

Vuorovaikutteiset leikit Pikku Kakkosen netissä

Salla-Rosa Leinonen

Puheviestinnän pro gradu -tutkielma

Kevät 2013

Viestintätieteiden laitos

Jyväskylän yliopisto

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta HUMANISTINEN	Laitos VIESTINTÄTIETEIDEN
Tekijät Salla-Rosa Tuulia Leinonen	
Työn nimi VUOROVAIKUTTEISET LEIKIT PIKKU KAKKOSEN NETISSÄ	
Oppiaine Puheviestintä	Työn laji Pro gradu -tutkielma
Aika Kevät 2013	Sivumäärä 87
<p>Tiivistelmä - Abstract</p> <p>Tämän pro gradu -tutkielman pyrkimyksenä oli ymmärtää ja analysoida Pikku Kakkosen nettiä ja erityisesti sen vuorovaikutteisia leikkejä. Pikku Kakkosen nettiä ja sen sisältöjä tarkastellaan kokonaisuutena. Tämän gradun muoto onkin työnäytegradu.</p> <p>Projektin tavoitteena oli tuottaa tietoa siitä, miten uudenlainen verkkoympäristö ja -sisällöt aktivoivat lapsia sekä miten sivuston vuorovaikutuksellisia elementtejä pystyttäisiin kehittämään edelleen. Projektin sisältyy myös tutkimus lasten osallistumisesta juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen.</p> <p>Projektin tutkimus toteutettiin havainnoimalla kuutta 3-5-vuotiasta tutkimushenkilöä. Havainnoinnissa virikkeenä käytetyt vuorovaikutteiset leikit olivat pelillisiä kokonaisuuksia, joissa lapsella oli mahdollisuus vaikuttaa televisiosta tutun juontajan toimintaan verkkoympäristössä. Tutkimustilanteessa pelattiin läpi yhteensä neljä vuorovaikutteista leikkiä. Pelaamisen aikana lapsia havainnoitiin kahden videokameran avulla. Aineisto litteroitiin asiatarkasti ja analysoitiin laadullisen tutkimuksen keinoin.</p> <p>Tutkimustulokset osoittavat lapsen aktiivista osallistujan roolia vuorovaikutteisia leikkejä pelatessa. Juontajan simuloimalla vuorovaikutuskäyttäytymisellä on yhteys lapsen osallistumisen muotoihin ja laatuun. Projektin kokonaiskuvausta ja tutkimustuloksia voidaan hyödyntää vastaavanlaisten lapsille suunnattujen verkkoympäristöjen suunnitteluun ja toteuttamiseen.</p>	
Asiasanat Pikku Kakkonen, lapset, osallistuminen, puheviestintä, simuloitu vuorovaikutus, verkkoympäristö	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto / Jyväskylän yliopiston kirjasto	
Muita tietoja Liitteenä DVD-levy, jolla neljä vuorovaikutteista leikkiä näyttötallenteina	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 PROJEKTIN KUVAUS.....	4
2.1 Pikku Kakkonen ja Pikku Kakkosen netti.....	4
2.2 Vuorovaikutteiset leikit.....	8
2.3 Projektin eteneminen.....	10
2.4 Projektin tavoitteet	14
3 LAPSET VERKKOYMPÄRISTÖSSÄ.....	16
3.1 Näkökulmia lapsiin median käyttäjinä.....	16
3.2 Teoreettisia jäsenyyksiä	19
3.3 Projektin empiirisen osuuden tutkimuskysymykset.....	26
3.4 Tutkimusmenetelmä.....	28
3.5 Havainnointitutkimuksen toteuttaminen	32
3.6 Aineiston käsittely ja analysointi	35
3.7 Lapsi tutkimuskohteena ja tutkimusetiikka.....	37
4 PROJEKTIN TULOKSET	39
4.1 Lasten osallistuminen juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen.....	39
4.1.1 Äännähdykset	40
4.1.2 Puhe/Puhuminen	42
4.1.3 Ilmeet/Eleet.....	45
4.1.4 Liikkeet/Liikkuminen.....	46
4.1.5 Katse	48
4.2 Juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisen yhteys lapsen osallistumiseen.....	49
4.3 Lapsen ja juontajan välisen vuorovaikutussuhteen ilmentyminen simuloidun vuorovaikutuksen myötä	59
4.3.1 Vuorovaikutussuhteen yhtäläisyydet juontajan ja lapsen suhteeseen.....	60
4.3.2 Parasosiaalinen suhde ja juontajan ja lapsen välinen suhde	61
4.3.3 Juontajan ja lapsen suhteen erityislaatuisuus.....	63
5 PROJEKTIN KOONTIA	65
6 PROJEKTIN ARVIOINTI.....	70
7 PÄÄTÄNTÖ	76
KIRJALLISUUS	78
LIITTEET	81

LIITE 1: Tutkimushenkilöiden vanhemmille suunnattu yhteydenotto Facebookissa.

LIITE 2: Yhteydenotto sähköpostitse tutkimuksesta kiinnostuneiden lasten vanhemmille.

LIITE 3: DVD-levy: auttaminen, ilahduttaminen, unimaailma ja dinosaurukset -teemaiset vuorovaikutteiset leikit näyttötallenteina.

1 JOHDANTO

Lapset ja media herättää hyvin negatiivisia ajatuksia tutkimuskentällä. Lasten ja median tutkimus keskittyykin yleensä haittoihin eikä siihen, mitä hyötyä lapsille voisi olla hyvin suunnitelluista verkkoympäristöistä. Moralisoiva asenne ja lasten median käytön haittavaikutuksista keskustelu hallitsee, jolloin positiivisille ajatuksille lasten median käytöstä jää hyvin vähän tilaa.

Usein lasten median käyttöä pidetään ennemminkin vaarallisena ja haitallisena, mutta median suuri rooli ihmisten elämässä korostaa sitä, että erilaiset välineet, kuten televisio, tietokoneet ja tabletit ovat ja tulevat olemaan osana lasten elämää. Tämän projektin tarkoituksena onkin tuoda näkökulmia siihen, miten lapselle voidaan rakentaa turvallisia, monipuolisia ja vuorovaikutteisia verkkosisältöjä.

Alle kouluikäisten lasten median käyttöä on tutkittu hyvin vähän. Yleisesti ottaen lasten median käytön tutkimusta tehdään kouluikäisten lasten ja nuorten parissa. Tämän projektin keskiössä ovatkin alle kouluikäiset lapset ja verkkoympäristön käyttö. Kohderyhmä asettaa haasteita, mutta myös mahdollisuuksia uudenlaisen erityislaatuisen verkkoympäristön tutkimiseen. Kohderyhmänä ovat lapset, jotka hankkivat ensikokemuksia median ja erilaisten laitteiden, kuten tablettien käytöstä.

Tutkimuskentällä on havaittavissa paljon lasten television katseluun liittyvää tutkimusta, mutta pienten lasten verkkovuorovaikutus vähemmän käsitelty aihe, eikä tutkimusta löydy paljon. Tutkimus keskittyykin usein parasosiaalisen suhteen ja vuorovaikutuksen tarkasteluun, mutta tässä tutkimuksessa keskiössä olevan simuloituun vuorovaikutukseen liittyvää tutkimusta on haasteellista löytää.

Vuorovaikutteisuuden tutkiminen on yleensä tasolla, missä ei nähdä mahdollisuutta interpersonaaliseen vuorovaikutukseen verrattavissa olevaan toimintaan verkkosisältöjen kautta. Television katselu määritellään parasosiaaliseksi suhteeksi television katsojan ja televisioesiintyjän välillä, mutta katsojan mahdollisuudet vaikuttamiseen parasosiaalisesta suhteesta ovat vähäiset tai niitä ei ole ollenkaan.

Verkossa tai televisiossa esiintyvän oikean henkilön tai hahmon viestintä nähdään yksisuuntaisena käyttäjälle tai katsojalle kohdistettuna. Uudenlainen näkemys verkkoympäristöjen aktivoimasta vuorovaikutuksesta, jossa molempien toiminnalla, niin katsojan kuin esiintyjän, on merkitystä toisilleen, ei nähdä vielä yleisenä mahdollisuutena.

Tämän projektin tutkimuksen tavoitteena on kuvata ja ymmärtää lapsen ja juontajan simuloitua vuorovaikutusta Pikku Kakkosen netissä. Tavoitteena on ymmärtää sitä, miten lapsi osallistuu televisiosta tutun juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen Pikku Kakkosen netin vuorovaikutteisissa leikeissä. Nonverbaaliset ilmaisukeinot viestintäkäyttäytymisenä korostuvat osallistumisen tarkastelussa. Projektin vallitseva ajatus on uudenlainen näkemys siitä, että lapsi pääsee osallistumaan ja vaikuttamaan uudella tasolla toimintaan verrattuna television katseluun.

Tutkimuskohde Pikku Kakkosen netti on Yleisradio Oy:n ylläpitämä nettisivusto, joka on suunnattu alle kouluikäisille 3-6-vuotiaille lapsille. Pikku Kakkosen netti uudistui syksyllä 2012. Pikku Kakkosen uudistuvan netin ja sinne suunniteltujen vuorovaikutteisten leikkien kantavana ideana on juontajan simuloima vuorovaikutuskäyttäytyminen lapselle. Vuorovaikutteisuuden illuusiota eli vuorovaikutuksen simulointia pidetään yllä siten, että televisiosta tuttu juontaja puhuu käyttäjälapselle ikään kuin suoraan ja kohdistetusti. Pikku Kakkosen netin käyttäjällä on myös mahdollisuus vaikuttaa juontajan toimintaan vuorovaikutteisissa kokonaisuuksissa. Internetissä tapahtuva vuorovaikutuksen simulointi eroaa televisiolähetyksestä juuri siten, että netissä lapsi voi vaikuttaa tutun juontajan toimintaan.

Tarkoituksena on kehittää alle kouluikäisille lapsille suunnattua verkkopalvelua turvalliseksi vaihtoehdoksi juuri tälle ikäryhmälle. Projektissa ollaan haluttu luoda uutta näkemystä lasten sisältöjen tekemiseen, erityisesti vuorovaikutteisuuden lisäämiseksi. Pikku Kakkosen netin vuorovaikutteiset leikit ovat keskiössä sisältöjen tarkastelussa. Vuorovaikutteiset leikit ovat television ja verkon ilmaisutapojen yhdistelmästä koostuvia kokonaisuuksia. Kokonaisuudet pyrkivät osallistamaan lapsia toimintaan yhdessä televisiosta tutun juontajan kanssa netissä.

Vuorovaikutteisten leikkien konsepti eroaa televisiolähetyksestä, mutta silti pitää sisällään samankaltaisuuksia televisio-ohjelman kanssa.

Projektin tutkimuskohteen ja tutkijan välinen suhde on tiivis. Tutkija on ollut mukana suunnittelemassa ja kehittämässä Pikku Kakkosen nettisivustoa sekä sen sisältöjä. Tämän tutkimuksen muoto onkin työnäyte, koska tutkija on ollut mukana tekemässä tämän tutkimuksen havainnoinnissa käytettyjä aineistoja. Pro gradu -tutkielman pyrkimyksenä on työprojektin kuvaus, sisältäen empiirisen tutkimuksen ja projektin kuvausta kokonaisuudessaan. Tutkielma keskittyy erityisesti Pikku Kakkosen netin vuorovaikutteisten leikkien tarkasteluun ja analysointiin.

Ainutlaatuisen tutkimuskohteen Pikku Kakkosen netistä tekee se, ettei millään vastaavalla valtiollisella mediatalolla Pohjoismaissa eikä Englannissa ole mitään vastaavia vuorovaikutteisia sisältökokonaisuuksia, joissa televisiosta tuttu juontaja olisi samalla tavoin läsnä internet-sivustolla, kuten Pikku Kakkosen uudistuneessa netissä. Tutkimuksen hyötynäkökulma onkin se, miten vastaavista verkkosisällöistä voisi tehdä vielä osallistavampia ja vuorovaikutteisempia.

2 PROJEKTIN KUVAUS

Tässä luvussa käsitellään projektin lähtökohtia ja kontekstia. Ensin keskitytään siihen, mikä Pikku Kakkonen on ja kuinka Pikku Kakkosen netti on kehittynyt. Pikku Kakkosen netin vuorovaikutteiset leikit on nostettu omaksi alaosioksi, koska ne ovat tämän projektin keskiössä. Projektin kulkua käydään läpi eritellen tutkijan roolia projektiin liittyen. Työryhmää ja tuotantoprosesseja tarkastellaan myös, jotta projektin luonnetta olisi helpompi ymmärtää. Lopuksi esitellään projektin tavoitteet ja pyrkimykset.

2.1 Pikku Kakkonen ja Pikku Kakkosen netti

Pikku Kakkonen -ohjelma

Pikku Kakkonen on Yleisradio Oy:n omatuotantoinen pitkän historian omaava makasiiniohjelma. Ensimmäisen kerran Pikku Kakkonen lähetettiin televisiosta 11. tammikuuta 1977. Pikku Kakkonen ohjelmana kokosi tuolloin kaikki lapsille suunnatut ohjelmat yhteen juontojen avulla. Ohjelmien väliset juonnot käsittelivät muun muassa esikouluun liittyviä asioita sekä kokosivat viikoittain lapsille suunnattuja teemoja yhteen. Ohjelma muodosti oman itsenäisen kokonaisuuden. Kuuluisia Pikku Kakkosen ohjelmia olivat Lasse Pöystin iltasadut, Nukkumatti ja Pikku Kakkosen posti, jonne lapset saivat lähettää omia piirustuksia tai vaikkapa tarinoita. Pikku Kakkosta lähetettiin kolme kertaa viikossa puolen tunnin mittaisena ohjelmana.

Nykyään Pikku Kakkonen on kaikkina päivinä viikossa lähetettävä lastenohjelma, joka on suunnattu perheen pienimmille. Pikku Kakkonen on luotettava, turvallinen, opettavainen ja perinteikäs suomalainen lastenohjelma. Ohjelma on tunnettu suomalaisissa perheissä, koska Pikku Kakkosta on katsoneet niin lasten vanhemmat kuin heidän lapsensa nykyään. Pikku Kakkosella on vahva ja tunnettu brändi laadukkaana suomalaisena lastenohjelmana.

Vuonna 2008 Pikku Kakkosta alettiin lähettää aamuin ja illoin. Pikku Kakkonen näkyy siis televisiosta arkena iltaisin ja aamuisin jokaisena päivänä viikossa. Pikku Kakkosen ohjelmisto koostuu studiojuonnoista, jotka kietovat lähettäviä ohjelmia ja ohjelmasarjoja yhteen. Ohjelmat ja ohjelmasarjat voivat olla Yleisradion omaa tuotantoa tai kotimaisia ja ulkomaisia pienille lapsille suunnattuja osto-ohjelmia. Pikku Kakkosen juontajina toimivat niin nuoret kuin aikuiset näyttelijät.

Pikku Kakkonen ei ole enää pelkästään televisiossa, vaan Pikku Kakkosta ja sen sisältämiä ohjelmia ja ohjelmasarjoja voi seurata myös Yle Areenan kautta. Yle Areena on Yleisradion verkkopalvelu, joka tarjoaa ohjelmiaan katsottaviksi verkon kautta missä ja milloin käyttäjä haluaa (ks. kuva 1). Julkaisukanavat ovat siis laajentuneet, ja Pikku Kakkosta voi katsoa verkosta niin tableteilta, kosketusnäytöiltä kuin muilta mobiililaitteilta.

KUVA 1 Pikku Kakkonen Yle Areenassa



Pikku Kakkosen netti

Ensimmäinen Pikku Kakkosen nettisivusto on julkaistu 1998. Sivusto oli html-pohjainen ja sisälsi muun muassa puuhaa lukutaidottomille pienille lapsille. Sittemmin Pikku Kakkosen netti on muuttunut Flash-pohjaiseski sivustoksi, josta

löytyy paljon pelejä ja tekemistä alle kouluikäisille lapsille. Viimeisimpiä nettiuudistuksia Pikku Kakkonen on tehnyt vuonna 2007 ja 2012. Vuosien 2007-2012 aikana nettiin on tehty pienempiä uudistuksia ja uusia sisältöjä.

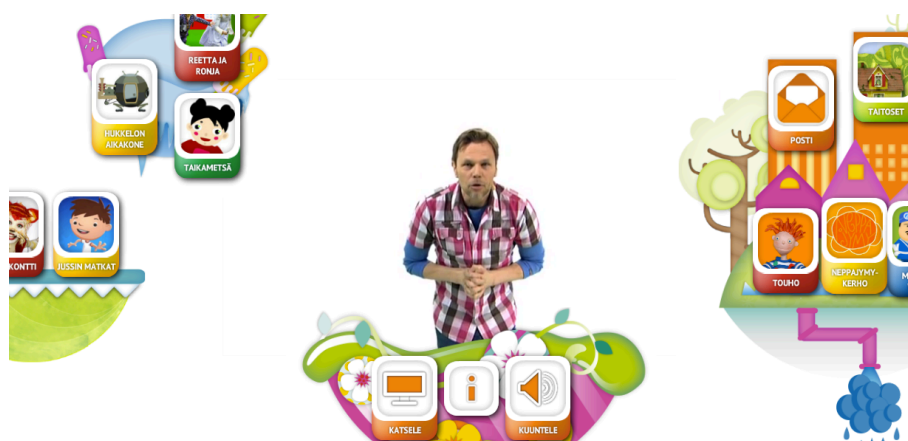
Vuonna 2012 marraskuussa Pikku Kakkonen teki suuren nettiuudistuksen. Julkaisualusta muuttui ja sisältöjä karsittiin sekä määriteltiin uudelleen. Kokonaisuudessaan Pikku Kakkosen netissä tällä hetkellä on paljon sisältöä erilaisista peleistä katsele ja kuuntele ohjelmia -mahdollisuuksiin. Netin sisällöt ovat Ylen ulkopuolelta tilattuja kokonaisuuksia, tiettyihin Pikku Kakkonen tv-ohjelmiin liittyviä pelejä tai aktiviteetteja sekä Ylen omia tuotantoja. Tämän projektin keskiössä olevat vuorovaikutteiset leikit löytyvät Pikku Kakkosen netistä leikit -osion alta (ks. kuva 2).

KUVA 2 Pikku Kakkosen netin etusivu



Televisiosta tutut juontajat ovat läsnä toivottamalla lapset tervetulleiksi sivustolle siirryttäessä (ks. kuva 3) sekä esiintymällä vuorovaikutteisissa leikeissä. Juontajat ovat läsnä sivustolla myös sisältöjen esittelyissä. Kun lapsi siirtyy tiettyyn peliin tai sisältöön Pikku Kakkosen netissä, juontaja esittelee, toivottavaa tervetulleeksi tai hauskuuttaa lasta siirryttävään sisältöön liittyen (ks. kuva 4).

KUVA 3 Juontaja Jyrki tervehtii käyttäjää sivustolle saavuttaessa



KUVA 4 Malti ja Valti peliin mentäessä Rami kysyy käyttäjältä: ”Oletko sinäkin suorittanut Maltin ja Valtin liikennekortin?”

