



# Huolipuheen yli – näkökulmia lasten ja nuorten medioituneeseen vapaa-aikaan

Heta Mulari & Fanny Vilmilä & Jani Merikivi

**Lasten- ja nuorisokulttuuri on monin tavoin medioitunutta: laitteet ja käyttötavat lomittuvat tiiviisti lasten ja nuorten arkeen, sosiaalisiin suhteisiin ja harrastustoimintaan (Mulari & Vilmilä 2016, 125; Couldry 2012, 12–13). Median irrottaminen erillisen tarkastelun kohteeksi voi välillä olla jopa keinotekoisia. Tässä tekstissä pureudumme uuden tutkimustiedon pohjalta lasten ja nuorten näkemyksiin mediaan liittyvästä harrastamisesta, digitaalisesta pelaamisesta ja medialeikeistä. Esitämme, että mediaan liittyvä uhkia korostava huolipuhe voi kaventaa lasten ja nuorten mahdollisuuksia mieltää mediaan liittyvää harrastusta mielekkäänä tekemisenä sekä ottaa puheeksi mediasisältöihin liittyviä ajatuksia ja tunteita yhdessä aikuisten kanssa.**

[Näkökulma](#) avaa Nuorisotutkimusverkostossa tehtävän tutkimuksen tuloksia yhteiskunnallisiksi puheenvuoroiksi ja kannanotoiksi. Näkökulmat sisältävät paitsi uutta tietoa nuorista, myös politiikkaan ja käytännön toimintaan suunnattuja ehdotuksia.

Nuorisotutkimusverkosto julkisti syyskuussa kaksi lasten ja nuorten mediakulttuureihin ja mediankäyttöön pureutuvaa uutta tutkimusta. *Media hanskassa* (toim. Jani Merikivi, Sami Myllyniemi ja Mikko Salasuo) käsittelee 7–29-vuotiaiden vapaa-aikaa painottuen mediaan, harrastamiseen ja liikuntaan. Tutkimuksessa *Solmukohtia* (toim. Heta Mulari) käsitellään alle kouluikäisten lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiä sekä lapsilähtöistä mediakasvatusta. Molempien tutkimusten lähtökohtana on lasten ja nuorten kokemustieto median käytöstä ja sen roolista arkipäivässä, sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja harrastuksissa.

Tutkimustulokset tulivat erityisen ajankohtaisiksi kesän ja syksyn 2016 aikana, jolloin digitaalinen Pokémon Go -mobiilipeli herätti kiivasta mediakeskustelua. Peliä kiitettiin siitä, että se oli saanut lapset ja nuoret liikkumaan ruudun tuijottamisen sijaan, mutta samaan aikaan esitettiin huolta pelaamisen addiktiivisuudesta ja ”kaupungilla hortoilevien” lasten ja nuorten turvallisuudesta. Vaikka Pokémon Go ei ehtinyt mukaan kumpaankaan tutkimukseen, sekä *Media hanskassa* että *Solmukohtia* tarjoavat ajankohtaisia tulkintahorisontteja eri-ikäisten lasten ja nuorten mediaan liittyvälle harrastamiselle ja pelaamiselle.

Mediakeskustelu Pokémonin ympärillä on hyvä esimerkki digitaaliseen murrokseen liittyvästä huolipuheesta, jonka taustalla on tavoite suojata lapsia ja nuoria median haitallisilta vaikutuksilta. Elina Noppari (2014, 100) on *Mobiilimukset*-tutkimuksessa todennut, että huolipuhe liittyy ennen kaikkea mobiiliin internetiin, liialliseen pelaamiseen ja median väkivaltaisiin sisältöihin.

