vuotiasta Anttia kiinnostaa yhä jääkiekon pelaaminen – niin konsolilla kuin kaukalossa. NHL on Antin suosikkipeli. Hän ajattelee oppineensa pelistä myös muutamia oikeaan pelaamiseen sovellettavia kikkoja. Antti on alkanut käyttää myös sosiaalista mediaa. Hänellä on oma Facebook-tili ja hän ottaa itsestään ”teinipeilikuvia” kännykällä, joita julkaisee Facessa. Antin jääkiekkjoukkueella on oma ryhmäsiivu Facebookissa. Antti kävi päivittäin Facessa kännykällä kunnes hänen puhelimensa hukkui. Nyt perheen sisällä syntyy kiistoja tietokoneiden käytöstä, sillä myös perheen äiti pelaa Facebook-pelejä – lasten mielestä liikaa. Netissä Antti on jäänyt vanhemmilleen kiinni joskus alastonkuvien katselusta, mutta huomauttaa, että osaa nykyään tyhjentää välimuistin. Televisiosta Antti tykkää katsoa toimintaleffoja ja ylliluonnollisia elokuvia. Esimerkiksi Paranormal Activity oli Antista ”pirun hyvä leffa”. Antin mielimusiikkia on nykyään räppi – Petri Nygård ja JVG – varhaisnuorille suunnattu ”Robin on pehvasta”.

6. Lapset ja nuoret mediaa tuottamassa

Tähän pitkittäistutkimukseen osallistuvat lapset ja nuoret ovat kaikki ns. milleniaaleja tai diginatiiveja – 1990-luvulla ja sen jälkeen syntyneitä, jotka kasvavat aikuisiksi tietoverkkojen ja mobiiliteknologioiden maailmassa. Sosiaalisen median parissa kasvaneiden lasten mediakulttuuria on kuvailtu ns. osallistuvaksi kulttuuriksi (participatory culture), jolle on tyypillistä oma tuottaminen, tuotosten jakaminen, matala julkaisukynnys ja yhdessä tekeminen (Jenkins 2006). Diginatiiveihin on paikoitellen liitetty huimiakin odotuksia – esimerkiksi Marc Prensky (2001) ja Don Tapscot (2009) ovat synnyttäneet käsityksiä tietynlaisesta nettisukupolvesta, jotka olisivat luontaisia tietoverkkojen taitajia ja parhaimmillaan radikaali poliittinen muutosvoima. Vaikka Prensky (2011) on myöhemmin todennut, että hänen puheensa diginatiiveista ja digitaalisista maahanmuuttajista on ollut karkea yleistys ja vertauskuvallista, hyvin helposti lapsia ja nuoria pidetään yhtenäisenä joukkona, joka on aktiivinen sosiaalisessa mediassa ja tuottaa itse mediasisältöjä.

Mediatutkimuksessa on pyritty tuomaan myös esiin lasten ja nuorten moninaisuutta ja heidän mediatapojensa välisiä eroja. Diginatiivi-puhe on saanut osakseen kritiikkiä (esim. Kupiainen 2013; Herring 2008) ja tutkijat ovat tuoneet esiin, että itse asiassa vain osa lapsista ja nuorista tuottaa omia sisältöjä internetiin.

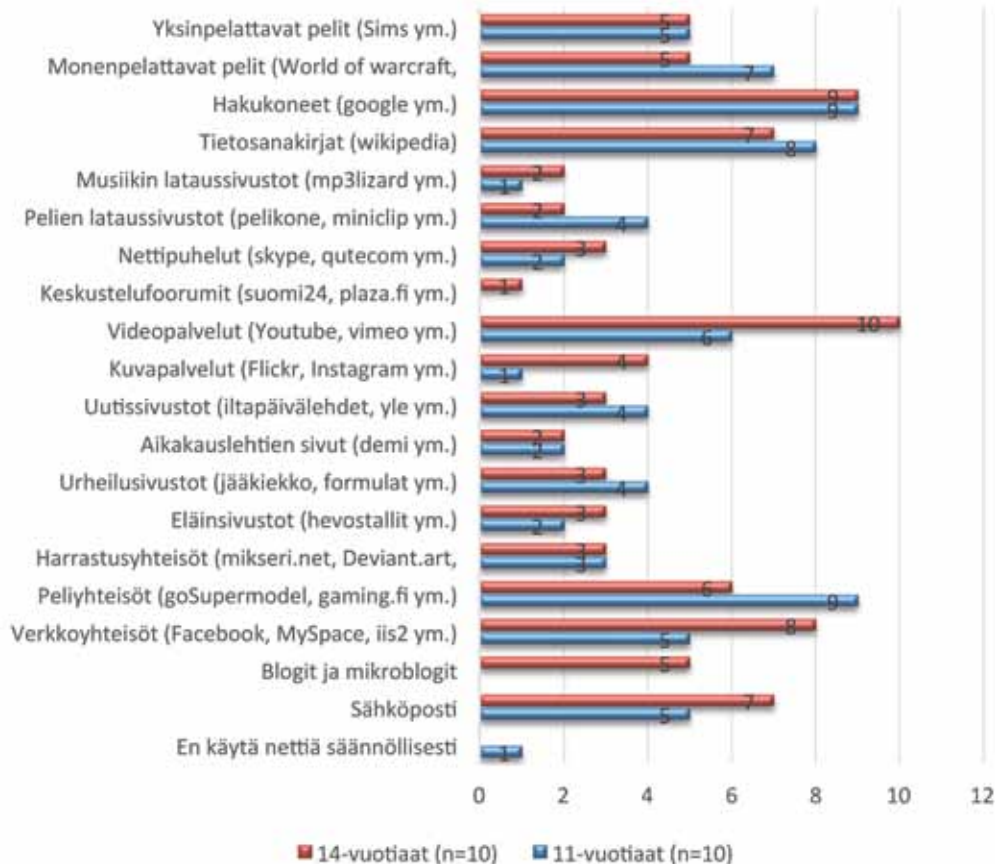
Asukkaita ja vierailijoita

id White ja Alison Le Cornu (2011) jakavat netinkäyttäjät kahteen joukkoon: netin ”asukkaisiin” ja ”vierailijoihin”. Asukkaat ovat niitä nuoria, jotka viettävät aikaa sosiaalisessa mediassa paljon ja päivittäin, ovat esillä näkyvästi ja omilla nimillään, tuottavat, kommentoivat ja jakavat sisältöjä. Heidän mielestään ero netin ulkopuoliseen (offline) elämään ja nettielämään (online) on keino-tekoinen. Vierailijat taas haluavat toimia verkossa nimimerkillä tai anonyymisti, eivätkä halua itselleen näkyvää verkkoidentiteettiä. Usein he seuraavat muiden keskusteluja tai etsivät itseään kiinnostavaa tietoa.

Sosiaalisen median käyttäjien luokitteluja				
1. Kehittäjät 2. Kriitikot 3. Keräilijät 4. Linkittäjät 5. Kuluttajat	1. Printterit 2. Tuottajat 3. Kirjahifistit 4. Kommunikaattorit 5. Mikserit	1. Noviisit 2. Verkostujat 3. Kohtuukäyttäjät 4. Riskien etsijät 5. Intensiiviset pelaajat 6. Edistyneet verkostujat	1. Hengaaajat 2. Puuhailijat 3. Harrastajat	1. Marginaalikäyttäjät 2. Normikäyttäjät 3. All-rounder käyttäjät 4. Aktiivosallistujat
Kangas ym. (2008)	Herkmann & Vainikka (2012)	Kupiainen (2013), EU Kids Online	Ito ym. (2008)	Eynon & Malmberg (2011)

Tässäkin hankkeessa oli mukana hyvin erilaisia lapsia ja nuoria – niitä, jotka viettivät päivittäin monta tuntia erilaisissa verkkotiloissa, pitivät blogia, tekivät videoita, chattasivat ja julkaisivat kuvia, mutta myös niitä, jotka enimmäkseen seurasivat muiden toimintaa, eivätkä osallistuneet kovin aktiivisesti itse. **Kuten vuonna 2010, tutkimuslasten ja nuorten parissa ehkä yleisin sisällöntuottamisen ja julkaisun tapa oli oman Facebook-profiilin avaaminen, kuvien ottaminen ja lataaminen sekä kaverien kuvien ja postausten kommentointi.** Facebook näyttäytyi yhä ”virtuaalisena yläkouluna” (vrt. Uusitalo ym. 2011), jonne tosin varsin moni alakoululainenkin oli livahtanut mukaan, ja osa yläkoululaista puolestaan jatkanut sosiaalisen median ”opiskeluja” muissa palveluissa.

Mitä nettisisältöjä ja -palveluita käytät tavallisesti?



Tutkimuksessa oli kuitenkin mukana myös niitä lapsia ja nuoria, jotka EU Kids Online -tyyppittelyn mukaan olisivat intensiivisiä pelaajia – pelaamisen lisäksi he käyttivät nettiä lähinnä vain videosisältöjen katseluun YouTubeista. Lisäksi joukossa oli yksi 11-vuotias, joka ei käyttänyt nettiä tavallisesti lainkaan, eikä kukaan tämän tutkimuksen 11-vuotiaista säännöllisesti blognut tai seurannut blogeja.

Sisällöntuottaminen on myös itsessään jo hieman liukas käsite – edellisellä tutkimuskierroksella katsoimme esimerkiksi pelihahmojen rakentamisen ja muokkaamisen olevan sisällöntuotantoa (Uusitalo ym. 2011, 100) ja toki se sitä onkin, vaikka tässä luvussa emme enää pelaamista kovin paljon käsittele. Jos pelihahmojen varustelu ja tuunaus ymmärretään sisäl-

löntuotannoksi, julkaiseminen on lasten ja nuorten parissa hyvinkin yleistä. Pääasia on kuitenkin muistaa lasten ja nuorten väliset erot. Kun tässä luvussa tuomme esille osallistumisen ja sisällöntuotannon tapoja, tulee siis muistaa, että ne antavat viitteitä lasten ja nuorten verkkotoiminnasta, mutta niitä ei tule yksiselitteisesti yleistää koko ikäryhmään.¹⁰

"K: Ja sit sä käyt siellä Facebookissa, onks sun kaikki kaverit siellä? Päivitteletkö sä sinne omia päivityksiä vai luetko muiden juttuja?"

V: Harvoin mä laitan itse mitään. Luen aika paljon niiden muiden juttuja.

K: Laitatko sä viestejä siellä kavereille?"

V: Joo, joskus me sovitaan jotain siellä."

HA, tyttö 14-vuotta

Varhaisnuoret julkaisevat

Mediabarometrin 2012 mukaan

- Noin 2/3 10-12-vuotiaista varhaisnuorista on julkaissut jotakin median kautta – 12-vuotiaista tytöistä 90-prosenttia ja pojista 73 prosenttia.
- Yleisin julkaisemisen tapa on kuvien postaaminen Facebookiin.
- Itse tehtyjä videoita on julkaissut 26 prosenttia lapsista.
- Omia tekstejä tai novelleja on julkaissut 35 prosenttia 12-vuotiaista tytöistä.
- Itse tekemäänsä musiikkia 14 prosenttia varhaisnuorista.
- Oma blogi on yhdeksällä prosentilla kaikista varhaisnuorista. Kuitenkin 12-vuotiaista tytöistä jo 35 prosenttia blogga.

(Suoninen, 2013)

10 Vaikka lapset ja nuoret ottavatkin uudet mediapalvelut käyttöön usein aktiivisemmin kuin vanhempansa, heidänkin mediamaailmassaan näyttää pätevän jossain määrin sääntö, jolla on perinteisesti kuvailtu aikuisten netinkäyttöä: 90 prosenttia seuraa muiden tuottamia sisältöjä, 9 prosenttia osallistuu jollain tavalla toimintaan ja vain 1 prosentti tuottaa itse aktiivisesti sisältöjä verkkoon. 90-9-1 -sääntöä on ehdotettu jo kuopattavaksi ja tilalle toisenlaisia prosenttijakaumia, mm. 70-20-10 tai 55-30-15, mutta joka tapauksessa suuri osa netinkäyttäjistä seuraa yhä enemmän toisten tekemistä kuin että tuottaisi aktiivisesti sisältöjä itse.

6.1. Kaverikuvista ja leikkivideoista syntyy visuaalinen päiväkirja



K: Sä otat ilmeisesti aika paljonki valokuvia ja videoita tolla puhelimella. Mistäs sä semmosen homman oot keksinyt?

V: No mä oon sen siitä keksinyt koska se on hauskaa ja sit mä katon kuinka monta kuvaa mulla oikein on. Mä en ikinä muista sitä. Mulla on sata kuvaa ja kymmenen videoo.

K: Mistäs sä keksit, että että mistä aiheesta sä haluat kuvata?

V: No siitä kun me yleensä leikitään ja sitten mä otan siitä mistä mä haluan.”

HA, poika 8-vuotta

Jo ennen kuin lapset olivat itse alkaneet harrastaa sisällöntuottamista tai julkaisutoimintaa, haastatetuista huomasi, että monet olivat tottuneet jatkuvaan oman elämän dokumentointiin ja näiden dokumenttien julkaisemiseen internetissä. Sisällöntuotannon käytännöt tulevat siis tutuiksi jo ennen kuin lapset itse julkaisevat omia kuviaan tai tekstejään. Digitaalisuuden myötä valokuvauksen käytännöt ovat perheissä arkipäiväistyneet ja henkilökohtaisen valokuvauksen alue on muuttunut; kameraa ei enää oteta esille vain juhlahetkinä vaan vanhemmat kuvaavat myös lasten ja perheen arkisia puuhia (ks. Seppänen & Väliverronen 2012, 34). Jo 5-vuotiaat tutkimuslapset tiesivät varsin hyvin, että kuvia voi katsella tietokoneelta, puhelimesta tai isän tai äidin Facebookista. Moni 8-vuotias lapsi olisi halunnut jo julkaista omia videoita tai kuviaan, mutta vanhemmat eivät olleet antaneet siihen yleensä vielä lupaa. Edellisten tutkimuskierrosten tapaan myös osa 5-vuotiaista oli hyvin kiinnostuneita kuvaamisesta ja muutamilla oli oma kamera.

”K: Onko äiti näyttänyt sulle valokuvia netistä, onko teillä valokuvia?

V: On paljon tietokoneella valokuvia.

K: Mistähän niitä on otettu?

V: Niitä on otettu Bulgariasta ja laivalta ja kaikista muistakin paikoista, missä me on oltu.

K: Onko teillä otettu videoita?

V: On talvella yhestä pulkkamäestä. Meillä oli eväät siellä.

K: Onko videotkin sitten tietokoneella?

V: On. Ne on lähetetty kamerasta sinne. Meillä on siskon kanssa oma kamera. Se on punanen.

Äitillä ja isällä on kultanen.

K: Ootko sä ottanut sillä valokuvia?

V: Oon!”

HA, tyttö 5-vuotta

Kun lapset saavat oman puhelimen ja/tai kameran, perheiden yhteinen, kuviksi tallennettu narratiivi pirstoutuu. Kaikki perheenjäsenet ottavat omia kuvia, vaikka olisivat samoissa paikoissakin, eivätkä vanhemmat enää yksin hallitse perheen visuaalisen tarinan kertomista. (Proits 2011) Vaikka kaikki tutkimuslapset eivät käyttäneet säännöllisesti puhelimessaan olevaa kameraa, osa heistä oli innokkaita kuvaajia. **Kuvaaminen oli kuitenkin huomattavasti yleisempää kuin kuvien jakaminen tai julkaiseminen.** Koska sosiaalisella medialla on keskeinen rooli kuvien julkiseksi tekemisessä, etenkin 5-, 8- ja 11-vuotiailla suuri osa kuvista jäi vielä puhelimeen ja parhaimmat päätyivät ehkä kännykän taustakuviksi. Kavereille kuvia lähetettiin varsin harvoin. Eräs nuori kertoi syyksi sen, että koska kaikilla on mukana omat kamerakännykät, yhdessä liikkuvat nuoret ottavat kuvia usein samoista tilanteista ja paikoista, eikä niitä siksikään tarvitse jakaa. Kuvia saatettiin kyllä näyttää puhelimesta kavereille ja monet nuoremmat lapset olivat hyvin tietoisia, millaisia kuvia heidän oman puhelimensa muistista löytyi.

8-11-vuotiaiden lasten kännykkäkuvia ja videointia tutkineet Sintonen ym. (2013, 44-46) toteavat, että itse otetut kuvat ja videot saattavat olla tekijöilleen tärkeitä aarteita, joita säilytetään pitkään esimerkiksi fanittamiseen, muisteluun, keräilyyn tai haaveilemiseen liittyvistä syistä. Toisaalta tässä tutkimuksessa lapset totesivat, että esimerkiksi pelisovellukset vievät puhelimesta paljon muistitilaa ja siksi kuvia saatetaan kännykästä karsia rajullakin kädellä. Haastatteluista tuli silti ilmi, että lapset ja nuoret tallensivat monipuolisesti omaa arkeaan ja itselleen tärkeitä asioita, kooten itselleen Villin (2010, Sintosen ym. 2013 mukaan) sanoin eräänlaista visuaalista päiväkirjaa.

Eri-ikäiset lapset ja nuoret valitsivat valokuvien tai videoinnin kohteeksi usein hieman erilaisia asioita. 5-vuotiaiden kuvien aiheet löytyivät usein kotipiiristä – omista leluista, lemmikkieläimistä, sisarusista, perheenjäsenistä. Monet 5-vuotiaat olivat jo oppineet käyttämään itsenäisesti kameraa, joko erillistä laitetta tai vanhemman puhelimen kameraa. Vanhemmat saattoivat antaa puhelimen kameran lapsen ajankulunki pelien ohella. 5-vuotiaiden kuvista ja puheesta kävi ilmi, että yhtäältä he tarkkailemalla vanhempiansa ja sisarusten kuvaamista, sosiaalistuvat siihen, mitkä ovat ”kuvaamisen arvoisia” kohteita. Esimerkiksi 5-vuotias tyttö kertoi ottavansa perheen ulkomaan matkalla kuvia herkullisista ruoka-annoksista, joista myös perheen äiti otti kuvia Facebookiin:

”K: Näytäpä mulle miten se toimii?

V: Sen saa tästä päälle. Ja sitten tästä saa otettua kuvan. Tästä ottaa kuvan.

K: Tosta painaa, oho kätevää. Otaks sää ton mukaan kun te meette sinne matkalle?

V: Minä kuvaan niitä Bulgarian kauniita juttuja.

K: Bulgarian kauniita juttuja. Mikäs siellä on kaunista?

V: No ne kaikki ruokajutut, sitten me on aina tehty Annin kanssa siellä kuvia. Annikin on siellä.”

HA, tyttö 5-vuotta

Toisaalta 5-vuotiaat valitsivat kohteitaan myös omaehtoisesti. Joskus he räpsivät kuvia vanhempien mielestä sopimattomista kohteista. 5-vuotiasta kuvaajaa saattoi esimerkiksi kiinnostaa vieraaksi tulleen erikoisen näköinen nenä tai takamus. Eräs pitkittäistutkimukseen vuonna 2007 viisivuotiaana osallistunut poika halusi ehdottomasti ottaa kuvan kotiin tulleesta tutkijasta, ja on jatkanut tätä perinnettä muillakin tutkimuskierroksilla. Tutkijan joutuminen kuvauksen kohteeksi mursi hausalla tavalla tutkimukseen liittyvää valtaasetelmaa aikuisen ja lapsen (&tutkijan ja tutkimuksen kohteen) väliltä.



5-vuotiaan ottama selfie koiraharrastuskentän laidalla. Äiti antoi lapselle kännykensä ajanvietteeksi oman treeninsä ajaksi.



"Isi haravoi"



"Oma koti"



"Mun Hello Kitty"



"Mummun jäätelökioskin pingviini"



"Tipu"

Pyysimme joiltain lapsilta heidän ottamiaan kännykkäkuvia. 5-vuotiailla kuviksi päätyi usein lapsen perspektiiviä hallitsevia arkisia asioita: auton kuramattoja tai ostoskärryjen tuotteita. Kamera on lapselle oman ympäristön tutkimusväline. Myös vanhempia ja muita perheenjäseniä ikuistettiin kuviksi. Vaikka selfieiden ottaminen yleistyy usein vasta hieman vanhempien lasten keskuudessa, 5-vuotias poika oli kääntänyt myös kameran kohti itseään, mikä kertoo siitä, että kuvaamisen käytäntöjä opitaan tarkkailemalla toisia. 5-vuotiasta tyttöä olivat taas kiinnostaneet mummon työpaikan seinäkuvia, oma lelulaukku ja kananpoika.

8-vuotiailla kuvien kohteiksi valikoituivat myös lähipiirin henkilöt ja lemmikit, mutta lisäksi jotkut lapset tallensivat kuviksi ja videoiksi monipuolisesti omaa ympäristöään ja leikkejään. Medialeikit voivat lisätä videointi-intoa. Lapsista oli esimerkiksi hauska tallentaa videolla itse keksimiään Putous-sketsejä ja eräs poika olisi halunnut julkaista munamies-muunnelmansa myös YouTubessa, mutta hän ei ollut saanut siihen vielä lupaa.

V: No mä aion padilla tehdä semmosen videon, kun Oppa Sipuli Style.

K: Ai jaa, onks se sitten vähän semmonen kun se Gangnam style -juttu?

V: Joo, siinä mä oon sipulina. Vähän niinku munamies.

K: Niin ja sä oisit semmonen sipuli. Hankiksä semmosen sipulipuvun sit jostain?

V: En mä tiedä. Ainakin mä venytän mun hupparin tälleen. Sit mä laitan mun joku villapipon, jossa on tupsu, niin mä laitan sen hupun päälle vielä.

K: Niin sitten jos siinä on se tupsu, niin se on vähän niin kun sipulissa on se kanta. Haluisitsä laittaa sen sitten kun oot sen tehnyt sen videon johonkin nettiin vai?

V: YouTubeen. Mutta siihen tarttee äidin salasanan, niin se on kyllä..

K: Niin, siinä pitää olla sellanen oma käyttäjätili siellä YouTubessa, jos haluaa laittaa jotain, eiks vaan?

V: Joo. "

HA, poika 8-vuotta

Tässä tutkimuksessa kaksi 8-vuotiasta poikaa oli erityisen innokkaita kuvaajia, ja heidän otoksilleen oli tyypillistä omien leikkien ja arjen hassujen sattumusten kuvaus. Kuvien ja videoiden funktio oli lähinnä itsen ja kaveripiirin huvittaminen ja oman huumorin tallentaminen. Toki nopeasti ohikiitävässä tilanteessa tallentaminen kertoo myös kuvallisen ajattelun kyvystä ja kehitymisestä. Esimerkiksi toinen pojista oli kuvannut leikit tulvivalla ojalla, jossa kaverin kengät olivat jääneet mutaan kiinni:

Noin puolet 7-8-vuotiaista suomalaislapsista käyttää kännykän kameraa vähintään viikoittain.

(Suoninen 2014)

"Siis kun tuolla kentän takana on yks oja, niin yks toinen kaveri juoksi siitä yli, niin ensin se juuttu sinne ja sitten se sai toisen kengän pois, niin toinen kenkä jäi sinne ja täytyy vedestä. Sitten se kaivo sen sieltä ja kaato sieltä vedet pois (nauraen). Sitten mun toinen kaveri teki sen saman jutun ja sen kengistä taiettiin ottaa kuvia.

K: Otiksä kuvan siitä vai kännykällä?

V: Joo (naurua)

K: Tuliko hauska kuva?

V: Ei siinä ollut kun sen kengät.

K: (naurua) Mutaset kengät, aika hauska."

HA, poika 8-vuotta

Sintosen ym. (2013) mukaan lasten videotuotanto on luonteeltaan hyvin sosiaalista. Saman havainnon teimme tässä tutkimuksessa: videoihin päätyivät kavereiden hypyt trampoliinilla, hääleikit tai potkulaudalla tehdyt temput. Kuvaaminen voi olla joko luovan spontaania tai suunniteltua, esimerkiksi

silloin kun isää pyydetään virittämään skeittilautaan kamera kuvaamista varten. Leikit ja pelit päättyivät monella tavalla taltioitaviksi. 8-vuotiaan pojan kertomuksessa uusi viestintäteknologia ja perinteiset lasten pihaleikit kohtasivat; piilosta leikkiessä etsijänä toiminut lapsi kuvasikin koko tapahtuman:

”Tossa on yks mun video missä mä leikin pistettä. Se ei oo kauheen hyvä. Mutta tää on hyvä.