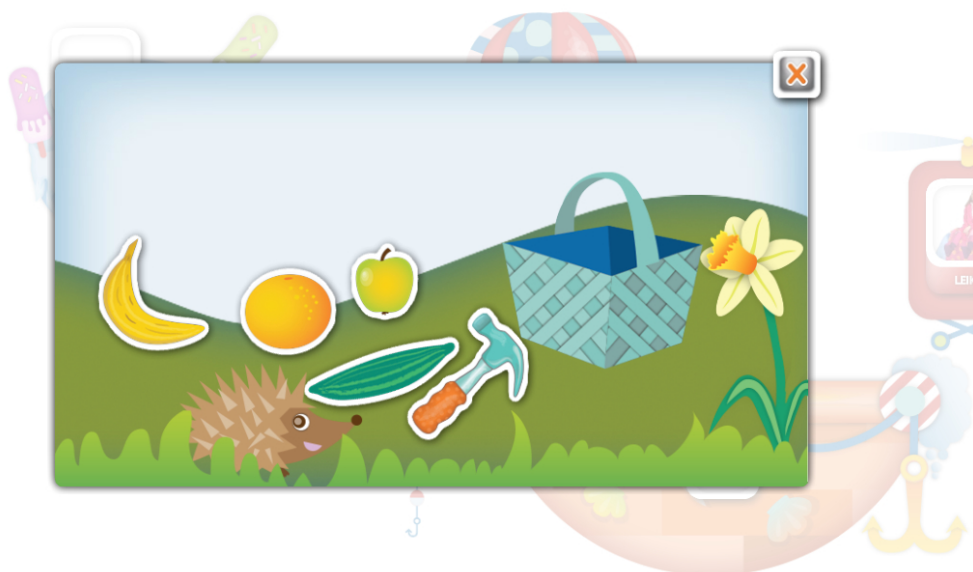


Pikku Kakkosen ensimmäinen iOS- ja Android-sovellus julkaistiin marraskuussa 2012. Sovellus tehtiin erityisesti kosketusnäyttölaitteille, ja sen takia sovelluksessa olevat sisällöt ovatkin optimoituja mobiili- ja tablettilaitteilla käyttämiseen. Sovellus on sisällöllisesti suppeampi kuin Pikku Kakkosen selaimella käytettävä verkkosivusto. Pikku Kakkonen -sovelluksessa (ks. kuva 5) on kaikki julkaistut vuorovaikutteiset leikit, Hertan maailman peli, Kielipäät -peli ja muutamia muita vaihtuvia pikaviihdykkeitä. Pikaviihdykkeet voivat olla esimerkiksi palapelejä, arvailupelejä tai nopeuskisoja (ks. kuva 6). Pikaviihdykkeitä on myös Pikku Kakkosen verkkosivustolla.

KUVA 5 Pikku Kakkonen -sovelluksen alkunäkymä toukokuussa 2013



KUVA 6 Pikaviihdyke: ”Ehditkö saada kaikki tavarat koriin ennen kuin siili on maalissa?”



2.2 Vuorovaikutteiset leikit

Vuorovaikutteiset leikit ovat Yle lasten ja nuorten puolen sisäisiä tuotantoja, jotka hyödyntävät televisiosta tuttujen juontajien aktiivista läsnäoloa televisio-kontekstin

ulkopuolella. Pikku Kakkosen juontajat ovat siis läsnä leikkimässä yhdessä lasten kanssa myös netissä.

Pikku Kakkosen netin vuorovaikutteiset leikit ovat kuukausittain vaihtuva pelillinen kokonaisuus. Leikit ovat suunniteltu käyttäjälapselle kohdistetun simuloidun vuorovaikutuksen avulla. Vuorovaikutteiset leikit ovat pelillisiä kokonaisuuksia, joissa lapsella on mahdollisuus vaikuttaa juontajien toimintaan valmiiksi annetuilla vaihtoehtoilla. Vuorovaikutteiset leikit eroavat tavanomaisista peleistä siten, että ne muistuttavat tv-lähetystä, mutta lapselle annetaan osallistumisen ja toimintaan vaikuttamisen mahdollisuus. Leikit ovat siis juonellisia, pelillisiä ja vuorovaikutteisia kokonaisuuksia.

Vuorovaikutteisten leikkien teemoina ovat erilaiset lasten maailmaan liittyvät aiheet, joita juontajat käsittelevät ja aktivoivat myös lasta miettimään omakohtaisia kokemuksia käsitellyistä aiheista. Lapsia kannustetaan auttamaan esimerkiksi hukkuneiden tavaroiden etsimisessä (ks. kuva 7).

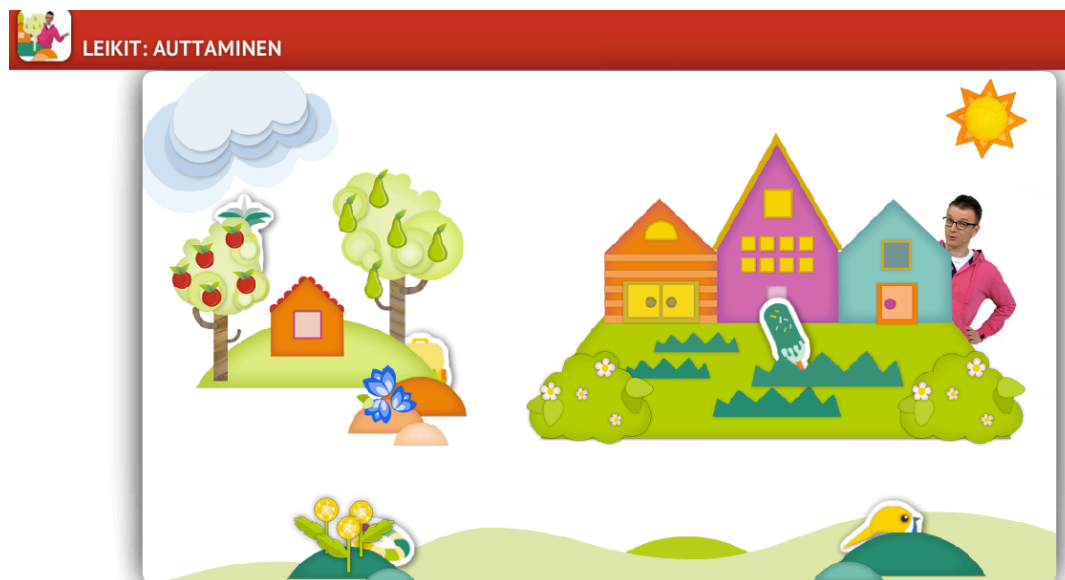
KUVA 7 Ote auttaminen -teemaisesta vuorovaikutteisesta leikistä, jossa juontajat Ville ja Rami ihmettelevät Ramin hukkuneita tavaroita



Juontajat kommentoivat, antavat palautetta, kyselevät ja kehuvat lasta tehtävien suorittamisesta (ks. kuva 8). Lapsi saa jokaisesta suorituksestaan juuri siihen tilanteeseen sopivan palautteen, jolloin illuusio juontajan läsnäolosta juuri siinä tilanteessa korostuu. Tällä pyritään siihen, että lapsi innostuisi osallistumaan

juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen toiminnan, sekä sanallisten ja sanattomien viestien kautta.

KUVA 8 Lapsi on löytänyt oikean tavaran ja Rami kiittää lasta onnistuneesta suorituksesta



Pikku Kakkosen uudistunut nettisivusto toimii virikkeenä lapsen reagoinnin ja osallistumisen tarkasteluun projektin empiirisessä osuudessa. Nettisivuston vuorovaikutteiset leikit ovat keskeisessä roolissa osallistumisen tarkastelussa, koska juontajien esiintyminen on tapahtuu pääosin niissä. Vuorovaikutteisten leikkien idea kiteytyy siihen, että lapsi saa tehdä yhdessä televisiosta tutun juontajan kanssa hauskoja tehtäviä. Lapsella on siis suuri vaikutus siihen, mitä leikissä tapahtuu, vaikkakin vaihtoehdot ovat ennalta päätettyjä.

2.3 Projektin eteneminen

Pikku Kakkosen netin projekti lähti tutkijan osalta liikkeelle työharjoittelujakson suorittamisella Pikku Kakkosen parissa. Työharjoittelujakso oli vuoden 2012 helmikuusta huhtikuun loppuun asti. Työharjoittelun aikana tutkija keskittyi suurimmaksi osaksi Pikku Kakkosen netin uudistukseen suunnitteluun ja kehittelyyn. Tarkoituksena oli myös aloittaa pro gradu -tutkielman tekeminen Pikku Kakkosen nettiin liittyen työharjoittelujakson jälkeen.

Työharjoittelun aikana Pikku Kakkosen netin uudistus oli demovaiheessa. Tulevasta syksyllä 2012 julkaistavasta sivustosta oli alustava versio, jota tutkija testasi 3-6-vuotiailla lapsilla. Demovaiheessa vuorovaikutteisista leikeistä oli olemassa idea, jota haluttiin kehittää pidemmälle. Demossa oli testausvaiheessa yksi vuorovaikutteinen leikki testikäytössä. Käyttäjätestauksissa kiinnitettiin huomiota erityisesti sivuston käytettävyyteen. Esimerkiksi sivustolla liikkuminen oli tulevilla sivuilla hyvin erilaista kuin aiemmilla Pikku Kakkosen nettisivuilla.

Käyttäjätestauksia tehtiin kosketusnäytöillä ja tietokoneilla. Laitteiden välisiä tuloksia vertailtiin ja niiden perusteella tehtiin päätelmiä siitä, millainen sivuston tulisi teknisiltä ominaisuuksiltaan olla. Testauksissa ei keskitytty pelkästään teknisiin ominaisuuksiin, vaan lasten kiinnostusta sisältöihin mitattiin myös. Sisältöjen kiinnostavuutta mitattiin siten, mistä sisällöistä lapset puhuivat eniten ja mihin sisältöihin lapset konkreettisesti halusivat sivustolla liikkua.

Pikku Kakkosen nettitiimi koostui keväällä 2012 toimittajasta, web-kehittäjästä, ohjelmistosuunnittelijasta ja graafikosta. Demon testauksen jälkeen sivuston suunnittelua jatkoi web-kehittäjä, ohjelmistosuunnittelija ja graafikko. Tutkija oli mukana kertomassa kommenttejaan käyttäjätutkimuksen perusteella tehdyistä havainnoista sekä tämän projektin empiirisen osuuden havainnointitutkimuksen alustavista tuloksista. Tutkija aloitti graduprosessin touko-kesäkuun vaihteessa 2012 ja havainnointitutkimustilanteet toteutettiin kesäkuussa 2012.

Elokuussa 2012 tutkijan rooli muuttui sisällönsuunnittelijaksi Pikku Kakkosen uudistuvalla nettisivustolle. Vastuualueena oli vuorovaikutteisten leikkien ideointi, suunnittelu, käsikirjoitus, ohjaus ja jälkitöiden ohjaus. Elokuun 2012 jälkeen tutkija on suunnitellut ja ollut mukana toteuttamassa vuorovaikutteisia leikkejä Pikku Kakkosen nettiin 2013 joulukuun asti. Tutkija toteutti vuorovaikutteisia leikkejä elokuusta 2012 huhtikuulle 2013.

Vuorovaikutteisten leikkien tuotantoprosessi

Sisältöjen suunnittelu ja ideointi aloitetaan teemojen avulla. Ideoinnissa on ollut mukana erityisesti web-kehittäjä ja muita toimittajia. Ideoinnin jälkeen leikille valitaan teema, jonka kautta lähdetään miettimään toimintaa. Toimintaa mietitään siitä näkökulmasta, miten lapsi voisi tehdä jotain juontajan kanssa yhdessä. Tekninen toteutus tulee ottaa huomioon myös teemaa ja aihetta päätettäessä.

Yleensä leikkejä suunnitellaan kuvaruutujen avulla, mikä auttaa visualisoimaan toteutettavaa kuvaa ja siihen lisättäviä grafiikoita. Vuorovaikutteiset leikit nauhoitetaan virtuaalitudiossa valkoisen taustaa käyttäen. Valkoinen tausta on yhtenäinen Pikku Kakkosen netin taustaväriin kanssa. Graafiset elementit lisätään kuvatus videon päälle, jolloin käsikirjoituksia suunnitellessa graafiset elementit ja niiden paikat tulee ottaa jo huomioon.

Käsikirjoitus suunnitellaan ensin pääpiirteittäin kuvaruutujen avulla. Sen jälkeen kirjoitetaan alustava käsikirjoitus, jossa käy jo ilmi juontajan repliikit, toiminta ja graafiset tarpeet. Pelillisiä kokonaisuuksia suunnitellessa kokonaisuus koostuu sadoista pienistä palasista. Vaihtoehdot ja niiden jälkeiset tapahtumat täytyy huomioida, jolloin pienten videoklippien määrä on suuri.

Yksi käsikirjoitus koostuu jopa sadoista pienistä videoklippeistä. Klippien nimeäminen on erityisen tärkeää jälkitöiden kannalta, koska niiden määrä on usein valtava. Videoklipit nimetään sen mukaan, missä vaiheessa videoklippejä leikissä tullaan käyttämään sekä videoklipissä tapahtuvan toiminnan mukaan. Esimerkkikuva käsikirjoituksen alusta (ks. kuva 9), missä nähtävissä käsikirjoituksen muotoa ja huomioitavia asioita. Käsikirjoituksesta tulee käydä ilmi juontajan repliikit, mahdolliset liikkeet tai muu toiminta, kuvakoko ja graafiset elementit. Graafisten elementtien kirjaamisessa täytyy olla tarkkana, ja ohjaajan tulee tietää tarkoin, mihin elementit lisätään kuvaustilanteen jälkeen.

Videoklippivaihtoehtoja on oltava paljon, koska lapsi pelaa leikkejä mahdollisesti uudelleen ja samankaltaiset tilanteet toistuvat leikeissä monta kertaa. Jos samanlaisessa tilanteessa on aina samat repliikit, käy se käyttäjälapselle tylsäksi.

Haasteena monesti onkin, että samansisältöiset videoklipit saataisiin kuulostamaan mahdollisimman erilaisilta (ks. kuva 10). Samansisältöisistä, mutta erilaisista videoklipeistä loppujen lopuksi yleensä arvotaan juuri tietyllä kerralla näytettävä versio, joka vaihtuu sattuman mukaan.

KUVA 9 Ote räppi-aiheisesta vuorovaikutteisen leikin käsikirjoituksesta

Räppi_Alkujuonto:

name: räppi_alkujuonto

alkujuonto01

Puolikuva.

Rami:

Mun runosuoneni sykkii /ja sä voit auttaa mua saamaan riimeistä kii!

Kaks on vaihtoehtoo hyvää/ kumpi niistä sua säväyttää?

Anna mulle räppihaaste (**napsauttaa sormiaan, nappi ilmestyy**)

tai kokeile muistias, ja kuuntele mun räppi tarkasti loppuun asti! (**napsauttaa sormiaan, nappi ilmestyy**)

alkujuonto02

Puolikuva.

Rami:

Minun runosuoneni sykkii! Haluaisin kovasti räppäillä ja riimitella, mutta mistä?

Sinä voit antaa minulle haasteen ja valita sanoja, joista pääsen muodostamaan hauskoja räppejä! (**nappi ilmestyy oikealle**)

Voit myös etsiä sanoja hulvattomista riimeistäni! (**nappi ilmestyy vasemmalle**)

KUVA 10 Repliikeissä sama asia kolmella eri tavalla sanottuna

Räppi_Interaktio:

name: räppi_sananeitsiminen_Ohje

Seuraavat kuvat ovat puolikuvia. Juontaja keskellä kuvaa.

räppi_sananeitsiminen_Ohje01

Rami:

Nyt sinun täytyy olla tarkkana. Riimittelen kohta, ja sinun tulee etsiä riimeistäni sanoja. Oletko valmiina?

[Kuvaan ilmestyy nuoli, josta lapsi voi jatkaa riimin kuunteluun.](#)

räppi_sananeitsiminen_Ohje02

Rami:

Noniin, minä räppään sinulle pian. Pidä riimit mielessä, koska lopuksi sinun tulee muistaa, mistä räppäsin. Ymmärretty?

[Kuvaan ilmestyy nuoli, josta lapsi voi jatkaa riimin kuunteluun.](#)

räppi_sananeitsiminen_Ohje03

Rami:

Okei, eli homman nimi on se: minä riimittelen sinulle ja sinä etsit riimeistäni sanoja kuuntelemalla tarkasti! Oletko valmis riimeihin?

[Kuvaan ilmestyy nuoli, josta lapsi voi jatkaa riimin kuunteluun.](#)

Kun ensimmäinen versio käsikirjoituksesta on valmis, käydään se läpi web-kehittäjän kanssa teknisten ja sisällöllisten seikkojen kautta. Kommenttien ja

palautteen jälkeen kirjoitetaan lopullinen käsikirjoitus, joka toimitetaan näyttelijöille nauhoitustilannetta varten.

Tuotantovaiheessa vuorovaikutteisen leikin videoklipit nauhoitetaan virtuaalitudiossa. Nauhoitustilanteet ovat hektisiä ja näyttelijöille erityisen vaativia. Näyttelijät eivät tee kokonaisuuksia, vaan he tekevät vain pieniä palasia valmiista lopputuloksesta. Jokaisessa videoklipissä näyttelijän tulee antaa kaikkensa, koska videoklipit ovat aina käyttäjälapselle uusia, kun ne esiintyy leikeissä. Esimerkiksi tv-lähetyksen nauhoituksissa näyttelijä voi suunnitella draaman kaaren koko lähetyksen ajalle, mutta vuorovaikutteisissa leikeissä, jokainen videoklippinä on oma osa isompaa kokonaisuutta.

Nauhoitusten jälkeen materiaali siirtyy leikkaajalle, joka leikkaa videot pieniksi videoklipeiksi ja toimittaa ne web-kehittäjälle. Web-kehittäjä koostaa videoklipeistä kokonaisuuden graafikolta saamien grafiikoiden kanssa. Koostamisen jälkeen leikki on valmiina testattavaksi ja sen jälkeen julkaistavaksi.

2.4 Projektin tavoitteet

Pikku Kakkosen nettiuudistuksen taustatavoitteita on ennen kaikkea teknisten osien yhtenäisyys ja talon sisällä tuotettujen sisältöjen kehittäminen. Tavoitteena uudistuksen myötä on myös mobiili- ja tabletilaitteilla käytettävän sovelluksen julkaiseminen. Keväällä 2012 tutkija toteutti käytettävyydetutkimuksen Pikku Kakkosen uuden netin demon kanssa. Siinä keskityttiin sisältöjen aiheuttamiin reaktioihin ja sivuston liikkumisen tekniikoihin niin tabletilla kuin tietokoneella. Netin kehitystyö alkoi siis käyttöliittymän testaamisella ja alustavien uusien sekä vanhojen sisältöjen mielekkyyden tutkimisella, jonka tavoitteena oli avustaa nettisivuston uudistusta kerätyn tiedon avulla.