Niin kotien kuin nuorisokulttuurienkin digitalisoituminen esimerkiksi älypuhelimien ja tablettien kehityksen ja yleistymisen myötä herättää myös ajoittain innostunutta keskustelua mediataitavasta ”digisukupolvesta”. On vaarana, että keskustelu lapsista, nuorista ja mediankäytöstä pelkistyy huolia ja rajoituksia tai tasapäästävästä innostusta korostaviin ääripäihin, joissa lasten ja nuorten omat näkökulmat pääsevät harvoin esiin. Nuorten digitaalisuuteen kytkeytyvää toimintaa avataan myös helposti yksipuolisella, yhden ajankohdaisen toimintamuodon kuten Pokémon Go -pelaamisen kuvauksella.

Digitaalisen murroksen painottaminen jättää myös helposti huomiotta lasten ja nuorten mediasuhteeseen liittyviä jatkumoa, jotka liittyvät esimerkiksi median vuorovaikutukselliseen läsnäoloon lasten ja nuorten arjessa, vapaa-ajassa ja harrastamisessa. Negatiivinen lähestymistapa, vain määrälliseen aineistoon nojaava puhe ja lasten ja nuorten kokemuksen ohittava tutkimus ovat olleet mediakasvatuksen asiantuntijoiden huolenaiheena jo vuosia. Tutkimukselliseen otteeseen onkin kaivattu viime vuosina lasten ja nuorten arjen huomioivia näkökulmia. (Vilmilä 2015.)

*On vaarana, että keskustelu lapsista, nuorista ja mediankäytöstä pelkistyy huolia ja rajoituksia tai tasapäästävästä innostusta korostaviin ääripäihin, joissa lasten ja nuorten omat näkökulmat pääsevät harvoin esiin.*

## Oikeaa harrastamista?

Harrastus on tavoitteellista toimintaa, joka on nuorelle itselleen merkityksellistä, jossa hän haluaa kehittyä ja oppia ja jonka kautta hän myös määrittelee identiteettiään ja suhdetta ympäröivään yhteiskuntaan (mm. Löfblom 2013). Harrastus ei siis ole mitä tahansa tekemistä.

Harrastaminen on nuorten keskuudessa kasvussa. *Media hanskassa* -tutkimuksen (Merikivi et al., 2016) mukaan 89 prosentilla 10–29-vuotiaista nuorista oli jokin harrastus. Kasvua on edelliseen vuoteen verrattuna neljä prosenttia (Myllyniemi, 2016). Mediaa kertoi puolestaan harrastavansa 42 prosenttia nuorista. Pohdinnan arvoista kuitenkin on se, että nuoret eivät välttämättä ajattele mediaharrastustaan ”todellisena harrastuksena” – huolimatta siitä, että harrastus ja harrastaminen määriteltiin kyselyssä mahdollisimman laajasti.

Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksesta selviää, että kahdeksan prosenttia nuorista, jotka ilmoittivat että heillä on jokin mediaan liittyvä harrastus, eivät pitäneet median parissa vietettyä aikaa varsinaisena, oikeana harrastuksena. Tämä on toki ilmeisen ymmärrettävää niissä tapauksissa, joissa median käyttö mielletään ylipäättään erottamattomana osana omaa arkipäivää tai jotakin ”oikeaksi” koettua harrastusta. Tällöin esimerkiksi musiikin kuuntelua suoratoisto-ohjelmilla voi olla tarpeetonta pitää erillisenä mediaharrastuksena, jos vaikkapa harrastaa laulua tai soittamista. Tästä ei kuitenkaan kyselyn perusteella ole kyse. Näyttää ennemminkin siltä, että nuoret erottavat ja tunnistavat erilaisia tapoja harrastaa mediaa, mutteivät silti välttämättä ymmärrä tekemistä varsinaiseksi harrastukseksi.

*Näyttää ennemminkin siltä, että nuoret erottavat ja tunnistavat erilaisia tapoja harrastaa mediaa, mutteivät silti välttämättä ymmärrä tekemistä varsinaiseksi harrastukseksi.*

Kun tarkastellaan tarkemmin sitä, mitä median parissa vietetyt tekemisen muodot voisivat olla, voidaan huomata, että nuoret eivät miellä erityisesti kuvaohjelmia (elokuvat ja televisio-ohjelmat) ja digitaalisia pelejä varsinaisina harrastuksina. Sen sijaan nämä toiminnot voivat olla nuorelle vapaa-ajan viettämisen tapoja, joihin nuori voi käyttää tuntimääräisesti paljonkin aikaa.