24 sekuntia pitkä piilo. Mä kuulin tuolta ääntä ja juoksin sinne.

K: Toihan on hauska. Sä oot ollut se, joka etsii ja kuvaat samalla. Tiesiks noi sun kaverit, että sä kuvaat samalla kun sä etsit?

V: Ei

K: Se oli vähän ylläri kun sä tulit sinne piilolle sitten kameran kanssa.

V: Niin, ne ihmetteli.”

HA, poika 8-vuotta

11-vuotiaille ja etenkin 14-vuotiaille oli tyypillistä se, että kameras katse alkaa kääntyä yhä enemmän itseän. 11-vuotiaille ”teinipeilien”, ”snäppien” ja ”selfeiden” ottaminen oli jo tuttua:

”K: Mitäs kuvia sä oot ottanut?

V: Teinipeili

K: Mikä on teinipeili?

V: Peilin kautta kuva itsestä.

K: Joo, mä itse asiassa tiesinkin mikä on teinipeili. Se on vaan jotenkin hauska.

Mistähän se on tullut se teinipeili (nimi)?

V: Kaikki teinit ottaa (naurua)”

HA, poika 11-vuotta

***Selfie, meitsie, teinipeili...
Sanoilla tarkoitetaan joko
käsivarren mitan päästä ja peilin
kautta itse itsestä otettua
valokuvaa. Edellisellä tutkimus-
kierroksella vuonna 2010
selfeistä ei vielä puhuttu.***

Sintonen ym. (2013) kirjoittavat, että 11-ikävuoden paikkeilla lapset ovatkin siirtymässä kohti digitaalista jakamisen kulttuuria ja ikään kuin harjoitelevat sosiaalisessa mediassa toimimista varten. Alakouluikäiset vielä harvemmin miettivät kuvatessa yleisöjä, vaan tärkeintä kuvien tuottaminen tuottamisen itsensä vuoksi. (em. 17). Sen sijaan 14-vuotiaiden tutkimusnuorten kuvissa alkoi näkyä, että kuvia otetaan selvästi julkaistavaksi, yleensä joko Facebookissa tai Instagramissa. Tästä kertoo myös se, että monet 14-vuotiaat toivoivat puhelinta, jossa olisi parempilaatuinen kamera. Vaikka Villi ja Könkkölä (2011) toteavat, ettei kännykkäkuvauksessa perinteisesti ole ollut tärkeää esteetti-

sesti korkeatasoinen valokuva, vaan hetken tunnelmien välittäminen etäällä olevalle, kuvien julkaiseminen pysyvällä nettialustalla voi muuttaa näitä odotuksia. Kännykkäkuvia some-palveluissa julkaisevat nuoret haluaisivat mieluummin molemmat; mahdollisuuden tallentaa spontaanisti hetken tunnelmia, mutta myös hyvälaatuisia kuvia. Muutama 14-vuotias myös muokkasi kuviaan rajaamalla ja lisäämällä niihin esimerkiksi filttareita.



"Tämän kuvan otin siksi, että Hilton on kuuluisa hotelli ja nähtiin se Eilatissa"



"Olin ystävän kanssa Tallinnassa ja oltiin tossa hienossa kahvilassa"



"Converset siksi koska ne on niin hienot kengät ja hyvän merkkiset"

14-vuotias tyttö valitsi kännykkäkuvistaan kaksi ulkomaan matkoilta otettua kuvaa sekä lempitennarit. Kuvissa ehkä näkyy muotiblogeista omaksuttu estetiikka ja kuvakieli. Kyseinen tyttö kertoi seuraavansa jonkin verran blogeja. Blogeissa kuviin valitaan usein tuttuja brändejä ja miljööstä poimittuja yksityiskohtia, jotka antavat tarinan päähenkilölle visuaalisen taustan ja toimintaympäristön, myös ruoka- ja ravintolakuvat ovat yleisiä. (Noppiari & Hautakangas 2012) Toisaalta ohjeistimme kuvien tässä tutkimuksessa valintaa siten, ettei kavereita esittäviä kuvia ole syytä ottaa mukaan, eikä selfieidenkään julkaisu raportissa ollut ehkä kaikkia nuoria houkutteleva vaihtoehto.

Etenkin 14-vuotiaiden joukossa oli myös niitä, joille valokuvaus saattoi olla tavoitteellinen harrastus tai olla muuttumassa sellaiseksi. Esimerkiksi bloggaavilla nuorilla laadukkaiden kuvien merkitys korostui entisestään. Tämä usein tarkoitti sitä, ettei hyvänkään kännykkäkameran laatu riittänyt, vaan nuoret toivoivat omaa järjestelmäkameraa.

"Mä otan kännykällä kuvii mun kavereista ja sillee. Mutta sillä järkkärillä mä koitan ottaa enemmän sellasia, kyllä sielläkin on jotain mun kavereiden kuvia, mutta mä koitan ottaa sillä enemmän sellasia luonnosta jotain hienoja kuvia. Mä koitan pitää sen sellasena, että sillä ei (oteta) mitään ns. sellasta turhaa."

HA, tyttö 14-vuotta

Myös joidenkin videointia harrastaneiden lasten ja nuorten toiminta muuttui entistä suunnitelmallisemmaksi. Muutama 14-vuotias oli esimerkiksi toteuttanut itse käsikirjoittamiaan draamallisia videoita ja julkaissut niitä YouTubessa.

”K: Te ootte tehnyt tommosen elokuvan, mikä siinä oli juonena?”

V: Semmosta, että oli kaks parasta kaveria ja tuli yks uus kaveri, niin se rupes toisen parhaaks kaveriksi niin se yksi jäi yksin.

K: Tapahtuks siinä lopussa sit jotenkin, että ne vielä pysty oleen ystäviä?”

V: Se uus tyyppi halus varastaa semmoselta yheltä jutulta, niin sit se ei enää halunnut olla sen kaveri, niin niistä entisistä parhaista kavereista tuli taas parhaita kavereita.

K: Ajattelitteko tehdä vielä enemmänkin tommosia?”

V: Varmaan aika paljon.

K: Mikä siinä susta on hauskinda.

V: Se näytteleminen. Saa näytellä eri hahmoja ja tälleen.

K: Ja te ootte voittanut tommosen kilpailunkin. Miltä se tuntu kun se on julkaistu netissä?”

V: Se oli sillai jännää kun ajattelee, että on netissä oma video. ”

HA, tyttö 14-vuotta

Pojat tekevät pelivideoita

Samoin kuin edellisellä tutkimuskierroksella vuonna 2010, 11- ja 14-vuotiaiden poikien kuvaus ja videotuotanto keskittyi pelivideoihin, joihin tallennetaan esimerkiksi onnistumisia ja omia saavutuksia. Pelistä kuvien kaappamiseen tarvitaan tiettyjä ohjelmistoja (esim. Fraps) ja videoeditorin käyttötaitoja. Monilla pelisivuilla annetaan ohjeita pelivideoiden tekemiseksi.

”V: Jostain peleistä otan kuvia.

K: Mitä sä sillä tarkoitat? Siis ruudusta kun sä pelaat vai?

V: Niin pelaan ruudussa ja sitten siinä on sellanen kameran kuva ja jos sitä painaa niin se ottaa siitä kohdasta kuvan.”

HA, poika 11-vuotta

Itsetehdyistä pelivideoista voi erottaa ainakin kolme erilaista tyyppiä:

- Let’s play -videoissa kommentoidaan taltiointin kohteena olevan pelaamista tai esitellään esimerkiksi uutta peliversiota tai pelimaailman saavutusta.
- Walkthrough-videoissa annetaan ohjeita pelin kentän suorittamiseen ja tehtävien ratkomiseen.
- Glitch-videoissa esitellään pelissä esiintyviä kiinnostavia poikkeamia, esimerkiksi bugeja tai pelivikoja, joista seuraa koomisia tilanteita.

(Harviainen ym. 2013, 26-27)

6.2. Anonyymit tilat vs. selfie-kulttuuri

Lasten ja nuorten nettiympäristö on täynnä keskustelupalstoja ja yhteisöjä, joissa toimitaan nimimerkeillä. Hevos- ja koirafoorumit, urheilu- ja peliyhteisöt sekä Demi-lehden verkkoyhteisö olivat tutkimuslasten ja nuorten eniten suosimia ja heidän mainitsemiaan anonyymejä nettitiloja. Vain muutama oli osallistunut keskusteluun yleisillä keskustelufoorumeilla (esim. Suomi24).

Etenkin anonyymien verkkoyhteisöjen on katsottu olevan identiteettileikkittelyn ja kokeilemisen paikkoja, joissa voi puhua arkaluonteisista, kasvuun liittyvistä asioista tai vaikka sellaisista kiinnostuksen kohteista, joiden harrastajia ei löydy omasta kaveripiiristä. Anonymiteettiin yhdistetään usein myös netin negatiiviset ilmiöt – kiusaaminen, vihapuhe, trollaaminen ja huijaus. Edellisillä tutkimuskierroksilla nuoret ovat tuoneet esille, että he saattavat kokea ventovieraiden kanssa netissä kommunikoinnin vapauttavaksi. Nimimerkillä esiintyessä voi testata omia mielipiteitään ja muuttaa niitä vailla pelkoa siitä, että menettäisi kasvonsa kavereiden silmissä. (Noppari & Uusitalo 2011, 145-148) Myös boyd (2014, 43) on tehnyt samantapaisen havainnon ja toteaa, että anonyymit yhteisöt antavat nuorille mahdollisuuden toimia vapaana tarkkailusta. Jatkuvan arvioinnin kohteeksi joutuminen kun on lasten ja nuorten arkipäivää niin koulussa kuin kotona.

Myös tällä tutkimuskierroksella nuoret toivat esiin hieman samantyyppisiä ajatuksia. Anonymiteetti mahdollistaa leikkittelyn ja provosoinninkin. Nuoret kertoivat, että trollaaminen tai vaihtuvissa rooleissa esiintyminen on yleistä anonyymeissa yhteisöissä ja etenkin nettielämään vasta tutustuvien varhaisnuorten parissa. Esiintyminen jonakuna toisena voi olla keino suojella omaa itseä ja peittää epävarmuutta, jos ei ole aivan varma siitä miten uudessa ympäristössä tulisi toimia:

”Että oonhan mäkin, joskus mä sanoin olevani Mari, siinä alkuvaiheessa kun mä kävin siellä. Mä en ollut ihan varma että miten siellä pitää käyttäytyä, niin sit mä aluks esitin silleen, että joo mulla oli kyllä oikee ikä, mutta sitten mä saatoin hyvinki sanoo eri paikan missä mä asun ja mun nimen.”
HA, tyttö 14-vuotta

Kuvilla on yhä tärkeämpi merkitys ja koko kulttuurin sanotaan visualisoituneen, muuttuneen selfie-kulttuuriksi.

Vaikka anonymiteetti on yhä kiinteä osa nettikulttuuria, yhä suurempi osa ihmisistä on alkanut esiintyä verkossa myös omalla nimellään ja kuvallaan. Jo pari vuotta sitten 71 prosentilla 12-vuotiaista tytöistä oli oma Facebook-profiili (Suoninen 2013) ja 83 prosentilla kaikista 13-16-vuotiaista nuorista oli tili vähintään yhdessä sosiaalisen median palvelussa (Kupiainen 2013, 13). Blogien, kuvagallerioiden, Facebookin ja muiden sosiaalisen median verkostopalvelujen myötä käsityksen yksityisyydestä on sanottu radikaalisti muuttuneen (Aitamurto 2010). Muutos näkyy vaikkapa blogosfäärissä, jossa tyttöjen ja nuorten naisten seuraamat muotibloggaajat ovat alkaneet etenkin 2010-luvulla esiintyä avoimesti omilla kasvoillaan. Vielä 2000-luvun puolivälissä bloggaajat saattoivat sutata julkaisemistaan kuvista kasvonsa. (Noppi & Hautakangas 2012). 14-18-vuotiaiden suhteen julkaisuuteen on todettu olevan huoleton verrattuna esimerkiksi heitä hieman vanhempiin 25-29-vuotiaisiin nuoriin aikuisiin. Nuoret jakavat esimerkiksi kuviaan vapaammin. (Rahja 2013)

Lasten ja nuorten itsestään julkaisemat kuvat ovat herättäneet huolta, sillä etenkin teinityttöjen on katsottu kuvissa jäljittelevän populaarikuvaston seksuaalisävytteisiä kuvastoja ja julkaisevan "herutuskuvia" saadaksesen huomiota. Vaikka tällaisiakin kuvia toki nuorten suosimista nettipalveluista löytyy, esimerkiksi ruotsalaistutkimuksessa on todettu, että lopulta provokatiiviksi tulkittavat nuorten kuvat ovat aika harvinaisia. Pojat julkaisevat eniten kuvia keskivartalostaan ja tytöt kasvoistaan. (Laukkanen & Mulari 2011, 194-195) Myös tässä tutkimuksessa 14-vuotiaat toivat esiin, etteivät halua julkaista itsestään liian paljastavia kuvia. Esimerkiksi yksi 14-vuotias tyttö totesi, ettei mielellään lähetä Facebookiin kuvia, jossa hänen vartalonsa näkyy. Tämä kertoo siitä, että nuoret ovat tietoisia kuvien viesteistä ja osaavat halutessaan välttää sellaisten kuvien julkaisemisen, jotka todennäköisesti keräisivät vihjailevia tai asiattomia kommentteja.

"No en mä nyt mitään outoo kuvaa laita, mutta että jotain hauskoja kuvia silleen, jonkun kaverin kaa vaikka. Ja sitten en mä mistään vartalosta hirveesti ota. Mä otan vaan naamasta sillee kuvia."
HA, tyttö 14-vuotta

Tutkimuslapset ja -nuoret halusivat julkaista itsestään hyväntuulisia, hauskoja tai nättejä kuvia, joihin he toivoivat saavansa myönteisiä kommentteja. Facebookia tutkinut Seija Ridell (2011) toteaaakin, että sosiaalisessa mediassa halutaan näyttää hyvältä ja ihmiset kirjoittavat päivityksiä enimmäkseen huolettomista tapahtumista. Julkaistavaksi valitaan valokuvia, joissa henkilö on iloinen ja edustava. Myös Herkmannin & Vainikan (2012, 111) tutkimuksessa tuodaan esiin, että Facebook on eräänlainen näyteikkuna, eikä sen synnyttämä kuva elämästä vastaa kovinkaan paljon todellisuutta vaan on enemmän ihannekuva itsestä. Kauniiden kuvien ja positiivisten tarinoilla julkaisemilla onkin monia puolia. Itsestään kivoja kuvia julkaiseva ja niistä hyvää palautetta saava nuori voi voimaantua. Tutkimuslapset toivat esille, että heistä tuntuu tietenkin hyvältä, jos he saavat myönteisiä kommentteja. Etenkin tytöt näyttivät tsemppaavan toisiaan ja kuviin jätettiin ihkuttavia ja kannustavia viestejä. Poikien kielenkäyttö ja tapa kommunikoida oli usein hieman toisenlaista. Teinipoika saattoi kirjoittaa kaverinsa profiiliin "v-tun narukäsi" ja kuitenkin tarkoittaa ehkä suurinpiirtein samaa kuin samanikäinen tyttö, joka kommentoi kaveriaan söpöksi. Verkkotekstit ovat aina kontekstinsa osia, eikä niitä välttämättä voi tulkita oikein irroitettuna sanojasta ja sanomisen ympäristöstä.

*"K: Mimmosia kommentteja sää saat? Onks ne enemmän semmosii mukavia vai piruileeko ihmiset?
V: Mä saan kehuva, en mä oo saanu varmaan koskaan sellasta kiittailua, paitsi Hannalta (sisko).
Hanna laittaa jotain ja mä laitan sille jotain, niinku me laitetaan sillai suoraan tyyliin. Tai yleensä mä sanon sille päin naamaa jos se kuva ei oo hieno mun mielestä.
K: Miltä se sitten tuntuu, jos saa jotain kivaa palautetta?
V: No kyllä se on kivaa, tuntuu kivalta.
K: Jätäkösä sä kanssa toisten kuvista jotain kommentteja?"*

Selfieistä syntyä tarina



Sarja 14-vuotiaan tytön Facebook-profilissa eri vuosina julkaistuja selfieitä.

Ajan mittaan julkaistuista minä-kuvista piiryy esiin kuvallinen kasvutarina. Toisaalta aika monet nuoret myös siivoavat aika ajoin some-profiliaan poistaen liian lapsellisina pidettyjä tai muuten noloiksi katsottuja sisältöjä. Profiilit palvelevat tietyissä elämänvaiheissa ja niistä siirrytään toisalle tai niitä muokataan kun tietty vaihe on ohi.



V: Joo, kirjotan, mutta aika varmaan tyyliin kaikki laittaa jokaselle, että oi kaunis tai jotain tollasta. Et mä itekin laitan kaikille mun kavereille, kommentoin jotain kivaa. Mut sitten jos jollakin on jotenkin erityisen hyvin hiukset, niin sit mä laitan sen siihen. – Jos mun mielestä se ei oo oikeesti hieno kuva, niin en mä sitten kommentoi siihen mitään.—mut ei mun koululaiset pojat mitään laita, että oi kun oot komee tai jotain tollasta.”

HA, tyttö 14-vuotta

Kuvallisuutta korostava kulttuuri voi kuitenkin pitää sisällään myös riskejä. Mediapsykologi Tarja Salokosken (HS 21.9.2013) mukaan somen ulkonäköä painottavassa kulttuurissa lapsen ja nuoren minäkuva voi visuaalisoitua niin vahvasti, että hänen muut piirteensä ja vahvuutensa jäävät sen varjoon. Palautetta tulee ylivoimaisesti eniten kuvista ja ulkonäöstä, ja monet nuorten Facebookissa kiertävät kiertoaasteetkin liittyivät samaan teemaan. Tutkimuksessa pyysimme 14-vuotiaita nuoria näyttämään heidän Facebook-profiliaan, jos he halusivat sen tehdä. Monen teinin sivuilta löytyi haaste, jossa luvattiin tykkäyksiä vastaan arvostella kouluarvosanoilla tykkääjän ulkonäköä:

”K: Mitä sulla siellä on, ainakin oot saanut hirveesti tykkäyksiä? 25 tykkäystä.

V: Tässä on, että tykkää, niin lataan chattiin ulkonäkösi asteikolla neljästä kymppiin.

K: Ooksä arvostellut nyt sitten?

V: Joo.”

HA, tyttö 14-vuotta

Kauniit kuvat ja ihanan elämän kuvailu voivat myös synnyttää paineita ja vääränlaisia odotuksia siitä, milaista arki oikeasti on. Kaikki eivät myöskään saa osakseen tykkäyksiä ja ihailua, vaan joidenkin ulkonäköä tai esimerkiksi vaatteita voidaan myös ruotia ikävästi. Kukaan tutkimuslapsista ei ollut itse kokenut ilkeilyä, mutta törmännyt kuitenkin siihen toisten sosiaalisen median profiileissa:

”V: En mä tiedä kun ei kukaan oo mun profiilikuvia, mitenkään sillee laittanut, että oot ruma tai jotain tämmöstä.

K: Kirjottaaks ihmiset yleensä mitään tommosia toistensa kuvien alle?

V: No, silleen ehkä jotain ilkeitä on laittanut.

K: Tuleeks sun mieleen mimmosta se ilkeily voi olla?

V: No esim. jostain vaatteista ja ei mulle oo, mutta jollekin muulle jostain vaatteista.

K: Mitäs sä tekisit, jos joku kirjottas sulle jonkun inhottavan kommentin?

V: Emmä oikein tiedä. Mä varmaan sillee poistaisin sen ja ei mua kiinnostais. Emmä mitään siihen laittais, että ite oot. Koska se on tyhmää

K: Sä et lähtis tappelemaan sillai?

V: Nii.”

HA, tyttö 14-vuotta

6.3. Bloggaajat miettivät yleisöään

Lasten ja nuorten mediakulttuuria kuvataan usein matalan osallistumiskynnyksen kulttuuriksi (Jenkins 2006). Tähänkin tutkimukseen osallistuneet lapset ja nuoret tekivät itse innokkaasti erilaisia mediasisältöjä, mutta heidän kommenttinsa eivät kertoneet siitä, että omia tuotoksia oltaisiin aina valmiita jakamaan avoimesti. Päinvastoin, aktiivisesti median tuottamista harrastavien nuorten parissa julkaisemisen kynnys voi myös nousta, sillä itsekritiikki saattaa kasvaa taitojen kehittyessä. Pelivideoita tehneet tutkimuspojat olivat jättäneet videoita julkaisematta, koska eivät olleet tyytyväisiä niiden laatuun. Mukana tutkimuksessa oli myös muutama bloggaava teinityttö sekä yksi, joka oli harkinnut blogin perustamista, ja heidän puheestaan kuuli, että omaa blogia kirjoittaessa ajatellaan yhä enemmän blogisisällön laatua, lukijoita ja yleisöä. Blogia ei siis koeta vain oman itseilmaisun vapaaksi paikaksi tai tilaksi. Edellisellä tutkimuskierroksella 2010 bloggaavat nuoret eivät pitäneet lukijoiden tavoittamista tärkeänä bloggaamisessa, vaan kyse oli omasta ajankulusta. Vaikka tämänkään tutkimuskierroksen 14-vuotiaat eivät kertoneet markkinoineensa itseään sosiaalisessa mediassa tai varsinaisesti pyrkineet kasvattamaan seuraajiensa määrää, yleisön miellyttäminen oli heidän puheessaan silti enemmän läsnä.

Blogosfäärin ammattimaistumisesta on puhuttu noin 5-10 vuoden ajan. Blogit toimivat monille nuorille ja aikuisille paikkoina, joissa osoitetaan omia taitoja, osaamista ja esimerkiksi harrastusta koskevaa tietämystä. Jotkut blogit ovat keränneet niin suuria yleisöjä, että ne ovat alkaneet kiinnostaa markkinointipaikkoina eri alojen yrityksiä. Sosiaalisessa mediassa pinnalle päässeet kilpailevat sisältöjen laadussa ammattilaisten kanssa ja he pyrkivät kehittämään julkaisujaan soveltaen perinteisestä mediasta tuttua konseptiajattelua. Suomessa etenkin tyttöjen ja nuorten naisten kirjoittamat muotiblogit ovat olleet tämän trendin harjalla. Suosituttuja bloggaajia on palkattu pelastamaan aikakauslehtien nettikonsepteja ja kirjoittamaan myös painettuihin lehtiin. (Noppi & Hautakangas 2012)

Tutkimukseen osallistuneista nuoristakin muutama seurasi muoti- ja lifestyle-blogeja saadakseen vinkkejä pukeutumiseen ja kurkistaakseen vertaistensa arkeen:

"K: Kiinnostaako sua ne tai muoti?"

V: Joo.

K: Mikä sua niissä kiehtoo?"

V: En mä tiää, mä otan inspiraatioo niistä."

HA, tyttö 14-vuotta

"K: Mitä blogeja sä oot lukenut?"

V: Siis yhen sellasen, mä en ees tiedä sen oikeeta nimee, mutta siis tekee videoita YouTubeen, sellanen videoblogi. Se selittää siinä kaikkee mitä se on tehnyt ja kaikkee tällasta perusblogikamaa.

– Se on just sellasesta aika rikkaasta perheestä, niin sit se kaikkii matkojansa ja kaikkii ostoksii ja tälleen..

K: Onks niitä sun mielestä kiinnostava seurata?"

V: On niitä vähän silleen, että miten ne muut ihmiset sit tekee vapaa-ajallansa ja tälleen.."

HA, tyttö 14-vuotta

Seuratessaan blogosfäärissä jo menestyneitä ja paljon lukijoita saaneita bloggaajia, sosiaalisen median omia "mikrojulkkiksia", nuoret bloggaajat sosiaalistuvat ja oppivat vähitellen mitä kaikkea "hyvältä bloggaajalta" odotetaan. Suositut bloggaajat asettavat heille standardit ja mallit. Tutkimuksen nuoret toivat esille, että esimerkiksi kiivas päivitystahti on yksi menestyksen edellytys blogosfäärissä, ja tämä saattoi nostaa riman korkealle jo ennen oman blogin perustamista:

"Mä joskus mun yhen kaverin kaa mietittiin, että vois tehdä yhdessä sellatteen. Kun se osaa tehdä hyvin kampauksia, mutta en mä varmaan oikeesti alkais kirjoittaa mitään. Ei mulla varmaan riittäis aika ja sitten jos mä en keksi siihen mitään. Kun sit se on myös ärsyttävää niille, jos joku lukee sitä, jos ei päivitä sitä pitkään aikaan.-- Kun jotku kirjoittaa henkilökohtasia juttuja hirveen tarkasti kaikki mitä on tehny, niin en mä sellasia. Jos mä tekisin sen jonkun muotiblogin, niin sit mä kirjottaisin vaan siitä enkä mitään (kovin henkilökohtaista)".