Käyttäjätestausten tekemisen jälkeen tämän projektin empiirisen tutkimuksen aihe kohde tarkentui sisällöllisen puolen tarkasteluun. Vuorovaikutteiset leikit ovat Pikku Kakkosen netin oman konsepti, joka yhdistää tv:n ja netin toteutus- ja tuotantotapoja,

muodostaen uudenlaisia vuorovaikutteisia kokonaisuuksia Pikku Kakkonen televisio-ohjelman juontajien kanssa. Ajatus vuorovaikutteisten leikkien tutkimisesta lähti siitä, miten koko verkkosivustoa saataisiin enemmän lapsia osallistavaksi ja innostavaksi. Myös tärkeä huomio sivuston suunnittelussa oli se, että netin ja television yhteys voimistuisi, tarkoittaen juuri juontajien läsnäoloa myös netissä.

Projektin tavoitteena kokonaisuudessaan oli tuoda aktivoiva, osallistava, uudella tavalla vuorovaikutteinen ja visuaalisia virikkeitä sisältävä sivusto alle kouluikäisille lapsille. Pikku Kakkosen omien sisältöjen tuotannon laatua haluttiin myös kehittää, ja vuorovaikutteisten leikkien konseptia haluttiin viedä pysyviksi pelillisiksi kokonaisuuksiksi. Mahdollisuus mobiili- ja tabletilaitteilla käyttöön oli myös ehdoton tavoite, jolloin pienetkin lapset voivat saada turvallisia ja hyviä ensikokemuksia verkon käytöstä ilman hiiren käytön osaamista.

3 LAPSET VERKKOYMPÄRISTÖSSÄ

Tässä luvussa käsitellään projektin teoriataustaa ja projektin empiiristä osiota, jossa tutkitaan lapsen osallistumista juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen Pikku Kakkosen vuorovaikutteisia leikkejä pelatessaan.

3.1 Näkökulmia lapsiin median käyttäjinä

Seuraavaksi esittelen aiempaa tutkimusta lapsista median käyttäjinä. Tutkimustieto kertoo omalta osaltaan esimerkiksi siitä, millaisten mediasisältöjen on havaittu tukevan lasten oppimista ja kehittymistä. Keskustelua käydään erityisen paljon siitä, millaiset mediasisällöt ovat haitaksi lapsille. Pyrinkin tuomaan monenlaisia teoreettisia näkökulmia lapset ja media -tutkimukseen. Tutkimustieto antaa pohjaa ja merkitystä sille, miksi haluan tutkia lasten vuorovaikutusta verkkoympäristössä.

Uhkanäkökulma vallitsee monella tieteenalalla, kun kaksi asiaa yhdistetään: lapset ja media. Tutkimus keskittyy yleensä kouluikäisiin lapsiin ja nuoriin. Tutkimuskohteiksi valitaan usein negatiivissävytteisiä teemoja, kuten internetin riskit, lasten altistuminen vahingolliselle sisällölle, pelaamisen haitat, peliriippuvuus, television katselun vaikutukset lapsiin tai vaikkapa internetin myötä syntyvät terveysriskit lapsille.

Eryyisesti internetin käyttö on nostanut esille lukuisia kysymyksiä siitä, mitä riskejä internet tuo lapsikäyttäjille. Tarkastelun alla ovat haitalliset sisällöt, kuten väkivaltaiset tai rasistiset sisällöt. Myös lasten omaan toimintaan on kiinnitetty huomiota. Nettikiusaamista, aran tiedon levittämistä ja yksityisyyden loukkaamista tapahtuu yhä enemmän lasten internetissä toimimisen myötä. Kuitenkin pääkysymyksenä on se, millaisia sosiaalisten rakenteiden muutoksia lasten aktiivinen mediasisältöjen käyttö aiheuttaa. (Ólafsson 2011.)

Lasten median käyttö on noussut kuitenkin dramaattisesti viime vuosien aikana. Onkin erityisen tarpeellista, että lapsia ja mediaa käsiteltäisiin myös

positiivisemmista näkökulmista, uhkia ja riskejä unohtamatta. Moni ajattelee internettiä vakavana uhkana lapsuuden viattomuudelle, mutta sellainen ajattelu ajaa myös vääristymiin siitä, miten lapset oikeasti käyttävät internettiä ja kuinka he itse käsittävät internetin käytön (Wold 2012).

Lasten median käytöstä on monia eriäviä mielipiteitä. Optimistit näkevät siinä paljon mahdollisuuksia poliittiseen ja yhteisölliseen osallistumiseen, luovuuteen, itseilmaisuun ja leikkiin. Saatavan tiedon määrä omalta osaltaan tukee monimuotoisuutta, erilaisuutta ja keskustelua. Pessimistinen ajattelutapa harmittelee lapsuuden ajan lyhentymistä median myötä ja perinteisten arvojen tärkeyttä. Interaktiivinen media lisää individuaalista kulttuuria ja globaalia kulutusmyönteisyyttä, jonka kautta kansalliset kulttuurirajat hälvenee. (Livingstone 2002.)

Lastenohjelmien ja pelien kaupallisuudesta käydään myös keskustelua. Lapsille tarjotaan niin kaupallisia kuin ei-kaupallisia vaihtoehtoja. Suurimmassa osassa Eurooppaa valtiolliset julkiset palvelut hoitavat ei-kaupallisten sisältöjen tuottamisesta, mutta suureksi osaksi kaupallisten kanavien tarjonta on suosiossa ja lapset altistuvat entistä enemmän mainoksille pelatessa ja katsoessaan televisiota.

Ongelmaksi lapsille mainostettaessa muodostuu se, että lapset eivät ymmärrä mainosten vaikuttamaan pyrkiviä viestejä, jolloin he tulkitsevat viestit kritisoidumatta sanomaa. Jos lapsi ymmärtää ajatuksen, että joku yrittää vaikuttaa minuun, määrittelee se uudelleen viestien luonnetta ja lapsen tulkintaa mainoksia kohtaan. (An & Stern 2011.) Lapsille mainostaminen luo siis omanlaisia ongelmia, jolloin lapset altistuvat viesteille, joita ei osata tulkita oikein. Lapsille mainostamisen eettisyys ja mainostamisen vaikutukset muodostuvatkin mielenkiintoisiksi kysymyksiksi.

Lasten televisio-ohjelmat pyrkivät usein olemaan mukana lapsen kehityksessä, tukemalla lasten oppimista, omaa ajattelua ja minäkuvan muodostumista. Nykyajan televisio-ohjelmien trendinä on kehittää nettisivusto televisio-ohjelman tueksi. Lastenohjelmien kontekstissa tämä tarkoittaa sitä, että lapsen monipuolista kehittymistä ja oppimista pyritään tukemaan entistä useamman median kautta.

On havaittu, että tutkimustiedon pohjalta suunnitellut televisio-ohjelmat tukevat lapsen sosiaalisten taitojen kehittymistä. Tämä on mahdollista, jos ymmärretään, kuinka lapset käyttävät ja merkityksentävät televisiota ja television tarjoamia virikkeitä. (Schmidt & Anderson 2007.) Tämän perusteella voidaan olettaa, että myös hyvin suunnitellut, tutkimustietoon pohjautuvat verkkoympäristöt tukisivat lasten sosiaalisten taitojen kehittymistä.

Interaktiiviset pelit, joissa lapsi hahmottaa avaruudellista ympäristöä ja etsii asioita vaihtuvista paikoista, voi kehittää lapsen informaationprosessointitaitoja (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield & Gross 2001, 83). Pelillisten kokonaisuuksien hahmottaminen voi siis auttaa lapsen informaationprosessointitaitojen kehittämisessä.

1990-luvun mediatutkimuksen johtopäätöksien mukaan, omaksuttiin yleinen näkemys siitä, että lapset tulkitsevat aktiivisesti informaatiota, sekä luovat itselleen järkevää kuvaa kaikesta siitä, mitä he näkevät, kuulevat ja lukevat. Lapset tulkitsevat aktiivisesti erilaisia mediasisältöjä, eikä mediaa voida enää tarkastella suorana, yksiviivaisena vaikuttajana. (Koivusalo-Kuusivaara 2007.)

Lapset ovat aktiivisia toimijoita, nykyään enemmän internetissä kuin televisionkatselijoina. Uutta sukupolvea onkin juuri sen takia kutsuttu luovaksi sukupolveksi. (Livingstone, Holden & Bovill 1999.) Lapsien mediasuhdetta kuvaa siis enemmänkin sana aktiivinen toimija, kuin passiivinen katselija. Enää ei voida ajatella, että lapsi ei osaisi tai ei osallistuisi mediasisältöjen arviointiin, kommentointiin ja merkityksentämiseen.

Holmes (2011) taas kritisoi lasten median käytön tutkimusta siitä, että monet tekevät liian radikaaleja päätelmiä niin sanotusta cyber-lasten (cyberkids) sukupolvesta. 2000-luvun lasten väitetään usein olevan lähtökohtaisesti aktiivisia mediankäyttäjiä ilman vankkaa empiirisen tutkimuksen pohjaa. Tutkimuksia koottaessa yhteenvedo osoittaa enemmänkin selkeitä eroja lasten aktiivisuudessa mediankäyttäjinä. Lasten aktiivisuuden tasoon vaikuttaa usein yhteyksien nopeus, käytön säännöstely esimerkiksi vanhempien toimesta, medialukutaito ja yleiset tietotekniset taidot.

On pystytty määrittelemään tiettyjä syitä siihen, miten lapsille kehittyy kaavoja median käyttöön. Ikä ja sukupuoli ovat merkityksellisiä siihen, miten usein ja millä tavoin lapset käyttävät mediasisältöjä. Nuoremmat lapset käyttävät vähemmän aikaa median parissa, kun taas vanhemmat lapset käyttävät enemmän aikaa erilaisten teknologiavälitteisten palvelujen seurassa. Pojille tyttöjä tyypillisempää on, että he käyttävät haastavampia mediasisältöjä, kuten pelejä. Pelien vähäinen pelaaminen tyttöjen keskuudessa pienenä lapsena omalta osaltaan selittää sukupuolieroja lasten median käytössä. Usein aktiivinen mediasisältöjen käyttö ei vaikuta siihen, miten lapset osallistuvat muihin harrastuksiin, ennemminkin on havaittu, että aktiivisesti mediaa käyttävät lapset viettävät enemmän aikaa kavereidensa kanssa, kuin passiivisemmat mediasisältöjen käyttäjät. (Endestad, Heim, Kaare, Torgersen & Brandtzæg 2011.)

Uhkana lasten median käytössä nähdään usein se, että muut harrastukset ja aktiviteetit kärsivät verkossa ja median parissa vietetyn ajan myötä. On helpottavaa huomata, että jotkut tulokset osoittavat, ettei median käyttö ole lapsille pelkkä uhka, vaan aktivoiva osa-alue muun elämän rinnalla. Verkko ja median käyttö on normaali osa lasten ja aikuisten elämää, ja sen vaikutuksiin tulisi suhtautua vakavasti, mutta ottaen huomioon median hyvätkin vaikutukset lapsen elämään.

3.2 Teoreettisia jäsennyksiä

Sosiaalisen läsnäolon teoria

Sosiaalisen läsnäolon teoria on alunperin Shortin, Williamsin ja Cristien (1976) kehittämä teoria, kun he tekivät oletuksen, että sosiaalinen läsnäolo on käyttäjän käsitystä siitä, miten hyvin käytetty viestintäväline välittää nonverbaalisia viestejä (Cortesen & Seon 2012 mukaan). Sosiaalisen läsnäolon teorian (Social Presence Theory) alkuperäinen määritelmä korostaa interpersonaalisen läheisyyden, kontaktin ja tunteiden merkitystä teknologiavälitteisessä vuorovaikutuksessa. Tällaista sosiaalista läheisyyttä kutsutaan myös välittömyydeksi. Sosiaalinen läheisyys

ilmenee vuorovaikutuksessa visuaalisten viestien, kuten kasvonilmeiden, eleiden ja katsekontaktin avulla. (Thurlow, Lengel & Tomic 2004, 48.)

Thurlown, Lengelin ja Tomicin (2004, 48-49) mukaan Short, Williams ja Christie (1976) määrittivät, että erilaiset teknologiavälitteiset viestintätavat pitivät sisällään eritasoista sosiaalista läsnäoloa. Tämän perusteella pystyttiin määrittelemään neljä erilaista kategoriaa siitä, oliko viestintä joko sosiaalista vai epäsosiaalista, intensiivistä vai hienotunteista, kylmää vai lämmintä tai henkilökohtaista vai ei niin henkilökohtaista. Teorian mukaan se, mitä vähemmän visuaalisia viestejä vuorovaikutuksessa on mukana, sitä enemmän vuorovaikutus on tehtäväorientoitunutta ja vähemmän suhdeorientoitunutta. On kuitenkin todettu, että vähemmän visuaalisia viestejä sisältävä vuorovaikutus ei kuitenkaan välttämättä johda tehtäväorientoituneeseen viestintään.

Cortesen ja Seon (2012) mukaan Bioccan, Harmsin ja Burgoonin (2003) mielestä sosiaalinen läsnäolo on tunnetta siitä, että on ihmisten kanssa ympäristössä, jota määrittää saavutettu jaettu ymmärrys ja tietoisuus toisista. Sosiaalista läheisyyttä ilmenee, kun viestintäteknologian käyttäjät onnistuneesti hyödyntävät toisten ihmisten tai koneiden älykkyyttä. Bioccan, Harmsin ja Burgoonin tulkinta sosiaalisesta läheisyydestä edustaa teorian kehittyneempää suuntaa, jossa sosiaalinen läheisyys nähdään moniulotteisempana vuorovaikutuksen tulkintana teknologiavälitteisessä ympäristössä.

Sosiaalisen läsnäolon teoriasta on saatu ristiriitaisia tutkimustuloksia. Osa tuloksista viittaa selkeästi siihen, että verkossa tapahtuvaa viestintää ei pidetä kylmänä, epähenkilökohtaisena tai epäsosiaalisena. Monesti teknologiavälitteinen viestintä voi olla tutumpi ja helpompi vaihtoehto monille, jotka ovat viestintäteknologian tottuneita käyttäjiä, jolloin vuorovaikutus voi olla lämmintä ja sosiaalista, ilman visuaalisia viestejä. Esimerkiksi Walther (2011) toteaa, että jo pelkkä still-kuva voi kertoa vuorovaikutuksen toisesta osapuolesta tarpeeksi visuaalisia viestejä, eikä suoraa videoyhteyttä välttämättä tarvita visuaalisten viestien hallitsemiseen teknologiavälitteisessä ympäristössä. Vuorovaikutus voi siis olla välitöntä ilman suoria havaittavia visuaalisia viestejä.

Tässä tutkimuksessa sosiaalinen läsnäolon teoriaa pystytään hyödyntämään sosiaalisen läsnäolon ilmenemisen havaitsemiseen Pikku Kakkosen netissä. Jos erilaiset viestintävälineet hallitsevat sosiaalista läsnäoloa eritasoisesti, visuaalisten viestien havaitseminen voi olla eri tavalla merkityksellistä lapselle, ottaen huomioon lapsen havainnointikyvyn ja osallistumisen. Tässä tutkimuksessa ei kuitenkaan tarkastella lapsen käsityksiä ja kokemuksia, vaan havainnoidaan lapsen vuorovaikutuskäyttäytymistä. Tällöin sosiaalista läsnäoloa ei voida analysoida siten, millaisia merkityksiä visuaalisten viestien puuttuminen tai läsnäolo luo lapsille.

Seuraavilla keskeisten käsitteiden määrittelyillä pyritään kuvaamaan teknologiavälitteisen vuorovaikutuksen käsitteitä, jotka auttavat ymmärtämään juontajan ja lapsen välistä vuorovaikutusta tässä tutkimuksessa. Simuloitua vuorovaikutusta on tutkittu televisiokontekstissa, joka vastaa monilta osin simuloitua vuorovaikutusta Pikku Kakkosen netissä. Pyrin myös kuvaamaan juontajan ja lapsen välistä vuorovaikutusta ja vuorovaikutussuhdetta parasosiaalisen vuorovaikutuksen ja -suhteen avulla, jotka auttavat ymmärtämään lapsen ja juontajan välistä vuorovaikutusta. Olen siis ottanut tutkimustietoa televisioesiintyjän ja televisionkatsojan suhteesta mukaan siksi, koska televisionkatsojan suhteessa televisio-ohjelman juontajaan, on havaittavissa samankaltaisia piirteitä kuin lapsen suhteessa juontajaan Pikku Kakkosen netissä.

Vuorovaikutussuhde

Vuorovaikutussuhteet ovat jatkuvia muokattavissa olevia eläviä organismeja, jotka muotoutuvat vuorovaikutusosapuolten toiminnan myötä. Suhteen jatkuva muotoutuminen vuorovaikutuksen kautta luo suhteelle sen luonteen ja määrittelee suhdetta. Vuorovaikutussuhdetta määrittelee myös osapuolten toisistaan riippuvaisuus. Vuorovaikutussuhteen osapuolet ovat toisistaan riippuvaisia ja suhdetta määritetään ja ylläpidetään yhdessä vuorovaikutuksen kautta luoduilla merkityksillä. (Rogers 1998, 70.)

Vuorovaikutussuhde muodostuu kahden ihmisen välille syntyvistä odotuksista. Vuorovaikutussuhteen luonne määrittyy ihmisten välisen vuorovaikutuksen kautta. Vuorovaikutussuhteet kehittyvät ajan myötä yhteisesti neuvoteltujen prosessien

myötä. Vuorovaikutussuhteen osapuolet luovat alituisesti odotuksia, vahvistavat vanhoja tai muuttavat jo olemassa olevia vuorovaikutuksen kaavoja. (Littlejohn 2002.)

Trenholm ja Jensen (2008) määrittelevät vuorovaikutussuhteen syntyvän osapuolten tietoisuudesta toisistaan. Vuorovaikutus osapuolen välillä on kaksisuuntaista ja se muodostuu ja sitä ylläpidetään vuorovaikutuksen kautta. Vuorovaikutussuhteen peruselementtejä ovat vuoropuhelu, yhteistyö ja itsestäkertominen. Suhteessa vallitsee yhdessä luodut merkitykset ja säännöt, sekä ajan myötä syntyvä osapuolten keskinäinen riippuvuus. Vuorovaikutussuhteelle tyypillistä on myös alituinen arviointi ja analysointi. (Trenholm & Jensen 2008.)

Tässä tutkimuksessa vuorovaikutussuhdetta halutaan määritellä Pikku Kakkosen netin kautta ilmentyvän juontajan ja lapsen suhteen myötä. Kiinnostavaa on se, löytyykö juontajan ja lapsen väliltä perinteisen vuorovaikutussuhteen elementtejä. Juontaja ja lapsi eivät kuitenkaan ole toisistaan riippuvaisia verkkoympäristössä, kuten perinteisessä vuorovaikutussuhteessa, koska juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on simuloitua. Suhdetta pyritäänkin määrittelemään tutkimusaineistosta tehtyjen havaintojen perusteella, vertaillen teorian tietoa vuorovaikutussuhteesta lapsen ja juontajan välisen suhteen ilmentymiseen.