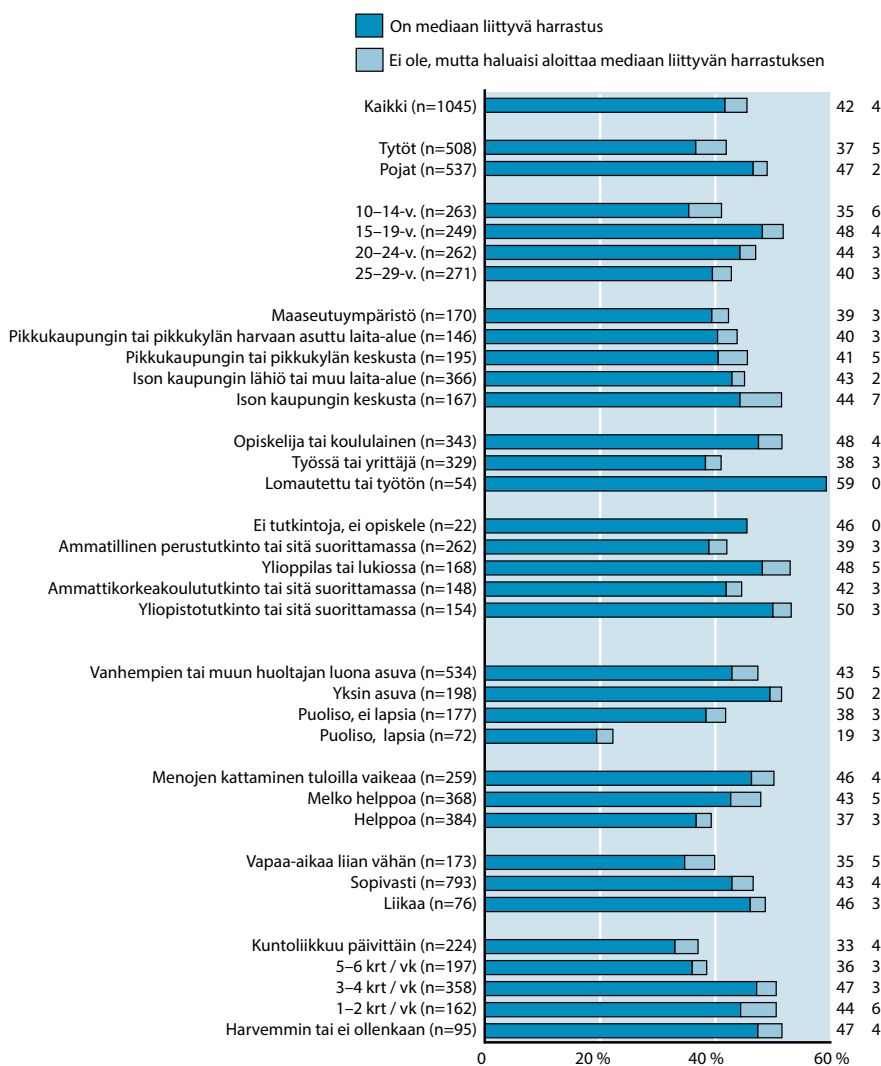
Näidenkään tekemisten kohdalla nuorten näkemykset eivät ole yksiselitteisiä, eikä niiden tarvitsekaan olla. Ajatellaanpa vaikka jalkapalloa. Se on ennen kaikkea peli, ja vasta sen jälkeen harrastus, tai jopa ammatti. Sitä voidaan aivan hyvin pelata ilman, että se olisi tai että siitä tulisi nuorelle harrastus. Harrastus kuvaa siis ennemminkin yksilön suhdetta johonkin tekemiseen, kuin että jokin tekeminen joko olisi tai ei olisi harrastus. Tämä pätee myös niin kuvaohjelmiin kuin digitaalisiin peleihin.