HA, tyttö 14-vuotta

Myös omaa ratsastusaiheista blogia pitävän tytön mielipiteet heijastelivat ehkä ammattimaistumisesta kertovan asenteen yleistymistä jo 14-vuotiaiden parissa. Nuori bloggaaja halusi kirjoittaa postauksia, jotka erottaisivat hänet bloggaavien heppatyttöjen massasta. Hän ajatteli bloginsa laatua ja pyrki tuottamaan sisältöjä, jotka olisivat hänen lukijoistaan aidosti kiinnostavia:

"Nyt mä oon vasta saanu tästä blogista semmosen vähän älykkäämmän, että ne tekstit on vähän pitempiä ja silleen. Ei ketään oikeesti kiinnosta jos sä kirjoitat, että joo – mä olin tunnilla ja hyvin meni. Vähän täytyy miettiä, mitä sinne laittaa. Haluaisin, että tää olis vähän semmonen tavoitteellisempi kisablogi, ettei ihan semmonen 10-vuotiaiden tyttöjen "kerran viikossa käyn tunneilla" -blogi."

HA, tyttö 14-vuotta

Bloggaavien tyttöjen puhetta kuunnellessa syntyi käsitys, että osa nuorista käyttää sosiaalista mediaa hyvinkin harkitusti. He pyrkivät hallitsemaan itsestään tuottamia vaikutelmia ja yleisön reaktioita, eikä toimintaa voi varsinaisesti kuvailla matalan julkaisukynnyksen kulttuuriksi. Heidän sosiaalisessa mediassa oppimansa mediakulttuurin taidot ovat sellaisia, joilla on todennäköisesti kysyntää myös tulevaisuuden työelämässä, jossa verkkoympäristöjen ymmärtäminen tulee entistä tärkeämmäksi osaamisalueeksi. Omaa blogia saatettiin kirjoittaa hyvin tietoisesti omien taitojen kartuttamisen näkökulmasta. Päämääränä oli esimerkiksi kirjallisten taitojen kehittäminen:

"K: Eli sä kirjoitat semmosia tarinoita?"

V: Joo sellasia lyhyitä tarinoita. Mä kirjoitan eläimistä ja sitten välillä ihmisten näkökulmasta, ja sitten mä yritän kirjoittaa sellasta tarinaa, joka on kirjoitettu hän-muodossa, mutta välillä se muuttuu minä-muodoks. Pitää koko ajan varoo, ettei muutu minä-muodoks.

K: Miksi sä haluat opetella kirjoittaan hän-muodossa?"

V: No siis öö, meillä oli koulussa kesällä tehtävä, että piti kirjoittaa satuja ja oli suositeltavaa, että se kirjoitetaan hän-muodossa. Niin sit mä ajattelin, että ois hyvä oppii sitten sekini."

HA, tyttö 14-vuotta

Pihla 14-v: Lukutyöstä tuli ponibloggaaja

14-vuotias Pihla käy seitsemän kertaa viikossa tallilla hoitamassa hevosia ja ratsastamassa. Hän oli jo 8-vuotiaana hevostyttö, eikä innostus ole laantunut. Nyt hänellä on oma poniaiheinen blogi, jonne hän päivittää kuvia ja kokemuksia niin kilpailuista, matkoilta kuin harjoituksista. Isä lupasi Pihlalle hyvästä keskiarvosta palkinnoksi järjestelmäkameran, mistä tyttö ilahtui, sillä hän haluaa ottaa hyvälaatuisia kuvia blogiinsa. Hän haluaa julkaista sellaista sisältöä, mikä kiinnostaa blogin lukijoita ja siksi hän on vähentänyt esimerkiksi tavallisten treenipostausten määrää. Pihla julkaisee kuviaan myös Instagram-kuvapalvelussa. Pihlan suosikkisivu somessa on Instagramin lisäksi Facebook. Some on tärkeä Pihlalle, sillä hänellä on hevosharrastuksen kautta tulleita kavereita ympäri Suomea, joihin voi pitää helposti yhteyttä netissä.

8- ja 11-vuotiaana Pihla tykkäsi kovasti heppakirjojen lukemisesta ja äänikirjojen kuuntelusta. Nyt 14-vuotiaana hän ei äänikirjoja kuuntele ja lukeminenkin on ajoittaista. Joskus hän lukee päivittäin, mutta joskus menee viikkoja ilman kirjoja. Lehtiä Pihla kuitenkin lukee. Hänelle tulee monta hevosaiheista lehteä; Hippos, Hevoshullu ja Villivarsa, ja satunnaisesti hän silmäilee myös äidille tulevaa Anna-lehteä. Kotiin tulevasta sanomalehdestä hän saattaa joskus lukea yksittäisen kiinnostavan uutisen. Televisiosta Pihla seuraa etenkin Nelosen ja Subin ohjelmia. 8-vuotiaana Pihla tykkäsi X-factorista ja Idolsista ja teki myös itse laulujen sanoituksia. Enää laulukilpailut eivät häntä kiinnosta.

Pihla kulkee kouluun bussilla ja koulumatkoilla on hyvää aikaa päivitellä Facebookia, kuunnella puhelimella musiikkia tai pelata tasohyppelypelejä, kuten Bakery Storya tai Benji Bananasta.

Bloggaavien tyttöjen puhetta kuunnellessa syntyi käsitys, että osa nuorista käyttää sosiaalista mediaa hyvinkin harkitusti. He pyrkivät hallitsemaan itsestään tuottamiaan vaikutelmia ja yleisön reaktioita, eikä toimintaa voi varsinaisesti kuvailla matalan julkaisukynnyksen kulttuuriksi. Heidän sosiaalisessa mediassa oppimansa mediakulttuurin taidot ovat sellaisia, joilla on todennäköisesti kysyntää myös tulevaisuuden työelämässä, jossa verkkoympäristöjen ymmärtäminen tulee entistä tärkeämmäksi osaamisalueeksi. Omaa blogia saatettiin kirjoittaa hyvin tietoisesti omien taitojen kartuttamisen näkökulmasta. Päämääränä oli esimerkiksi kirjallisten taitojen kehittäminen:

"K: Eli sä kirjoitat semmosia tarinoita?

V: Joo sellasia lyhyitä tarinoita. Mä kirjoitan eläimistä ja sitten välillä ihmisten näkökulmasta, ja sitten mä yritän kirjoittaa sellasta tarinaa, joka on kirjoitettu hän-muodossa, mutta välillä se muuttuu minä-muodoks. Pitää koko ajan varoo, ettei muutu minä-muodoks.

K: Miksi sä haluat opetella kirjoittaa hän-muodossa?

V: No siis öö, meillä oli koulussa kesällä tehtävä, että piti kirjoittaa satuja ja oli suositeltavaa, että se kirjoitetaan hän-muodossa. Niin sit mä ajattelin, että ois hyvä oppii sitten sekin."

HA, tyttö 14-vuotta

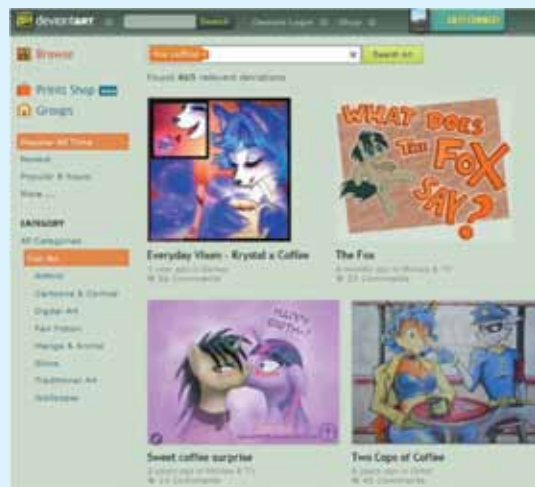
Oma taide esille

"Tää on kofeeinia juova kettu. Tää on ehkä mun hienoin piirros.

K: Se on hieno. Onks sulla ollut siinä malli? Toi oli tosi kaunis toi joutsen.

V: Mä otin mallia silleen, että mä katoin kuva-Googlesta kuvia, mutta siel ei ollut oikein mitään hyvää, niin sit mä piirsin tavallaan vapaalla kädellä ja tavallaan mallista. Mä katoin eri kuvista yksityiskohtia."

HA, tyttö 14-vuotta



Blogien lisäksi nuoret saattoivat etsiä yleisöä mediatuotannolleen myös muilta julkaisualustoilta. Pari 14-vuotiaista oli esimerkiksi julkaissut piirroksiaan deviantART -taidesivustolla, jossa on mahdollista esitellä niin piirroksia, sarjakuvia, fanitaidetta, proosaa kuin animaatioita omassa galleriassa. Sivustolle on ladattu miljoonia töitä ja tekijöiden joukossa on niin ammattilaisia kuin harrastajia. Aikaisemmin ehkä vain koulun käytäville töitään esitelleet nuoret saattavat näin saada piirroksilleen tuhansien yleisön. Piirroksia julkaisseet 14-vuotiaat toivoivat saavansa töistään palautetta muilta yhteisön jäseniltä. Kuten monissa harrastusyhteisöissä, dA-yhteisönkin jäsenet toivovat kehittyvänsä ja "inspiroituvat" toistensa töistä. Monet toivovat töiden julkaisemisen parantavan myös työmahdollisuuksia. Aina joku voi tulla "löydettyksi".

6.4. Sisältöjen kierrättäjät, suosittelijat ja rikastajat



*Minun elämäni, minun valintani, minun ongelmani, minun virheeni, minun opetukseni – ei sinun asiasi!”
Facebook-teksti, poika 11-vuotta*

Edellisellä tutkimuskierroksella kolme vuotta sitten toimme esiin, että suuri osa lasten ja nuorten sisällöntuotantoa oli toisten tuottamien sisältöjen kommentointia. He itse eivät välttämättä mieltäneet muutaman sanan tai lauseen mittaista kirjoitettua tekstiä sisällöntuotannoksi. (Uusitalo ym. 2011, 101) Toisten postittamien sisältöjen ja kuvien kommentointi oli myös tällä tutkimuskierroksella tavallisin sisällöntuotannon tapa (jos pelihahmojen luomista ei huomioida). Kupiainen toteaaakin, että käyttäjälähtöisyyden keskeinen piirre lasten ja nuorten parissa näyttää olevan sosiaalinen jakaminen (2013a).

Tämän tutkimuksen aikana emme ole systemaattisesti seuranneet nuorten tekemiä sisältöjä, vaan pyytäneet heitä näyttämään ja puhumaan niistä haastatteluiden aikana. Kaikki 11- ja 14-vuotiaat eivät halunneet näyttää esimerkiksi Facebook-profiliaan, eikä heitä siihen silloin yritetty suostutella. Jotkut kuitenkin näyttivät profiilinsa ja siellä käytyä keskustelua ja kuvia epäroimattä. Usein lapsen ja nuoren profiili täyttyi omista ja muualta internetistä otetuista kuvista, niihin tulleista kommentista, edelleen linkitetyistä nettisisällöistä, videoista, testeistä, iskulauseista, aforismeista ja suosituista meemeistä. Näillä valinnoilla he samalla kertoivat omasta maustaan ja persoonastaan.

Tykkäys ei maksa mitään

Sosiaalinen media on tehnyt omien mieltymysten ilmaisusta helppoa. Facebookissa on mahdollista liittyä yhdellä klikkauksella monenlaisiin faniryhmiin ja yhteisöihin. Edellisellä tutkimuskierroksella kutsuimme Facebookin faniryhmiä digitaalisiksi rintamerkeiksi, joilla lapset ja nuoret ilmaisevat omaa identiteettiään (Uusitalo ym. 2011, 106). Ryhmistä on helppo erota, eivätkä ne edellytä sitoutumista. Myös suosituilla liikkeillä, brändeillä ja tuotemerkeillä on niin Facebookissa kuin Instagramissa omia faniryhmiä ja sivustoja, joista voi tykätä tai seurata.

Tällä tutkimuskierroksella yksi 14-vuotias tyttö oli esimerkiksi tykännyt Facebookissa miltei 400 vaateliikkeen, artistin, kosmetiikkamerkin, näyttelijän ja ravintolan sivustosta. Eri alojen yritykset ovat lisänneet some-markkinointiaan, ja monet nuoret päätyivät Facebook-ryhmien jäseniksi liikkeiden järjestämien, tykkäämistä edellyttävien kilpailujen vuoksi. Tällä tutkimuskierroksella faniryhmien kutsuminen digitaalisiksi rintamerkeiksi olisi tuntunut liioittelulta. Vaikka ne toki kertoivat jotain käyttäjän toiveista ja ajatuksista, niin ryhmä voitiin unohtaa yhtä nopeasti kuin siihen liityttiin, eikä sen välttämättä koettu kertovan omasta itsestä tai fanittamisesta. Tykkäykselle ei annettu suurta painoarvoa, vaikkakaan täysin päinvastaisia arvoja edustavaan faniryhmään tuskin olisi liitytty.

Vuonna 2010 Facebookia käyttäneet nuoret puhuivat statuspäivitysten kirjoittamisesta (Uusitalo ym. 2011, 96), mutta tällä tutkimuskierroksella ei juuri kukaan kertonut kirjoittavansa profiliinsa säännöllisiä tilapäivityksiä. Tästä voisi päätellä Facebook-kommunikoinnin muuttuneen kolmessa vuodessa leikkimielisemmäksi. On myös esitetty arvioita, että osa nuorista olisi vähentänyt palvelun käyttöä ja siirtynyt muille alustoille¹¹. Tähän tutkimukseen osallistuneet lapset ja nuoret kuitenkin kertoivat käyttävänsä Facebookia, vaikka eivät tilapäivityksiä kirjoittaisikaan. Varsinaista keskustelua he kävivät Facebookin chatissa, vanhempien katseiden ulottumattomissa, jossa myös linkattiin toisille arkaluontoisia sisältöjä. Monen perheet olivat asettaneet ehdoksi lapsen Facebookin käytölle, että vanhempi pitää hyväksyä Facebook-kaveriksi. Ehkä siksi monet lapset ja nuoret pitivät profiilinsa ”vanhempiystävällisenä” ja se oli helppo näyttää tutkijallekin. Koko verkostolle näkyvä profiilissa toimittiin siis enemmän kuvien julkaisijan sekä sisältöjen jakelijan ja suosittelijan rooleissa, ja julkiset kommentit olivat usein parin sanan huomautuksia tai lyhenteisiin perustuvaa nettislangia:

”K: Kommentoitteko te sinne, kirjoitatteko te sinne niitä statuspäivityksiä, että mitä tein tänään?

V: Ketjujuttuja.

K: Mitä ketjujuttuja?

V: Tykkää tästä ja sitä sun tätä.

K: Mimmosia ne ketjujutut on? Ai niinku silleen, että sä keräät niitä tykkäyksiä, että kuin moni sun kaveri tykkää siitä. Kirjotteletteko te koskaan mitään kommentteja?

V: Joo. Riippuu.

K: Mimmosia kommentteja te kirjottelette?

V: Kinosti.

H: Häh?

V: Kinosti.

K: Mitä tarkoittaa kinosti?

V: Kiinnostti. Tai knosti.

K: Knosti, onks se samasta asiasta lyhenne?

V: Ja sitten KVG

K: Mitäs tarkoittaa KVG?

V: En mä kehtaa, en mä voi sanoa sitä, siinä on kirosana.

K: No sano ny, koska mä en ymmärrä muuten mitä se tarkoittaa.

V: Kato vittu googlesta.”

HA, poika 11-vuotta

11 <http://harto.wordpress.com/2014/01/09/whatsapp-ja-muut-viestipalvelut-syovat-seka-facebookin-etta-tekstiviestien-suosiota/>

Meemi – Pirkka-jäätelöstäni löytyi panssari-vaunu

Tutkimukseen osallistuneet lapset ja nuoret jakoivat Facebookissa paljon meemejä. Meemillä tarkoitetaan internet-ilmiötä, joka leviää käyttäjältä toiselle. Meemi on kuvan, tekstin tai videon kooste, joka usein parodioi ajan-kohtaista asiaa. Meemin rakennuspalikoita ovat valmiit mediatekstit ja toisten kuvat, joita, joita manipuloimalla ja joihin oivaltavia tekstejä liittämällä saadaan aikaan hauska ja ironinen lopputulos. Östman (2011) selittää meemien luovan ja vahvistavan leikkimieltyä. Ne merkitsevät kohteliasta seurallisuutta ja yhteyksien ylläpitoa. Meemi voi joskus syntyä esimerkiksi yrityksen ympärille kiusallisestikin. Vuoden 2013 Some Awards meemi-sarjan voittivat Pirkka-trollit, jotka innostuivat Pirkan Facebook-sivuille postatusta reklamaatiokuvasta. Kuva oli otettu tomaattimurskasta löydetyistä ampiaisesta. Tämän jälkeen etupäässä nuoret postittivat Facebookiin kuvamanipulaatioita oudoista asioista, joita he olivat muka Pirkka-tuotteista löytäneet. Kuvissa väitettiin, että Pirkka-tuotteista löytyi mm. Kalervo Kummola, panssarivaunu tai Justin Bieber. Monet kansainvälisesti leviävät meemit ovat syntyneet anonyymillä 4chan-foorumilla, jota pidetään netin meemitehtaan. Suomessa useat meemit saavat alkunsa Ylilauta-sivustolta.



Pirkan sivuille postatusta reklamaatiokuvasta inspiraationsa saaneita meemejä



"on tainnut tapahtua jokin virhe, tonnikala purkistani löyty kalervo kummola ja justin beiber. haluuttko takas?"

Mikko Villi (2011) kutsuu kiinnostavien ja tärkeinä pidettyjen sisältöjä suosittelua ja linkitystä sosiaalisessa mediassa sosiaalisesti kuratoinniksi. Mediasisältöjen tuottajat pitävät myös lasten ja nuorten tekemää kura-tointia arvokkaana, sillä käyttäjien kommentit ja arviot rikastavat alkuperäistä sisältöä tai tuotetta ja luovat sille myös taloudellista lisäarvoa. Yritykset pyrkivätkin yhä enemmän perinteisen mainostamisen lisäksi tai sijaan onnistumaan viraalimarkkinoinnissa. Tavoite on saada käyttäjät suosittelemaan ja linkkaamaan sisältöjä tai tuotteita toisilleen, sillä kaverin suosittelu on tehokkaampaa kuin virallinen mainoskampanja.

Myös 14-vuotiaiden nuorten haastatteluissa tuli ilmi, että he etsivät paljon tietoa erilaisista tuotteista netistä ja jonkin verran linkittävät sitä myös toisilleen. Omaan Facebook-profiiliin saatettiin linkittää esimerkiksi kuvia uusista ostoksista. Harkitessaan tietyn asian ostamista, nuoret saattoivat kysellä mielipiteitä Facebookissa tai etsiä tuotteesta tietoa muista nettikeskusteluista. Kun haastatteluissa kysyttiin lasten ja nuorten kantaa mainontaan, 5- ja 8-vuotiaat myönsivät yleensä auliisti toivovansa monia mainoksissa näkyviä leluja, pelejä tai muita tuotteita. Sen sijaan 11- ja etenkin 14-vuotiaat pitivät itseään jopa immuuneina mainonnalle ajatellen, etteivät mainokset vaikuta heidän toiveisiinsa. Sen he antoivat arvoa vertaisarvioille, niin blogeissa ja keskustelufoorumeilla esiin tuoduille näkemyksille. Nuoret toimivat näin toisilleen myös kuluttajatiedon välittäjinä. Tämän ikäisistä lapsista kukaan ei ollut vielä itsenäisesti ostanut tuotteita internetistä, vanhem-pansa kanssa kylläkin.

"Just niissä videoblogeissa on kaikkii kynsilakkoja ja tällasii, niin sit mä saatan sellasii ruveta katseleen ja vertailee, että mitä ihmiset on kirjottanut tästä ja mitä ihmiset on tykännyt tästä. Et jos mulla on vaikka kaks mitä mä vertailen, sit mä katon erilaisista paikoista, että mistä sitä voi ostaa ja minkä hintasii siellä on. Jos on mainoksessa ollut joku, niin sit mä saatan kattoo, että oisko tossa hyvä ja sit mä meen ettii sieltä keskustelupalstoilta, että onks sinne kirjoitettu jotain siitä. Ja sitten jos se on hyvä, niin sitä mä ostan yleensä sen sitten."

HA, tyttö 14-vuotta

Kuvien, kyselyjen ja meemien lisäksi lapset ja nuoret jakoivat myös muita mediasisältöjä, esimerkiksi YouTube-musiikkivideolinkkejä. Jonkin verran varhaisnuoret ja teinit linkittivät myös perinteisen median sisältöihin. Iltapäivälehtien uutiset tai kiinnostavat televisio-ohjelmat saattoivat välillä ylittää nuorten jakamiskynnyksen. Nuoret kertoivat myös saaneensa Facebookin kautta tietoa uutisaiheista, joita heidän kavereinsa olivat palveluun linkittäneet. Yleensä jaetut uutiset käsittelivät viihdettä ja fanituksen kohteita, omia harrastuksia, urheilua, pelaamista tai mediatalojen sivuilta löytyviä testejä. Muita uutisisältöjä ei juuri jaettu.

*"K: Ooksä tyyliin Iltalehden tai Iltä-Sanomien tai tämmösten medioiden sivuilla käynyt koskaan?
V: Emmä yleensä, joskus kun kaverit linkkaa jonkun uutisen sieltä. Iltasanomista on tullut katottua, kun siellä oli se joku koiratesti, että mikä koirarotu sulle sopis."*

HA, tyttö 14-vuotta

*"K: Tässä olikin siitä, että mitkä uutiset kiinnostaa sua eniten. Oot maininnut eläin-, laulaja- ja teatteriuutiset. Ja vähiten kiinnostaa eduskuntauutiset. Miksei sua kiinnosta eduskuntauutiset?
V: Jotenkin ne asiat ei oo mulle kauheen kiinnostavia. Mä tykkään hirveesti eläimistä niin sitten on kiva kuulla jotain juttuja niistä ja sitten mä tykkään näytellä ja laulaa. Niin sitten niistä teatteri- ja laulu-uutisista on kiva kuunnella niistä."*

HA, tyttö 14-vuotta

Lastensa Facebook-kavereina olleet vanhemmat saattoivat joskus linkittää jälkikasvun sivuille kiinnostavina tai kehittävinä pitämiään linkkejä tai uutisia. Miltei poikkeuksetta lapset ja nuoret toivoivat, etteivät heidän vanhempansa kuitenkaan jättäisi julkisia jälkiä profiliin. Yksisanainen onnittelu syntymäpäivänä saattoi vielä olla hyväksyttävissä, mutta monet nuoret kokivat rasittavana jo tietoisuuden siitä, että vanhemmat voivat halutessaan seurata heidän Facebook-keskusteluaan.

"Onks sun äiti sun Facebook-kaveri?"

V: On se, valitettavasti.

K: Kui valitettavasti?"

V: Noo silleen, että se näkee mitä mä julkaisen ja silleen. Että vaikka jos kavereiden kanssa jutellaan jostain tietystä asiasta, josta se ei tiedä, niin se on heti silleen, että mistä te juttelette.

K: Onk se vähän rasittavaa?

V: On

K: No kommentoiko se sulle Facebookin sitten?

V: No ei se kauheesti kun ei se siellä muutenkaan kauheesti käy. Mutta sitten jos se on käynyt siellä, niin sitten se saattaa hyvinkin kysyä mistä me ollaan puhuttu."

HA, tyttö 14-vuotta

6.5. Käsitteitä yksityisyydestä: "Ennen mä halusin olla sillee julkkis"

1990- ja 2000-luvulla syntyneiden lasten ja nuorten on katsottu elävän mediatodellisuudessa, jossa omasta elämästä julkaistaan netissä häpeilemättä kaikki, mikä ei ole erityisen peiteltävää. Rohkeimmat ovat jopa puhuneet yksityisen ajan loppumisesta tai eroosiosta. (Aitamurto ym. 2011).