Nonverbaalinen viestintä

Guerrero, Andersen ja Afifi (2007) määrittelevät nonverbaalisen viestinnän toiminnot seuraavanlaisiin pääryhmiin. Ensimmäinen kategoria on kinesiikka (kasvojen ilmeet, liikkeet, silmän liikkeet), toinen on vokaliikka (hiljaisuus, äänenpainot, ääni, äänensävy, nopeus), kolmas kategoria on proksemiikka (tilan käyttö), neljäs ryhmä on haptiikka (koskettelu), viides on ulkonäkö (pituus, paino, viehättävyys, vaatteet), kuudes kategoria on ympäristön viestit (romantiikka, musiikki) ja seitsemäs kategoria on kronemiikka (ajan käyttö).

Kaikkia määriteltyjä nonverbaalisen viestinnän toimintoja ei kuitenkaan tässä tutkimuksessa tarkastella. Tarkastelu on kiinnittynyt lapsen ja juontajan visuaalisiin, äänellisiin ja kielellisiin toimintoihin.

Teknologiavälitteinen vuorovaikutus

Teknologiavälitteinen vuorovaikutus voidaan määritellä vuorovaikutukseksi, joka tapahtuu kahden tai useamman henkilön välillä jonkin viestintäteknologian avulla (Herring 1996, 1). Tässä tutkimuksessa vuorovaikutusta tarkastellaan netissä esiintyvän juontajan ja käyttäjälapsen välillä. Vuorovaikutus tapahtuu juontajan simuloiman vuorovaikutuskäyttäytymisen kautta, ja lapselle syntyy mahdollisuus osallistua, reagoida ja vaikuttaa juontajan toimintaan.

Simuloitu vuorovaikutus

Mancini (1988, 155-160) määritteli simuloitun vuorovaikutuksen televisionkatsojan ja televisioesiintyjän välille syntyväksi oletetuksi vuorovaikutteiseksi tasoksi. Televisioesiintyjä simuloi henkilökohtaisen suhteen katsojan kanssa ottamalla suoraa kontaktia kuviteltuun katsojaan ja puhumalla suoraan katsojalle, jonka reaktioita ja toimintaa pystytään ennustamaan. Näin ollen katsoja saa selkeän kuvan televisioesiintyjästä. Simuloitu vuorovaikutus eroaa kaksisuuntaisesta vuorovaikutuksesta siten, että siitä puuttuu täysin mahdollisuus yhdessä neuvoteltuihin vuorovaikutuksen lopputuloksiin reaaliajassa. Simuloidussa vuorovaikutuksessa televisioesiintyjä luo kaavat, säännöt ja luonteen vuorovaikutukselle, jotka ovat normaalisti vuorovaikutuksessa yhteisesti neuvoteltuja asioita. Katsojalla tulee olla luottamuksellinen suhde televisioesiintyjään, ja sitä pitäisi pitää yllä. Televisioesiintyjä ei saa suoraa palautetta simuloidessaan vuorovaikutuskäyttäytymistään katsojalle, jolloin hän voi muokata vuorovaikutustaan vain esimerkiksi televisio-ohjelmaan tulevan palautteen perusteella. Televisioesiintyjä pyrkii kuitenkin ennakoimaan ja ennustamaan katsojan reaktioita.

Simuloitu vuorovaikutus tässä tutkimuksessa tarkoittaa juontajan simuloimaa vuorovaikutuskäyttäytymistä Pikku Kakkosen netissä. Juontaja kohdistaa esimerkiksi puhettaan, ilmeitä ja eleitä suoraan käyttäjälapselle, muodostamalla ikään kuin kaksisuuntaisen vuorovaikutustilanteen. Vaikka lapsella on mahdollisuus vaikuttaa juontajan toimintaan netissä, vaikutusmahdollisuuksia ja vaihtoehtoja on rajattu

määrä. Vaihtoehdot ovat ennalta suunniteltuja, sekä vaihtoehtoiset reaktiotkin ovat simuloituja.

Parasosiaalinen vuorovaikutus

Cathcardin ja Gumpertin ((1983) 1986, 30-32) medioidun interpersonaalisen viestinnän typologian toinen luokka, media simuloitu interpersonaalinen viestintä kuvaa parasosiaalista vuorovaikutusta. Parasosiaalinen vuorovaikutus kuvaa läheisyyden illuusiota, joka syntyy esimerkiksi televisiossa esiintyvän henkilön kautta. Läheisyyden illuusio syntyy katsojien reagoinnin kautta, kun katsojat imitoivat televisioesiintyjän eleitä tai puhetyyliä. Katsojat havainnoivat ja tulkitsevat televisioesiintyjän eleitä, ääntä, keskusteluja ja toimintaa, jonka myötä he kokevat tuntevansa televisioesiintyjän jopa yhtä hyvin kuin kaverinsa. Katsojat aktiivisesti vitsailevat, juoruilevat ja kertovat tarinoita televisioesiintyjistä, sekä kehuvat, kiusoittelevat ja ihailevat televisioesiintyjä. Katsojien aktiivisuudessa on havaittavissa juuri samanlaisia piirteitä, jotka johtavat ystävyysuhteen kehittymiseen ja läheisyyteen.

Jos juontajan esiintyminen televisiossa saa katsojan reagoimaan ja kommentoimaan, sekä luo läheisyyden illuusiota, oletuksena on, että läheisyyden illuusiota ja reagoimista syntyy myös juontajan netissä esiintymisen kautta. Parasosiaalisen vuorovaikutuksen käsite tässä tutkimuksessa voi myös auttaa juontajan ja lapsen välille syntyvän vuorovaikutussuhteen määrittelyssä.

Parasosiaalisessa vuorovaikutuksessa lähettäjän ja vastaanottajan roolit ovat selkeästi erillään, eivätkä vuorovaikutuksen kummatkaan osapuolet pysty kontrolloimaan vuorovaikutusta. Vaikka yksittäinen katsoja tiedostaa faktan, että saman ohjelman katsojia voi olla miljoonia, vuorovaikutus tuo illuusion läheisyydestä, koska televisioesiintyjä yleensä paljastaa henkilökohtaisia asioita samaistuttavuuden lisäämiseksi. ”Parasosiaalinen ystävä” on aina ennalta-arvattava ja miellyttävä, toisin sanoen haasteeton. Parasosiaalinen vuorovaikutus perustuu kasvokkaisuviestinnän ideaaliin. (Cathcard & Gumpert (1983) 1986, 31-33.)

Koivusalo-Kuusivaaran (2007, 65-66) mukaan Palmer (1986) määrittelee lasten ja televisioesiintyjän välisen vuorovaikutuksen parasosiaaliseksi vuorovaikutukseksi. Parasosiaalisessa vuorovaikutustilanteessa lapsi käy keskustelua tai vuoropuhelua televisioesiintyjän tai -hahmon kanssa. Parasosiaalisen vuorovaikutuksen puhe ei kuitenkaan ole varsinaisesti osoitettu tietylle henkilölle, vaan se on reaktio hahmojen puheeseen tai esimerkiksi ohjelman rakenteeseen. Lapsen parasosiaalinen televisiosuhde voi ilmetä myös tunnuslaulujen laulamisenä ja ohjelman sisällön kommentointina. Katsomisen jälkeen parasosiaalinen suhde voi näkyä lasten leikeissä tai keskusteluina ohjelmasta.

Juontajan ja lapsen suhde tässä tutkimuksessa eroaa siten, että lapselle annetaan myös mahdollisuus tapahtumiin reagointiin ja omiin valintoihin, jolloin lapsella on tietynlainen kontrolli vuorovaikutukseen. Vaikuttamismahdollisuudet ovat kuitenkin ennalta päätettyjä, ja valitut juontajan reaktiot ovat simuloituja.

Parasosiaalinen suhde

Parasosiaalinen suhde on yksipuolinen interpersonaalinen suhde, joka muodostuu televisionkatsojan ja televisioesiintyjän välille (Rubin & McHugh 1987). Rubinin ja McHughin (1987) mukaan Horton ja Wohl (1956) määrittelevät, että läheisyyttä syntyy katsojan ja televisioesiintyjän välille ajan mittaan. Ajan kuluessa televisioesiintyjästä syntyy luotettava kuva, jolloin katsojasta tulee esiintyjän lojaali fani. Televisionkatsoja kokee tuntevansa televisioesiintyjän yhtä hyvin kuin omat ystävänsä. Katsoja valikoi esiintyjän samalla tavoin kuin ystävänsä, observeimalla ja tulkitsemalla televisioesiintyjän antamia vaikutelmia, eleitä, puhetta ja ääntä. Katsoja usein kommentoi ja analysoi televisioesiintyjää ohjelman jälkeenkin, jolloin päätökset mieltymyksestä esiintyjää kohtaan tehdään. Jos katsoja mieltyy televisioesiintyjään, hän myös mitä luultavammin katsoo ohjelmaa uudelleen ja parasosiaalisesta suhteesta tulee jatkuva.

Oletettavasti myös netissä esiintyvän juontajan ja käyttäjälapsen välille voi syntyä parasosiaalinen suhde, jos netissä esiintyvä televisiojuontaja on käyttäjälapselle

entuudestaan tuttu. Parasosiaalinen suhde juontajaan voi mahdollisesti syntyä myös netin kautta, jos lapsi käyttää nettiä toistuvasti ja mieltyy siellä esiintyviin juontajiin.

Vuorovaikutteinen leikki

Vuorovaikutteisen leikkien ideana on luoda illuusiota vuorovaikutuksesta televisiosta tutun juontajan ja käyttäjälapsen välille internetissä. Vuorovaikutteisuuden illuusiota tuetaan juontajan simuloimalla vuorovaikutuskäyttäytymisellä. Tuttu juontaja puhuu lapselle ikään kuin suoraan ja kohdistetusti, josta syntyy illuusio kasvokkaisviestintätilanteesta. Lapsella annetaan myös mahdollisuus vaikuttaa juontajan toimintaan omilla valinnoillaan.

Vuorovaikutteinen leikki on Pikku Kakkosen uudistuneeseen nettiin suunniteltu, tasaisin väliajoin vaihtuva sisältökokonaisuus. Vuorovaikutteisessa leikissä tuttu juontaja Pikku Kakkonen -televisio-ohjelmasta puhuu ikään kuin suoraan käyttäjälapselle. Käyttäjälapsella on mahdollisuus vaikuttaa juontajan toimintaan annetuilla, valmiiksi päätetyillä vaihtoehdoilla. Juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen kokonaisuudessaan on simuloitua.

3.3 Projektin empiirisen osuuden tutkimuskysymykset

Olen kiinnostunut tutkimaan lapsen ja juontajan vuorovaikutusta Pikku Kakkosen netissä. Tavoitteena on ymmärtää lapsen osallistumista juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen vuorovaikutteisia leikkejä pelatessaan. Tarkastelen myös sitä, millainen juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on yhteydessä lapsen osallistumiseen, sekä millaista vuorovaikutussuhdetta lapsen osallistuminen ilmentää.

Tutkimusaihe liittyy teknologiavälitteisen vuorovaikutuksen tutkimuskentälle puheviestinnän tutkimuksessa. Tässä tutkimuksessa syvennytään interpersonaalisen viestintään, jolloin tarkastellaan kahden, tai useamman henkilön välistä vuorovaikutusta. Juontajan ja lapsen välinen vuorovaikutus ymmärretään

interpersonaaliseksi viestinnäksi ja tässä tutkimuksessa interpersonaalista viestintää tarkastellaan teknologiavälitteisessä ympäristössä.

Seuraavilla tutkimuskysymyksillä halutaan vastauksia siihen, millä tavoin lapsi osallistuu juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen verkkoympäristössä. Kysymyksillä halutaan mahdollisesti ymmärtää myös sitä, miten ja millainen vuorovaikutussuhde lapsen ja juontajan välille syntyy.

1 Miten lapsi osallistuu juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen?

Tällä tutkimuskysymyksellä halutaan vastauksia siihen, millaista lapsen osallistuminen on, kun lapsi pelaa vuorovaikutteisia leikkejä. Tutkimuskysymys kohdentuu esimerkiksi siihen, millaista sanallista ja sanatonta vuorovaikutuskäyttäytymistä ilmenee, kun lapsi osallistuu juontajan simuloimaan vuorovaikutukseen.

Tutkimuskysymys nousee taustatutkimuksesta, joka todistaa lapsen aktiivisen roolin viestintäympäristöjen käyttäjänä ja tulkitsijana. Voidaan olettaa, että lapsi tulkitsee aktiivisesti mediasisältöjä. Tämän perusteella lapsi mahdollisesti on aktiivinen osallistuja ja tulkitsija myös Pikku Kakkosen nettiä käyttäessään.

2 Millainen juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on yhteydessä lapsen osallistumiseen?

Tällä tutkimuskysymyksellä haetaan vastauksia siihen, millainen juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen voidaan yhdistää lapsen osallistumiseen vuorovaikutteisia leikkejä pelatessa. Tutkimuskysymyksen avulla halutaan määritellä yksityiskohtaisesti erilaista vuorovaikutuskäyttäytymistä juontajan ja lapsen osalta, mikä ilmentää osallistumistilanteiden kulkua ja lapsen osallistumisen tasoa.

3 Millaista vuorovaikutussuhdetta lapsen osallistuminen juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen ilmentää?

Parasosiaalisen suhteen ollaan todettu ilmentyvän televisionkatselijan ja televisioesiintyjän välillä, mutta tällä kysymyksellä tutkitaan sitä, millaista

vuorovaikutussudetta juontajan ja käyttäjälapsen vuorovaikutus ilmentää Pikku Kakkosen netissä.

Käsitteiden operationaalistaminen

Tässä tutkimuksessa havainnoinnin kohteet määrittyvät sanallisten ja sanattomien viestien havainnoimiseen aineistosta. Lapsen osallistumisen oletetaan sisältävän toimintaa, joka on koodattavissa aineistosta ottaen huomioon nonverbaalisen viestinnän analysoinnin kohteet. Aineistosta koodataan lapsen ja juontajan sanallinen ja sanaton vuorovaikutuskäyttäytyminen.

Lasten nonverbaalisesta vuorovaikutuskäyttäytymisestä otetaan huomioon kinesiiikka (kasvojen ilmeet, liikkeet, silmän liikkeet) ja vokaliikka (hiljaisuus, äänenpainot, ääni, äänensävy, nopeus). Kaikki lapsen sanallinen vuorovaikutuskäyttäytyminen koodataan systemaattisesti ylös. Kategoriat lapsen vuorovaikutuskäyttäytymisestä ovat äännähdykset, puhe/puhuminen, ilmeet/eleet, liikkeet/liikkuminen ja katse.

Juontajien nonverbaalisesta vuorovaikutuskäyttäytymisestä havainnoidaan myös kinesiiikkaa (kasvojen ilmeet, liikkeet) ja vokaliikka (hiljaisuus, äänenpainot, ääni, äänensävy). Juontajan osalta vuorovaikutuskäyttäytymisen havainnointi kohdistuu tilanteisiin, joissa juontajan vuorovaikutus on tuottanut osallistumista lapsessa. Juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisen kategoriat ovat: tarinallinen puhe, kysymykset, ohjeet ja palautteet, ilmeet ja eleet, äänet, liikkeet ja reaktiot.

3.4 Tutkimusmenetelmä

Jos tutkittavasta ilmiöstä tiedetään hyvin vähän tai ei ollenkaan, havainnointi toimii hyvänä vaihtoehdona aineiston keräämiseen (Tuomi & Sarajärvi 2002). Kun halutaan erityisen monipuolista ja yksityiskohtaista tietoa tutkittavasta ilmiöstä, havainnointi tutkimusmenetelmänä antaa siihen mahdollisuuden. Esimerkiksi lasten arki päiväkodissa on niin monipuolista, jolloin muut tutkimusmenetelmät eivät välttämättä pysty yhtä syvälliseen tietoon, kuin havainnoimalla kerätty tieto. (Grönfors 2007.) Tässä tutkimuksessa havainnoinnilla pyritäänkin saavuttamaan

autenttista, tarkkaa ja yksityiskohtaista tietoa lapsen osallistumisesta juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen.

Havainnoinnin lisäksi jokin toinen aineistonkeruumenetelmä voisi auttaa havainnoitujen asioiden toisiin kytkeytymistä, jolloin havainnoinnit eivät jäisi irralleen kontekstista. Esimerkiksi haastattelun avulla voidaan saada kuvattua tutkimushenkilön käsityksiä ja kokemuksia asioista, joihin havainnoinnin avulla ei päästä. Havainnoimalla voidaan kuitenkin jo pelkästään saavuttaa monipuolista tietoa tutkittavasta ilmiöstä. (Tuomi & Sarajärvi 2002.) Loppuun enemmänkin. Mielipiteitä, ajattelumaailmaan, pieniltä haastattelu ei onnistu kauhean hyvin. Jotta voisi kokemuksia, käsityksiä, pitäisi olla muukin metodi.

Tietyn tyyppiset havainnoinnin kohteet voivat tarvita lisätutkimusmenetelmän havaintojen tueksi, mutta tietynlaisia ilmiöitä tutkiessa haluttu tieto ilmenee pelkän havainnoinnin kautta. Esimerkiksi lapsia voidaan haastatella sukupuolirooleista, mutta sukupuoliroolit ilmenevät lasten toiminnasta havainnoinnin kautta (Värtö 2000, Grönforsin 2007 mukaan). Havainnointi ja osallistuva havainnointi tutkimusmetodinä kytkee saadun tiedon muita tutkimusmenetelmiä paremmin sen kontekstiin, jolloin asiat nähdään jo valmiiksi niiden oikeissa yhteyksissä (Grönfors 2007). Oletuksena on, että lapsen osallistumista pystytään havainnoimaan paremmin kuin tarkastelemaan osallistumista haastattelun avulla.

Havainnointia voidaan suorittaa monella eri tavalla piilohavainnoinnista täysin osallistuvaan havainnointiin (Grönfors 2007). Havainnointimenetelmiä voidaan kuvata kahdella ääripäällä. Toinen on säädely eli formaali, jolloin havainnot ovat hyvin systemaattisesti ja tarkasti jäsenneiltyjä. Formaalin havainnoinnin ääripää on osallistuva havainnointi, joka on vapaata, luonnolliseen toimintaan mukautunutta toimintaa. Havainnoinnin lajiin vaikuttaa myös tutkijan osallistumisen taso, eli onko tutkija ulkopuolinen toimija vai osallistuuko havainnoija ryhmään toimintaan. Osallistuvalla havainnoinnilla on tyypillistä, että tutkija osallistuu toimintaan tutkittavien henkilöiden ehdolla. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009.) Tässä tutkimuksessa tutkija on mukana havainnointitilanteessa osallistuvana havainnoijana.