Kuvaohjelmat ja digitaaliset pelit nousevat esille juuri siksi, että osa nuorista koki harrastavansa niitä, mutta että he eivät kuitenkaan pitäneet niitä ”todellisina” harrastuksina. Tämä joukko oli myös suhteellisesti suurempi kuin se joukko nuoria, jotka kertoivat harrastavansa kuvaohjelmia tai digitaalisia pelejä, ja myös piti niitä varsinaisena harrastuksenaan. Esimerkiksi vapaa-aikatutkimuksessa hyvin harva tyttö nimesi pelaamisen harrastukseksi, vaikka tutkimusten mukaan suurin osa tytöistä pelaa vapaa-ajallaan digitaalisia pelejä (Mulari & Vilmilä 2016).

Ilmiötä selittää todennäköisesti ainakin se, että kuvaohjelmia ja digitaalisia pelejä ei yleisesti ottaen pidetä kehittävinä harrastuksina, vaan viihteellisenä ajanvietteenä. Se, miten nämä mediaharrastukset auttavat nuorta kehittämään itseään, kuten kielellisiä taitoja tai loogista ajattelua, saattaa tulla ulkopuolisille heikosti näkyväksi. Voi jopa olla niin, että hyötyjä ei ymmärretä. Nuori saattaa myös kohdata ennakkoluuloja kuvaohjelmien ja pelien äärellä viettämäänsä aikaan liittyen ja ympäristön asenteet voivat vaikeuttaa nuoren mahdollisuutta keskustella harrastuksestaan sekä kykyä tunnistaa toimintaa harrastukseksi, vaikka toiminta itsessään täyttäisikin harrastamisen tunnusmerkit.

Mediaharrastuksiin liittyy myös tyypillisesti karrikoitu kuva toiminnasta, vaikka todellisuudessa mediaharrastus on usein hyvinkin monimuotoista.

*Se, miten nämä mediaharrastukset auttavat nuorta kehittämään itseään, kuten kielellisiä taitoja tai loogista ajattelua, saattaa tulla ulkopuolisille heikosti näkyväksi. Voi jopa olla niin, että hyötyjä ei ymmärretä.*



Kuvio 1. Nuorten mediaharrastaminen. Lähde: Media hanskassa – Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016.

Monimuotoisuus saattaa olla yksi syy sille, miksi nuoren voi olla hankala nimetä harrastustaan yksiselitteisesti. Esimerkiksi aiemmin mainitun Pokémon Gon pelaaminen on harvalle sitä harrastukseksi kutsuvalle ”vain” mobiililaitteeseen ladatun applikaation naputtelua. Tosielämän esimerkkitapauksessa nuoren ”Poké-jahtiin” liittyy laaja joukko erilaisia mediaharrastamisen muotoja. Kyseinen nuori tuottaa Youtube-kanavalleen videoita pelaamiseen ja siihen kytkeytyviin ilmiöihin liittyen, minkä lisäksi hän seuraa ja kommentoi aktiivisesti myös muiden vlogereita. Lisäksi nuori on perustanut omalle alueelleen pelaajien WhatsApp-ryhmän, jossa sovitaan tapaamisista ja annetaan vinkkejä Pokémoneihin liittyen. Keskustelussa käydään kiihkeitä sananvaihtoja siitä, minkä väriseen tiimin kannattaa liittyä. Nuori myös valokuvaa ja päivittää blogia pelaamiseen ja pelihahmoihin liittyvistä tilanteista. Tämän lisäksi nuori seuraa Pokémon Go -pelaamiseen liittyvää kansainvälistä uutisointia ja keskustelua. Tämän nuoren peliharrastus on siis itse pelaamisen lisäksi aktiivista laajempien digitaalisten sisältöjen kuluttamista ja tuottamista.