Jotkut asiat ovat varmasti muuttuneet. Vuonna 2013 tutkimukseen osallistuneet lapset ja nuoret esimerkiksi julkaisivat kuviaan vapaasti, eikä omien kasvojen näyttäminen julkisesti ollut heille ongelma. Vuonna 2010 jotkut lapset vielä käsittelivät nettikuviaan tuntemattomiksi ja vanhemmat olivat myös varoittaneet heitä kasvokuvien julkaisemisesta (Uusitalo ym. 2011).

Kuitenkin taas vuoden 2007 tutkimuskierrokseen verrattuna lapset ja nuoret tuntuivat olevan tietoisempia yksityisyyden suojaamisen tarpeellisuudesta netissä. Joissakin kodeissa oli esimerkiksi annettu lapsille ja nuorille tiukkoja yksityisyyteen liittyviä ohjeita ja sääntöjä, joita vielä 14-vuotiaatkin usein noudattivat. Vanhemmat olivat saattaneet kieltää oman nimen, yhteystietojen tai asuinpaikan esille tuomisen:

"Iskä on kieltänyt tehdä silleen, että ei saa ottaa mitään kuvia, että näkyy meidän koko piha tai jotain meidän talo tai silleen.

K: Minkähän takia se on sanonut niin, mitä luulet?"

V: Varmaan jotain, että ei tuu jotain.. en mä oikein ymmärrä. Kai jotain, että ei nää missä me asutaan."

HA, tyttö 14-vuotta

Netin uhista ja yksityisyyden suojaamisesta on keskusteltu kotien lisäksi myös kouluissa. Muutama nuori oli tästä uhkakeskustelusta päätellyt, ettei verkossa ole syytä julkaista itsestään oikeita tietoja juuri missään. 14-vuotias tyttö kyseenalaisti Facebookin luotettavuuden palveluntarjoajana, eikä halunnut antaa puhelinnumeroaan Facebookin käyttöön:

"K: Mites Facebook sitten? Onks sulla Facebook-profilii, pääseeks sitä kattoo kuka tahansa vai miten se on, tiädätkö sä?

V: Siis siellä ei oo mitään sellasta, esim. mun syntymäaikaani, se vuosi millon oon syntynyt, niin se ei oo oikea syntymävuosi siellä. Ja sit mä en oo pistänyt siihen, että mä oon Suomesta, vaan mä oon pistänyt siihen, että mä oon Irlannista. Mutta mä en pistänyt mitään, kun sinne pystyis pistään puhelinnumerosa.

Se ehdottaa aika usein sitä (puhelinnumeroa), että se jotenkin turvais sitä mun käyttöä, mutta en mä usko siihen. Koska kuitenkin puhelinnumero on sellanen, että sillä tulee tollasia ikäviä juttuja, että joku voi ruveta soitteleen sulle."

HA, tyttö 14-vuotta

Edellisen sitaatin tytön toiminnasta voisi yhtäällä päätellä, että verkkoympäristössä perusasetus on epäillä kaiken tiedon luotettavuutta, ja epäilystä saavat helposti osansa myös yrittäjät, palveluntarjoajat ja muut ns. legitiimit lähteet. Toisaalta tytön toiminta voi myös kertoa siitä, että lasten ja nuorten käsitys yksityisyyden suojaamisen tarpeesta ja keinoista on vielä hieman hahmotonta ja kohdistuu epämääräiseen tuntemattomien ihmisten vaaraan. Vieraiden ihmisten vaara oli saattanut olla myös joissakin kodeissa perustelu, johon vedoten lapselta oli kielletty esimerkiksi Facebookin käyttäminen.

"K: Onko sun koulukaverit tai mitkään ihmiset ketä sä tunnet jossain Facebookissa?

V: On, aika moni meidän luokkalainen on.

K: No, minkä takia sä et oo?

V: No, äiti ja isä ei päästä mua sinne, ja mä en haluu olla siellä.

K: Okei, minkä takia sä et haluu?

V: No, emmä tiedä. Mä en vaan sillee haluu olla siellä. Kun tuntuu, että siellä on tyyppejä ja sitku voi puhua toisille, niin mä en oikein halua puhua toisille tuntemattomille tyypeille."

HA, tyttö 11-vuotta

Kaikki 11- ja 14-vuotiaat, joilta kysyttiin haastatteluissa Facebookin yksityisyysasetuksista, kertoivat sulkeneensa profiilinsa niin, että se näkyi vain kavერიpiiriin kuuluville. Tosin joku muu perheessä oli usein määritellyt profiilin yksityisyysasetukset lapsen tai nuoren puolesta. Kukaan lapsista tai nuorista ei ollut Facebookissa jakanut kavereitaan ryhmiin ja rajoittanut sisältöjen näkymistä tietyille käyttäjille. Tosin yksi 14-vuotias oli kyllä harkinnut siirtävänsä vanhempansa ryhmäksi, jolloin hän pystyisi säätelemään heidän näkemiään sisältöjä. Oman verkostonsa sisällä lapset ja nuoret tunsivat siis olonsa turvallisiksi, eivätkä he olleet juuri miettineet sitä, että esimerkiksi joku omaan verkostoon kuuluva voisi kopioida tai jakaa heidän julkaisemiaan sisältöjä toisaalle verkkoon.

EU Kids Online -lapsista ja nuorista:

- 44 prosenttia piti sosiaalisen median profiilinsa yksityisenä.
- 29 prosenttia piti profiilin osittain yksityisenä.
- 27 prosenttia piti profiilin kokonaan julkisena.
- Julkiset profiilit olivat yleisempiä poikien kuin tyttöjen keskuudessa. (Kupiainen, 2013b)

Nuorten nettitapojen tutkimuksessa (esim. Raynes-Goldie 2010; Krasnova ym. 2009) on huomattu, että he ovat ensisijaisesti kiinnostuneita sosiaalisen yksityisyytensä määrittelyistä eli siitä kenellä on oikeus nähdä esimerkiksi heidän Facebook-tilinsä sisällöt. Sen sijaan he eivät juurikaan ole kiinnostuneita institutionaalisen yksityisyytensä suojaamisesta eli siitä, mitä yritykset, palveluntarjoajat ja näiden yhteistyökumppanit tekevät heistä kootulla tiedolla.

Tähän tutkimukseen osallistuneet olivat vielä niin nuoria, ettei olisi realistista odottaa heidän pohtineen, mitä yritykset tekevät heistä kootulla tiedolla. Harvat aikuisetkaan sitä pohtivat. Ne nuoret, jotka olivat kiinnittäneet huomiota nettimainontaan, suhtautuivat siihen yleensä neutraalisti. Kaupallinen toimintaympäristö oli heille itsestäänselvyys, eikä kulutuskeskeisyyttä kyseenalaistettu. He olivat huomanneet Facebookissa olevat mainokset, mutta he eivät olleet niitä juuri klikanneet auki. Kukaan haastateltava ei kertonut kiinnittäneensä huomiota nettimainosten profilointiin tai suuntaamiseen juuri heille.

”K: Ooksä huomannut Facebookissa mainoksia?

V: On siellä ollut mainoksia joo. Ne on ollut siellä sivulaidalla ja sitten välillä ollut siellä etusivullakin. Mutta ei, ei oo tullu katottua niitä.”

HA, tyttö 14-vuotta

Sen sijaan nettimainosten määrä ja tiettyjen Facebook-sovellusten aktiivinen ote ärsytti muutamia nuoria. Yksi tyttö kertoi luopuneensa Facebook-pelaamisesta siksi, että sovellus oli alkanut julkaista hänen puolestaan sisältöjä.

”Sillon kun mä alotin sen Facebookin käyttämisen niin silloin pelasin sitä Farmvillee ja kaikkii mahdollisii pelei, mutta sitten.. ne rupes julkasee sun nimellä kaikkee, että silleen, että sä teit tälläsen ennätyksen ja mitä sä teet esim. Farmvillessä ja se oli ärsyttävää mun mielestä. Se täytti mun sitä sivuu ja sitten mä lopetin sen kun sieltä pystyy poistaa ne sovellukset käytöstä.”

HA, tyttö 14-vuotta

”V: Kyllä mainoksiin aika paljon törmää, mutta en mä niistä mitenkään erityisesti aattele.

-- Et sinänsä ei yksittäiset mainokset, mutta esimerkiksi jos jollain sivulla on tosi paljon mainoksia niin sitten se on vähän sillain..

K: Niin, netissä ne mainokset on sitten..

V: Joo, netissä lähinnä.”

HA, poika 14-vuotta

Minustako julkkis?

Toisen näkökulman lasten ja nuorten käsityksiin yksityisyydestä ja julkisuudesta tarjosi mediapäiväkirjojen julkkistehtävä. 11- ja 14-vuotiaita pyydettiin etsimään mediasta julkisuuden henkilöä käsittelevä juttu, kertomaan siitä ja pohtimaan omaa suhdettaan julkisuuteen.

Nuorista puhutaan usein julkisuushakuisina. Heidän seuraamansa viihdesisällöt keskittyvät pitkälti julkisuudenhenkilöiden elämään. Tutkimuksissa on tuotu esille, että ”julkkis” on ollut jopa monen lapsen ja nuoren toiveammatti. Etenkin tyttöjen on todettu haaveilevan julkisuudesta, sillä se on samaistettu rahaan ja valtaan (Hopkins 2002; Ahmavaara 2006). Toisaalta tosi-tv-aikakaudella on alettu puhua myös ns. turhista julkiksista ja kriittinen asenne iltapäivälehtien tukemaa julkiskulttuuria kohtaan on sekin kasvanut (Noppari & Hautakangas 2012, 79).

Olikin kiinnostava lukea, miten lapset ja nuoret asemoivat itsensä suhteessa julkisuuteen nyt, kun julkisuuden tuotantoa tapahtuu perinteisen median lisäksi myös sosiaalisessa mediassa. Lasten ja nuorten päiväkirjat heijastelivat oikeastaan kaikkia edellä esitettyjä näkökulmia. Poikien julkkisvalinnat kohdistuivat yleensä urheilijoihin ja tyttöjen viihdemaailman tähtiin. Monet suhtautuivat julkisuuteen myönteisesti - ”julkisuudessa oleminen olisi enemmän mahtavaa kuin kamalaa!” - mutta turhan julkiksen titteliä haluttiin välttää.

Lapset ja nuoret olivat tietoisia julkisuuden varjopuolista ja he arvelivat julkiksen elämän olevan välillä raskasta. He suhtautuivat mediaan kriittisesti arvellen lehtien nostavan palstoilleen julkiksista myös epäedullisia ja valheellisia juttuja lisätäkseen myyntiään. Julkisuuden hyvinä puolina he pitivät korkeita ansioita ja itseen kohdistuvaa huomiota. Kaikki eivät olisi olleet valmiita itse julkisuuteen ja ne jotka olivat, halusivat julkikseksi omien taitojensa vuoksi, esimerkiksi työn tai hyvien urheilusuuritusten kautta. Julkisuuteen pääseminen ei siis ollut itseisarvo ja lapset ja nuoret näyttivät selvästi pitävän arvossa myös yksityisyyttä.

”Jutussa esiintyy Tapparannin maalivahti Juha Metsola. Se käsittelee sitä, että Metsolan torjuntapeli ei ollut sujunut hyvin. En usko, että henkilö haluaisi olla tässä kuvassa, koska uutisessa kerrotaan, ettei hänellä mennyt hyvin. Häntä varmaan harmittaa, ettei hänen pelinsä kulkenut. Julkkisena eläminen on varmaan tylsää koska kaikki parveilevat ympärillä. Ihmiset haluavat julkisuuteen siksi, että moni henkilö tuntisi heidät. Jos minusta tulisi julkkis yrittäisin pysyä vähän sivummalla. Haluaisin olla mieluiten jääkiekon NHL:ssä tai suunnistuksen maailmanmestari.”

PÄ, poika 11-vuotta

14-vuotias tyttö analysoi mediapäiväkirjassaan Me Naisten juttua ratsastaja Stella Hagelstamista:

"Valitsemani juttu käsittelee Stella Hagelstamia, ratsastuksen SM-mestaria ja kouluponien valmistajaa. Tiedän, että hän haluaa olla jutussa, koska se on haastattelu ja kertoo ihmisestä positiivisesti. Tämän tyyllisen julkisuushenkilön elämä on varmasti kohtuu normaalia, vain hevosihmisille hän on "joku". Hän on julkkis, koska perhe on rikas (perhe omistaa Fazerin) ja on pystynyt maksamaan valmennukset + rautainen tahto kehittyä. Haluaisin olla samanlainen julkkis vielä joskus, tosi hyvä ratsastaja."
PÄ, tyttö 14-vuotta



7. Pelot, uhat ja selviytymismekanismit



Sellanen Angry Birds -peli on vähän jännä, missä on maailmanjärjestys”

PÄ, poika 5-v.

Lasten ja nuorten mediaympäristöön on aina liitetty erilaisia uhkakuvia. Tällä tutkimuskierroksella vanhempien huolet liittyivät etenkin mobiiliin internetiin, liialliseen pelaamiseen ja väkivaltaisiin sisältöihin. Tässä luvussa tuomme esille millaisia mediaan liittyviä pelkoja ja negatiivisia kokemuksia lapsilla ja nuorilla itsellään on ollut, ja miten he ovat niistä selviytyneet.

Kuten edellisilläkin tutkimuskierroksilla (Noppari ym. 2008, Uusitalo ym. 2011), miltei jokainen lapsi oli nähnyt mediasta joitakin pelottavina pitämiään sisältöjä. Piia Korhosen (2010) mukaan jopa 80 prosenttia 5-6-vuotiaista kokee esimerkiksi television ohjelmasisällöt joskus pelottavina. Korhonen toteaa, että aikaisemmin lasten mediapelot liittyivät yleensä aikuisten ohjelmiin. Nykyään lapset pelkäävät enemmän lastenohjelmia, joista on pyritty tekemään myös vanhempia katsojia kiinnostavia. Myös tämän tutkimuksen 5-vuotiaat ovat jokaisella tutkimuskierroksella nähneet heitä pelottaneita lastenohjelmia. Muumien Mörkö on pelkojen aiheuttajana jo klassikko. 5-vuotiaat kokivat myös monet muut lastenohjelmien hirviöhahmot, noidat ja joskus vanhempien mielestä yllättävätkin asiat pelottavina. Tutkimuksen mediamaskotti oli avannut kotona keskustelun pelottavasta kokemuksesta, josta lapsi ei välttämättä olisi muuten tullut kertoneeksi:

”Maskotin nimi on Lilli. Isin ja äidin huoneessa on tietokone. – Milloin esittelen Lillille telkkarin? Lilli, telkkarista katsotaan ohjelmia. Voinko katsoa suosikkiohjelmat. Kasperin kauhukoulun ja Eveliina K. Mitä muita täältä on tullut? Mona kuulostaa hurjalta. (lohduttaa maskottia). Älä hätäile, älä pelkää. Tykkään katsoa myös elokuvia. Paavo Pesusieni -elokuva, vaikka se onkin aika jännä..”

Vanhemman kommentti: *”Lilli on hyvä hankinta. Tyttö tuli kertomaan, että itsestään liikkuva kokkaus-kone pelotti Lilliä. Yleensä hän ei ole näitä kertonut kuin ehkä joskus myöhemmin illalla. Kerran hän pelkäsi smurffeja niin, että itki pöydässä.”*

PÄ, tyttö 5-vuotta & vanhemman kommentti

8-vuotiaat kohtasivat pelottavia tilanteita esimerkiksi katsoessaan aikuisten sarjoja, dokumentteja tai pelaessaan hieman liian jännittävinä koettuja pelejä. Sotaohjelmat tai sairaalasarjojen realistiset kohtaukset saattoivat tuntua vastenmielisiltä.

”Youtubessa näin kauhea jutun – kiekko otsassa! TV:ssä näin pelottavia hahmoja, elokuva oli MIB. En haluaisi Taru sormusten herrasta -elokuvaa katsoa.”
PÄ, poika 8-vuotta.

”Sopimattomia on natsijutut, talvisota ja maailmansodat. En oikein tiedä mikä muu. En haluaisi nähdä ihmisen sisälmyksiä, niistä tulee huono olo kun katselee niitä.”
PÄ, poika 8-vuotta.

Kuten edellisilläkin tutkimuskierroksilla, faktaohjelmat ahdistivat usein 11- ja 14-vuotiaita enemmän kuin fiktiiviset kauhuelokuvat tai jännityssarjat. Vaikka tutkimuslapset eivät seuranneet aktiivisesti uutisia, suurilta uutistapahtumilta ei voi kokonaan välttyä. Nuorten mieliin oli jäänyt uutisia erilaisista kriiseistä, katastrofeista ja rikoksista. Ukrainan kriisi ei ollut vielä ajankohtainen tutkimushaastatteluita tehdessä ja olisi voinut hyvin nousta esiin nuorten puheessa, sillä jokunen kertoi pohtineensa esimerkiksi Suomen mahdollista Nato-jäsenyyttä ja sodan uhkaa. Uutisten pelottavuutta lisäsi se, etteivät nuoret välttämättä osanneet suhteuttaa uutisessa kerrottua asiaa oikein. He saattoivat yhdistää esimerkiksi sotilasliiton jäsenyydestä puhumisen sotimiseen. Vaikka talouskriisi oli vuonna 2013 yksi uutisten vakioaiheista, talouden uhkakuvat eivät tulleet esiin lasten ja nuorten puheissa.

”V: Siis kun mä katon jotain kauhuelokuvaa, niin kun mä katon sitä elokuvaa mua saattaa pelottaa, mutta en mä näe niistä painajaisi. Mutta sitten esimerkiksi jos puhutaan näistä sodista, niin kun jotka saattaa olla hyvinkin lähellä Suomea, niin se on jotenkin että tulee hetkeksi aikaa semmonen turvaton olo. Mutta ei se kauaa pysy. Että nytkin on tää kun Suomi ja Ruotsi aikoo liittyä, mikä tää on tää N:llä alkava..

K: Siis mikä? Nattoon vai?

V: Niin Nato. Niin sitten tulee siitä mieleen, että mitä se.. Kun ei tiedä näistä asioista kauheesti paljon vielä, niin ei tiedä johtaako se sotaan vai mitä siinä tapahtuu.”

HA, tyttö 14-vuotta

Lapset puhuivat peloista tai negatiivisista kokemuksista mielellään mennessä aikamuodossa eli niistä asioista, joita he ovat joskus kokeneet (vrt. Uusitalo ym. 2011, 55). Lapset ovat tietoisia siitä, että heitä yritetään suojella pelottavilta sisällöiltä ja mahdollisten mediarajoitusten pelossa he eivät välttämättä halua kertoa tämän hetken peloista. Pelkoja ja mediaan liittyviä ongelmia siirretään koskemaan nuorempia lapsiryhmiä.

”Mörkö mua pelotti joskus pienenä, mutta ei nyt enää isona. Jos pelottaa kannattaa mennä pois tai katsoa muualle. Jos kuulosta liian pelottavalta, kannattaa tukkia korvat.”

PÄ, poika 5-v.

Positiivista lasten ja nuorten mediapeloissa on se, että heillä näyttää jo varhain olevan käytössään keinoja tukalista tilanteista selviytymiseen. 5-vuotiaat yleensä ratkoivat tilanteen sammuttamalla television, peittämällä silmät ja korvat tai siirtymällä toiseen tilaan. Hieman vanhemmat, nettiympäristöissä liikkuvat lapset ja nuoret sulkiivat ahdistavan sivuston tai keskustelun. 11- ja 14-vuotiaat myös kykenivät erottamaan faktan ja fiktion toisistaan pätevästi. He selvisivät fiktiivisten ohjelmien tai pelien aiheuttamista järkeilemällä ja etäännyttämällä itseään kokemuksesta.

7.1. Sopimattomien sisältöjen äärellä: ”Siellä on ihmisiä ilman housuja”



K: Onks teillä jotain semmosta mikä on teille kiellettyä, että isä ja äiti ei anna kattoo?

V: Ei oo. Paitsi P-videot.

K: Mitkä on P-videoita?

V: Aikuisviihde..

K: Aikuisviihde, no niin siis pornovideot, vai niin?

V: Niin. Mutta eipä täällä semmosta taitais olla.

K: Mites netissä?

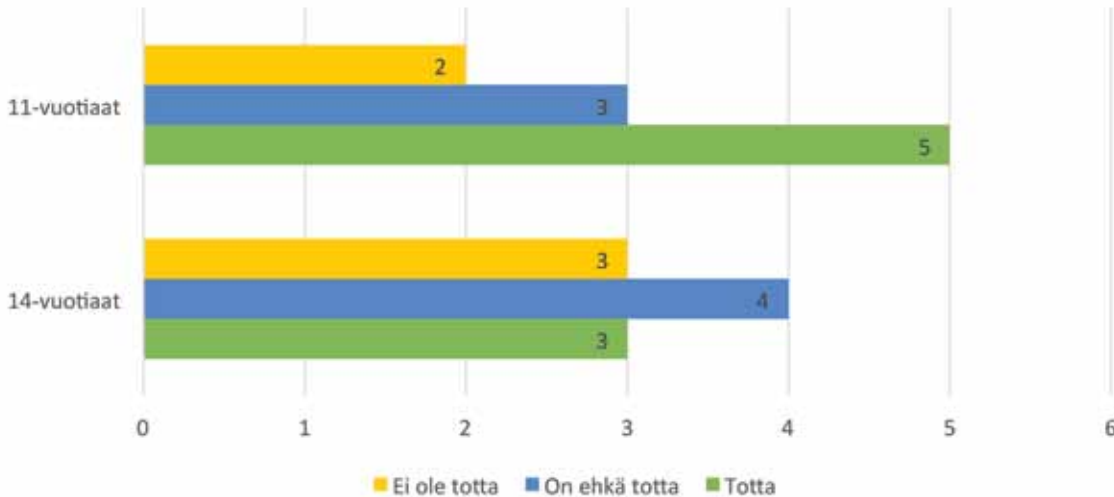
V2: Voihan mennä nettiin kattoon. Jossain vaiheessa oot käynyt tuol YouTubessa kattoo jotain rintakuvia (isoveljen kommentti)”

HA, poika 11-vuotta

Osa mediasisältöihin liittyvistä negatiivisista kokemuksista johtuu siitä, että lapset ja nuoret hakevat mielellään jännitystä. He pyrkivät käyttämään sisältöjä, jotka on suunniteltu heitä vanhemmille ikäryhmille. Kahdella edellisellä tutkimuskierroksella toimme esiin, että rajojen ylittäminen ja kielletylle maaperälle astuminen kiehtovat etenkin varhaisnuoria ja teini-ikäisiä, ja esimerkiksi kauhuelokuvilla testataan kesto-kyvyn rajoja (Uusitalo ym. 2011, 61). Myös vuoden 2012 Mediabarometrissä todetaan, että 10-12-vuotiaat varhaisnuoret käyttävät paljon sellaisia mediasisältöjä, joihin heidän vanhempansa eivät ole antaneet lupaa. Lapset ja nuoret kiertävät näppärästi kodin sääntöjä: kauhuelokuvia katsotaan kavereiden luona ja kiellettyjä digitaalisia pelejäkin saadaan itselle jotain kautta (Suoninen 2013, 140).

Tämän tutkimuksen 11-vuotiaista puolet totesi taustatietolomakkeessa, että heidän vanhempansa tietävät mitä ohjelma- ja pelisisältöjä he käyttävät. 14-vuotiaiden joukossa kolme kymmenestä kertoi vanhempiansa olevan perillä heidän käyttämistään sisällöistä.

Vanhempani tietävät mitä ohjelmia katson ja mitä pelejä pelaan



Tällä tutkimuskierroksella 11- ja 14-vuotiaiden oli mahdollista täyttää anonyymi verkkokysely, jossa tiedusteltiin kokemuksia K18-sisällöistä sekä negatiivisista verkkokokemuksista. Kyselyyn ei lopulta vastannut kuin kahdeksan varhaisnuorta ja teiniä, ja tässä joukossa kolmella oli kokemuksia lapsilta kielletyistä nettisisällöistä. Kaksi heistä oli käynyt aikuisviihdesivustoilla ja yksi väkivaltaisella pelisivustolla.