Grönforsin (2007) mukaan on tavallista, että havaintojen tekeminen ja osallistuminen yhdistetään. Tämä ei tarkoita sitä, että tutkija koko ajan osallistuisi toimintaan, vaan valta on hyvä antaa myös tutkittavalle henkilölle, joka voi itse päättää tutkijan osallistumisesta toimintaan. Tutkija tekee mahdollisesti myös omia muistiinpanoja havainnoinnin aikana, jos kokee, että johonkin tilanteeseen tarvitaan täsmennystä.

Havainnointi tutkimusmenetelmänä vaatii tutkijan osallistumista omana persoonana tutkimukseen. Tutkijan on siis tunnettava omaan persoonaansa liittyvät tekijät, jotka saattavat vaikuttaa tutkimuksen tuloksiin. (Grönfors 2007.) Havainnointia menetelmänä on kritisoitu juuri siitä, että havainnoija saattaa häiritä tilannetta tai jopa muuttaa tilanteen kulkua (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009). Tässä tutkimuksessa tutkija pyrkii huomiomaan oman persoonan vaikutuksen havainnointitilanteeseen. Lapsen myönteinen suhtautuminen tutkijaan on edellytys siihen, että havainnointitilanne onnistuu, eikä lapsi pelkää tai jännitä tutkijaa liikaa.

Havainnointi voidaan suorittaa esimerkiksi videokameroilla, jolloin tapahtuneeseen voidaan palata uudelleen ja uudelleen. Pelkät muistiinpanot havainnoidusta tilanteesta eivät riitä, koska muisti on yleensä melko valikoiva. Jos tutkija on pelkkä havainnoija, videokamerat toimivat hyvänä apuna aineiston keräämisessä. Silloin tutkijan ei välttämättä tarvitse olla edes fyysisesti paikalla havainnoiduissa tilanteissa. (Grönfors 2007.) Havainnoinnin apuna tässä tutkimuksessa käytetään videokameroita, koska havainnoiduista tilanteista halutaan saada mahdollisimman tarkkaa tietoa, ja siihen halutaan myös palata tilanteiden jälkeen helposti. Tutkija on kuitenkin läsnä havainnointitilanteessa, koska tutkimushenkilöt ovat lapsia, he voivat tarvita apua ja ohjeistusta kesken toiminnan.

Havainnoinnin lisäksi tutkimushenkilöiden vanhemmilta kysytään taustoittavia tietoja, jolloin aiempia kokemuksia voidaan mahdollisesti yhdistää havainnoinnin kautta saatuun tietoon. Taustoittavat kysymykset pyrkivät määrittelemään lapsen katsojasuhdetta Pikku Kakkonen -ohjelmaan ja käyttökokemuksia Pikku Kakkosen nettiin liittyen. Pikku Kakkosen ja sen juontajien tuttuus lapsille on merkityksellistä lapsella jo mahdollisesti valmiiksi olevan katsojasuhteen määrittelemisen kannalta. Esimerkiksi kysymykset: kuinka kauan lapsi on katsonut Pikku Kakkosta ja kuinka

usein lapsi katsoo Pikku Kakkosta, auttavat ymmärtämään lapsen katsojasuhdetta Pikku Kakkonen -ohjelmaan.

Yhteydenotto tutkimushenkilöihin

Lapsien osallistuminen projektin empiirisen osuuteen tapahtui vanhempien suostumuksen kautta, jolloin loogisinta oli tavoitella lasten vanhempia. Tutkimushenkilöitä hankittiin ensisijaisesti Pikku Kakkosen Facebook-ryhmän kautta. Pikku Kakkosella on Facebookissa noin 52 000 fania, jolloin voitiin olettaa, että Pikku Kakkosen faneja ovat myös tutkimuksen kohderyhmään kuuluvien lasten vanhemmat. Oikeat tutkimushenkilöt Jyväskylän alueelta voisivat löytyä hyvin, jos vanhempia tavoiteltaisiin laajalti ympäri Suomea faniryhmän kautta. Yhteydenotot tapahtuivat Facebook-viestin kautta (ks. liite 1), jonka Pikku Kakkonen lisäsi oman faniryhmänsä seinälle.

Facebook-yhteydenoton jälkeen vanhemmat saivat ottaa yhteyttä tutkijaan sähköpostitse. Yhteydenoton jälkeen vanhemmille lähetettiin yksityiskohtaisempaa tietoa tutkimuksen tavoitteista ja toteuttamisesta. Vanhemmille lähetettiin sähköposti (ks. liite 2), jos Facebook-viesti oli tavoittanut tutkimuksen kohderyhmään soveltuvien lasten vanhempia.

Tutkimushenkilöt

Pikku Kakkosen netin kohderyhmä on 3-6-vuotiaat lapset, jolloin tutkimushenkilötkin valikoituvat 3-6-vuotiaista lapsista, joille Pikku Kakkonen on tuttu ja jonkinlainen katsojasuhde on jo mahdollisesti syntynyt. Toinen kriteeri tutkimushenkilöille oli se, että heidän tulisi osata käyttää hiirtä. Hiiren käyttö on tärkeä edellytys sille, että Pikku Kakkosen netin käyttö onnistuu, eikä havainnointi jää onnistumatta teknisten ongelmien takia. Kohderyhmän lapsilla on suuria eroja taitotasossa, joka vaikuttaa lopullisten tutkimushenkilöiden valintaan. Hiiren käyttö voi olla vielä 3-vuotiaille hyvin hankalaa, jolloin hiiren käytön kriteeri ei välttämättä toteudu. Tämä tarkoittaa sitä, että tutkimushenkilöt valittiin tässä tutkimuksessa

3-6-vuotiaiden ikäryhmän sisältä, ottaen huomioon jokaisen tutkimukseen osallistujan henkilökohtaisen taitotason. Tärkeintä oli se, että edellä mainitut kriteerit täyttyivät.

Tutkittavia lapsia pyrittiin motivoimaan osallistumisesta saatavalla palkinnolla. Tutkimushenkilöiden kriteerinä oli se, että lapset tuntevat Pikku Kakkonen -ohjelman, jolloin Pikku Kakkoseen liittyvä palkinto voi olla tärkeä asia lapselle. Palkintona tutkimushenkilöille oli Pikku Kakkosen julisteita, paitoja, palapelejä ja kortteja. Motivaatiotekijänä lapsille oli tietenkin se, että he saisivat pelata Pikku Kakkosen netissä lähes niin kauan kuin halusivat, joka ei kotioloissa ole välttämättä sallittua.

Tutkimushenkilöitä havainnointitutkimuksessa oli kaiken kaikkiaan kuusi kappaletta. Osallistujien sukupuolijakauma osoittautui tasaiseksi. Tutkimushenkilöiksi valittiin kolme poikaa ja kolme tyttöä. Sukupuolijakauma ei ollut tarkoituksenmukaisesti niin tasaväkinen, vaan tutkimushenkilöiden valinnassa tärkeimpinä kriteereinä toimivat lapsen henkilökohtainen taitotaso, tutkimuspaikalle pääseminen ja Pikku Kakkosen tuttuus lapselle. Kuuden tutkimushenkilön iät jakautuivat 3-5-vuotiasiin, jolloin nettisivuston kohderyhmästä vain 6-vuotiaat eivät olleet edustettuina. Pyrkimyksenä olikin, että tutkimushenkilöt edustaisivat kohdeikäryhmän keskiarvoa, eli pääasiassa 4-5-vuotiaita lapsia.

3.5 Havainnointitutkimuksen toteuttaminen

Empiirinen aineisto kerättiin Jyväskylässä kesä- ja elokuussa 2012. Paikaksi valikoitui Jyväskylän yliopiston tilat, hyvin monipuolisista syistä. Havainnointi tutkimusmenetelmänä vaatii havainnointivälineistön. Kameran ja tietokoneen, jolloin tutkimustila on rakennettava paikkaan, jossa laitteistot saadaan järjestettyä tarkoituksenmukaisesti. Jyväskylän yliopiston tilat olivat juuri siksi hyvä valinta aineiston keruupaikaksi, koska havainnointiin tarvittavat laitteistot olivat hyvin saatavilla ja järjestettävissä. Jyväskylän yliopiston tilat toivat myös samalla luotettavuutta tutkimukselle, erityisesti vanhemmille, jotka toivat lapsensa

tutkimukseen. Jyväskylän yliopiston on organisaatio, jossa pro gradun tekijä opiskelee, jolloin paikka konkreettisesti kuvaa tutkimuksen tarkoituksena ja aineiston käyttöä. Tavoitteena aineiston keruulle oli se, että tutkimustilanne olisi mahdollisimman luotettava ja turvallinen niin tutkittaville lapsille kuin lasten vanhemmille. Tutkimuspaikka antoi myös turvallisen paikan aineiston säilytykselle, koska aineisto saatiin suoraan siirrettyä vaadittavien laitteistojen kautta ulkoiselle kovalevyille, jolloin aineisto ei ole ulkopuolisten katseltavissa. Kovalevyä säilytetään lukkojen takana ja aineisto hävitetään, kunnes tämä työ on lopullisesti arvosteltu.

Lapset saapuivat tutkimustilanteeseen yksitellen vanhempiansa seurassa. Ennen havainnointia lapsen vanhemmilta kysyttiin taustatietoja lapsista. Lapset vastasivat myös itse kysymyksiin, kuten ”Mikä on lempiohjelmasi Pikku Kakkosessa?”. Tätä tilannetta pyrittiin hyödyntämään juuri lapsen tutustumiseen, jolloin lapsi pystyi mahdollisesti itsekin kertomaan käyttäjäsuhteestaan Pikku Kakkonen -ohjelmaan ja Pikku Kakkosen nettiin. Loppujen lopuksi näitä tietoja ei hyödynnetty konkreettisesti muuhun kuin sen varmentamiseen, oliko Pikku Kakkosen netti ja televisio-ohjelma lapselle tuttu. Analyysivaiheessa tiedot osoittautuivat tarpeettomiksi valitun näkökulman kannalta.

Ennakkotietojen ja tutustumisen jälkeen lapset jäivät tutkijan kanssa tutkimustilaan, vanhempien odotellessa ulkopuolella. Vanhempien läsnäolo olisi saattanut vaikuttaa lapsen keskittymiseen havainnointitilanteen aikana. Tilanne jännitti lapsia aluksi melko paljon. Kameroiden läsnäolo vaikutti jännittämisen määrään. Jännitys helpotti tilanteen edetessä ja lapset rentoutuivat pelatessaan. Yksi tutkimushenkilö olikin poikkeus vanhemman läsnäolon suhteen, koska tutkimushenkilön vanhempi jäi tilaan seuraamaan havainnointia, koska tutkimushenkilö oli suuresti jännittynyt. Tilanne sujui normaalisti, kun tutkimushenkilön vanhempi oli paikalla. Ilman vanhemman läsnäoloa tässä tapauksessa lapsen osallistuminen olisi saattanut jäädä erittäin vaikeaksi jännittämisen takia.

Pikku Kakkosen uudistuvan netin vuorovaikutteiset sisältökokonaisuudet olivat virikkeinä lasten toimintaan, jota havainnoitiin kahden videokameran avulla. Lapset käyttivät vuorovaikutteisia kokonaisuuksia tutkimustilanteessa, ja saivat apua ja ohjeita käyttöön tarvittaessa. Toinen kameroista kuvasi lasta ja toinen kameroista

kuvasi tietokoneen ruutua, jolloin niin lapsen reaktiot kuin ruudulla tapahtuva toiminta saatiin tallennettua.

Havainnointitilanteissa tutkimushenkilöt pelasivat läpi neljä vuorovaikutteista leikkiä, joiden teemat olivat auttaminen, ilahduttaminen, unimaailma ja dinosaurukset. Jokaisessa leikissä oli omanlainen juoni.

Neljän tutkimuksen aineistonkeruussa käytettävän leikin ideat ovat seuraavanlaiset. Auttaminen -aiheinen vuorovaikutteinen leikki keskittyy juontajan kadonneiden tavaroiden etsimiseen. Rami-juontaja on kadottanut tavaransa, ja pohtii asiaa toisen juontajan kanssa. Lapsi saa etsiä Ramin kadonneita tavaroita. Rami kehuu ja kommentoi lasta jokaisen tavaroiden löydyttyä.

Ilahduttaminen -aiheisessa leikissä lapsi voi ilahduttaa juontajia, jotka ovat hieman allapäin. Ilahduttaminen tapahtuu ilahdutuslaitteen avulla, jota painamalla kone lausuu kauniita sanoja. Lapsi saa palautteen jokaisesta onnistuneesta ilahduttamisesta, sekä voi myös lopuksi ilahduttaa itseään ilahdutuslaitteella.

Unet -aiheinen leikki perustuu ideaan, jossa juontajat ovat menossa nukkumaan, mutta eivät millään saa unen päästä kiinni. Juontajat kertovat millaisia unia he näkevät, ja kertovat juontajakollegansa tarvitsevan apua unille pääsemisessä. Lapsi saa valita juontajalle jonkin ihanan ajatuksen, jonka kautta juontaja pääsee unille ja alkaa kuorsaamaan kovasti. Lapsi saa jälleen palautteet ja kommentit onnistuneesta nukuttamisesta.

Dinosaurukset -aiheinen leikki on perustuu hauskuuttamisen ajatukseen. Yksi juontajista haluaa ”jekkuilla” kahden muun juontajan kustannuksella. Lapsi saa ”jekkuilla” yhdessä juontajan kanssa, säikäyttelemällä toisia juontajia hassuilla dinosauruksen karjaisuuilla. Lapsi pääsee mukaan ”jekkuiluun” valitsemalla säikäytysään, ja saa aina palautteen niin säikäytetyltä juontajalta kuin ”jekkuilukaverilta”.

Jokaisesta havainnoinnin virikkeenä käytetystä vuorovaikutteisesta leikistä on näyttötallenne (ks. liite 3). Näyttötallenteiden avulla vuorovaikutteisista leikeistä saa kokonaiskuvan, joka selkeyttää niiden luonnetta.

Havainnointitilanteessa lapselle annettiin mahdollisuus itsenäiseen liikkumiseen verkkoympäristössä, jolloin hän pystyi itse valitsemaan mieleisimmän leikin, tai pelata tiettyä leikkiä uudelleen. Tavoitteena kuitenkin oli, että lapsi pelaisi kaikkia leikkejä, jolloin osallistumista voitaisiin vertailla erilaisten sisällöllisten tekijöiden kautta. Tämä tarkoitti siis sitä, että tutkija osallistui lapsen toimintaan ohjaamalla lasta tiettyihin sisältöihin, jotta halutut sisällöt käytäisiin läpi. Tutkimustilanteiden kestot vaihtelivat lapsesta riippuen puolesta tunnista tuntiin. Jokaisessa havainnointitilanteessa lapset viihtyivät vuorovaikutteisten leikkien parissa kuitenkin vähintään puoli tuntia.

On hyvä huomioida, että vuorovaikutteisten leikkien sisältöjuonnot tulivat myös automaattisesti havainnointiaineiston mukana havainnoinninkohteeksi. Leikkien sisältöjuonnot tarkoittavat jonkin tietyn sisällön esittelyvideota, joka on ensimmäinen asia houkuttelemassa lasta pelaamaan tiettyä sisältöä. Sisältöjuonnoissa esiintyy myös televisiosta tutut juontajat, jotka yleensä kutsuvat lapsen tekemään yhdessä jotain heidän kanssaan.

3.6 Aineiston käsittely ja analysointi

Tutkimusaineiston tietojen käsittelyssä kaksi keskeistä käsitettä ovat luottamuksellisuus ja anonymiteetti (Eskola & Suoranta 1998). Havainnoimalla kerätty ja videokuvattu aineisto siirrettiin kuvauksen jälkeen ulkoiselle kovalevyille, jolloin aineisto on turvassa ulkopuolisilta. Aineistoa käsitellään luottamuksellisesti, eikä sitä luovuteta tai näytetä edelleen muille. Tutkimusaineistoa käytetään vain tähän tutkimukseen, eikä sitä hyödynnetä muihin tutkimuskohteisiin. Tutkimuksen toteutuksessa pidetään huolta siitä, että kukaan tutkimushenkilöistä ei ole tunnistettavissa tutkimuksen tuloksista. Henkilön nimet ja muut mahdolliset tunnistettavat tekijät häivytetään, jotta ketään ei olisi mahdollista tunnistaa, esimerkiksi tietyn puhetyylin perusteella. Tutkimusaineisto hävitetään tutkimuksen

lopullisen arvioinnin jälkeen, jolloin aineistoa ei voida enää tarkastella tai löytää ulkopuolisten käsistä.

Tutkimusaineiston litteroitiin asiatarvasti ja jokainen tapahtuma koodattiin aikakoodin kanssa, jotta videolla tapahtuvaan tilanteeseen pystyttiin palaamaan tarvittaessa. Videoilta koodattiin kaikki lapsen osallistuminen. Myös kaikki juontajan toiminta pystyttiin koodaamaan, koska toinen kameroista kuvasi ruudulla tapahtuvaa toimintaa.

Tulosten esimerkkiosioissa tutkimushenkilöistä käytetään nimityksiä T1-T6. Vuorovaikutteisissa leikeissä esiintyviä juontajia oli yhteensä 12 kappaletta. Juontajat merkitään esimerkeissä nimityksillä J1-J12. Kahdessa leikissä esiintyy myös vertaislapsien kommenttivideoita, jotka merkitään koodilla L. Yleiset äänitehosteet esimerkiksi speakit ja äänet merkitään nimellä Ä.

Lapsen osallistuminen luokiteltiin viiteen kategoriaan, jotka olivat: äännähdykset, puhe/puhuminen, ilmeet/eleet, liikkeet/liikkuminen ja katse. Kategoriat nousivat aineistosta. Lapsen osallistumista luokiteltiin systemaattisen läpikäymisen jälkeen, jolloin osallistumistavoista toisiinsa liittyneet asiat luokiteltiin saman kategorian alle.

Juontajan vuorovaikutuskäyttäytymistä käytiin läpi systemaattisesti sen perusteella, mikä vuorovaikutuskäyttäytyminen oli aiheuttanut osallistumista lapsissa. Juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisestä oli havaittavissa niin visuaalisia kuin kielellisiä ja äänellisiä vuorovaikutuskäyttäytymistä. Juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisen kategoriat olivat: tarinallinen puhe, kysymykset, ohjeet ja palautteet, ilmeet ja eleet, äänet, liikkeet ja reaktiot.

Sen perusteella, millaista osallistumista mikäkin juontajan vuorovaikutus lapsessa aiheutti, pyrittiin määrittelemään myös juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisen kautta syntyneitä lasten yleisimpiä osallistumistapoja juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen.