Alentuva suhtautuminen nuorten mediaharrastuksiin ei kannusta nuoria kehittämään harrastustaan tai näkemään sen kautta oppimiaan taitoja etuina. Tästä kärsivät erityisesti 15–24-vuotiaat pojat, jotka kuvaohjelmia tai digitaalisia pelejä enimmäkseen harrastavat. Alentuvan suhtautumisen ja huolipuheen sijaan voisimme miettiä, millä tavalla nuoria voidaan tukea heidän mediaharrastuksissaan ja saada heidät järjestäytymään. Niin kauan kuin yhdessäolo on vapaamuotoista ja harrastusta tukevaa, nuorilla on halua osallistua (Myllyniemi & Berg, 2013). Myös vanhemmat ja muut lapsen ja nuoren elämässä olevat aikuiset voivat osallistua. Vaikka kaikkea mediaan liittyvää toimintaa ei jatkossakaan perustellusti mielletä harrastuneisuudeksi, vanhempien yhdessä lastensa kanssa viettämä aika television tai digitaalisten pelien äärellä tukee lapsen ja nuoren mediasuhdetta. Erityisesti nuorimmat lapset toivovat yhteistä media-aikaa vanhempien kanssa (Mulari & Vilmilä 2016). Myös *Solmukohtia*-tutkimuksen havaintojen perusteella vanhempien kanssa pelaaminen tai kuvaohjelmien katsominen oli esikouluikäisille erityisen tärkeää yhteistä ajanviettoa.

## Medialeikit ja sukupuoli

Alle kouluikäiset lapset ovat usein jääneet sivuun lasten ja nuorten mediankäyttöä selvittävissä pitkittäistutkimuksissa – ja silloin kun tietoa on kerätty, vastaajina ovat useimmiten olleet vanhemmat tai ammattikasvattajat. *Solmukohtia*-kirjaa varten tehtiin kenttätutkimusta kahdessa pääkaupunkiseudulla sijaitsevassa päiväkodissa ja lasten kodeissa havainnoiden ja haastatellen sekä soveltaen erilaisia lasten osallisuuteen pyrkiviä menetelmiä, kuten valo- ja videokuvausta, vertaishaastatteluja sekä piirtämistä.

Lasten kanssa yhdessä tuotettu laadullinen tieto avaa näkökulmia median monimuotoiseen läsnäoloon lasten arjessa, sekä lasten omaan merkityksenantoon liittyen medialaitteisiin ja mediasisältöihin. Lasten kanssa tuotettu tieto auttaa myös tutkijoita täsmentämään tutkimuskysymyksiään sellaisiksi, että ne lähtevät aidosti lasten omasta arkipäivästä. Esimerkiksi media-käsite on monelle lapselle ja nuorelle epäselvä, ja laitteet ja käyttötavat sekoittuvat lasten ja nuorten puheessa.

*Solmukohtia*-tutkimuksen lähtökohtana oli median monimuotoisten läsnäolojen – ja poissaolojen – tutkiminen alle kouluikäisten lasten arkipäivässä ja sosiaalisissa suhteissa. Mediailmiöiden läsnäolo oli päiväkodissa usein hetkittäistä, välähdyksenomaista ja lomittui luovasti osaksi lasten puhetta ja leikkiä sisällä ja ulkona. Lasten kuvaamat omat videot ilmentävät sitä, kuin-

*Alentuva suhtautuminen nuorten mediaharrastuksiin ei kannusta nuoria kehittämään harrastustaan tai näkemään sen kautta oppimiaan taitoja etuina.*

*Vanhempien yhdessä lastensa kanssa viettämä aika television tai digitaalisten pelien äärellä tukee lapsen ja nuoren mediasuhdetta. Erityisesti nuorimmat lapset toivovat yhteistä media-aikaa vanhempien kanssa*