Pyysimme heitä arvioimaan, miltä lapsilta lapsilta kielletyillä sivustoilla käyminen oli tuntunut. Pelisivustolla käynyt vastasi, ettei väkivaltaisen pelin pelaaminen ollut vaikuttanut häneen millään tavalla. Pornosivuilla käyneet valitsivat monivalintakysymyksessä seuraavat vaihtoehdot: "häpesin tapahtunutta, enkä kehdannut puhua asiasta", "naureskelin sivuille kaverieni kanssa" ja "olin aluksi hämilläni, mutta se meni nopeasti ohi". Monivalintakysymyksessä olisi ollut valittavissa myös sellaisia vaihtoehtoja kuin "en halunnut mennä sivuille enää koskaan uudestaan", "näin asiasta painajaisia" tai "olin todella järkyttynyt siitä mitä näin ja asia pyöri mielessäni pitkään" sekä myös myönteiseksi tulkittava vaihtoehto "olen vierailut sivulla tämän jälkeen monta kertaa". Vaikuttaa siis siltä, että lapset ja nuoret olivat näkemästään aluksi häpeissään ja hämmentyneitä, mutta eivät niin järkyttyneitä, että se olisi jäänyt vaivaamaan heitä ainaakaan pitkäksi ajaksi. Kavereiden kanssa asialle naureskelun voi ymmärtää myös puolustusmekanismiksi hämmentävän sisällön edessä.

EU Kids Online -tutkimuksessa todetaan, että lasten katsottavaksi päätyvä nettiporno on kasvava ja vakavasti otettava ongelma. Noin kolmannes suomalaisista 9-16-vuotiaista lapsista ja nuorista on nähnyt netissä pornoa ja he myös arvioivat itse sen suurimmaksi nettirikiksi heidän ikäisilleen. Kuvat olivat vaivanneet jälkikäteen 20 prosenttia vastaajista. (Kupiainen 2013b) Tatjana Pajamäki (2013) toteaa, että Mannerheimin lastensuojeluliiton lasten ja nuorten puhelimiin tulleista soitoista voi päätellä, että yhä nuoremmat lapset ovat jollain tavalla nettipornon kanssa tekemisissä. 2000-luvun aikana alle 9-vuotiaiden seksiin liittyvät kysymykset yli kaksinkertaistuivat ja 2010-luvulla seksikysymyksiä esittävät jo alle

8-vuotiaat. Etenkin alakouluiässä nähty porno herättää lapsissa usein voimakkaita ja ristiriitaisia tunteita, joita he eivät osaa yleensä jäsentyneesti ilmaista, vaan tarvitsevat siihen aikuisen apua (em.).

Kysyimme nettikyselyssä myös kokemuksia netissä tapahtuvasta seksuaalisesta häirinnästä. Kukaan vastanneista ei kertonut itse kohdanneensa netissä seksuaalista häirintää. Monet vastaajat reagoivat kyselyssä esitettyyn uutiseen voimakkaasti pitäen ajatusta vastenmielisenä.

”Minua alkoi oksettaa”

Yleisradio kirjoitti uutisessaan, että noin kolmannes alle 16-vuotiaista lapsista ja nuorista on joutunut netissä seksuaalisen häirinnän kohteeksi ja saanut esimerkiksi vierailta aikuisilta alastonkuvia tai törkeitä ehdotuksia. Mitä ajatuksia tämä uutinen sinussa herättää?

”Minua alkoi oksettaa.. Uutinen voi olla totta..”

”Uutinen herättää minussa ikäviä ajatuksia, se on totta ja olen kuullut tällaisesta..”

”Uutinen voi olla totta. Se aiheuttaa minulle ärtymyksen tunteita viestien lähettäjiä kohtaan.

Mitä he edes hyötyvät toisten järkyttämisestä?”

”Mietin, että miksi aikuiset edes tekevät sellaista kun eihän siitä kukaan hyödy..”

”En voisi uskoa tätä todeksi! Tuntemattomat aikuiset lähettää lapsille tuollaisia viestejä.

Onneksi minulle tai kenellekään tuntemalleni ei ole käynyt noin.”

KY, avoimet kommentit Ylen uutiseen.

yle UUTISET Helsinki

Uutiset + Urheilu + Suora linja Sää Tuoreimmat

UUTISET HELSINKI

Helsinki 13.9.2011 klo 13:41 | päivitetty 8.6.2012 klo 11:23

Seksuaalinen häirintä netissä on lasten arkea

Kolmannes alle 16-vuotiaista lapsista on vastaanottanut seksuaalisesti häiritseviä viestejä, kuvia tai videoita vieraalta aikuiselta. Helsingin virtuaalisen lähipoliisin ja Pelastakaa Lapset ry:n nuorille tekemän nettikyselyn perusteella häirintätapauksia on vuodessa tuhansia. Poliisin tietoon netissä tapahtuneista rikoksista tulee kuitenkin vain murto-osa.

Summittele 6 henkilöä suosittellee tätä. Ole kaverestasi ensimmäinen.

Nyt riittää.
Seis seksuaaliselle hyväksikäytölle

Haastattelutilanteissa kävi kuitenkin ilmi, että ainakin yhdellä nuorella oli kokemuksia keskustelufoorumeilla tapahtuneesta häirinnästä. 14-vuotias tyttö kertoi nähneensä ensimmäistä kertaa nettitalstalla miehiä "ilman housuja" alakoulun viimeisellä luokalla. Jos sama tyttö oli vastannut verkkokyselyyn, hän ei ilmeisesti osannut yhdistää tapahtunutta seksuaaliseen häirintään.

"K: Käyksiä missään keskustelufoorumeilla?

V: No Randomissa on tullut pari kertaa kyllä käytyäkin...

K: Mimmonen paikka se on?

V: Siis, se on sellanen paikka, että saa tuntematta jutella ja näin. Mutta sinne videochattiin ei kannata mennä. Ihan sanon suoraan, siellä on pervoja ihmisiä.

K: Mimmosii, laittaaks se sit jotain?

V: Niillä ei oo housuja päällä, sanotaan näin.

K: Ahaa, okei. Se on sit ihan teidän tiedossa, että ...

V: Joo siis, jos siellä kerran käy, niin saa kyllä tietää, että minkälaista porukkaa siellä on. No teksti-chatissa jotkut on sillee vähän pervompia ja jotkut on että haluaa ihan oikeesti jutella asioista.

K: No mites sä suhtaudut jo sää tapaavat jonkun tommosen oudon tyyppin ja huomaat, että no toi nyt on ihan friikki?

V: No, sit mä vaan, mä en ees vastaa sille. Mä vaan lähen sieltä, että katkasan sen keskustelun.

K: Ei sua sit ala jotenkin ällöttää tai ahdistaa se?

V: Ei mua, kun on tavallaan, jotkut meidän luokkalaisista pojista niin ne puhuu koko ajan kaksmielisiä ja tälle...

K: Niin, että se ei oo tavallaan mikään uutinen enää?

V: Ei, et täällä on tottunut melkein kaikkeen.

K: Minkä ikäinen sää olit silloin kun sää ekaa kertaa kävit? Muistaksää?

V: Mä taisin olla, silleen vitosen ja kutosen kesällä. Kävin siellä ekan kerra kavereitten kanssa."

HA, tyttö 14-vuotta

Tietyllä tavalla tyttö vähätteli tapahtunutta todeten, että myös netin ulkopuolella poikien puhe on härskiä ja kaksimielisyyksiä kuulee koulun pihallakin. Pitää varmasti paikkansa, ettei seksuaalinen häirintä rajoitu nettimaailmaan. Nettiympäristössä alastoman aikuisen kohtaaminen voi olla rajumpi kokemus kuin koulun pihalla tapahtunut vitsailu, mutta toisaalta nettiympäristössä häirinnältä on myös helpompi suojautua. Netissä keskusteluketjun voi katkaista, niin kuin tyttökin oli tehnyt. Verkon ulkopuolella tilanteista ei ole yhtä helppo poistua. 14-vuotiaana tyttö tuo jo kokeneena esille, että verkkoympäristössä selvittääkseen on totuttava kaikkeen, eikä asioiden saa antaa järkyttää itseään. Tämänkin voi ymmärtää yhtäällä selviytymiskeinona, mutta toisaalta jo hieman vanhemmat nuoret voivat arvioida asioita toisin. Mikko Hautakankaan (2014b) poikien ja nuorten miesten mediankäyttöä käsittelevässä tutkimuksessa parikymppiset haastattelutavat prosessoivat, miten heidän alakouluikänsä näkemänsä aikuisviihdesisällöt ovat vaikuttaneet heidän tapaansa kokea ja käsitellä mediasisältöjä.

“Vieraan vaara” (stranger danger) on nettiriski, joka nostetaan usein esille julkisessa keskustelussa.

Seksuaalinen häirintä on riski, jonka lapsi tai nuori ottaa kommunikoidessaan netissä ennestään tuntemattomien ihmisten kanssa. “Vieraan vaara” on etenkin aikuisten mielestä yksi suurimmista internetin uhista, mutta EU Kids Online -tutkimuksessa myös osa lapsista ja nuorista piti vieraita itselleen riskinä (Kupiainen 2013b). Tuntemattomien seuraan tietoisesti hakeutuminen näytti meidän tutkimuksessamme olevan pääsääntöisesti hieman vanhempien nuorten puuhaa. Toki kaikenikäiset lapset ja nuoret kirjoittelevat tuntemattomille ihmisille esimerkiksi peliympäristöissä ja vastaavat blogeihinsa tai videoihinsa tullessiin kommentteihin, mutta 11-vuotiaat ja osa 14-vuotiaistakin piti esimerkiksi vieraiden ihmisten kanssa suoraa chattaamista ahdistavana tai epämiellyttävänä ajatuksena. Sen sijaan he saattoivat kertoa vanhemmista sisaruksista tai kavereista, jotka toimivat näin. Facebook-kavereiden joukossa tutkimuslapsilla ja -nuorilla ei ollut heille vieraita henkilöitä, vaan he tiesivät kavereiksi hyväksymänsä joko koulusta tai kavereiden kautta.

“K: Voiko netti olla susta vaarallinen paikka?”

V: Voi.

K: Niin siellä on periaatteessa vähän niinku koko maailma.

V: Pedofileja, voi löytyy.

K: Mistäs sitten tietää mitä siellä kannattaa jotenkin tehdä?

Tai mitä ei kannata tehdä?

V: Sekaantuu mihinkään asioihin. Ryöstöihin.”

HA, poika 11-vuotta

“K: Voiko netti olla sun mielestä vaarallinen paikka?”

V: Voi kun siellä on kaikkia tyyppejä. Mutta en mä ainakaan käytä sitä silleen vaarallisesti mun mielestä.

K: Onks sulla kavereita, jotka olis joutunut vaikeuksiin, oot sä kuullut?

V: No ei mun mielestä sillee, mutta sitä mä en tajuu kun Hannakin tekee sillee, että se vaan puhuu... Tiedätsä sen Kikin? Se on sellanen keskustelujuttu, et mä en oo siellä, mulla oli se jossain vaiheessa, mutta en mä sitten ottanut, koska siellä just jotkut ihan tuntemattomat alkaa puhua. Ja sit Hanna vaan puhuu niiden kaa. En mä tykkäis puhua jollekin ihan tuntemattomalle. Ne kaikki Hannan kaverit puhuu kaikille ihan tuntemattomille.

K: Sä sanoit, että sä olit siellä joskus vai?

V: Joo, mut mä käytin sitä vaan mun kavereiden kans puhumiseen. Mut sitten kun mä näin sitä, että Hannalle koko aika jotkut tuntemattomat alko puhua ja sitten sen kavereille alko puhua ja pyytää laittaa jotain kuvia, niin en mä sillee halua tehdä.”

HA, tyttö 14-vuotta

EU Kids Online -aineistossa noin puolet 9-16-vuotiaista suomalaisista kertoi olleensa netissä yhteydessä heille vieraaseen henkilöön (Kupiainen, Suoninen & Nikunen 2012). Suurin osa näistä nettitutuista oli kuitenkin jotakin kautta lapsen tunnistamia henkilöitä, esimerkiksi kavereiden kavereita. Kupiainen (2013b) toteaa, että runsas nettiaktiiviteettien määrä ja netin käyttäminen kodin ulkopuolella lisäävät luonnollisestikin riskien mahdollisuuksia. Vanhempien nettivalvonta puolestaan vähentää “vieraskontaktien määrää” (em.)

Vieraiden, hämäräperäisten ihmisten tai pornon lisäksi lapset ja nuoret olivat törmänneet netissä myös muihin heitä ahdistaviin sisältöihin. Harmittomien meemien lisäksi netissä linkitetään eteenpäin joskus raakaa väkivaltaa, esimerkiksi oikeita pahoinpitelyitä näyttäviä videoita tai eläinräkkäyksestä kertovia kuvia ja videoita, jotka olivat olleet lapsista ja nuorista vastenmielisiä. Tällaisia sisältöjä he eivät linkitä avoimesti Facebookin profiilissa vaan yksityisviesteissä ja chateissa.

"V: Sen mä muistan kun mä joskus näin videon, kun joku oli jakanut sen Facebookissa, niin mua alko ahdistaa. Kun siinä oli jotain, että jotkut tytöt oli pyytänyt jonkun tytön sinne luokkahuoneeseen ja sitten ne hakkas se siellä ihan kokonaan sillee pahasti.

K: Hyi olkoon, siis ne oli kuvannut itte sen kun ne hakkas vai?

V: Joo, että ne oli ihan sairaita.

K: Kuka, siis joku sun kaveri oli löytänyt sen ja jako sen?

V: Joo, ja sit kaikki katto sen jossain vaiheessa ja sit mä vaan katoin sen.

K: Mimmosii kommentteja ihmiset kirjotti, sun kaverit tai miten sun kaverit reagoi siihen videoon?

V: Laitto jotain, että sairasta tai että hullu maailma tai jotain.

K: Jos sä mietit, että mitä sä aattelet, että mikä sua siinä erityisesti ahdisti?

V: No se kun mä mietin, kun ne vaan nauro siinä ja sit se tyyppi vaan itkee. Että miten ne on pysynyt oleen siinä silleen."

HA, tyttö 14-vuotta

7.2. Teinidraamaa vai nettikiusaamista?

Julkisuudessa on keskusteltu paljon myös nettikiusaamisesta ja siitä, millaisiin seurauksiin se pahimmillaan voi johtaa. Verkkokyselyssä esitimme 11- ja 14-vuotiaille pohdittavaksi Helsingin Sanomien uutisen ruotsalaistytöstä, jonka epäiltiin päätyneen itsemurhaan nettikiusaamisen vuoksi.

Kyselyyn vastanneet suhtautuivat uutiseen jopa hien epäillen. Monen oli vaikea uskoa, että kukaan voisi päätyä näin äärimmäisen tekoon netissä tapahtuneen kiusaamisen vuoksi. Tutkimukseen osallistuneilla lapsilla ja nuorilla oli itsellään vain vähän kokemuksia kiusatuksi tulemisesta.

Taustatietolomakkeessa yksi 11-vuotias toi esiin, että hänellä on jonkinlaisia kokemuksia kiusaamisesta (on ehkä totta). 14-vuotiaista yksi valitsi väitteessä "Minua on kiusattu tai häiritetty internetissä" vaihtoehdon "on totta" ja toinen "on ehkä totta". Yleensä kiusaaminen oli ollut nimittelyä tai esimerkiksi vaatteiden arvostelua.



UUTISET » ULKOMAAT

Nettikiusaamisen epäillään ajaneen nuoren tytön itsemurhaan Ruotsissa

12.3.2013 20:07

STT-TT

Ruotsin poliisi selvittää, oliko nettikiusaaminen syynä 13-vuotiaan tytön kuolemaan. Tyttö kuoli junaonnettomuudessa perjantaina, ja poliisi epäilee, että kyseessä oli itsemurha. Poliisin edustajan mukaan tyttästä oli otettu valokuvia ja videoita, jotka oli laitettu tai chatru laittaa nettiin.

Poliisi epäilee syylliseksi yli 15-vuotiaista poikia. Kiusaamisen kohteena on tietävästi ollut myös toinen tyttö. Poliisi harkitsee epäillyn netissä käyttämien nimien julkistamista, jotta mahdolliset lähinhrit voisivat ilmoittautua poliisille.

Aikaisemmillä tutkimuskierroksilla lasten ja nuorten kokema nettikiusaaminen ei ole ollut erityisen yleistä (Uusitalo ym. 2011, 129) ja myös EU Kids Online -aineiston kiusaamisesta kertovat luvut ovat verraten pieniä, ainakin siihen nähden kuinka paljon kiusaamisesta puhutaan. Noin kuusi prosenttia 9-16-vuotiaista kertoi joutuneensa kiusatuksi netissä. Nettikiusaaminen nivoutuu usein kiusaamiseen yleensä. Harvaa kiusataan vain nettiympäristössä, vaan esimerkiksi koulukiusaamista saatetaan jatkaa netissä. (Livingstone ym. 2011).

Niina Huhtalan (2013) mukaan nettikiusaamisen vakavuutta lisää se, että kiusaamista todistaa usein suuri, kasvoton yleisö. Hän esittää, että nettikiusaaminen voi tarkoittaa ainakin seuraavia asioita:

- Pilkkaviestejä ja -kommentteja
- Juoruilua
- Valokuvien manipuloimista ja niiden levittämistä
- Salasanojen huijausta
- Toisen identiteetin varastamista
- Eristämistä ryhmän tai nettiyhteisön ulkopuolelle
- Uhkailua

Nuoret itse käyttävät kuitenkin samoista asioista usein termiä "draama". Yhdysvaltalaisnuorten netin-käyttöä tutkineet Marwick ja Boyd (2014) toteavat, että teinitytöt kutsuvat draamaksi monia sellaisia käytäntöjä, joita aikuiset nimittäisivät kiusaamiseksi. Nettidraama pitää sisällään juoruilua, suuria tunteita, suuttumista, haukkumista ja riitelyä. Facebookin kaltainen alusta antaa nuorille mahdollisuuden "esittää" tätä draamaa yleisön edessä. Vaikka osa nettidraamasta voikin olla nuorista aidosti loukkaavaa, konfliktin nimeäminen draamaksi kiusaamisen sijasta antaa nuorille mahdollisuuden peruuttaa tilanteesta kasvojaan menettämättä. Draaman osapuolten ei myöskään tarvitse omaksua uhrin tai kiusaajan rooleja. (em.)

Konfliktin nimeäminen draamaksi selittää ehkä sitä, miksi nettikiusaamisesta kertovat luvut näyttävät eri tutkimuksissa suhteellisen pieniltä. Lapset ja nuoret eivät itse välttämättä koe samoja asioita kiusaamiseksi kuin aikuiset. Toisaalta draama-puhe voi tehdä asiasta vaikeasti hahmotettavan myös nuorelle itselleen. Taustatietolomakkeessahan kaksi vastaajaa totesi, että heitä on ehkä kiusattu netissä. He eivät olleet asiasta aivan varmoja. Esimerkiksi ryhmästä eristämistä voi olla vaikea tunnistaa kiusaamiseksi. Toisen nettitoiminnasta voi jäädä huono olo, mutta jos kiusaaja kiittää sen olleen "draamaa", molempien osapuolten odotetaan painavan asian villaisella. Nettidraamat ja välien selvittelyt ovat olleet yleisiä jokaisella tutkimuskierroksella ja niitä joudutaan joskus selvittämään kouluissa asti (Uusitalo ym. 2011, 129).

”Siinähan anona huutelet pelle!”

Kesällä 2013 suomeksi lanseerattu palvelu Ask FM on uutisissa yhdistetty nettikiusaamiseen, jotka ovat pahimmissa tapauksissa johtaneet ulkomailla nuorten itsemurhiin. Suurin osa palvelun käyttäjistä on teini-ikäisiä. Palveluun avataan omalla kuvalla profiili ja kuka tahansa voi kysyä anonyymisti toiselta käyttäjältä mitä tahansa.

Yleisradio uutisoi tammikuussa 2014, että nuorten kielenkäyttö palvelussa saattaa olla rajua ja ilkeimmät kommentit liittyvät seksiin, väkivaltaan ja toisten ulkonäköön. Vaikka nettikiusaamista ei pidä vähätellä, tämänkään palvelun yhteydessä tuskin on aihetta media-paniikkiin. Uutisiin nostetaan usein lasten ja nuorten mediankäytöstä hätkähdyttäviä uhkia ja vaaroja. Kun tämän tutkimuksen yhteydessä seurasimme keskustelua palvelussa, näytti siltä, että suuri osa kysymyksistä ja vastauksista olivat neutraaleja tai jopa myönteisiä. Huivia käyttävältä muslimityöltä saatettiin kysyä asiallisesti, miksi tämä käytti huivia. Toinen teinityttö sai flirttailevan kysymyksen, mistä päin hän kotoisin.

Jonkun käyttäjän tosin todettiin olevan ”shittimagneetti”, joka veti puoleensa paljon myös negatiivisia kysymyksiä. Arvostelua osakseen saanut antoi varsin napakasti takaisin kriitikoille: ”LMAO! nolo mee roskii ku et voi muuta kun anona vinkua :) ja jos häiritsee niin olehyvä ja tuu omalla nimellä puhumaan niin ehkä tiedän et mistä on kyse biaatch siinähan anona huutelet ei mee tunteisii tollane random pelle :) en pahemmin provosoidu anon itkupotkuraivareista :) sorry”.

Salasana kaveruuden merkinä

Nettipoliisi Marko Forssin (2013) mukaan lapset ja nuoret jakoivat taannoin toisilleen palveluiden salasanoja ystävyuden osoituksena. Kun ystävyys joutui katkolle, riidan toinen osapuoli saattoi kostoiksi varastaa kaverinsa some-profiilin. Tämän tutkimuksen lapsissa ja nuorissa oli muutamia, joiden profiili oli joutunut vieraiden haltuun. He eivät olleet itse antaneet salasanaansa, mutta unohtaneet esimerkiksi puhelimensa kavereiden saataville. Varsinaisesta identiteettivarkauksista tai kiusaamisesta ei ollut kuitenkaan ollut kyse, vaan pidemminkin kavereiden välisestä leikillisestä kiusanteosta:

V: Joskus mun kaverit varastaa sitä mun puhelinta... sitte ku mä en ikinä jaksa kirjautua mun puhelimella pois sieltä Facesta, niin ne pääsee sinne helposti ja sit ne julkasee sinne jotakin...

K: Ai jotain vitsiviestejä? Mitäs ne on laittanu?

V: Siis sillee, vähän kaikkee että vaikka että, ”peruna on hyvää” tai jotain tällästä.

K: Okei.

V: Ihan turhia päivityksiä ja sitte mä joudun aina soittaa että, joo sori, ne oli kaverit. Tai jotain jos ne on lähetelly joillekin tyypeille viestejä.

K: Ei ne oo mitään sit ilkeyksiä laittanu?

V: Eei oo laittanu mitään tolleen. Ja oon poistanukki enimmäkseen ne kaikki mitä ne on laittanu sinne seinälle.”

HA, tyttö 14-vuotta

EU Kids Online -tutkimuksen 25 maan vertailussa suomalaislapset olivatkin kokeneet kaikkein vähiten henkilökohtaisten tietojen väärinkäyttöä tai identiteettivarkauksia netissä (Kupiainen 2013b).

8. Mediataidot ja oppiminen

"K: Ootko sä mediasta oppinut mitään uutta?"

V: Joo, tän netin kautta, Wikipediasta, että vesinokkaeläin on nisäkäs, mutta se munii silti.

Ja nokkasiillillä on ihan sama asia. Ne on kaks maailman ainoota munivaa nisäkästä."

HA, poika 11-vuotta

Aikaisemmilla tutkimuskierroksilla lapset ja nuoret ovat pitäneet itseään varsin taitavina mediankäyttäjinä (Noppari ym. 2008, 138-139; Uusitalo ym. 2011, 123), niin myös nyt. Kuudessa vuodessa kodeissa on kuitenkin tapahtunut selvä muutos. Vuonna 2007 lapset arvioivat olevansa parempia mediankäyttäjiä kuin vanhempansa ja erityisesti parempia kuin perheen äiti. Vuonna 2013 useimmat lapset ja nuoret totesivat vanhempiansa olevan mediataidoiltaan pätevämpiä kuin he itse (pelaamista lukuun ottamatta).

Lapset ja nuoret oppivat median käyttöä monella tavalla ja median välityksellä monia asioita. Kuten vuonna 2010, tälläkin tutkimuskierroksella tuli esiin kotien merkitys oppimisen paikkana. Äidit ja isät opettivat usein lapsille perusasioita tietokoneen ja mobiililaitteiden käytöstä, ja vanhemmat sisarukset välittivät tietoa nuoremmilleen. Monet vanhemmat toivat esille myönteisiä asioita, joissa lapset ovat kehittyneet käyttäessään mediaa: pelit opettavat motorisia taitoja, kielitaitoa, sosiaalisia taitoja ja netti tiedonhaun taitoja. Parissa kodissa mediaa käytettiin tietoisesti opettamisen välineenä ja lapselle valittiin etupäässä edutainment-pelejä, jotka on suunniteltu oppimiseen. Esimerkiksi Alkupolkupeleissä opetetaan lapsille samoja asioita kuin koulussa:

"K: Mikäs se alkupolkupelejä oli, mikä sulla on?"