3.7 Lapsi tutkimuskohteena ja tutkimusetiikka

Eettiset kysymykset tutkimuksen tekemisessä nousevat pintaan, kun tutkimus kohdistuu lapsiin ja niiden havainnointiin. Lupa lapsien kuvaamisen on erityisen tärkeä tutkimuksen osa. Lapsien kuvaaminen vaatii vanhempien suostumuksen, jolloin tutkimushenkilöiden valinta ja suostumukset ovat hoidettava ensin, ennen kuin tutkimusta päästään toteuttamaan. Tutkimusluvut ja lupa kuvaamiseen tehtiin jokaisen havainnointitilanteeseen osallistuvan lapsen vanhemman kanssa. Tällä varmistettiin, että vanhemmat ovat tietoisia siitä, mihin tarkoitukseen kuvattua materiaalia käytetään.

Tutkimushenkilöille tulee ilmoittaa aina tarkasti tutkimuksen tarkoitusperät ja tutkimusaineiston käyttö. Tutkijan tehtävänä on myös vakuuttaa tutkimushenkilöt tutkijan ja tutkimuksen luotettavuudesta. Havainnointitutkimuksen havainnoitavat henkilöt olivat lapsia, jolloin erityisen tärkeää oli, että lapsien vanhempia informoitiin tarkoin tutkimuksen tarkoitusperistä tutkimusaineiston käytöstä.

Lapsia tutkittaessa on tärkeää, että tutkimukseen osallistuminen ei häiritse esimerkiksi lapsen koulunkäyntiä tai yöunia. Tutkimukseen osallistumisen tulisi olla hauskaa ja arkipäiväistä, ja lapsenkin suostumuksen pyytäminen on erityisen tärkeää, vaikka päätösvalta tutkimukseen osallistumisesta on ensisijaisesti lapsen vanhemmilla. (Aarnos 2007.)

Lasten tulisi saada vapaasti tutustua ja tottua tutkijaan ennen aineistonkeruuta. Tutkimuksen toteutuksen tulisi olla lapsiystävällistä, joka tarkoittaa myös lapsen ajattelun kehitysvaiheen ja itseilmaisun tason ja tyylin huomioimista. Kouluissa oppilaita tutkiessa, on tärkeää hyödyntää opettajien oppilastuntemusta. (Aarnos 2007.) Tässä tutkimuksessa tutkimushenkilöiden tuntemusta pyritään lisäämään vanhempien kautta, jolloin he voivat ennakkoon kertoa lapsen mahdollisista erityispiireistä ja mieltymyksistä. Lapsen tuntemus edesauttaa sitä, että tutkimustilanne saataisiin lapsen kannalta mahdollisimman rennoksi ja turvalliseksi. Tutkimustilannetta pyritään rentouttamaan myös niin, että lapsella olisi aikaa tutustua tutkijaan ennen havainnointitilanteen alkamista, jolloin lapsi ei pelkäisi tutkijaa ja pystyisi olemaan mahdollisimman rennosti tutkimustilanteessa.

Yleisesti tutkimuksen teossa pitää ottaa huomioon rehellisyys, huolellisuus, avoimuus, kriittisyys ja tarkkuus. Tutkimusaineiston huolellinen käsittely on tärkeää niin laadullisessa kuin määrällisessä tutkimusstrategiassa. Aineiston käsittelystä on kerrottava tarkasti tutkimushenkilöille, jota kautta voidaan myös saavuttaa lisää luottamusta tutkijaa kohtaan.

4 PROJEKTIN TULOKSET

Projektin tulokset on jaettu kolmeen osaan. Osioissa käsitellään kolme projektin empiirisen osuuden kuuluvaa tutkimuskysymystä havainnointiaineistoon pohjautuvien huomioiden ja esimerkkien avulla. Aluksi etsitään vastausta tutkimuksen ensimmäiseen tutkimuskysymykseen: ”Miten lapsi osallistuu juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen?”. Kysymyksen avulla tarkastellaan sitä, millaisia osallistumistapoja lapsilla oli juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Lapsen osallistumistavat pyritään määrittelemään monipuolisesti ja tarkasti, havainnollistaen osallistumistapoja aineistosta nostettujen kuvaavien esimerkkien avulla.

Toisessa tulososiossa määritellään sitä, juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen vaikuttaa lasten osallistumiseen. Toiseen tutkimuskysymykseen: ”*Millainen juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on yhteydessä lapsen osallistumiseen?*”, pyritään vastaamaan määrittelemällä juontajan simuloimaa vuorovaikutuskäyttäytymistä, ja sitä millaisia osallistumistapoja juontajan tietynlainen vuorovaikutuskäyttäytyminen tuottaa lapsissa.

Kolmannessa osiossa kuvataan taas juontajan ja lapsen välillä ilmentyvää vuorovaikutussuhdetta. Kysymyksellä ”Millaista vuorovaikutussuhdetta lapsen osallistuminen juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen ilmentää?”, pyritään erittelemään juontajan ja lapsen välistä suhdetta verraten sitä vuorovaikutussuhteen määritelmään ja parasosiaalisen suhteen määritelmään. Näkökulmien avulla selvitetään suhteen laatua ja funktioita.

4.1 Lasten osallistuminen juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen

Lasten osallistumista tarkasteltiin havainnointitutkimuksen puitteissa. Tässä osiossa käsitellään havainnointiaineistosta poimittuja lasten osallistumistapoja, jotka ovat

jaettu viiteen kategoriaan. Ensimmäinen tutkimuskysymys käsitellään siis viiden kategorian avulla. Lasten osallistumistapojen kategoriat ovat: *äännähdykset, puhe/puhuminen, ilmeet/eleet, liikkeet/liikkuminen ja katse*. Näiden kategorioiden alle rakentuu tarkemmat osallistumistavat ja toiminta vuorovaikutteisten leikkien aikana.

4.1.1 Äännähdykset

Äännähdykset olivat lasten yleinen osallistumistapa. Lapset osallistuivat juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen ilmaisemalla huvitusta, ihmetystä tai mieltymystä nauramalla. Seuraavaksi muutama esimerkkitalanne, jossa naurua ilmeni:

J1: Juontaja antaa palautteen lapselle, lapsen avulla löytyneestä tavarasta.
T4: Nauraa.

J5: Kertoo lapselle, ettei hän ole ennen säikähdellyt dinosauruksen karjaisua ja kysyy lapselta, tietääkö hän asiasta enemmän.
T5: Nauraa.

Lapset matkivat ja toistivat juontajien tekemiä ääniä esimerkiksi karjahtelemalla kuten dinosaurus. Juontajien tekemät äänet olivat esimerkiksi nauhoitettuja ohjeita, palautteita tai jonkin äänen matkimista, kuten kuorsaamista. Yleisten äänitehosteiden matkimista ilmeni myös havainnointitalanteissa. Yleisillä äänitehosteilla tarkoitetaan esimerkiksi ääniä, jotka kuuluvat kun painetaan väärin jossain tietyssä tehtävässä tai kun ikkuna vaihtuu leikin aikana. Seuraavaksi esimerkkitalanteita juontajien äänten ja äänitehosteiden matkimisista:

J4: Säikähtää dinosauruksen karjaisua.
T5: Matkii dinosauruksen karjaisua.

Ä: Väärin-ääni.
T4: Lapsi painaa väärää nappia auttamisessa, jolloin väärin-ääni kuuluu. Lapsi matkii väärin-ääntä.

J8: Nukahtaa ja alkaa kuorsaamaan.
J3: Matkii kuorsaamista.

Lapset huudahtelivat havainnointitilanteissa, joskus ihmetellen tai ihailen leikeissä tapahtuvaa juontajien toimintaa. Lapset innostuivat omasta onnistumisestaan ja iloitsivat siitä huudahduksin. Huudahduksia ilmeni usein, kun juontaja kiitti lasta avusta. Seuraavana muutama esimerkki tilanteista, joissa lapset osallistuivat huudahtelemalla:

J10: Lapsi on antanut ihanan uniajatuksen ja juontaja kertoo, että häntä alkoi heti väsyttämään.
T3: ”Hahaa!”

J2: Lapsi on juuri ilahduttanut juontajaa. Juontaja tanssii iloisesti ja kiittää lasta ilahdutuksesta.
T2: ”Oho! Wau!”

J1: Juontaja on juuri löytänyt kadottamansa tavaransa, ja lapsi on löytänyt sen. Juontaja kiittää lasta tavaransa löytymisestä.
T1: ”Wau!”

Monenlaiset äännähdykset olivat useasti osana lapsen vuorovaikutuskäyttäytymistä. Äännähdyksiä ilmeni, kun lapset kuulivat vertaislasten matkimia ääniä, kuulivat ohjeen, saivat kehua tai kuulivat juontajan mielipiteen. Seuraavana muutama esimerkki erilaisten lapsille ominaisten äännähdyksien ilmenemisestä:

L: Matkivat dinojen ääniä.
T1: Ihmettelevä äännähdys.

J1: ”Ilahduta Villeä, käynnistä ilahdutuskone!”
T1: Ihmettelevä äännähdys.

J3: ”Dinot on kyllä tosi hauskoja!”
T4: Suhiseva äännähdys.

Ä: Ilahdutuskoneen palaute: ”Sä oot ihan ykkönen!”
T1: Ihmettelevä äännähdys.

Äännähdykset, kuten huokaukset olivat lasten osallistumistapa juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Huokauksilla lapset osoittivat joko pelitapahtumien tylsyyttä tai matkivat juontajan toimintaa. Seuraavat esimerkit kuvaavat tilanteita, jotka huokailuttivat lapsia:

J1 ja J2: Kertovat Ramin hukkuneista tavaroista. Osio on pisin kaikista peleistä löytyvistä kohtauksista.
T2: Huokailee.

J6: Sai lapselta ihanan uniajatuksen ja alkaa nukkumaan ja kuorsaamaan.
T2: Huokailee ja haukottelee, kuten juontaja ennen nukahtamista.

4.1.2 Puhe/Puhuminen

Osallistumistavoista kolmas, puhuminen oli lasten tyypillinen osallistumistapa juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Monenlaiset tilanteet innoittivat lapsia osallistumaan juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen puhumalla. Lapset esimerkiksi kommentoivat tapahtumia ja toimintaa innokkaasti. Seuraavana esimerkkejä lasten tapahtumien kommentoinnista:

Ilmestyy ikkuna, josta lapsen tulee etsiä kadonneet tavarat.

T4: ”Hei, näähän on ihan eri paikoissa!”

Lapsi etsii kuvasta kadonneita esineitä.

T4: ”Tuossa on se yks.”

Lapsi oli juuri pelannut dinosaurusaiheista vuorovaikutteista leikkiä.

T4: ”Se oli vähän hassu!”

J10: ”Nyt on Marin nukkumaanmeno aika, eikä silmät vaan mee kiinni!”

T5: ”Hassua, että ei meinaa nukahtaa.”

L: Vertaislapset kertovat siitä, kuinka he auttaisivat kaveriaan pulassa.

T4: ”Tää on se sama.”

J4: Säikähtää dinosauruksen karjaisua.

T5: ”Tää oli joku hilviö tai joku.”

Lasten puhuminen ilmeni myös äänien ja sisältöjen kehumisena. Lapset kehuivat sisältöjä ja erilaisia ääniä, joita esiintyi vuorovaikutteisissa leikeissä. Lapset saattoivat myös ihmetellä leikeissä kuuluneita ääniä. Seuraavat esimerkit kuvaavat lasten kehumista ja ihmettelyä:

J10: On nukahtanut ja kuorsaa.

T4: ”Tää on hauskaa tää kuorsaus!”

Ä: Ilahdutuskoneen palaute: ”Sä oot ihan ykkönen!”

T4: ”Hauska!”

Ä: ”Sä oot ihana ja söpö!”

T1: ”Täh?”

Yksi lasten osallistumistavoista oli juontajien ja heidän toiminnan kommentoiminen. Lapset kommentoivat esimerkiksi oman suosikkijuontajan esiintymistä leikissä ja juontajien hassua toimintaa. Esimerkkitilanteita lasten kommentoinnista:

J5: Ilmestyy ruutuun.

T1: ”Jes! Nyt tuli Jaakko!”

J3, J4 ja J5: Juontajat säikäyttävät toisensa.

T4: ”Senkin hupsut!”

J1: ”Ei voi olla totta, miten mä sen tähän jätin? Mutta sä löysit sen!

T4: ”Pöljä Rami!”

J8: Nukahtaa ja alkaa kuorsaamaan.

T5: ”Meni ilman peittoa nukkumaan!”

Lapset osallistuivat aktiivisesti vastaamalla juontajien esittämiin kysymyksiin ja ohjeisiin. Lapset vastasivat heille esitettyihin kysymyksiin tai kommentoivat juontajan lausahduksiin. Vastauksilla lapset osoittivat joko yhdenmielisyyttä tai erimielisyyttä juontajan kanssa. Seuraavat esimerkit kuvaavat lapsien kysymyksiin vastaamista:

J7: ”Hyvin tehty, Johannanhan nukkuu kuin vaaleanpunainen pieni Nasu-possu!”

T3: ”Hyvä!”

J5: ”Mitä sä luulet?”

T3: ”Oli se!”

J2: ”Näkykö jossain uimarengasta, virtahepoa...”

T5: ”Tuossa.”

J3: ”Ne oli kyllä tosi hurjia ääniä!”

T6: ”Ei kyllä ollu.”

J4: ”Kuulosti ihan kuin olis ollu dinosaurus, eihän semmosia ole olemassa?”

T6: ”Oli siinä!”

J4: ”Eihän dinosauruksia ole olemassakaan?”

T6: ”Ei niin!”

Yhtenä lasten osallistumistapana ilmeni vihjeiden ja ohjeiden kertominen. Lapset kertoivat juontajille vihjeitä ja ohjeita pelatessaan vuorovaikutteisia leikkejä. Vihjeet ja ohjeet liittyivät usein leikeissä tapahtuvaan juontajien toimintaan. Seuraavana muutama esimerkki lasten juontajille kohdistetuista ohjeista:

J1: ”Tännekös se olikin tippunut, mutta sä löysit sen! Kiitos.”

T4: ”Se oli just sen edessä!”

T5: ”Tuolla on yksi Ramin tavara!”

Havainnointitilanteissa lapset toistivat myös juontajien puhetta ja sanoja. Aineistosta poimitut esimerkit kuvaavat, kuinka lapset toistivat juontajien puhetta:

J1: ”Pia nukkuu kuin tukki!”

T3: ”Nukkuu kuin tukki!”

J7: ”Valitse yksi näistä dinoista.”

T4: ”Valitse.”

Lapset kommentoivat ja reflektoivat omaa toimintaa. Havainnoinnissa kävi ilmi, että lapset puhuvat omista valinnoistaan, omasta halukkuudesta tehdä tiettyjä asioita ja lapset kertoivat myös omista toiveistaan vuorovaikutteisia leikkejä kohtaan.

J3: ”Sinähän se ihan mestarisäikyttelijä oot, tästä pääset pelaamaan lisää!”

T1: ”Mä en halua pelata enää.”

T1: ” Mä haluaisin niitä toisiakin juontajia.”

T1: ” Mä haluan kokeilla viimeisenkin dinosauruksen.”

J3: ”Katsotaan mitä tapahtuu!”

T5: ”Mä haluan tuon vaaleanpunaisen.”

T6: ”Minä valitsen tuon yhden hurjan äänen.”

J3: ”Valitse yksi näistä dinoista, ja katsotaan mitä tapahtuu!”

T6: ”Mä valitsen ison!”

Lapset ilmaisivat suoraan sen, jos pelaaminen oli heidän mielestään liian helppoa. Seuraava esimerkki ilmentää lasten kommentteja leikkien vaikeusasteesta:

J6: ”Kiitos sulle kun nukutit minut!”

T2: ”Tämähän oli ihan helppo!”

Lapset osallistuivat juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen myös osoittamalla samanmielisyyttä juontajan kanssa. Seuraava ote tutkimusaineistosta kertoo lapsen yhdenmielisyydestä juontajan kanssa:

J10: Juontajaa alkaa nukuttamaan, kun lapsi painaa kukkaa, josta kukkia alkaa satamaan juontajan päälle ja se saa juontajan nukkumaan ihanasti.

T2: ”Mäkin tykkään kovasti kukista.”

4.1.3 Ilmeet/Eleet

Osallistumistavoista kolmanneksi kategoriaksi määritelty ilmeet ja eleet toi monipuolisia nonverbaalisen osallistumisen tuloksia. Lapset osallistuivat juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen matkimalla suullaan äänettömästi juontajan puhetta tai sanoja. Lapset ennakoivat juontajien puhetta, ja kuuntelivat tarkasti, jolloin he pystyivät liikuttamaan huuliaan juontajan puheen tahtiin. Esimerkkinä seuraava havainnointiaineistosta poimittu tilanne:

J2: ”Milloin olet viimeksi auttanut kaveria?”

T1: Liikuttaa huuliaan juontajan puheen tahtiin, toistaa lauseen äänettömästi.

Juontajan simuloima vuorovaikutuskäyttäytyminen sai lapset reagoimaan ilmeillä. Aineistosta havaittuja ilmeitä olivat hymy, kyllästynyt ilme ja huolestunut ilme. Lasten ilmeillä reagointia tapahtui useissa tilanteissa. Seuraavana poimintoja lasten ilmeillä reagoinnista:

J5: ”Mikä tuo oli? Kuulitteko tekin? Tosi jännää!”

T2: Hymyilee.

J6: Kuorsaa.

T2: Näyttää kyllästyneeltä.

J6: ”Mulla on pää täynnä typerä ajatuksia, mikähän nyt auttaisi?”

T3: Huolestunut ilme.

Aineistosta kävi ilmi myös se, että lapset reagoivat juontajan ilmeisiin matkimalla ilmeitä samalla tavalla. Ilmeiden matkiminen oli yleistä, jos juontajan ilme oli selkeä ja hyvin huomattava. Esimerkki ilmeiden matkimisesta:

J6: Nyrpistää naamaa.

T3: Nyrpistää naamaa kuten juontaja.

Aineistosta oli havaittavissa myös eleiden kautta reagointia. Seuraavanlaisia eleitä koodattiin aineistosta: nyökkäys, suun auki tipahtaminen, kulmien kurtistaminen, kulmien kohottaminen, naaman nyrpistäminen, nenän nyrpistäminen ja suun nutristaminen. Seuraavaksi kuvaavia esimerkkejä lasten osallistumisesta eleiden avulla:

J1: ”Hienosti tehty, taisi tulla sinullekin hyvä mieli?”
T1: Nyökkää.

J2: ”Miten Ramin reppuun on voinut mahtua nuo kaikki ihmeelliset retkitavarat?”
T5: Suu tipahtaa auki.

J2: ”Miten Ramin reppuun on voinut mahtua nuo kaikki ihmeelliset retkitavarat?”
T3: Kurtistaa kulmiaan.

J2: ”Mikä hätänä Rami?”
T1: Kohottaa kulmiaan.

J1: ”Ilahduta sä Villee, koska se on vähän allapäin?”
T1: Nyripistää naamaansa.

J2: ”Miten Ramin reppuun on voinut mahtua nuo kaikki ihmeelliset retkitavarat?”
T5: Nyripistää nenäänsä.

J3: ”Siellähän se Jaakko nyt luuraa!”
T3: Mutristaa suutaan.