*Lasten kanssa tuotettu tieto auttaa myös tutkijoita täsmentämään tutkimuskysymyksiään sellaisiksi, että ne lähtevät aidosti lasten omasta arkipäivästä.*

ka digitaaliset laitteet, mediasisällöt ja medioitunut itsen esittäminen (kuten ”oikeanlainen” poseeraaminen) lomittuvat leikkiin: videoissa muun muassa poseerataan kameralle, ohjataan poseeraamiseen, leikitään Maa-meri-laivaa, esitetään säätiedotuksia ja *Hauskoja kotivideoita* sekä lauletaan pehmolelujen kanssa Robinin *Puuttuvaa palasta*. Suvi Pennanen (2009, 187–192) on määritellyt medialeikin leikiksi, jossa lapset soveltavat ja käyttävät mediasisältöjä, kuten esimerkiksi televisiosarjojen, elokuvien tai pelien henkilöhahmoja ja juonenkäänteitä. Medialeikit ovat näin ollen aina sidoksissa omaan aikaansa ja kulttuuriinsa, paikalliseen lastenkulttuuriin sekä päiväkodin arkisiin järjestyksiin.



Kuva: Heta Mulari

Päiväkodin omilla, rajoittavilla tai sallivilla käytännöillä on suuri merkitys siihen, millaisiksi medialeikit muodostuvat. Lapsille suunnattuihin kaupallisen mediakulttuurin ilmiöihin liittyvä varauksellisuus näkyi erityisesti toisessa tutkimuspäiväkodissämme. Etenkin poikien suosimiin medialeikkeihin, kuten LEGO:n NinjaGo-hahmoista ammentaviin taisteluleikkeihin, suhtauduttiin kielteisesti, ja ne oli päätetty kieltää päiväkodissa kokonaan. Päiväkodin henkilökunnan kanssa käydyissä keskusteluissa tuli ilmi, että lapset osasivat jo välttää NinjaGo-leikkejä ja lopettaa niiden leikkimisen nähdessään jonkun päiväkodin aikuisista. Taisteluleikkien rajoittaminen on sinänsä ymmärrettävää niiden rajuuden vuoksi. On kuitenkin ongelmallista, jos tietyt mediaan liittyvät leikit kielletään kokonaan, sillä se voi vaikeuttaa lasten mahdollisuuksia ottaa mediaan liittyviä pelottavia tai muuten pohdituttavia asioita esiin yhdessä varhaiskasvattajien kanssa (vrt. Ylönen 2012, 85–115).

Suurta osaa globaalista, lapsille suunnatusta kaupallisesta mediakulttuurista voi aiheellisesti kritisoida kaavamaisista ja normatiivisista sukupuolikuvasiirroista, joita myös lapset hyödyntävät tehdessään sukupuolta päiväkodissa. Huomasimme, että puhuessaan tytöistä ja pojista lapset viittasivat varsin usein fiktiivisiin mediahahmoihin, kuten *Frozenin* prinsessoihin Elsaan ja Annaan tai *Turtlesin* ninjakilpikonnin. Näin ollen lapset *tekivät sukupuolta* päiväkodin arjessa tutuista mediahahmoista ammentaen (vrt. Thorne 1993).

Opetushallituksen julkistamassa tasa-arvo-oppaassa *Tasa-arvotyö on taitolaji* todetaan, että sukupuolitietoisien näkökulman tulisi läpäistä koulu- maailmaa jo esiopetuksesta alkaen. Sukupuolitietoinen näkökulma tarkoittaa sukupuolen ymmärtämistä yhteiskunnallisesti ja kulttuurisesti rakentuvana tekijänä, sukupuoleen liittyvien stereotyyppien kyseenalaistamista sekä

*On ongelmallista, jos tietyt mediaan liittyvät leikit kielletään kokonaan, sillä se voi vaikeuttaa lasten mahdollisuuksia ottaa mediaan liittyviä pelottavia tai muuten pohdituttavia asioita esiin yhdessä varhaiskasvattajien kanssa.*