V: Maantiedettä. Kuolan tiedettä.

K: Kuolan?"

V: Maantiedettä.

K: Okei, onks niitä hauska pelata niitä alkupolkupelejä?"

V: On. Klooni. Tiedätkö mikä on klooni?"

K: Tiedän tietysti. Se on semmonen mikä on kloonattu.

V: Se on alieni, et tiennyt."

HA, poika 8-vuotta

Kuitenkin suurimmassa osassa perheistä oppimista tapahtui kaiken aikaa arjessa sen kummemmin suunnittelemana. Vanhemmat kiinnittivät itse huomiota siihen, kuinka tehokasta kaveriperustainen oppiminen lasten välillä on:

"Oppimisen nopeus ja laajuus on hurjaa. Joku kaveripiiristä osaa aina jotain uutta ja tieto kulkee."

PÄ, poika 8-vuotta, vanhemman kommentti.

Omien sanojensa mukana lapset ja nuoret ovat oppineet mediasta mm. englantia, miekkailua, jääkiekon taklauksia, meikkausta, kynsien lakkausta, piirtämistä, valokuvausta, kauppataitoja, Aku Ankasta sanontoja, historiaa, kampausten tekoa, lukemista, sorminäppäryyttä, matematiikkaa, asioiden yhdistelyä...

Tutkimuslasten ja -nuorten haastatteluissa tuli selvästi esille myös perheiden ja lasten välisiä eroja. Saman ikäisten lasten teknisetkin mediataidot voivat poiketa huomattavasti toisistaan. Joissakin perheissä murrosikäinen oli yhä kodin mikrotukihenkilö tai 8-vuotias opetti äitiään käyttämään uutta mobiililaitetta. Toisissa perheissä taas 11-vuotias ei osannut ladata puhelimelleen pelisovelluksia, eikä 8-vuotias kokenut tietokoneella pelaamista helpoksi. Myös medialaitteiden saatavuuden välillä oli perheiden välisiä eroja. Joissakin perheissä nuorella oli oma älypuhelin, tablet ja kannettava tietokone – toisessa perheessä saman ikäinen nuori pääsi kyllä kotoa käsin nettiin, mutta perheen yhteisissä tiloilta olevalta tietokoneelta.

Reijo Kupiainen (2013a) kritisoikin senkaltaista diginatiivi-myyttiä, joka olettaa kaikkien ”netti-sukupolven” edustajien automaattisesti hallitsevan digitaalisen kulttuurin ympäristöt ja uudet teknologiat. On totta, että esimerkiksi kosketusnäytölliset teknologiat madaltavat aloittamisen kynnyistä ja tekevät sen helpoksi yhä nuoremmille lapsille. Toisaalta tässä tutkimuksessa tuli esille, että sisältöjen tuottaminen internetissä ja tavoitteellinen harrastaminen tuo lapsen ja nuoren elämään myös yhä haastavampia ohjelmia ja teknologioita. Esimerkiksi eri laitteiden väliset liitännät, videoeditorit ja kuvankäsittelyohjelmat, joita pelivideoiden tekijät ja bloggaajat käyttävät tai haluaisivat käyttää, ovat usein monimutkaisia ja vaativat erityistaitoja. Niitä olisi vaikea oppia vain kokeilemalla.

Internetissä tapahtuu paljon myös itseohjautuvaa oppimista (ks. Sintonen 2013), ja esimerkiksi pelaavat tai valokuvausta harrastavat tutkimusnuoret olivat kehittäneet pitkäjänteisesti taitojaan verkkoyhteisöissä. Kuitenkin lapset ja nuoret tarvitsisivat usein myös aikuisten antamaa opastusta ja tukea mediankäytössä, erityisesti mitä tulee sosiaalisiin taitoihin ja kriittiseen medialukutaitoon. Tässä luvussa tarkastelemme vielä, millaisia millaisiin kysymyksiin kotien mediakasvatus pureutui. Käsittelemme myös lasten ja nuorten medialukutaitoja ja kokemuksia mediataitojen opettelusta kouluympäristössä.



Osaan käyttää kaikkia medialaitteita. Piirrosohjelmaa en ole kokeillut. Minua on opettanut iskä. Lisäksi kavereilta olen oppinut googlettamaan ja kännykän käyttöä. Aika paljon olen itse oppinut kokeilemalla. Median kautta olen oppinut lukemaan paremmin ja hakemaan tietoa netistä.”

PÄ, poika 8-vuotta

”K: Onks sun mielestä tietokoneen käyttäminen, päälle laittaminen ja kaikkien niiden pelien avaaminen helppoa vai vaikeeta?

V: No on se tietokoneella kyllä vähän vaikeeta.

K: Kuka sua sit auttaa jos sä et osaa laittaa jotain peliä?

V: No ensin mä huudan äitii tai isii, ja jos ne ei tuu kun mä huudan vaikka kolme kertaa, niin sitten mä pyydän Tonia (veli).”

HA, tyttö 8-vuotta

”K: Millä ohjelmalla sä ton videon teit, koostit?

V: Toi joku Videomaker vai mikä se oli.

K: Onks joku opettanut sua käyttään noita ohjelmia vai ootko sä kokeilemalla oppinut?

V: Siis ton Paintin mä oon oppinut ihan ite, mutta toi videohomma, niin sen sisko näytti miten se toimii.”

HA, tyttö 14-vuotta

”K: Mimmosta se muuten oli kun te aloitte sun isän kanssa muokata sitä videoo jollain ohjelmalla?

V: No siinä tartti olla aika nopee. Siirsi hiirtä, niin se video siirty ihan hirveen nopeesti. ”

HA, poika 8-vuotta

”K: Osaaksä sä itte laittaa tietokoneen päälle?

V: Osaan, se on ihan helppoo.

K: Osaaksä itte mennä sinne pelisivustolle?

V: Joo.

K: Okei, sä osaat kaiken itte.

V: En nyt ihan kaikkea osaa itte.”

HA, tyttö 5-vuotta

V: Mä oon opettanut äitiä käyttään iPadiä, vaikka se on sen oma padi. Sit mä opetan sitä, että ei kun noin saa nopeemmin tehtyä.

HA, poika 8-vuotta

”V: Tällanen juttu kuuluu aina kun pahis lyö. Ja kato se press varraan ja se juttu on tällanen.

Kato, ou died ja presvrrar mainen.

K: Osaatko sä jo englantiakin kun sä luet noita englanninkielisiä sanoja hienosti?

V: No en nyt silleen, mutta kyllä mä tiedän mitä Minecraft tarkoittaa. Minun käsityöni.

HA, poika 8-vuotta.

”

8.1. Kotien mediasäännöt

*Mediaa käytetään kodeissa yhä palkkiona ja rangaistuksena.
11- ja 14-vuotiaiden kanssa mediasta keskustellaan vähän.
Etupäässä kotien mediakasvatus merkitsee rajoituksia.*

Kotien mediasäännöissä ei ollut tapahtunut suuria muutoksia verrattuna edellisiin tutkimuskierroksiin. Mediaa käytettiin yhä kodeissa niin palkkiona kuin sanktiona. Ekaluokkalaiselle saatettiin luvata uusi puheelin, jos hän jaksaisi harjoitella lukemista kesän aikana. Murrosikäinen sai puolestaan pelikiellon rangaistukseksi kotiintuloaikojen unohtamisesta. Pienten lasten perheissä media oli yhä tärkeä rutiinien luoja, jonka avulla vanhemmat saivat hetken omaa aikaa tai rytmittivät muuten päivän kulkua. Liiallinen mediankäyttö aiheutti helposti vanhemmissa syyllisyyttä.

5- ja 8-vuotiaiden perheissä lasten television katselua ja pelaamista oli yleensä rajoitettu niin sisältöjen kuin käyttöajan suhteen. 5-vuotiaita pyrittiin usein suojelemaan miltei kaikilta aikuisten sisällöiltä ja tietokoneiden salasanat olivat vanhempien hallussa. 8-vuotiaita haluttiin suojata etenkin uutisilta ja väkivaltaisällöiltä. 5-vuotiaat ja ekaluokkaiset saivat pelata ja käyttää muita mediasisältöjä tavallisesti pari tuntia päivässä. Lapset pitivät kiinni näistä ajoista usein minuutin tarkkuudella:

”V: Meillä ennen oli kaks tuntii pelaika. Sit se tuli tunniks. Sit se tuli 45 minuuttii ja nyt se on 45 minuuttii... Kerran kun mulle ei kerrottu, että on vaan 45 minuuttia, vaikka olis pitänyt olla tunti, niin sit mä suutuin kun äiti sano 45 minuutin kohdalla, että nyt pitää lopettaa.”

HA, tyttö 8-vuotta

Tosin kaikenikäisten lasten ja nuorten perheissä mediankäytön rajoitusten suhteen oli suuria eroja. Muutamassa 5- ja 8-vuotiaidenkin perheissä lapset saivat esimerkiksi pelata vapaasti, eikä peliaikoja määritelty:

”K: Onks teillä kotona sääntöjä, kuinka paljon te saatte pelata?

V: Ei

K: Saatteks te pelata aina kun huvittaa?

V: Joo.

K: Millos sua huvittaa yleensä pelata?

V: Joka kerta.”

HA, tyttö 8-vuotta

Osa vanhemmista oli sitä mieltä, että kouluikäiset osoittavat jo hyvää medialukutaitoa ja esimerkiksi erottavat faktan ja fiktion, toden ja epätoden toisistaan. Toisaalta vanhemmat epäilivät sitä, pystyvätkö lapset suhtautumaan esimerkiksi mainoksiin ja niiden tuottamiin tarinoihin kriittisesti. 11- ja etenkin 14-vuotiaiden perheissä mediankäyttöön liittyvien sääntöjen määrä yleisesti väheni. Muutama vanhempi kommentoi 11-vuotiaiden olevan jo ”järkeviä”, ja näin lapsen omaan arviointikykyyn luotettiin. 14-vuotiaat saivat käyttää mediaa miltei vapaasti, vaikka osa vanhemmista halusikin olla esimerkiksi nuoren Facebook-kaveri.

"Ei ne vanhemmat ees sillee seuraa, ne vaan välil kysyy, että mitä siellä Facebookissa tapahtuu ja välillä tulee kattoo, että mitä mulla on siellä seinällä. Sitten välil tulee kattoon kun mä oon koneella, että mitä mä siellä teen, mutta ei oo silleen mitään sääntöjä."

HA, tyttö 14-vuotta

Lasten mukaan vanhemmat valvoivat televisio- ja videosisältöjen ikärajasuosituksia, mutta pelien ikäsuosituksista ei oltu yhtä tietoisia. Kuten edelliselläkin tutkimuskierroksella, lapset suhtautuivat itse vanhempien mediakontrolliin myönteisesti. Suurin osa 11- ja 14-vuotiaista arvioi, että vanhempien on hyvä rajoittaa lasten mediankäyttöä, vaikkakin pelaamisen rajoittaminen joskus harmitti. 8-vuotiaiden perheissä oli yleistä, että K12-kuvaisältöjä saatiin katsoa vanhempien kanssa, mutta K16-sisällöt olivat vielä kiellettyjä. Osa perheistä noudatti tarkasti myös nettipalveluiden ikärajoituksia, vaikka jotkut 11-vuotiaista olivatkin jo Facebookin käyttäjiä vanhempiensa luvalla.

"K: Ei sulla oo semmosta käyttäjätiliä?"

V: Ei oo

K: No olisko sellanen käyttäjätili hyödyllinen vai olisko se turhaa?"

V: Hyödyllinen.

K: No miksi sulla ei oo, jos se olis susta hyödyllistä?"

V: No koska äiti luottaa siihen Facebookin rajoihin."

HA, poika 11-vuotta

8-14-vuotiaat lapset ja nuoret käyttivät medialaitteita useammin omassa huoneessaan kuin edellisellä tutkimuskierroksella (Uusitalo ym. 2011, 125). Kannettavia tietokoneita oli kodeissa enemmän kuin kolme vuotta sitten ja mobiili internet oli lisännyt lastenhuoneiden itsenäisyyttä. Tästäkin syystä mediankäytön kontrollointi oli vaikeampaa. Lapset ja nuoret toivat myös esille, että he käyttävät erilaisia mediasisältöjä salaa vanhemmiltaan, joko kotona tai kavereiden luona.

Aikarajoitusten lisäksi vanhempien mediakasvatukseen kuului myös nettiturvallisuuteen liittyvien ohjeiden antaminen. Kuten jo aiemmin toimme esille, lasten ja nuorten kuvien käyttö oli vapaampaa tällä tutkimuskierroksella kuin kolme vuotta sitten. Vanhemmat ohjeistivat heitä muilla tavoilla suojaamaan yksityisyyttään netissä ja välttämään esimerkiksi mainosten avaamista tai epäilyttäviä sivustoja. Vain pari lasta sanoi, etteivät he olleet saaneet vanhemmiltaan mitään internetiin liittyviä turvallisuusohjeita. Vuonna 2007 vanhemmat pyrkivät vielä ohjaamaan lasten kännykän käyttöä puhelinlaitteeksi; rationaaliseen ja järkevään suuntaan. He eivät mielellään antaneet lasten osallistua kännykällään "hömpötyksiin", esimerkiksi viihdeohjelmien äänestyksiin (Noppari ym. 2008, 85). Tällä tutkimuskierroksella kännykästä ei enää puhuttu vain puhelimenä, vaan se oli lapsille ja nuorille monipuolinen ajanviete- ja pelilaitte. Vanhemmatkaan eivät paheksuneet kännykällä pelaamista sinänsä, ainoastaan pelaamisen määrää tai kestoa.

"K: Millasia nettiohjeita sulle on annettu?"

V: Semmosia, ettei saa kysellä toiselta mitään, että missä sä asut ja nimee ja tämmöstä.

Ja sitten, että ei saa toisia haukkua, jos ei tunne niitä. Eikä muutenkaan kyllä."

HA, tyttö 11-vuotta



Lasten mukaan 30 prosenttia suomalaisvanhemmista ei ole antanut heille neuvoja nettiturvallisuuteen liittyen.

(Kupiainen 2013b)

Kotien mediakasvatus näytti olevan ensisijaisesti rajoituksia ja ohjeita; mediasisällöistä keskusteleminen oli vähäisempää. Vielä 5- ja 8-vuotiaiden kanssa vanhemmat keskustelivat sisällöistä, esimerkiksi lasten kohtaamista jännittävistä ja pelottavista sisällöistä sekä faktaan ja fiktion eroista. Sen sijaan 11- ja etenkin 14-vuotiaiden kanssa keskustelut vähenivät merkittävästi. 11-vuotiaista kolme kertoi, ettei keskustele vanhempiensa kanssa tv-ohjelmista tai pelien sisällöistä. Kuusi vastasi juttelevansa ehkä joskus ja vain yksi vastasi selkeästi keskustelevansa vanhemman kanssa myös sisällöistä. 14-vuotiaista puolet kertoi, ettei keskustele vanhempiensa kanssa tv-ohjelmista tai peleistä ja toinen puoli arvioi ehkä keskustelevansa. Vanhemmat usein ilmoittavat keskustelevansa nuorten kanssa mediasisällöistä enemmän kuin nuoret itse (Suoninen 2013).

Vanhemmat näyttivät jättävän jo varhaisnuoret pohtimaan aika itsekseen maailmaa, jonka he median kautta kohtaavat. Kohti aikuisten mediamaisemaa suuntavien varhaisnuorten ja murrosikäisten kanssa voisi olla kuitenkin hyödyllistä keskustella esimerkiksi uutisten sisällöistä. Useimmat 14-vuotiaatkaan eivät vielä ymmärtäneet ajankohtaisohjelmia tai osanneet kontekstoida kuulemiaan uutisia oikein. Tästä seurasi joskus tarpeettomia mediapelkoja. Vaikeidenkin asioiden yhdessä pohtiminen voisi avata kotona hedelmällisiä keskusteluja. Lapsilla ja nuorilla voisi olla haluakin keskustella asioista vanhempiensa kanssa. Osa nuorista olisi halunnut jakaa esimerkiksi pelikokemuksiaan vanhempiensa kanssa. Vaikka vanhemmissa oli jo pelaajasukupolven edustajia, monet vanhemmat kokivat kuitenkin peliympäristöt yhä vieraisiksi, eivätkä olleet lasten mukaan kiinnostuneita pelien sisällöistä. Ei-pelaavalta vanhemmalta lapsen peleihin perehtyminen vaatisikin hieman ponnistelua, sillä digitaaliset pelit näyttävät ulkopuolisesta helposti kaoottisilta (Johnsson 2006).

"V: Mä joskus kerroin äitille just että mitä mä oon siellä Simsissä tehny. Sit sitä ei oikein kiinnosta, mut silti mä kerron, kun se on kivaa."

HA, tyttö 14-vuotta

8.2. Lasten medialukutaidot: faktaa vai feikkiä?

”K: Mitä luulet Vilma, onko kaikki asiat totta, mitä telkkarissa näkyy?”

V: Ei, koska se on vaan esitystä. Ne on semmosta satua.”

HA, tyttö 5-vuotta

Digitaalisessa mediaympäristössä lapsilta ja nuorilta kysytään yhä monipuolisempia medialukutaitoja. Internet itsessään on enemmän tila kuin media ja sisältää monia mediamuotoja. Verkossa tieto voi koostua eri esitysformaateista; kuvasta, kielestä, äänestä ja efekteistä.

Lukemisen tapoja sosiaalisen median aikakaudella tutkineet Herkmann & Vainikka (2012, 60-61) selittävät, että perinteisesti luetun ymmärtäminen on tarkoittanut merkitysten poimimista tekstirungosta. Internetissä tekstin ymmärtäminen on laajempi kokonaisuus, sillä tekstit risteävät ja muodostavat elävän verkoston. Lapselta ja nuorelta kysytään taitoja ja strategioita, joiden avulla hän voi ymmärtää hakukone-tuloksia tai erottaa tärkeät tiedot epäolennaisista. Verkkoympäristön edellyttämässä lukutaidossa tekstin ymmärtäminen ja visuaalisen informaation vastaanotto yhdistyvät sosiaaliin- ja viestintätaitoihin. (em.) Holloway ym. (2013) taas kirjoittavat, että digitaaliset medialukutaidot pitävät sisällään niin tiedonhauksen, ymmärtämisen, katselun kuin tuottamisen taitoja monessa digitaalisessa formaatissa. Näiden digitaalisten lukutaitojen varaan voi rakentua digitaalinen kansalaisuus. (em.) Olemme käsitelleet lasten teknisiä valmiuksia, tuottamiseen ja sosiaalisuuteen liittyviä taitoja jo aikaisemmissa luvuissa, joten tässä alaluvussa tarkastelemme lyhyesti millaisia kriittisiä tiedonhakuun ja ymmärtämiseen liittyviä lukutaitoja tutkimuslapsilta ja -nuorilta löytyi.

Lasten on arvioitu oppivan erottamaan faktan ja fiktion toisistaan noin 5-vuotiaina (Salokoski & Mustonen, 2007, 19). Jokaisella tutkimuskierroksella 5-vuotiaiden vanhemmat ovat kertoneet käyvänsä runsaasti keskustelua lastensa kanssa juuri mediasisältöjen todenmukaisuudesta. Sen sijaan kouluikäisille fakta ja fiktio periaatteina alkavat olla jo selviä. Erilaisissa mediaesityksissä niiden rajoja kuitenkin sekoitetaan, ja esimerkiksi vuoden 2012 Mediabarometrissa 61 prosenttia 10-12-vuotiaista arveli, ettei tosi-tv-ohjelmissa ole käsikirjoitusta, vaan ohjelmat ovat todenmukaisia. (Suoninen 2013)

Kouluikäiset lapset ovat jokaisella tutkimuskierroksella luottaneet vahvasti omiin medialukutaitoihinsa ja kykyynsä erottaa luotettava ja tosi mediateksti epäluotettavasta ja valheellisesta. Vuonna 2007 ensimmäisellä tutkimuskierroksella toimme esiin, että esimerkiksi nettisisältöjen luotettavuutta punnitessaan lapset ja nuoret kuitenkin arvioivat sivuja varsin pinnallisista ja ulkoasuun keskittyvistä kriteereistä (Noppari ym. 2008, 144). Myös lasten ja nuorten Mediabarometrissa noin 62 prosenttia lapsista oli joko täysin tai vähän samaa mieltä väitteen kanssa, jonka mukaan nettisivun ulkoasusta voisi päätellä, onko sen sisältö luotettavaa vai ei (Suoninen 2013).

Tällä tutkimuskierroksella näytti siltä, että lapset ja nuoret arvioivat nettisivujen luotettavuutta jo astetta kriittisemmin. Sivun ulkonäköä ei niinkään mainittu luotettavuuden kriteerinä, vaan lapset ja nuoret nosivat esille tiedon vertailun tärkeyden, joka on jo yksi medialukutaidon keskeinen osa-alue. Vaikka lapsen tai nuoren voi olla vaikea omiin lähtötietoihinsa verraten oikeasti arvioida, voisiko internetistä löydetty tieto olla totta, monet heistä kuitenkin pohtivat haetun tiedon luotettavuutta. He miettivät sitä myös

yhdessä kavereiden kanssa, kysyivät apua vanhemmilta tai tarvittaessa hakivat vertailukohtaksi toisen nettisivun. Kaikenikäiset lapset ja nuoret käyttivät yleisesti Wikipediaa tiedonhaussa, mutta useimmat heistä olivat tietoisia sen yhteisöllisestä luonteesta, kuten jo kolme vuotta sitten (vrt. Uusitalo ym. 2011, 133). Seuraavat tiedonarviointia kuvaavat sitaattit heijastelevat hyvin myös tiedon luonteen muuttumista internet-ympäristössä. Tieto on suhteellista ja valikoitavissa:

"V: Me otetaan sellasta tietoo, joka on mejänkin mielestä kaikista luotettavimpaa. Että niinku jos siellä olis jotain sellasta, joka ei oo uskottavaa, niin sitten sitä ei yleensä laiteta. Tai kysytään joltain aikuiselta, että voisko se olla totta.

K: Miten sen sitten erottaa, että joku on epäilyttävää tietoa?

V: No jos vaikka sanotaan, että Rauman väkiluku olis joku tosi suuri tai tosi pieni, niin sitten se alkaa vähän epäilyttämään, että voiko se noin suuri tai pieni olla."

HA, poika 11-vuotta

"V: Siis mä teen yleensä silleen että kun englannin tunnilla piti tehdä jostain eläimestä, niin sit mä tein papukaijasta. Mä katoin Wikipediasta, se kuulosti ihan järkevältä se teksti että, sitten siihen pysty luottaa kun se oli kuitenkin sen verran tuttu aihe. Se ei kuulostanu mitenkään ihmeelliseltä. Et jos se kuulostaa jotenkin kummalliselta tai epäuskottavalta, niin sit mä yleensä vertaan johonkin toiseen sivuun. Mut Wikipedia on yleensä se ykkönen mistä mä katon."

HA, tyttö 14-vuotta

Taidot kasautuvat

Sonck ym. (2011) tuovat esille, että digitaaliset medialukutaidot kasaantuvat ja korreloituvat: ne lapset, jotka käyttävät runsaasti erilaisia nettipalveluja, ovat samoja lapsia, jotka osaavat arvioida nettisivujen luotettavuutta, löytää turvallista tietoa ja suojella omaa yksityisyyttään. EU Kids Online -vertailussa on havaittu, että keskimäärin poikien digitaaliset medialukutaidot ovat tyttöjä parempia ja 11-13-vuotiaiden merkittävästi 15-16-vuotiaiden taitoja huonompia. Vain kolmannes eurooppalaisista 11-13-vuotiaista lapsista osaa vertailla eri nettisivujen luotettavuutta. Myös perheen sosio-ekonominen asema näkyy lapsen medialukutaidoissa. (em.)

Tutkimuslapset ja nuoret pitivät perinteisen median ja esimerkiksi operaattoreiden sivustoille tuotettuja uutistekstejä lähtökohtaisesti luotettavina. Toisaalta osa 14-vuotiaista osasi suhtautua kriittisesti esimerkiksi iltapäivälehtien verkkosivuihin, eikä pitänyt niitä yhtä uskottavina kuin päivälehdien verkkosivuja. Siitä huolimatta nuoret kävivät iltapäivälehtien sivuilla, sillä he pitivät viihteellisestä uutisoinnista, vaikka se ei yhtä luotettavaa olisikaan.