Lapset elehtivät nostelemalla olkapäitään esimerkiksi lapselta kysyessä. Seuraavassa esimerkissä lapsi ilmaisee tietämättömyytensä nostamalla olkapäitään.

J2: ”Milloin olet viimeksi auttanut kaveria tai milloin kaveri on viimeksi auttanut sinua?”
T3: Nostaa olkapäitään, koska ei osaa vastata juontajan kysymykseen.

4.1.4 Liikkeet/Liikkuminen

Neljäs lasten osallistumistavoista oli liikkeet ja liikkuminen. Lapsille yleinen osallistumistapa oli juontajien tekemien liikkeiden tai toiminnan matkiminen. Lapset seurasivat juontajan toimintaa tarkasti ruudulta, jolloin jos he tekivät jonkin selkeä tai toistuvan liikkeen, sitä alettiin matkimaan helposti. Siitä esimerkkinä seuraavat tilanteet:

J10: Juontaja ei saa unta ja venyttelee silmiään sormillaan.
T6: Venyttelee silmiään juontajan tavoin.

Lapset osallistuivat myös reagoimalla juontajien reaktioihin. Seuraavassa esimerkissä lapsi taitaa säikähtää itsekään ääntä, ja nostaa kätensä kasvojensa eteen:

J4: Säikähtää dinosauruksen karjaisua.
T6: Nostaa kätensä kasvojensa eteen, kun juontaja säikähtää.

Monenlainen liikkuminen havainnointitilanteen aikana oli yleistä. Monesti liikkuminen saattoi johtua lapsen jännittämisestä, mutta lapset reagoivat myös esimerkiksi kysymyksiin ja juontajien reaktioihin liikkeillä.

J5: Säikähtää dinosauruksen karjaisua.
T4: Nojautuu taaksepäin penkissään.

Lapset liikehtivät tuolissaan myös muun muassa, kun lapselle annettiin positiivinen palaute tai häneltä kysyttiin jotain:

J3: ”Sinähän se ihan mestarisäikäyttelijä oot!”
T5: Kiemurtelee tuolissaan.

J5: ”Mikä tuo oli, kuulosti ihan dinosaurukselta!”
T5: Hytkyy tuolissaan.

Käsien liikkeet olivat osana lasten osallistumista juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Käsien liikkeisiin kuului juontajan toiminnan matkiminen, puheen tahtiin käsien huiskuttaminen ja käsien taputtaminen. Seuraavissa esimerkeissä tilanteita, joissa lapsi matkii juontajan käsien liikettä ja taputtaa käsiään:

J3: Napsauttaa sormiaan.
T2: Napsauttaa sormiaan.

J1: ”Ilahduta sä Vilee, koska se on vähän allapäin?”
T1: Taputtaa käsiään yhteen.

Lapset osoittivat myös ruudulla olevaa juontajaa ja sen liikkeitä sormella. Lapset seurasivat juontajien liikkeitä tarkasti ja osoittelivat ruudulla tapahtuvaa toimintaa. Seuraavat esimerkit kuvaavat lasten osoittelua:

J5: Säikähtää ja liikkuu lähemmäs kameraa.
T1: Seuraa sormella juontajan liikkeitä.

J8: ”Kiitos, tuli ihan tosi hyvä mieli!”
T6: Osoittaa ruudulla olevaa juontajaa.

Päätä heiluttamalla lapset reagoivat useasti heiltä kysyttäessä. Lapset reagoivat kysymyksiin usein tarkkaavaisuutta nostamalla, ja olivat ikään kuin kuulolla,

nostamalla päätään ylös. Esimerkit pään liikuttamisesta ja nostamisesta, lapselta kysyttäessä:

J5: ”Tämmöstä ei olekaan hetkeen tapahtunut. Kuulosti ihan dinosaurukselta, mitä sä luulet?”
T5: Pudistaa päätään kysymykselle.

J5: ”Mikähän se oli?”
T4: Nostaa päätään kysymykselle.

J1: ”Mitenhän kaveria voisi ilahduttaa, katsotaan!”
T1: Kääntää päätään katsotaan -lausahduksen jälkeen.

Tarkkaavaisuus saattoi laskea sisältöjä katsottaessa, joka aiheutti venyttelemistä. Seuraava esimerkki tarkkaavaisuuden laskemisesta:

J2 ja J1: Kertovat Ramin hukkuneista tavaroista.
T3: Venyttelee.

4.1.5 Katse

Viides kategoria lasten osallistumistavoissa on katse. Lasten katse oli hyvin intensiivinen läpi havainnointitilanteiden. Jos ruudulla tapahtui jotain, he seurasivat tapahtumia tarkasti katseellaan. Jos juontaja liikkui ruudulla johonkin suuntaan, lapset seurasivat liikkeitä innokkaasti ja tarkasti. Seuraava esimerkki kuvaa tilannetta, jossa lapsi seuraa juontajan liikkeitä intensiivisesti:

J1: Liikkuu ruudulla.
T1: Seuraa juontajaa katseellaan.

Joskus vuorovaikutteisten leikkien sisällöt aiheuttivat silmien pyöräyttelemistä. Esimerkissä lapsi mahdollisesti yllättyy sisällöstä, ja pyöräyttää siksi silmiään:

L: Vertaislapset matkivat dinosaurusten ääniä.
T5: Pyöräyttää silmiään.

Lapset osallistuivat juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen vuorovaikutteisissa leikeissä etsimällä ruudulta juontajan kertomia asioita. He katsoivat ruudun tapahtumia myös suurella intensiteetillä, jos he olivat kovin kiinnostuneita tapahtumista tai mahdollisesti jännittivät seuraavia tapahtumia.

J2: Näkyykö kuvassa reppua, ananasta, virtahepoa...”
 T2: Yrittää etsiä kadonneita tavaroita katseellaan.

L: Vertaislapset kertovat, miten ilahduttaisivat kaveriaan.
 T1: Katsoo intensiivisesti ruutua.

Lapsen monipuoliset osallistumistavat juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen osoittavat lapsen aktiivista roolia vuorovaikutteisten leikkien pelaajina. Voidaan siis todeta, että lapsen osallistuminen on voimakasta ja innokasta.

4.2 Juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisen yhteys lapsen osallistumiseen

Juontajan simuloima vuorovaikutuskäyttäytyminen jaettiin kategorioihin, jotta lasten erilaisia osallistumistapoja pystyttiin tarkastelemaan siitä näkökulmasta, millainen juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on yhteydessä lapsen osallistumiseen. Vuorovaikutuskäyttäytymisen kategoriat määrittyivät visuaalisten, kielellisten ja sanallisten toimintojen perustella seuraavanlaisiksi: *reaktiot, palautteet, ohjeet, kysymykset, äänet, liikkeet, tarinallinen puhe ja ilmeet/eleet*. Seuraavaksi esitellään lapsen osallistumiseen vaikuttavaa juontajan vuorovaikutuskäyttäytymistä.

Tarinallisella puheella tarkoitetaan juontajan puhetta, joka vie vuorovaikutteisten leikkien tarinaa eteenpäin ilman mitään ohjeita, kysymyksiä tai toiveita. Tarinallisen puheen tarkoituksena on siis vain kietoa leikeissä tapahtuva toiminta toisiinsa, jolloin tapahtumat ja toiminta eivät jäisi irrallisiksi. Hyvänä esimerkkinä tarinallisesta puheesta on juontajan tavaroiden häviämisestä kertominen, jonka jälkeen lapsi saa ohjeet hävinneiden tavaroiden etsimiseen.

Tarinallinen puhe hymyilytti ja nauratti lapsia. Seuraava esimerkki kuvaa tarinallista puhetta ja lapsen hymy-reaktiota.

J2:” Rami taitaa olla nyt avuntarpeessa.”
 T1: Hymyilee.

Tarinallinen puhe sai myös lapset nauramaan:

J3: ”Dinot on kyllä tosi hauskoja!”

T4: Nauraa.

Tarinalliseen puheeseen reagoitiin kulmia kohottamalla ja nyökkäilemällä. Seuraavassa esimerkissä tilanteita, joissa reagoitiin ilmeen tai eleen kautta:

J1: Kertoo Villelle, mitä kaikkea hän on hukannut.

T1: Kohottaa kulmiaan.

J1: ”Mä tuun iloiseksi yllätyksistä.

T5: Nyökkää.

Lapset kommentoivat tapahtumia tarinallisen puheen aikana. Lapsi kommentoi muun muassa lempijuontajan ilmestymistä ruutuun:

J8: ”Ei tule uni, ei vaan tule uni vaikka kuinka yrittää!”

T5: ”Tuo on mun lempijuontaja!”

Juontajat esittävät lapsille *kysymyksiä* vuorovaikutteisissa leikeissä. Kysymykset liittyvät usein juuri tapahtuneeseen toimintaan tai leikkien kulkuun. Kysymykset olivat tapahtumien tai asioiden ihmettelyä, lapsen mielipiteen kysymistä, arvuuttelua tai samanmielisyyden tiedustelua.

Kysymykset olivat yhteydessä lasten osallistumiseen huomattavasti ja aktivoivat lapsia osallistumaan juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Yleisin kysymykset aiheuttama reaktio lapsissa oli hymyileminen tai nauraminen. Seuraava esimerkki kuvaa lapsen kysymyksiin reagointia hymyn avulla:

J4: ”Kuulitko sinä?”

T1: Hymyilee.

Lapset saattoivat kiemurrella penkissään, jos he mahdollisesti halusivat vastata juontajan kysymykseen, mutta eivät kuitenkaan vastanneet siihen puheella. Kysymykset aktivoivat lapsia osallistumaan, mutta joskus osallistuminen saattoi jäädä vaisuksi ujostelun takia. Seuraavassa esimerkissä tilanne, jossa lapsi reagoi kysymykseen liikehtimällä penkissään:

J4: ”Eihän täällä mitään dinosauksia ole?”
T1: Kiemurtelee penkissään.

Kysymykset aiheuttivat pään kääntymistä esimerkiksi tilanteessa, jossa juontaja pyytää lasta kiinnittämään huomiota sivusta pompahtavaan videoon kysymyksen jälkeen. Tilanteesta esimerkkinä seuraava ote havainnointiaineistosta:

J1: Mitenköhän kaveria voisi ilahduttaa? Katsotaan!”
T1: Kääntää päätään ”katsotaan” -lausahduksen jälkeen.

Juontajan kysymykset vaikuttivat lasten liikkeisiin ja kiinnittivät lasten huomiota. Seuraavana hyvä esimerkki tilanteesta, jossa juontaja saa lapsen huomion kiinnittymään kysymyksellä:

J4: ”Hei kuulitsä?”
T2: Siirtyy lähemmäksi ruutua.

Kysymykset aktivoivat lapsia puhumaan, kehumään, matkimaan juontajan puhetta ja vastaamaan juontajien kysymyksiin. Lapset vastailivat kysymyksiin aktiivisesti ja siten osallistuivat juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen vastauksien kautta. Seuraavana esimerkkitilanteet kysymykseen vastaamisesta ja kehumisesta:

J4: ”Kuulosti ihan kuin olis ollu dinosaurus, eihän semmosia ole olemassakaan?”
T6: ”Oli siinä!”

J2: ”Milloin sinä olet viimeksi auttanut kaveria?”
T4: ”Tää on hauska, tää on hauska!”

Vuorovaikutteiset leikit sisälsivät huomattavan määrän juontajan antamia *ohjeita* toimintaan. Juontaja kertoi ohjeita ja kehotuksia käyttäjälapselle, jotta lapsi pystyisi löytämään oikeat tavat tehtävistä suoriutumiseen. Ohjeet olivat esimerkiksi vihjeitä tulevaan toimintaan tai valintaan.

Kuten monet muutkin tilanteet, ohjeet naurattivat ja hymyilyttivät lapsia. Esimerkkitalanne juontajan antamasta ohjeesta, joka sai lapsen hymyilemään:

J1: ”Ilahduta Villeä, käynnistä ilahdutus kone!”
T1: Hymyilee.

Lapset vastasivat juontajien antamiin ohjeisiin ja esimerkiksi reflektoivat sitä, miten he aikovat seuraavaksi toimia ohjeen mukaan. Kommentteja ohjeista ja ohjeiden toistamista ilmeni myös havainnointiaineistosta. Lapset toistivat ohjeita joko äänen kanssa tai ilman ääntä. Seuraavat esimerkit ilmentävät tilanteita, joissa lapsi kommentoi juontajan ohjetta ja lapsi toistaa juontajan antaman ohjeen:

J5: ”Tästä lisää hassutteluja!”

T3: ”Niin!”

J1: ”Lähde mukaan auttamaan!”

T4: ”Auttamaan!”

Ohjeet edistivät lapsia myös erilaisiin liikkeisiin ja eleisiin. Lapset nyökkäilivät ohjeisiin ja nostivat päätään, jos heidän huomio kiinnittyi ohjeen avulla. Käsien taputtamista ilmeni myös ohjeen jälkeen. Lapset osoittelivat ruutua ohjeen jälkeen, ilmentääkseen sitä, että he reagoivat ohjeeseen ja tiesivät, miten toimia seuraavaksi. Katseella etsimistä tapahtui myös ohjeen jälkeen, jos ohjeessa kerrottiin, että lapsen tulisi etsiä ruudulta jotain tiettyä. Esimerkit kuvastavat tilanteita, joissa lapsen huomio kiinnittyy ohjeen myötä ja lapsi osoittaa ruudulta asioita:

J7: ”Nyt sinä saat auttaa Johanna!”

T2: Nostaa päätään.

J2: ”Näkykö jossain uimarengasta, virtahepoa...”

T5: Osoittaa ruudulta.

Lapset liikehtivät lähemmäs ruutua, jos ohjeessa esimerkiksi pyydettiin lasta lähtemään mukaan toimintaan:

J3: ”Tuu mukaan!”

T3: Liikahtaa lähemmäs ruutua.

Juontajien antamat *palautteet* on yksi juontajan simuloiman vuorovaikutuskäyttäytymisen kategoria. Juontajat antavat lapselle palautteen heti onnistuneen tehtävän tai valinnan suorittamisesta. Palaute kohdistettiin suoraan käyttäjälapselle. Joskus palautteen antoi sama juontaja, joka on juuri toiminut lapsen valinnan mukaan. Palaute voi tulla myös toiselta juontajalta, joka on ollut seuraamassa leikeissä tapahtuvaa toimintaa.

Juontajan palaute voi olla kehu tai kiitos lapselle. Palaute voi olla myös yhden tai useamman juontajan hauska tilanne, jossa juontajat esimerkiksi säikäyttävät toisensa palautetta antaessaan. Juontaja saattaa kertoa myös oman mielipiteensä palautteen myötä tai kommentoida toisen juontajan toimintaa.

Juontajien palautteet edistivät lasten osallistumista esimerkiksi innoittamalla lapset kommentoimaan juontajia. Lapset saattoivat myös kehua toimintaa tai sisältöjä tai huudahdella ihmetellen tai hämmästellään. Seuraavana esimerkki lapsen kehumisesta palautteen jälkeen:

J7: ”Johannahan nukkuu kuin pikkuinen vaaleanpunainen Nasu-possu!”
T4: ”Hauska!”

Palautteet saattoivat naurattaa tai hymyilyttää lapsia. Palautteet aktivoivat lapsia myös nyökkäämään tai kohottamaan kulmiaan. Esimerkkinä tilanne, jossa lapsi nyökkäsi annetulle palautteelle:

J3: ”Sepäs nyt vasta oli hulvatonta. Hienoa!”
T2: Nyökkää.

Tilanteet, joissa juontajat antoivat palautteita edistivät lasten osallistumista erilaisilla liikkeillä. Lapset kiemurtelivat tuoleissaan, nojasivat eteenpäin tai taaksepäin kuullessaan palautteita tai heiluttelivat käsiään. Jos lapsi ei ollut tarkkaavaisena palautteenannon aikana, he saattoivat nostaa päätään huomioimisen merkiksi, jos he reagoivat palautteeseen. Seuraava esimerkki tilanteesta, jossa lapsi osallistui juontajan palautteenantoon heiluttamalla käsiään puheen tahtiin:

J9: ”Kiitos, hyvin tehty! Mari sai sittenkin silmänsä kiinni!”
T3: Heiluttaa käsiään puheen tahtiin.

Juontajien palautteita toistettiin ääneen ja ilman ääntä. Lapset saivat juontajalta palautteen, jolloin he aktivoituvat itse puhumaan ja toistamaan. Joskus toistaminen oli kuiskausta tai äänetöntä, joskus taas lapset toistivat puhetta ääneen.

Erilaiset ilmeet ja eleet olivat tyypillisiä reagoititapoja juontajien esittämiin kysymyksiin. Lapset nyökkäsivät vastaukseksi tai kohottivat kulmiaan mahdollisesti

erikoiselle tai hassulle kysymykselle. Kysymyksen jälkeen lapsilla saattoi jäädä suu auki tai nenä nyripistyä, jos he esimerkiksi ihmettelivät kysymystä. Lapset reagoivat myös kysymyksiin pudistamalla päätään. Seuraavat esimerkit kuvaavat ilmeitä ja eleitä kysymysten yhteydessä:

J1: ”Taisi tulla sinullekin hyvä mieli?”
T1: Nyökkää.

J2: ”Rami, mikä sinulla on hätänä?”
T1: Kohottaa kulmiaan.

J1: ”Siitäkin tulee varmasti iloiseksi, jos joku sanoo jotain oikein mukavaa!”
T1: Kohottaa pään ylös ja suu jää auki.

J2: ”Miten Ramin reppuun on voinut mahtua nuo kaikki ihmeelliset retkitavarat?”
T5: Nyripistää nenää.

J4: ”Eihän täällä mitään dinosauruksia voi olla!”
T2: Pudistaa päätään.

Äänet ja äänitehosteet edistivät lasten osallistumista vuorovaikutteisiin leikkeihin. Ääniä ja äänitehosteita olivat muun muassa dinon karjaisut dinosaurusaiheisessa leikeissä, erilaiset väärin-äänet tai juontajan nauru. Lapset reagoivat ja osallistuivat tilanteissa, joissa ääniä tai äänitehosteita kuului.

Lapset reagoivat ääniin hymyilemällä tai nauramalla. Tiedyt äänitehosteet olivat todellisia suosikkeja, jotka saivat lapsen aina uudelleen nauramaan ja hymyilemään. Äänien hymyilyttämisestä esimerkkinä seuraava tilanne:

Ä: Väärin-ääni.
T4: ”Hauskaa!”

Lapset saivat paljon huvia väärin-äänestä, joka osoittautui ihmetyttäväksi ja erityisen hauskaksi. Juontajien kuorsaus aiheutti myös monenlaisia reaktioita, kuten seuraavassa esimerkissä ilmenee:

Ä: Väärin-ääni.
T5: Suu aukeaa.

J8: Kuorsaa.
T2: Kurtistaa kulmiaan.