*Suurta osaa globaalista, lapsille suunnatusta kaupallisesta mediakulttuurista voi aiheellisesti kritisoida kaavamaisista ja normatiivisista sukupuolikuvasiirroista, joita myös lapset hyödyntävät tehdessään sukupuolta päiväkodissa.*

sukupuolen moninaisuuden huomioimista. Havaintojemme perusteella mediakulttuuri näyttäytyi yhtenä keskeisenä areenana, jonka kautta lapset neuvottelivat siitä, millaista on olla tyttö tai poika. Tämän vuoksi mediasisältöjen tuottamien sukupuoliasetelmien pohtiminen yhdessä lasten kanssa on varhaiskasvatuksessa tehtävän mediakasvatuksen tärkeä tehtävä, etenkin nyt, kun mediakasvatus on integroitu osaksi varhaiskasvatussuunnitelmia syksyllä 2016. Yhtenä hyvänä esimerkkinä sukupuoleen liittyvästä neuvottelusta on keskustelu, jossa esikouluikäiset Roope, Ada, Luukas ja Matilda juttelevat animaationsarja *Ryhmä Haun (Paw Patrol)* eläinhahmoista:

Roope: Mä haluisin olla täs se poliisi se [epäselvää]

Ada: Niin mäkin se kissa ja se pöllö ja...

Luukas: Mä haluan olla ne kaikki!

Roope: Mä oon kaikki paitsi Kaja.

Luukas: Mä oon kaikki. Mä oon ihan kaikki!

Roope: Ooks sä Kaja?

Luukas: Joo. Eihän tytöis oo mitään vikaa.

Ada: Ei niin. Pojat voi olla tyttöjä. Mä oon yleensä poikaeläin.

Matilda: Joo oon mäkin mä oon tosi monesti mun vanhassa päiväkodissa ihan melkeen aina poika.

(Videolainaus, 27.10.2015)

On myös huomattava, että mediasisällöt ovat vain yksi osa lasten arkea ja vertaissuhteita, eikä kaikilla lapsilla ole samanlaista mahdollisuutta tai kiinnostusta laitteiden käyttöön tai mediasisältöjen seuraamiseen. Media näin ollen sekä yhdistää että erottaa lapsia: tietoisuus suositusta mediailmiöstä saattaa olla arvokasta pääomaa, joka voi myös sulkea lapsia ulos ryhmästä. Ryhmään pääsyn edellytyksenä voi olla se, että tietää *Star Wars* -elokuvan juonenkään-teistä tai *Frozenin* henkilöhahmojen taustat. Digitaalinen murros on viime vuosikymmenen aikana ollut nopeaa, ja teknologinen kehitys on lisännyt myös eriarvoisuutta lasten kasvuympäristöissä (vrt. Couldry 2012, 10–11). Eriarvoistumisen tutkiminen on tulevaisuudessa lasten mediakulttuurien tutkimuksen tärkeitä tehtäviä.

## Osallisuutta lasten ja nuorten mediakulttuurien tutkimukseen

Medioituneessa lasten- ja nuorisokulttuureissa sosiaaliset suhteet ja vuorovaikutus lomittuvat medialaitteisiin ja käyttötapoihin. Medialaitteet ja -sisällöt lomittuvat osaksi sosiaalisia suhteita niin tiiviisti, ettei mediaa olekaan mielekästä tarkastella irrallaan arjesta, vuorovaikutuksesta ja harrastuksista (vrt. Couldry 2012, 8). Lasten ja nuorten mediaharrastukset ja mediaan kykeytyvä muu harrastustoiminta on monimuotoista, joustavaa ja reagoivaa. Esimerkiksi lasten ja nuorten ystävyysuhteet sekä perheenjäsenten väliset suhteet ovat yhtä aikaa kasvokkaisia ja virtuaalisia: hyvänä esimerkkinä pikaviestipalvelu WhatsApp, josta on tullut erottamaton osa lasten ja nuorten ystävyysuhteita sekä monen perheen sisäistä yhteydenpitoa.