"V: Tietysti kun on Saunalahden sivu ja siinä on uutisia, niin ne sitten on totta.

Et ne on jostain luotettavasta lähteestä.

K: Mistä sit tietää olla varuillaan, että tähän ei voi oikein luottaa?

V: Esimerkiks Iltalehden sivuilla. Et ne vähän paisuttelee niitä juttuja. Tai Iltta-Sanomien. Jossain Aamulehdessä sanotaan ihan lyhyesti, niin sit siinä on heti etusivun otsikko."

HA, tyttö 11-vuotta

Jonkin verran nuoret pohtivat haastatteluissa myös fiktiivisten ohjelmien, tv-sarjojen ja elokuvien, kerontaa ja esitystapoja, aitouden ja representaatioiden näkökulmasta. Asian esille ottaneille lapsille ja nuorille oli selvää, että ohjelmat olivat fiktiota, mutta he pohtivat näyttelijöiden ulkonäköä, lavasteita tai tarinoiden ja juonenkulkujen todenmukaisuutta:

”Yleensä se on kyllä aika helppo erottaa, että sitten kun niille tyypeille on tehty jotain tietokoneella muokkauksia ja sit ne taustat ei oo aidon näkösiä. Niin kyl se on aika helppo erottaa, mikä on totta ja mikä on tarua.”

HA, tyttö 11-vuotta

”K: Minkä ikäsii ne on ketä siinä, ne sarjan hahmot suurin piirtein? Osaaksää arvioida?”

V: Se Lauren on 17-vuotias ja sitte se Eddy on varmaan joku 20. Sit se, niin se Eddyn exäki on varmaan joku 20, ne on aika nuoria.

K: Mut sua muutaman vuoden vanhempia?”

V: Nii.

K: Mites sit ne ihmissuhteet mistä se sarja kertoo, ni aatteleksä että, et seurustelu vois olla jotenki sentyyppistä millai se sarja juttuja esittää?”

V: No ei hirveen. Siis ne on niin täydellisiä siinä suhteessa ja Eddy ja se Lauren, että ei niille ees ikinä tuu mitään riitaa tai mitään niin, kyllä suhteessa jostain pikkusistaki voi tulla vähäsen (riitoja).

HA, tyttö 14-vuotta

Televisiossa toden ja epätoden erottaminen oli lasten ja nuorten mielestä helpompaa kuin internetissä. Erityisen haastavaa se voi olla nettifoorumeilla, joissa ihmiset voivat esiintyä toisissa rooleissa. Oudosti toimivien ihmisten suhteen lasten ja nuorten suojautumiskeinot olivat selkeitä – he poistuivat keskustelusta tai lopettivat pelin. Aina toista verkkokäyttäjää ei ole kuitenkaan helppo luokitella; hän voi aluksi vaikuttaa mukavalta, mutta keskustelun edetessä voi esille tulla jotain epäilyttävää. Tämän kaltainen puntarointi ihmisiä kohdatessa vaatii hyviä sosiaalisia ja viestinnällisiä taitoja, ja myös tietynlaista alakulttuurista pääomaa, jota paljon nettiympäristöissä liikkuville lapsille ja nuorille voi kertyä. Ainakin 14-vuotias tyttö luotti siihen, että väärällä identiteetillä esiintyvä ihminen tulee ajan myötä puhuneeksi itsensä pussiin ja esimerkiksi kielenkäyttö paljastaa käyttäjän iän.

”K: Onks semmosissa keskusteluissa käynyt koskaan ilmi, että se nyt ei oookaan joku 15-vuotias poika Jämsästä vaan joku ihan toinen tyyppi mitä se kertoo olevansa? Tai miten sä erotat jos tulee semmonen olo, että onkohan tää ihan totta?”

V: No siis se, se ei välttämättä huomaa jos jotkut asiat on ristiriidassa. Että silleen kun itse lukee niitä sen toisen viestejä, saattaa helposti

K: Niin, että siellä on jotain ristiriitaista?”

V: Niin, huomata sen, jos siellä on jotain ristiriitaista.

K: Että sä luotat siihen, että jossain vaiheessa se sit tavallaan puhuu itsensä pussiin?”

V: Ja sitten, no kai siinä on jotenkin se kirjoitustyylikin, että miten se kirjottaa.”

HA, tyttö 14-vuotta

8.3. Mediakokemukset kouluissa



Hannalla on huippu-atk-virtuoosi-opettaja koulussa ja heidän kotiluokassa on älytaulu, jota ope osaa jopa käyttää.”

TA, tyttö 11-vuotta, vanhemman kommentti

Valtaosa lasten ja nuorten kertomista medialukutaidoista olivat sellaisia, joita he olivat oppineet muualla kuin koulussa; joko kotona, kavereilta, itseksensä tai internetistä. Koulu mediataitojen oppimisympäristönä tuli yleensä esille vasta kysyttäessä. Vain yksi yläkoululainen poika mainitsi, että hänelle on ollut hyötyä koulun antamasta kuvankäsittelyohjelman opetuksesta.

Vuoden 2010 tutkimuksessa toimme esille, että mediankäyttö oli kouluissa vähäistä (Uusitalo ym. 2011, 134). Nyt kolme vuotta myöhemmin koulujen välillä näytti olevan hyvin suuria eroja. Yksittäisillä opettajilla oli suuri merkitys mediakasvatuksessa ja medialukutaitojen edistämisessä. Teknologiasta ja internetin mahdollisuuksista kiinnostuneet opettajat ottivat uudet välineet, tabletit ja kännykät, osaksi luokan arkea. Toisessa luokassa saattoi katosta roikkua televisio, jota ei oppilaan mukaan ”katsota koskaan”. Oppilaiden kuvaukset eivät välttämättä tee täyttä oikeutta koulujen käytännöille, mutta kertovat vähintään siitä, miten lapset ja nuoret itse kokevat koulujen mediaan liittyvän opetuksen ja toiminnan.

Myös muissa tutkimuksissa on tuotu esiin, ettei tietotekniikan hyödyntäminen ole suomalaiskouluissa kovin yleistä. Esimerkiksi Kaarakaisen ym. (2013) tutkimukseen vastanneista yhdeksäsluokkasista 2/3 kertoi, että tietokonetta käytetään koulussa harvemmin kuin kerran viikossa, eikä koneita saa yleensä käyttää oppituntien ulkopuolella. EU Kids Online -hankkeessa havaittiin, että suomalaiskoulujen internetin hyödyntäminen on jäljessä muuta Eurooppaa. Suomalaislapset käyttävät nettiä myös koulutehtävien tekemiseen vähemmän kuin ikätoverit Euroopassa. (Kupiainen 2013b)

Tähän tutkimukseen osallistuneiden lasten kouluista jokunen näytti olevan teknologioiden käyttöön otossa aktiivinen. Ainakin yhdessä koulussa oli sekä oppilaan että tämän vanhemman mukaan käytössä ns. älytaulu, joka tietokoneeseen yhdistettynä toimii kuin koneen näyttö. Älytaululta materiaalit olivat helpposti jaettavissa oppilaille esimerkiksi sähköpostilla. Luokanopettaja oli aktiivinen tietotekniikan käytössä muillakin tavoin:

”V: Sit meillä on luokassa semmonen älytaulu, niin sit me käytetään sitä.

K: Ne älytaulut taitaa olla ihan uusia.

V: Joo.

K: Muistaksä onks se ollu kauan teillä siellä?

V: Se on ollut siellä luokassa varmaan kaks vuotta, mut meillä se on nyt sitten ollut viime vuoden ja sit tätä vuotta.

K: Niin just. Onks se sun mielest kiva tai semmonen?

V: On se ihan kiva, mut sit joskus meidän ope ei meinaa löytää sieltä jotain juttuja ja sit siin kuluu kauheesti tuntia. Ja kaikki äidinkielen kirjotelmät, niin sitten me kirjotetaan ne koneella. Me

ollaan yhen kerran tehty silleen, et sitä käsialaa kuitenkin käytettäis vähäsen. Sit atk-tunneilla me harjoteltiin sitä googlettamista, ja kaikkee just tällästä tiedonettomisjuttua. Mut sitten me, saadaan myös atk-tunnilla vapaasti mennä siellä netissä sitten aika useinkin. Ja sit jos on joku, esitelmä oikeestaan missä tahansa aiheessa niin haetaan tietoo siel koneella. Meijän koulussa on läppärit käytössä ja sitten koneetkin niin, siellä on aika hyvin mahdollisuudetkin. Et se on mun mielest ihan sopiva määrä, että ei olla kuitenkaan liikaa, et kaikki koulutehtävät ei oo kuitenkaan siellä sitten.”

HA, tyttö 11-vuotta

Vuoden 2010 tutkimuskierroksella ei juuri tullut esille pelien hyödyntämistä kouluympäristössä. Nyt kolme vuotta myöhemmin muutamassa alakoulussa pelattiin säännöllisesti opetuspelejä esimerkiksi matematiikan ja äidinkielen opetuksen osana. Kaksi alakoululaista mainitsi, että heidän koulussaan oli käytössä myös tablet-tietokoneet.

”K: Katotteko te ikinä koulussa telkkaa tai ootteko tietokoneella?

V: No ei me usein. Joskus me saadaan sellaset iPadit ja sitten me pelataan niillä sitten.

K: Mitä te niillä sitten teette?

V: No me pelataan niillä, semmosia lasten pelejä ja sitten matikkaa ja äidinkieltä ja semmosii pelejä.

K: Okei, että ne on sitten semmosia opettavia pelejä. Pelaattekste joka päivä sitten?

V: Ei me joka päivä, mutta usein kun toi Riitta tulee. Se on semmonen meidän sijaisopettaja. Jos meidän oikee ope sairastuu, niin se voi tulla varaopeks.”

HA, poika 8-vuotta

Kuitenkin suurin osa lapsista kertoi, että kouluissa käytetään tietokoneita verraten vähän ja internetiä hyvin perinteisellä tavalla tiedonetsintään esimerkiksi esitelmiä varten. Koulujen nettiin liittyvä opetus liittyikin enimmäkseen tiedonhakuun ja esimerkiksi hakukoneiden käyttöön. Joissakin suomalaiskouluissa on otettu jo lasten ja nuorten omia mobiililaitteita opetuksen osaksi, mutta tämän tutkimuksen lasten ja nuorten kouluissa ei kännyköitä saanut käyttää kuin poikkeustapauksissa. Kännykkä nähtiin koulutyössä enemmän ongelmana kuin mahdollisuutena.

Lasten ja nuorten kertoman mukaan myös media-aiheita käsiteltiin kouluissa suhteellisen vähän ja yleensä vain tietyillä tunneilla, esimerkiksi äidinkielessä tai terveystiedossa. Muutama oppilas oli kirjoittanut mediapäiväkirjaa äidinkielen tunnilla ja terveystiedossa yläkoululaisten kanssa oli keskusteltu mm. siitä, millaisen nais- ja mieskuvan mediakuvasotot antavat. Kriittisen arvioinnin kohteeksi mediasisällöt joutuivat kuitenkin harvoin, eikä ajankohtaisia aiheita juuri hyödynnetty kouluissa keskusteluiden herättäjänä. Vain yksi 14-vuotias tyttö kertoi, että hänen koulussaan opettajat keskustelivat media-aiheista oppilaiden kanssa:

”K: Mitäs koulussa, puhutteks te koskaan siellä opettajan johdolla jostain ajankohtasista asioista mistä olis ollu vaik juttuu mediassa, jostain uutisaiheista tai tän tyypisistä aiheista ?

V: Joo siis maantiedon tunneilla ollaan puhuttu aika paljonkin, kaikista näistä, että missä on jotain maanjäristyksiä tai tälläsii, luonnonkatastrofeja. Ja sitten tässä kun on niitä lehtiä, joissa on niitä arvostelua että, mitkä puhelimet oli parhaita näistä normaalihintasista, jos on keksitty joku uus juttu vaikka, niin kuin joku vaikka uus kamera, et se on jotain aika paljon erilaista kuin mitä muut on ollu tähän mennessä. Niin sit sellasii. Ja sitten, äikässä just on jostain uutisista puhe, niin siellä mietittiin esim. että mitä on ollu just. Sitten siellä puhutaan myös, jos on johonkin kieleen liittyvää.”

HA, tyttö 14-vuotta

9 ■ Yhteenvetoa: kännyköitä ja hammasharjoja

”Mobiilimuksut” -raportin viimeisiä sivuja kirjoittaessani huhtikuussa 2014 Twitter tiesi kertoa, että todistamme mobiilia hetkeä, #mobilemoment: useammalla ihmisellä maailmassa on nyt kännykkä kuin hammasharja. Kun aloitimme tämän pitkittäistutkimuksen tekemisen vuonna 2007, arvioimme että kännyköiden ja mobiililaitteiden merkitys lasten ja nuorten elämässä tulee kasvamaan tulevina vuosina. Jonkinlaista mobiilia hetkeä todistimme kolmannella tutkimuskierroksella vuonna 2013. Lasten ja nuorten elämään oli tullut mobiili internet, mobiilipelien suosio oli kasvanut merkittävästi, osa kodeista oli hankkinut tablet-tietokoneet ja kannettavat tietokoneet olivat syrjäyttäneet pöytämallit.

Muutos on ollut merkittävä. Vuonna 2007 kenelläkään lapsella tai nuorella ei ollut puhelimesaan nettiyhteyttä. Vielä toisellakaan tutkimuskierroksella kolme vuotta sitten he eivät puhelimeen sellaista kaivaneet, vaan kokivat internetin käytön luontevaksi nimenomaan tietokoneelta käsin.

Miten käy koulun?

Mobiili internet on tehnyt lasten ja nuorten kännykän käytöstä koko arkea lävistävän kokemuksen, josta saavat osansa niin koti kuin koulu. Alakouluissa omien mobiililaitteiden käyttäminen oli yleensä kokonaan kielletty. Yläkoululaiset sen sijaan chattasivat toistensa kanssa koulupäivän aikana WhatsAppilla ja tarkistivat Facebookiin tulleet viestit. Oppitunneilla omien mobiililaitteiden käyttö oli poikkeustapauksia lukuun ottamatta kiellettyä, ja tätä sääntöä rikottiin usein.

Vuoden 2013 aikana mediassa kirjoitettiin huolestuneita uutisia siitä, miten suomalaislasten sijoitus oppimistuloksia mittaavassa Pisa-tutkimuksessa oli laskenut. Aasialaiset jylläävät matematiikassa ja jopa virolaiskoululaiset olivat ohittaneet suomalaiset. Syitä etsittiin niin koulujen opetusmetodeista kuin vanhemmista ja nuorista itsestään. Tässä tutkimuksessa tuli esille, että koulujen välillä on merkittäviä eroja niin mediakasvatuksen opetuksessa kuin viestintäteknologian hyödyntämisessä. Joissakin kouluissa on otettu käyttöön uutta teknologiaa: älytauluja, pelejä ja tablet-tietokoneita. Toisissa kouluissa internetin käyttö on vähäistä ja se merkitsee lähinnä tiedonhaun opettelua äidinkielen esitelmää varten.

Vaikka joissakin suomalaiskouluissa on jo hyödynnetty oppilaiden omia mobiililaitteita opetuksen osana, tässä tutkimuksessa lapset ja nuoret kertoivat, että älypuhelin merkitsee opettajille lähinnä ongelmaa, ei mahdollisuutta. Lasten ja nuorten omien mobiililaitteiden integroiminen opetuksen osaksi onkin teema, jota on kiinnostava seurata seuraavalla tutkimuskierroksella kolmen vuoden kuluttua. Miten suomalaiskoulut onnistuvat vastaamaan mobiiliin haasteeseen? Myös perinteinen opettajavetoinen tiedontuottamisen ja oppimisen malli voi tulla haastetuksi digitaalisessa maailmassa, joka vaatii monenlaisia medialukutaitoja.

Uusi on aina uhka

Vanhemmat ovat jokaisella tutkimuskierroksella olleet huolissaan lastensa mediankäytöstä, yleensä sisältöjen sopivuudesta ja käytön määristä. Nyt kolmannella tutkimuskierroksella huolipuhetta ilmeni vielä edellisvuosia runsaammin. Syitä oli lähinnä kaksi: mobiili internet ja pelaaminen. Mobiili internet on lisännyt lastenhuoneiden itsenäisyyttä ja tehnyt mediankäytöstä perheiden sisällä yksityisemmän kokemuksen. Vanhempien on vaikeampi kontrolloida mobiililaitteiden käyttöä. Vanhemmat toimivatkin perheissä usein yksityisyyden puolustajina ja kotiin tunkeutuvan mediateknologian vastustajina. Muutamissa perheissä tuotiin esimerkiksi esiin, että kotiin ei tarkoituksella hankita uusinta teknologiaa ja nopeita verkkoyhteyksiä, jotta pelaaminen ei olisi lapsille niin hohdokasta. Toisaalta monet vanhemmat kuitenkin kokivat, että he ovat enemmän tai vähemmän pakotettuja hankkimaan lapsilleen älypuhelimet ja pysyttelemään kiinni ajassa, jotta lapset eivät joutuisi kaveripiirinsä ulkopuolelle tai jäisi jälkeen mediataidoissaan.

Lasten ja nuorten mediankäyttöä on aina tarkasteltu myös mediapaniikkien kautta. Yleensä uudet mediateknologiat herättävät vastusta. Mitä uudempi laite on kyseessä, sitä enemmän sen käyttöä haluttaisiin rajoittaa. Vanhempien huolipuhetta ei tule kuitenkaan täysin mitätöidä. Tiukan mediakontrollin tullessa mobiililaitteiden myötä vaikeammaksi, keskustelun merkitys kotien mediakasvatuksessa korostuu ja siihen vanhemmat saattavat kaivata myös lisää tukea. Monet vanhemmat tulevat uudella tavalla haasteuiksi - esimerkiksi he, joille lasten mediaympäristöä hallitseva pelikulttuuri on vielä vieras.

Toki osa vanhemmista myös tällä tutkimuskierroksella oli itsekin aktiivisia älypuhelinien ja mobiilitekniikan käyttäjiä. Muutamit lapset ja nuoret valittivat, että perheen äiti saattoikin olla se, joka "roikkuu" Facebookissa tai selaa tabletilla mediasisältöjä. Viimeisellä tutkimuskierroksella vuonna 2016 onkin kiinnostava havainnoida sitä, muuttuko mobiilitekniikkaan liittyvä etiketti perheiden sisällä. Lasten ja nuorten välillä hän on jo hyväksyttävää, että seurassa kaikki naputtavat puhelintaan ja he saattavat jopa kommunikoida verkon kautta vieressä seisovan kaverinsa kanssa.

Lama tuli, uutiset eivät

Lasten ja nuorten mediaympäristössä viihdesisällöt ja viihtyminen ovat olleet keskeisiä jokaisella tutkimuskierroksella. Esimerkiksi uutisten merkitys on ollut 14-vuotiaiden ja sitä nuorempien elämässä hyvin vähäistä. Vuoden 2007 loppuraportin yhteenvedossa pohdimme, muuttaisiko esimerkiksi taloudellinen lama tai jokin muu yhteiskunnallinen kriisi nuorten mediankäyttöä; lisäksi se uutisten tai yhteiskunnallisen vaikuttamisen kiinnostavuutta.

Taloudellinen lama tuli jäädäkseen, mutta se ei näkynyt vuonna 2013 uutisten suosion kasvuna. Nuoret seurasivat samanlaisia uutissisältöjä kuin ikätoverinsa kuusi vuotta sitten, sillä erotuksella, että he myös ajoittain linkittivät kiinnostavia uutissisältöjä kavereilleen.

Lama kuitenkin näkyi joidenkin lasten ja nuorten elämässä muulla tavoin. Perheissä, joissa vanhemmat olivat jääneet työttömiksi, ei hankittu uutta tablet-tietokonetta tai nuorelle omaa läppäriä. Digitaalisen eriarvoisuuden on todettu kansainvälisesti lisääntyneen ja se on teema, jonka kehittymistä tulisi seurata myös Suomessa. Vaikka tässä tutkimuksessa kaikki lapset pystyivät käyttämään internetiä kotoaan käsin, esimerkiksi oman mediatuotannon (ja kasautumaan taipuvien digitaalisten medialukutaitojen) näkökul-

masta on aivan eri asia, onko nuorella oma kannettava tietokone vai kotona yksi yhteinen tietokone. Lapset ja nuoret ovat yleensä itse hyvin sopeutuvia. Haastatteluissa vaikutti siltä, että nuoret sopeuttavat omat toiveensa varsin realistisesti perheen resurssien ja mahdollisuuksien mukaisiksi. Vaikka lasten ja nuorten parissa ei tällä tutkimuskierroksella esiintynyt varsinaista kulutuskriittisyyttä, perheen tiukka taloudellinen tilanne saattoi synnyttää nuorten parissa vaihtoehtoisia tavoitteita ja jopa muoteja. Esimerkiksi yksi nuori kertoi, ettei haluaisikaan kuulua ”massaan”, jolla on kosketusnäyttöiset älypuhelimet ja läppärit. Sen sijaan hän halusi perinteisen puhelinmallin.

Minä ja kuva

Vuonna 2010 vanhemmat ohjeistivat vielä lapsia ja nuoria, ettei heidän tulisi julkaista kasvokuviaan internetissä. Vuosi 2013 oli snäppien, selfieiden ja teinipeilien aikaa, eikä kukaan enää puhunut kasvojen häivyttämisestä nettikuvista. Kuvien ja visuaalisuuden merkitys lasten ja nuorten viestinnässä oli selvästi lisääntynyt. Tältä osin myös käsitys yksityisyydestä oli muuttunut, sillä omilla kasvoilla esiintymistä ei koettu ongelmaksi. Vaikka lapset ja nuoret ottivat kännykällään mieluusti kuvia jo vuonna 2007, yhä parempilaatuiset kännykkäkamerat tekevät kuvaamista ja kuvien julkaisemisesta entistä hauskeempaa. Kameran laatu saattoi olla nuorelle myös kännykän valitsemien perusta.

Vanhempien vallatessa Facebookin, nuoret etsivät kuvien julkaisulle myös muita nettialustoja, kuten Instagramin. Lasten ja nuorten mediaympäristössä näkyi hyvin se, että nettipalveluita löydetään ja hylätään. Koska monet vanhemmat halusivat olla lastensa Facebook-kavereita, lasten ja nuorten oma viestintä tapahtui usein Facebookin chatissa, ei koko verkostolle näkyvässä profiilissa. Lapset ja nuoret etsivät verkosta vanhemmista vapaata tilaa ja tämä selittää varmasti myös mobiilisovellus WhatsAppin nopean suosion kasvun. Vaikka palvelut vaihtuisivatkin, se ei tarkoita sitä, että niiden funktio lasten ja nuorten elämässä olisi tyystin erilainen. Lapset ja nuoret arvostavat reaaliaikaista ja monenvälisen viestinnän mahdollistavaa palvelua. Internet on lapsille ja nuorille tila, jossa jatketaan samoja juttuja kuin koulun pihalla, ja siksi esimerkiksi WhatsAppissa ryhmittäin viestiminen koettiin näppäräksi.

Tavoitteellisuutta ja some-STAROJA

Ensimmäistä kertaa tämän pitkittäistutkimuksen aikana nuoret nostivat suosikkisisältöjensä joukkoon sosiaalisen median vertaistuotantoja. YouTubeen vloggaajat ja Instagram-STARAT olivat saaneet teineistä uskollisen yleisön, joka seurasi tiiviisti näiden mikrojulkkisten päivityksiä. Verkon idoleiden suositukset vaikuttivat nuorten omiin ostopäätöksiin ja he myös kokivat oppineensa heiltä esimerkiksi tyyliin tai pukeutumiseen liittyviä taitoja.

Vaikka tutkimusnuoret eivät itse tähtäisi some-julkimoiksi, joidenkin nuorten puheesta kuului entistä selvemmin itsensä kehittämisen eetos. Vuonna 2010 nuorten nettijulkaiseminen oli selkeästi yksityiseen käyttöön tai pienen piirin huvitukseksi tehtyä sisällöntuotantoa, nyt 14-vuotiaat pelivideoita tekevät pojat tai bloggaavat tytöt miettivät enemmän oman työnsä laatua ja yleisönsä reaktioita. Vaikka edelleen suuri osa lasten ja nuorten verkkotoiminnasta on sisältöjen kierrättämistä ja suosittelua, ja vain osa tekee sisältöjä aktiivisesti verkkoon, näyttää siis siltä, että sisältöjä tuottavat voivat suhtautua tekemiseensä aikaisempaa tavoitteellisemmin. Tämä haastaa ajatuksen lasten ja nuorten mediakulttuurista matalan julkaisukynnyksen kulttuurina.