Peräänkuulutamme lasten ja nuorten mediasuhteen analyyseihin sensitiivistä, huolipuheen yli kurottavaa näkökulmaa, joka painottaa lasten ja nuorten osallisuutta sekä huomioi heidän omat näkemyksensä median roolista osana arkipäivää, vuorovaikutusta ja harrastustoimintaa.

*Mediasisältöjen tuottamien sukupuoliasetelmien pohtiminen yhdessä lasten kanssa on varhaiskasvatuksessa tehtävän mediakasvatuksen tärkeä tehtävä*

*Media näin ollen sekä yhdistää että erottaa lapsia: tietoisuus suositusta mediailmiöstä saattaa olla arvokasta pääomaa, joka voi myös sulkea lapsia ulos ryhmästä.*

*Eriarvoistumisen tutkiminen on tulevaisuudessa lasten mediakulttuurien tutkimuksen tärkeitä tehtäviä.*

*Peräänkuulutamme lasten ja nuorten mediasuhteen analyyseihin sensitiivistä, huolipuheen yli kurottavaa näkökulmaa, joka painottaa lasten ja nuorten osallisuutta sekä huomioi heidän omat näkemyksensä median roolista osana arkipäivää, vuorovaikutusta ja harrastustoimintaa.*

## Lähteet

- Couldry, Nick (2012) *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*, Cambridge: Polity Press.
- Löfblom, K. (2013). *Nuorten kokemien elämysten yksilölliset ja yhteisölliset merkitykset*. Turku: Turun yliopiston julkaisuja. Sarja C: 358.
- Mulari, Heta (toim.) (2016) *Solmukohtia: Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen*, Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 183.
- Mulari, Heta & Vilmilä, Fanny (2016) Medioitunutta vapaa-aikaa: näkökulmia mediaharrastamiseen ja vuorovaikutukseen. Teoksessa Jani Merikivi, Sami Myllyniemi & Mikko Salasuo (toim.) *Media hanskassa – Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016*, Opetus- ja kulttuuriministeriö & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 184.
- Merikivi, Jani, Myllyniemi Sami & Salasuo, Mikko (toim.) *Media hanskassa – Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016*, Opetus- ja kulttuuriministeriö & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 184.
- Myllyniemi, Sami & Berg, Päivi (2013) *Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013*, Opetus- ja kulttuuriministeriö & Nuorisotutkimusverkosto & Valtion liikuntaneuvosto & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 140.
- Noppi, Elina (2014) *Mobiilimuksut: Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3*. Journalismin, median ja viestinnän tutkimuskeskus COMET, Tampereen yliopisto.
- Pennanen, Suvi (2009) Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa Leena Alanen & Kirsti Karila (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta*. Tampere: Vastapaino, 182–206.
- Ylönen, Suvi (2012) Sallittua, salaista vai kiellettyä? Lasten medialeikkilasta käydyt neuvottelut päiväkodissa. Teoksessa Harriet Strandell, Lotta Haikkola & Kim Kullman (toim.) *Lapsuuden muuttuvat tilat*. Tampere: Vastapaino, 85–115.
- Thorne, Barrie (1993) *Gender Play: Girls and Boys in School*. Buckingham: Open University Press.
- Vilmilä, Fanny (2015) *Media + lapsi + kasvatus - Mediakasvatuksen tutkimuksellinen kehittäminen*. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 157, Verkkojulkaisu ja 80.

## Kirjoittajat



**Heta Mulari**  
tutkija, Nuorisotutkimusverkosto



**Fanny Vilmilä**  
tutkija, Nuorisotutkimusverkosto



**Jani Merikivi**  
tutkija, Aalto-yliopisto

## Yhteystiedot

Nuorisotutkimusseura ry.  
Asemapäällikönkatu 1 (3. krs)  
00520 Helsinki  
p. 020 755 2662  
toimisto@nuorisotutkimus.fi  
[www.nuorisotutkimusseura.fi](http://www.nuorisotutkimusseura.fi)

## Näkökulman toimituskunta:

Sirpa Frondelius-Kindstrom  
Tanja Konttinen