Liikenne- ja verkkoriskejä verkossa

Jokaisella tutkimuskierroksella olemme sivunneet myös lasten ja nuorten kokemia mediapelkoja ja negatiivisia nettikokemuksia. Vuonna 2013 lisäsimme tutkimusmenetelmiin anonyymien nettikyselyjen, jonka tarkoitus oli antaa 11- ja 14-vuotiaille vapaa mahdollisuus kertoa verkkokokemuksistaan. Verkkokyselyyn vastasi vain pieni osa tutkimuslapsista ja -nuorista, eikä se sinänsä mullistanut edellisillä tutkimuskierroksilla tehtyjä havaintoja. Vain pieni osa lapsista ja nuorista koki kiusaamista netissä. Sen sijaan osa lapsista etsiytyi K18-sisältöjen pariin jo alakouluiässä ja netissä törmättiin myös seksuaaliseen häirintään ja hämäräperäisiin tyyppeihin. Lapsilla ja nuorilla oli kuitenkin käytössään erilaisia selviytymiskeinoja, ja esimerkiksi seksuaalista häirintää voi olla helpompi torjua verkossa kuin sen ulkopuolella.

Sonja Livingstone on verrannut nettiriskejä liikenne- ja verkkoriskeihin. Varovaisuudella ja liikennesäännöt tuntemalla riskejä voi välttää ja hallita. Samoin ajattelivat myös omiin mediataitoihinsa luottaneet lapset ja nuoret:

"K: Mites onks sun mielestä netti vaarallinen paikka tai turvaton paikka?"

V: No siel osaa käyttäytyä oikein, ja tietää nämä jutut niin ei se sillon. Mut jos on tälleen, et kerroo kaikki henkilöllisyystiedot ja ostaa ihan oudoista paikoista, niin sitten se on sillon kyllä."

HA, tyttö 14-vuotta

Lähteet

- Aitamurto, Tanja; Heikka, Taneli; Kilpinen, Petteri & Posio, Matti (2011) *Uusi kultakausi. Kuinka sosiaalinen media mullistaa kaiken*. Helsinki: Werner Söderström
- Ahmavaara, Anni (2006) Kun minä olen aikuinen. Raportti tutkimukseen osallistuneille alasteille. Online: www.pakia.edu.hel.fi/Tiedostot/anniahmavaara.pdf.
- Alanen, Leena (2009) Johdatus lapsuustutkimukseen. Teoksessa Alanen, Leena & Karila, Kirsti (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta*. Tampere: Vastapaino.
- Aarnio, Anna & Multisilta, Jari (2011) *Facebook ja Youtube – ne on meidän juttu! Kansallinen tutkimus lasten ja nuorten sosiaalisen median ja verkkopalveluiden käytöstä 2011*. Helsingin yliopisto, Cicero Learning.
- Anttila, Anna (2009) Leikin asia. Näkökulmia varhaisnuorten romanttiseen seurustelukulttuuriin. Helsinki: Yliopistopaino.
- boyd, danah (2014) *It´s Complicated. The social lives of networked teens*. New Haven & London: Yale University Press.
- Buckingham, David (2003) *Media education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity Press.
- Bucht, Catharina & Harrie, Eva (2013) *Young people in the Nordic digital media culture. A Statistical Overview*. Nordicom, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media: Bohus.
- Coulter, Natalie (2012) From Toddlers to Teens: The Colonization of Childhood the Disney Way. *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*, vol 4(1), s. 146-158.
- Couldry, Nick (2012) *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media*. Cambridge: Polity Press.
- Driscoll, Catherine (2005) Girl Doll: Barbie as a Puberty Manual. Teoksessa Mitchell, Claudia & Reid-Walsh, Jacqueline (toim.) *Seven going on Seventeen. Tween Studies in the Culture of Girlhood*. New York: Peter Lang.
- Duek, Carolina (2013) Media, Children and Play: New Practices in a New (and Complex) Ecosystem. *Communication Management Quarterly*, nro 29, s. 103-124.
- Dunkels, Elza (2010) The Kids are Allright: Perspectives on Children´s Online Safety. Teoksessa Carlsson, Ulla (toim.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Göteborg: Nordicom.
- Elson, Malte & Ferguson Christopher (2013) Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspectives and a debate gone astray. *European Psychologist* DOI: 10.1027/1016-9040/a000147
- Enevold, Jessica (2014) Digital Materialities and Family Practices: The Gendered, Practical, Aesthetical and Technological Domestication of Play. *Digra*, vol 1(2).

- Ermi, Laura; Heliö, Satu & Mäyrä, Frans (2004) *Pelien voima ja pelaamisen hallinta*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Osoitteessa: <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1>
- Eynon, Rebecca & Malmberg, Lars-Erik (2011) A typology of young people's internet use: implications for education. *Computers & Education*, 56, s. 585-595.
- Findahl, Olle (2012) *Swedes and the Internet 2012*. Osoitteessa: www.iis.se./docs/Swedes-and-the-Internet-2012.pdf
- Forss, Marko (2013) Nettipoliisi ja nuoret sosiaalisessa mediassa. Teoksessa Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina & Suoninen, Annikka (toim.) *Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki: Mediakasvatusseura.
- Greenberg, Bradley; Sherry, John; Lachlan, Kenneth; Lucas, Kristen & Holmstrom, Amanda (2010) Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), s. 238-259
- Happo, Hanna (2013) Lapsiperheiden mediakysely 2012: 0-12-vuotiaiden lasten internetin käyttö ja mediakasvatus kotiympäristössä. Teoksessa Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina & Suoninen, Annikka (toim.) *Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki: Mediakasvatusseura.
- Harviainen, Tuomas; Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (2013) *Pelikasvattajan käsikirja*. Tampere: Tammerprint.
- Hautakangas, Mikko (2014) It's OK to Be Joyful? Studying the Boundaries of Masculinity through Bronies and *My Little Pony: Friendship Is Magic*. Vielä julkaisematon artikkeli.
- Hautakangas, Mikko (2014b) *Pojat ja nuoret miehet mediakansalaisina. Kuulumisen politiikkaa*. Esitelmä, Mediatutkimuksen päivät, 5.4.2014, Vaasa.
- Hefner, Dorothee; Klimmt, Crisctoph; Vorderer, Peter (2007) Identification with the player character as determinant of video games enjoyment. Teoksessa Nakatsu, Ryohei & Rauterberg, Matthias (toim.) *International conference on entertainment computing 2007*, s. 39-48. Berlin: Springer.
- Heljakka, Katriina (2012) Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa De-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäyntiä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, s. 82-91.
- Herkmann, Juha (2010) Median markkinoituminen, milleniaalit ja mediakasvatus. Teoksessa Meriranta, Marjo (toim.) *Mediakasvatuksen käsikirja*. EU: Unipress.
- Herkmann, Juha & Vainikka, Eliisa (2012) *Lukemisen tavat sosiaalisen median aikakaudella*. Tampere: Juvenes Print.
- Holloway, Donell; Green, Lelia & Livingstone, Sonia (2013) *Zero to eight. Young children and their internet use*. LSE, London: EU Kids Online.
- Hopkins, Susan (2002) *Girl Heroes. The New Force in Popular Culture*. Christchurch, New Zealand: Hazard Press Ltd.

Huhtala, Niina (2013) Verkkokiusaaminen lasten ja nuorten nettimaailman haasteena. Teoksessa Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina & Suoninen, Annikka (toim.) *Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki: Mediakasvatusseura.

Huntemann, Nina & Morgan Michael (2001) Mass media and identity development. Teoksessa Singer Dorothy & Singer Jerome (toim.) *Handbook of Children and the Media*. California: Sage Publication.

Jakobson, Maria (2005) *Young People and Gendered Media Messages*. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Göteborg: Nordicom.

Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.

Karakainen, Meri-Tuulia; Kivinen, Osmo & Tervahartiala, Katja (2013) Kouluikäisten viestintäteknologian vapaa-ajan käyttö. *Nuorisotutkimus*, vol 31(2), s. 20-33.

Kalliala, Marjatta (1999). *Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Helsinki: Gaudeamus.

Kallio, Kirsi Pauliina; Kaipainen, Kirsikka & Mäyrä, Frans (2007) *Gaming nation? Piloting the Internatinal Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Osoitteessa: <http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf> (Luettu 11.2.2010)

Kangas, Sonja (2007) *Mäkin haluun! Pelit luovuuden leikkikenttänä*. Teoksessa Pentikäinen, Leena; Ruhala, Anu & Niinistö, Hanna (toim.) *Mediametkaa! Osa 2. Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan*. Mediakasvatuskeskus Metka. Gummerus: Jyväskylä.

Kangas, Sonja & Cavén-Pöysä, Outi (2009) Youth and their media use: discussion on habits, attitudes and trust. Teoksessa Kangas, Sonja (toim.) *Digital Pioneers*. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 49

Karimäki, Reeli (2007) *Media leikkiin innoittajana*. Teoksessa Pentikäinen, Leena; Ruhala, Anu & Niinistö, Hanna (toim.) *Mediametkaa! Osa 2. Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan*. Mediakasvatuskeskus Metka. Gummerus: Jyväskylä.

Kinnunen, Jari (2010) Verkkopelit sosiaalisena toimintaympäristönä. Teoksessa Meriranta, Marjo (toim.) *Mediakasvatuksen käsikirja*. EU: Unipress.

Kojo, Marjaana (2012) Pelijumalia ja kuolevaisia – katsaus suomalaiseen kilpelaamiseen ja kilpelaajiin. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, s. 107-113.

Korhonen, Piia (2010) Median asettamia haasteita pienten lasten hyvinvoinnille. Teoksessa Meriranta, Marjo (toim.) *Mediakasvatuksen käsikirja*. EU: Unipress.

Kotilainen, Sirkku & Suoninen, Annikka (2013) Tyttöjen ja poikien nettikulttuurit mediakasvatuksen haasteena. Teoksessa Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina & Suoninen, Annikka (toim.) *Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki: Mediakasvatusseura.

Krasnova, Hanna; Gunther, Oliver; Spiekermann, Sarah & Koroleva, Ksenia (2009) Privacy concerns and identity in online social networks. *Identity Journal* DOI 10.1007/s12394-009-0019-1

Kupiainen, Reijo (2011) Young People, Mobile Phones and Creative Media Practices at School. *Barn*, 3-4, s. 151–167.

Kupiainen, Reijo (2013a) Diginatiivit ja käyttäjälähtöinen kulttuuri. *Widerscreen*, 1/2013.

Kupiainen, Reijo (2013b) EU Kids Online – suomalaislasten netin käyttö, riskit ja mahdollisuudet. Teoksessa Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina & Suoninen, Annikka (toim.) *Lapset netissä – puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki: Mediakasvatusseura.

Kupiainen, Reijo; Suoninen, Annikka & Nikunen, Kaarina (2012) Between public and private: privacy in social networking sites. Teoksessa Livingstone, S; Haddon L & Görzig, A (toim.) *Children, risk and safety on the internet. Research and policy challenges in comparative perspective*. Bristol: Policy Press.

Lankshear, Colin & Knobel, Michele (2006) *New Literacies Everyday Practices and Classroom Learning*. Buckingham: Open University Press.

Laukkanen, Marjo & Mulari, Heta (2011) Tyttöjä mediassa, tyttöinä mediassa. Teoksessa Ojanen, Karoliina; Mulari, Heta & Aaltonen, Sanna (toim.) *Entäs tytöt. Johdatus tyttötuhtimukseen*. Tampere: Vastapaino.

Livingstone, Sonia, Haddon, Leslie, Görzig, Anke and Ólafsson, Kjartan (2010) *Risks and safety on the internet: the perspective of European children: key findings from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries*. EU Kids Online Network, London, UK.

Livingstone, Sonia, Haddon, Leslie, Görzig, Anke and Ólafsson, Kjartan (2011) *EU Kids Online: final report 2011*. EU Kids Online, Deliverable D8.3. EU Kids Online Network, London, UK.

Lundy, Laura (2007) 'Voice' is not enough: conceptualizing Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *British Educational Research Journal* vol. 33(6) s. 927–942

Luukka, Minna-Riitta; Hujanen, Jaana; Lokka, Antti; Modinos, Tuija; Pietikäinen, Sari & Suoninen, Annikka (2001) *Mediat nuorten arjessa. 13-19-vuotiaiden nuorten mediankäytöt vuosituuhannen vaihteessa*. Jyväskylän yliopisto: Soveltavan kielentutkimuksen keskus.

Mannion, Greg (2007) Going Spatial, Going Relational: Why 'listening to children' and children's participation needs reframing. *Discourse*, vol. 28 (3), No. 3, s. 405-420.

Mascheroni, Giovanna (2013) Parenting the Mobile Internet in Italian Households: Parent's and Children's Discourses. *Journal of Children and Media*, DOI:10.1080/17482798.2013.830978

Mascheroni, Giovanna & Pasquali, Francesca (2013) Dress up and What Else? Girl's Online Gaming. Media cultures and Consumer Culture. *Communication Management Quarterly*, nro 29, s.79-101.

Mascheroni, Giovanna & Ólafsson, Kvartan. (2014). *Mobile internet access and use among European children. Initial findings of the Net Children Go Mobile project*. Milano: Educatt.

Marwick, Alice & boyd, danah (2014) 'It's just drama': Teen perspectives on conflict and aggression in a networked era." *Journal of Youth Studies*. DOI: 10.1080/13676261.2014.901493

- Medierådet. (2010) *Ungar & Medier. Fakta om barn och ungas användning och upplevelser av medier*. www.statensmedierad.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar_&_medier_2010.pdf.
- Mitchell & Reid-Walsh (2002) *Researching Children's Popular Culture. The Cultural Spaces of Childhood*. London, New York: Routledge.
- Nikunen, Kaarina (2005) *Faniuden aika. Kolme tapausta tv-ohjelmien faniudesta vuosituhannen taitteen Suomessa*. Tampere: Tampere University Press.
- Noppari, Elina; Uusitalo, Niina, Kupiainen, Reijo & Luostarinen, Heikki (2008) – *Mä oon nyt Online – Lasten mediaympäristö muutoksessa*. Tampereen yliopisto, Tiedostusopin laitos, Julkaisu Sarja A 104/2008.
- Noppari, Elina & Uusitalo, Niina (2011) Kavereita verkossa ja sen ulkopuolella. Näkökulmia nuorten verkkoyhteisöllisyyteen. Teoksessa Kangaspunta, Seppo (toim.) *Yksilöllinen yhteisöllisyys. Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen*. Tampere: Juvenes Print.
- Noppari, Elina & Hautakangas, Mikko (2012) Kovaa työtä olla minä. Muotibloggaajat mediemarkkinoilla. Tampere: Tampere University Press.
- Pajamäki, Tatjaana (2013) Internetissä nähty porno kuuluu lasten ja nuorten puhelimesta ja netissä. Teoksessa Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina & Suoninen, Annikka (toim.) *Lapset netissä – puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki: Mediakasvatusseura.
- Pennanen, Suvi (2007) Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa Alanen, Leena & Karila, Kirsti (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta*. Tampere: Vastapaino.
- Pollack, William (1999) *Tosi poikia*. Keuruu: Otava.
- Premsky, Marc (2001) Digital Natives/Digital Immigrants. *On the Horizon*, vol 9(5), s. 1–6.
- Premsky, Marc. (2011) Reflections on Digital Natives/Digital Immigrants, One Decade Later. Teoksessa Thomas, M. (ed.) *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*. New York: Routledge.
- Proits, Lin (2011) Disturbing fine memories? An empirical study of young people's camphone family pictures. *Photographies*, vol 4(2), s. 191-207.
- Rahja, Rauna (2013) Nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseura ry. Osoitteessa: www.mediakasvatus.fi/files/nuorten_mediamaailma_pahkinankuoressa.pdf
- Raphael, Chad; Bachen, Christine; Lynn, Kathleen; Baldwin-Philippi, Jessica & McKee, Kristen (2010) Games for Civic Learning: A Conceptual Framework and Agenda for Research and Design. *Games and Culture* 5(2), s. 199-235.
- Raynes-Goldie, Kate (2010) Aliases, creeping and wall-cleaning: Understanding privacy in the age of Facebook. *First Monday*, vol 15 (1-4).
- Reijmersdal, Eva; Jansz, Jeroen; Peters, Oscar & van Noort, Guda (2013) Why girls go pink: Game character identification and game-players' motivations. *Computers in Human Behaviour*, 29, s. 260-269.

Ribak, Rivka (2009) Remote control, umbilical cord, and beyond: The mobile phone as a transitional object. *British Journal of Developmental Psychology*, vol. 27(1), s. 183-196. Special Issue: Young People and the Media.

Ribak, Rivka (2013) Media and Spaces. The Mobile Phones in the Geographies of Young People. Teoksessa: Lemish, Dafna (toim.) *The Routledge International Handbook of Children, Adolescents and Media*. London & New York: Routledge.

Ridell, Seija (2011) *Elämää Facebookin ihmemaassa*. Tampere: Juvenes Print.

Ritala-Koskinen, Aino (2001) Lasten haastattelu tutkijan haasteena. Teoksessa Kangassalo, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*. Tampere: Tampere University Press.

Salokoski, Tarja & Mustonen, Anu (2007) *Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin*. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2007. Helsinki: Mediakasvatusseura.

Sintonen, Sara; Fornaro, Salla; Kauppinen, Tuomas & Noroviita, Olli (2013) *Lapset mediatuottajina. 8-11-vuotiaiden suomalaislasten kännykkäkuvaaminen ja heijastumia mediakasvatukseen*. Pelastakaa Lapset ry & Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitos & Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Sintonen, Sara (2013) Internet ja itseohjautuva oppiminen. Teoksessa Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina & Suoninen, Annikka (toim.) *Lapset netissä – puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Helsinki: Mediakasvatusseura.

Seppänen, Janne & Väliaverron, Esa (2012) *Mediayhteiskunta*. Tampere: Vastapaino.

Seiter, Ellen (1995) *Sold Separately. Parents & Children in Consumer Culture*. Rutgers University Press.

Sonck, N; Livingstone, Sonia; Kuiper, E & de Haan, J (2011) *Digital literacy and safety skills*. EU Kids Online, London School of Economics & Political Science, London UK.

Sotamaa, Olli (2013) Arkipäivän fantasiaa. Taidosta, faniudesta ja pelirytmistä fantasiajalkapallossa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*,

Strandell, Harriet (2014) Mobile phones in children's after-school centres: stretching of place and control. *Mobilities*, vol 9(2).

Suoninen, Annikka (2013) *Lasten mediabarometri 2012. 10-12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö*. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 62.

Suoninen, Annikka (2014) *Lasten mediabarometri 2013. 0-8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010*. Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja 75.

Suoranta, Juha & Lehtimäki, Hanna (2004) *Children in the Information Society. The Case of Finland*. New York: Peter Lang.

Tapscott, (2009) *Grown Up Digital. How the net generation is changing your world*. New York, Chicago: Mc Graw Hill.

Tuomi, Pauliina & Multisilta, Jari (2011) Mobiilivideoiden hyödyntäminen peruskoulussa. Teoksessa Kankaanranta, Marja & Vahtivuori-Hänninen, Sanna (toim.) *Opetusteknologia koulun arjessa II*. Osoitteessa: http://ktl.jyu.fi/img/portal/21724/Verkkoversio_102.pdf

Uusitalo, Niina; Vehmas, Susanna & Kupiainen, Reijo (2011) *Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2*. Tampere: Juvenes Print.

Viestintävirasto, toimialakatsaus 2012. Osoitteessa: <https://www.viestintavirasto.fi/attachments/Toimialakatsaus2012.pdf>

Villi, Mikko (2011) Sosiaalinen kuratointi verkossa. Mediasisältöjen sosiaalinen kulutus ja osallistava yleisöys. *Media ja Viestintä*. vol 34(4), s. 48-65.

Villi, Mikko & Könkkölä, Saara (2011) Kuvallisten päiväperhosten lento. Kamerapuhelinalokuvaus ja muutokset valokuvan kulutuskäytännöissä. *Kulutustutkimus*. Nyt 1/2011. Osoitteessa: http://www.kulutustutkimus.net/nyt/wp-content/uploads/2011/05/Kulutustutkimus.Nyt_1_2011_4_Mikko_Villi_ja_Saara_Konkkola_Kuvallisten_paivaperhosten_lento.pdf (luettu 12.12.2013)

Von Feilitzen, Cecilia (2010) Influences of Mediated Violence: International and Nordic Research Findings. Teoksessa: Carlsson, Ulla (toim.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Göteborg: Nordicom, University of Gothenburg, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.

White, David & LeCornu, Alison (2011) Visitors and Residents: a New Typology for Online Engagement. *First Monday*, vol16(9), 2011. <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/3171/3049>

Wilska, Terhi-Anna (2004) Lapset kuluttajina ja markkinoinnin kohderymänä. Teoksessa Anttila, Anna (toim.) *Lapsuuden muuttuva maisema. Puheenvuoroja kulutuskulttuurin seksualisoivista vaikutuksista*. Stakes raportteja 284. Helsinki: Stakes.

Yee, Nick (2006) Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behaviour*, vol 9(6), s. 772-775.

Zimic, Sheila. & Dal, Rolf. (2011). Actual and perceived online participation among young people in Sweden. Teoksessa Thomas, M. (toim.) *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*. New York: Routledge.

Östersund, Mia (2011) Kaunokirjallisuuden tyttölaboratorio. Teoksessa Ojanen, Karoliina; Mulari, Heta & Aaltonen Sanna (toim.) *Entäs tytöt. Johdatus tyttö tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.

Östman, Sari (2011) Peli- ja leikkimieli internetin elämäjulkaisukulttuurissa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. s. 22-36.

Lehtijutut verkossa:

"Lakiehdotus: opettajalle lupa takavarikoida oppilaan puhelin jopa voimakeinoin."
Yleisradio 27.8.2013.

Osoitteessa: http://yle.fi/uutiset/lakiehdotus_opettajalle_lupa_takavarikoida_oppilaan_puhelin_jopa_voimakeinoin/6795403 (Luettu: 30.8.2013)

"Puhelin tulee mukaan suihkuunkin". Helsingin Sanomat 15.2.2014.

Osoitteessa: <http://www.hs.fi/kotimaa/a1389735336119> (luettu 17.2.2014)

"Mobile Web is Dead. It's All About Apps. Business Insider, Apr. 1/ 2014.

Osoitteessa: <http://www.businessinsider.com/the-mobile-web-is-dead-its-all-about-apps-2014-4>
(luettu 3.4.2014)

"Sosiaalinen media voi vahvistaa nuorten minäkuvaa". Helsingin Sanomat 21.9.2013.

Osoitteessa: <http://www.hs.fi/kotimaa/a1379664306529> (luettu 15.10.2013)

Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus COMET uta.fi/comet

Viestinnän, median ja teatterin yksikkö CMT uta.fi/cmt

”Mobiilimuksut” on Lasten- ja nuorten mediaympäristö muutos -hankkeen kolmannen kierroksen tutkimusraportti. Vuonna 2007 aloitettu pitkittäistutkimus tarkastelee osin samojen 5-, 8-, 11- ja 14-vuotiaiden lasten ja nuorten mediankäyttöä, kolmen vuoden välein.

Vuonna 2013 lasten ja nuorten mediaympäristössä näkyi muutoskohti mobiilia. Monilla lapsilla oli käytössään joomat kannettavat tietokoneet ja älypuhelinien kautta he pääsivät verkkoon niin koululuokasta kuin omasta huoneesta käsin. Myös mobiilipelien suosio oli kasvanut; jo 5-vuotiaat naputtelivat innokkaasti Angry Birds-peliä. Kosketusnäyttöliiset teknologiat tekevät oppimisen helpoksi yhä nuoremmille ikäryhmille. Myös kuvien merkitys on kasvanut ja jopa 5-vuotiaat voivat ottaa itsestään ”selfeitä”.

Raportissa kerrotaan eri ikäryhmien mediasuosikeista ja käyttötavoista, pelaamisen viehätyksestä, lasten omasta mediatuotannosta ja mediariskeistä. Lasten ja nuorten mediaympäristö näyttyy raportissa monenkirjavana, iloa tuovana, ystävyyden paikkana, mahdollistavana, mutta välillä myös jännittävänä ja ahdistavana.