Äänien ja äänitehosteiden matkiminen oli lasten osallistumistapana suhteellisen yleinen. Seuraavanlaiset tilanteet edistivät lasten osallistumista vuorovaikutteisia leikkejä pelatessaan:

Ä: Dinon karjaisu.
T3: Matkii dinon karjaisua.

Ä: Ilahdutuskone: ”Sä oot ihan ykkönen!”
T4: ”Hauska!”

Juontajan äänet, kuten hyssyttely saivat lapset liikkeelle. Seuraava esimerkki kuvaa hyvin tilannetta, jossa lapsen huomio kiinnittyy juontajan hyssyttelyllä:

J3: ”Shhhhhh!”
T2: Siirtyy lähemmäksi ruutua.

Juontajien *liikkeet ja liikkuminen* edistivät lasten osallistumista ja aktivoitumista vuorovaikutteisissa leikeissä. Juontajat liikkuvat ruudulla edestakaisin ja poistuivat myös ruudulta erilaisin tavoin. Poistumistapoja olivat esimerkiksi konkreettinen kävely tai niin sanottu alas liukuminen, jolloin juontaja häviää ruudusta nykäisyllä. Juontajien liikkeitä leikeissä olivat muun muassa venyttely ja sormien napsautuksen käden heilautuksen yhteydessä.

Lapset saattoivat intoutua huudahtelemaan juontajien liikkeille. Tanssi aiheutti lapsissa huudahduksia, joissa he kehuivat ja ihastelivat juontajan toimintaa. Seuraava esimerkki kuvaa lasten huudahduksia juontajan liikkumiseen:

J2: Tanssii ruudulla.
T2: ”Oho! Vau!”

Juontajien liikkeet aktivoivat lapsia osallistumaan liikkeisiin myös. Lapset matkivat juontajien liikkeitä ruudulla. Seuraavissa esimerkeissä lapset innostuvat juontajan liikkeistä ja tekevät liikkeet myös itse:

J3: Napsauttaa sormiaan.
T2: Napsauttaa sormiaan.

J9: ”Silmät ei meinaa pysyä millään kiinni”! Koittaa pitää silmiään kiinni sormillaan.
T4: Matkii silmien kiinni laittamista.

Kun juontajat liikkuvat ruudulla, lapset seurasivat juontajien liikkeitä tarkasti. Seuraavassa esimerkissä juontaja on liikkuu ruudulla edestakaisin ja lapsi seuraa juontajan liikkumista tiiviisti:

J1: Pyörii ja liikkuu ruudulla edestakaisin.
T1: Seuraa Ramia tarkasti katseellaan.

Juontajien *ilmeet ja eleet* omalta osaltaan olivat yhteydessä lasten osallistumiseen juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Lapset matkivat juontajien ilmeitä, jos ilmeet olivat selkeästi ilmaistuja. Lapset siis seurasivat tarkasti juontajien ilmeitä, ja imitoivat niitä, jos ilme oli merkittävä tai merkityksellinen asiasisältöön.

J6: ”Mulla on pää täynnä typerä ajatuksia...” Kurtistaa kulmiaan.
T2: Kurtistaa kulmiaan samalla tavalla kuin juontaja.

Reaktiot ovat lapsen toiminnan perusteella tapahtuvaa toimintaa, johon juontajat reagoivat omilla tavoillaan leikin aiheesta ja tehtävistä riippuen. Juontajat reagoivat lapsen valitsemiin toimintoihin, joita tarjottiin lapselle vuorovaikutteisissa leikeissä. Leikkien aiheet vaikuttivat paljon juontajien reagointiin. Juontajat reagoivat esimerkiksi säikähtämällä lapsen valitsemaa ääntä tai nukahtamalla lapsen valitseman ajatuksen myötä. Juontajat kommentoivat lapsen valitsemaa toimintatapaa tai saattoivat esimerkiksi reagoida lapsen valitsemaan toimintaan tanssimalla. Tilanteet, joissa juontaja reagoi, edistivät lapsen osallistumista merkittävästi.

Erilaiset ilmeet ja eleet olivat lasten tyypillisiä osallistumistapoja juontajan reaktioihin. Lapset hymyilivät, nyökkäilivät ja pudistivat päätään juontajien toiminnalle. Juontajien reaktiot aktivoivat siis lapsia nonverbaaliseen viestintään, jonka kautta lapset ilmaisivat esimerkiksi yhdenmielisyyttä, hauskuutta tai hämmästyksiä.

Reaktiot olivat usein lapsien mielestä hauskoja, jolloin lapset ilahtuivat niistä, ja nauroivat ja hihittelivät juontajille kovasti. Seuraava tilanne kuvaa lapsen osallistumista nauramalla juontajan reaktiolle:

J4: Säikähtää dinosauruksen karjaisua, jonka lapsi on saanut kuulumaan painamalla nappia.
T1: Nauraa juontajan säikähdykselle.

Juontajan simuloimat reagoitilanteet saivat lapset puhumaan, kommentoimaan ja kehuaan tapahtumia. Lapset kertoivat juontajille myös ohjeita, jos reaktio aiheutti ihmetystä. Seuraava esimerkki ilmentää lapsen kommentointia reaktioiden jälkeen:

J6: Nukahtaa ja alkaa kuorsaamaan.
T6: ”Porsas!”

Reaktiot edistivät lasten osallistumista toiminnallisoin keinoin. Lapset matkivat usein juontajan toimintaa juontajien reaktioita nähdessään. Juontajat saattoivat esimerkiksi nukahtaa, säikähtää tai saada apua lapsen toimesta. Juontajien reaktiot olivat usein jonkinlaista toimintaa, joka aktivoi lasta. Lapset saattoivat myös itse säikähtää juontajien reaktioita. Seuraava tilanne kuvaa juontajan toiminnan matkimista:

J6: ”Ihana ajatus!” Juontaja nukahtaa ja alkaa kuorsaamaan.
T3: Nukahtaa leikisti itsekin.

Lapset seurasivat juontajan reaktioita tarkasti ruudulta. Reaktiot olivat siis asia, joka sai lapset erittäin tarkkaavaisiksi. Lapset osoittelivat juontajia ruudulta tai seurasivat juontajan liikkeitä tarkasti ruudulta. Joskus yllättävä reaktio sai lapsen siirtymään lähemmäs tai kauemmas ruutua.

J4: Säikähtää dinosauruksen karjaisua. ”Kuulosti ihan kuin se olis ollut dinosaurus, mutta eihän semmosia ole olemassa?”
T6: Menee lähemmäs ruutua.

Lasten osallistumisesta oli myös havaittavissa, millaisia olivat yleisimmät osallistumistavat tietynlaiseen juontajan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Kaikkien juontajan vuorovaikutuksen kategorioiden yleisin lapsen osallistumistapa oli hymyileminen ja nauraminen. Myös kaikkien muiden kategorioiden, paitsi ilmeiden ja eleiden yleisin lasten osallistumistapa kaikilla tutkimushenkilöillä oli juontajan kehuminen ja kommentointi.

Lapset osallistuivat kaikista yleisimmin palautteisiin, ohjeisiin, kysymyksiin, ääniin, liikkeisiin ja reaktioihin liikkeillä. Kysymyksiin ja ohjeisiin vastattiin hyvin useasti sekä ohjeisiin ja palautteisiin reagoitiin yleisimmin juontajan puhetta toistamalla.

Juontajien ilmeet ja eleet, äänet, reaktiot ja liikkeet aiheuttivat lapsissa useasti juontajan toiminnan matkimista. Kun juontajat reagoivat lapsen valitsemaan toimintaan, lapset osallistuivat kertomalla ohjeita juontajille.

Juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen ei suoranaisesti tuottanut lapsen osallistumista heikentävää toimintaa, mutta monen tilanteen voidaan ajatella tuottavan neutraalia toimintaa. Esimerkiksi tietyissä tilanteissa lapsi saattoi osoittaa kyllästymistä, joka voidaan ajatella osallistumista heikentävänä tekijänä, mutta ennemminkin neutraalina tekijänä. Lapset osoittivat tylsyyttä yleisimmin huokauksilla, ilmeillä ja eleillä, venyttelemällä tai puhumalla.

Lapset ilmaisivat suoraan tilanteet, jossa tekeminen oli heille liian yksinkertaista tai helppoa. Helppouden ilmaiseminen ei kuitenkaan suoranaisesti heikentänyt osallistumista. Lapselle liian helpot sisällöt aiheuttivat kommentointia, mutta eivät esimerkiksi katkaissheet lapsen toimintaa täysin. Yleisimmät helppouden ilmaisemisen tavat olivat ilmeet ja eleet tai puhe.

Huokauksilla lapset osoittivat joko pelitapahtumien tylsyyttä tai matkivat juontajan toimintaa. Luultavasti tylsistyminen johtui liian pitkästä tarinallisesta puheesta, jolloin lapsella ei ollut mahdollisuutta osallistua toimintaan aktiivisesti juuri sillä hetkellä. Seuraavaksi yksi esimerkki tarinallisen puheen aiheuttamasta huokailusta:

J1 ja J2: Puhuvat Ramin kadonneista tavaroista.
T2: Huokailee, venyttelee.

Myös saman tilanteen toistuminen saattoi aiheuttaa turhautumista. Saman juontajan toistuminen oli myös lapselle osallistumista hillitsevä tekijä. Voidaan kuitenkin ajatella, että juontajan toistumista kommentoitiin, joten sitäkin voidaan ajatella osallistumisena. Juontajan toistuminen ei kuitenkaan heikentänyt osallistumista.

Lapsen osallistumista huomattavasti heikentävää juontajan vuorovaikutuskäyttäytymistä ei ollut, mutta tietynlainen juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen ei aiheuttanut lapsissa yleisesti ottaen paljoa osallistumista. Edellä kuvattua lapsen osallistumista mahdollisesti heikentävää juontajan vuorovaikutuskäyttäytymistä tulisi siis välttää tai kehittää. Jos neutraaleja tilanteita olisi enemmän, vaikuttaisi se yleisesti osallistumiseen määrään enemmän, mutta havainnointiaineiston perusteella kyseessä on vain tietyt marginaaliset käyttäytymisen osat. Kokonaisuudessa neutraalit tilanteet eivät hallinneet aineistoa.

4.3 Lapsen ja juontajan välisen vuorovaikutussuhteen ilmentyminen simuloitun vuorovaikutuksen myötä

Pikku Kakkosen netissä ilmentyvää juontajan ja lapsen vuorovaikutussuhdetta voidaan tarkastella monesta näkökulmasta. Vertailen juontajan ja lapsen suhdetta perinteiseen vuorovaikutussuhteen määritelmään, sekä haen myös yhtäläisyyksiä ja eriyäisyyksiä parasosiaaliseen suhteeseen verraten. Ydinkysymyksiä juontajan ja lapsen suhdetta määriteltäessä on juurikin se, millaisena juontajan ja lapsen suhde ilmentyy juontajan simuloiman vuorovaikutuskäyttäytymisen myötä.

Juontajan ja lapsen suhdetta on merkityksellistä katsoa useamman näkökulman kautta, koska se vahvistaa suhteen erityislaatuisuuden ilmentymistä. Suhdetta ei voida määritellä yksiselitteisesti, juurikin sen erityislaatuisuuden takia. On tärkeää, että suhdetta katsotaan kriittisesti useammasta siihen verrattavissa olevasta näkökulmasta, jotta suhteen laatua voidaan määritellä ja havainnollistaa mahdollisimman hyvin.

Havainnointiaineiston perusteella ei voida tehdä päätelmiä siitä, miten lapset kokevat vuorovaikutuksen juontajan kanssa, koska juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on simuloitua. Keskitynkin siis analysoimaan sitä, millaista suhdetta lapsen ja juontajan välinen vuorovaikutus ilmentää. Keskityn niihin seikkoihin, joita voin analysoida aineiston kautta saadun tiedon avulla.

4.3.1 Vuorovaikutussuhteen yhtäläisyydet juontajan ja lapsen suhteeseen

Vuorovaikutussuhde syntyy osapuolten toisistaan tietoisuudesta ja heidän välille syntyvistä odotuksista. Juontajan ja lapsen toisistaan tietoisuuden kriteeri ei täyty vuorovaikutteisissa leikeissä. Juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on simuloitua, jolloin juontaja ei ole tietoinen kenelle puhutaan, kun juontaja simuloi vuorovaikutuskäyttäytymistään käyttäjälapselle. Juontaja puhuu nauhoitustilanteessa tietoisesti käyttäjälapselle, mutta juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen ei ole suunniteltu jokaiselle käyttäjälapselle erikseen, jolloin juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on kohdistettu kaikille käyttäjälapsille samanlaiseksi. Lapselle voi kuitenkin syntyä myös odotuksia juontajan toiminnan seuraamisen myötä. Lapset saattoivat erityisesti odottaa jotain tiettyä toimintaa, tai halusivat toimia vain jonkin tietyn henkilön kanssa.

Suhteen tulee olla kaksisuuntainen, jotta vuorovaikutussuhteen määritelmä täyttyy. Lapsi osallistuu juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen aktiivisesti tutkimusaineistoon pohjautuvien tulosten perusteella. Lapsen osallistuminen ilmentää suhteen aktiivista luonnetta, jota voidaan verrata ikään kuin kasvokkaisviestintätilanteen kaltaiseksi. Juontajan ja lapsen välille syntyy vuorovaikutusprosesseja, mutta juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on kuitenkin aina simuloitua.

Vuorovaikutussuhteelle tyypillistä ovat sanalliset ja sanattomat viestit. Aiemmin käsitellyissä tutkimuskysymyksissä on selkeästi käynyt ilmi, miten lapsi osallistuu juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen ja millainen juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on yhteydessä lapsen osallistumiseen. Lapsen osallistumistavoista kävi ilmi, että lapsen osallistuminen sisältää niin sanallisia kuin sanattomia viestejä. Myös juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on sanallista ja sanatonta. Nämä havainnot ilmentävät myös osaltaan sitä, että juontajan ja lapsen suhde sisältää useita niin sanotun perinteisen vuorovaikutussuhteen elementtejä.

Lapsen ja juontajan suhde muodostuu ja sitä ylläpidetään juontajan simuloitujen vuorovaikutuskäyttäytymisen kautta. On selvää, että vuorovaikutteisissa leikeissä juontajan ja lapsen suhde ilmenee simuloitujen vuorovaikutusten kautta. Suhdetta

voidaan ylläpitää niin pelatessa kuin pelaamisen jälkeen, ottaen huomioon lapsen suhteen tv-esiintyjään, joka esiintyy tässä kontekstissa internetissä. Tv-esiintyjä on nähtävissä myös tv-lähetyksissä, joka voi mahdollisesti omalta osaltaan vahvistaa lapsen kiintymystä juontajaan. Lapselle tarjotaan siis erilaisia mahdollisuuksia olla juontajan kanssa.

Vuoropuhelu, yhteistyö ja itsestäkertominen vuorovaikutussuhteen elementteinä täyttyvät myös juontajan ja lapsen suhteessa. Vuoropuhelua käydään lapsen ja juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisen kautta. Esimerkkinä tilanteet, joissa lapsi vastaa juontajan kysymyksiin tai esimerkiksi ohjeisiin. Lapsi saa myös palautteen omasta toiminnastaan juontajalta, jolloin vuorovaikutuksellisuus vahvistuu.

Yhteistyö on vuorovaikutteisten leikkien kantava idea. Lapsi saa tehdä asioita yhdessä tutun juontajan kanssa. Itsestäkertomista ilmenee molemmin puolin. Juontaja kertoo usein omakohtaisen kokemuksen teemana olevasta asiasta, mikä sai lapsen monesti miettimään myös itse omia kokemuksia tai mielipiteitä asioista.

Lapset kertoivat toiminnan aikana myös kommentteja, mielipiteitä ja vinkkejä juontajille, jolloin arviointi ja analysointi vuorovaikutussuhteen elementtinä täyttyy ainakin osittain.

4.3.2 Parasosiaalinen suhde ja juontajan ja lapsen välinen suhde

Jos lapsen ja juontajan välistä suhdetta verrataan parasosiaalisen suhteeseen, voidaan huomata paljon yhtäläisyyksiä. Parasosiaalisen suhteen määritelmä on yksipuolinen interpersonaalinen suhde ja määritelmä tuo tukea lapsen ja juontajan välisen suhteen määrittelylle. Parasosiaalinen suhde muodostuu perinteisesti televisioesiintyjän ja television katsojan välille. Tässä tutkimuksessa suhdetta voidaan verrata simuloidun vuorovaikutuksen myötä syntyväksi suhteeksi, jolloin vuorovaikutuksen simulointi tapahtuukin verkkoympäristön kautta, eikä tv-ohjelman kautta.

Parasosiaalisessa suhteessa katsoja valikoi pitämänsä televisioesiintyjän samalla tavoin kuin ystävänsä. Valikointi tapahtuu vaikutelmien, eleiden, puheen ja äänien

observoinnin ja tulkinnan myötä. Katsojan ja televisioesiintyjän välille voi syntyä läheisyyttä ajan mittaan, jolloin katsoja on muodostanut jo luotettavan kuvan esiintyjästä. Tässä tutkimuksessa läheisyyden muodostumista ei pystytä kuitenkaan määrittelemään lapsen kokemusten ja käsitysten perusteella. Lapsen ja juontajan läheisyyttä voidaan arvioida sen elementtien ilmentymisellä havainnointiaineistosta.

Katsojan toiminnalle tyypillistä on myös esiintyjän kommentointi ja analysointi ohjelman jälkeen. Toiminta kertoo mieltymyspäätösten tekemisestä esiintyjää kohtaan. Katsojasta tulee esiintyjän fani, kun hän kokee tuntevansa esiintyjän yhtä hyvin kuin omat ystävänsä. Lapsen kommentointia pystytään havainnoinnin perusteella tulkitsemaan siten, että lapset kommentoivat ja analysoivat juontajien toimintaa. Aineiston perusteella ei kuitenkaan voida päätellä lapsen kokemuksia mieltymyksen tasosta, mutta sitä osoittavaa käyttäytymistä voi analysoida.

Vaikka tutkimus kohdistuukin Pikku Kakkosen netin vuorovaikutteisiin leikkeihin, Pikku Kakkonen -tv-ohjelma liittyy vahvasti tutkimuskohteeseen. Pikku Kakkosen netissä esiintyvät juontajat ovat myös Pikku Kakkonen -tv-ohjelman juontajia. Tutkimushenkilöiden valinnassa kriteerinä olikin Pikku Kakkonen -tv-ohjelman tuttuus lapselle, jolloin voimme olettaa, että tietynlainen katsojasuhde on jo syntynyt lapsen ja ohjelman juontajien välille. Katsojasuhteen merkittävin havaittu asia oli juontajien tuttuus lapsille. Aineistosta nousi esille, että lapset tunnistivat juontajia. Erityisesti suosikkijuontajan ilmestyminen aiheutti monesti voimakkaita reaktioita, erityisesti mielipiteen ilmaisua juontajaan liittyen.

Parasosiaalinen vuorovaikutus kuvaa läheisyyden illuusiota, joka syntyy katsojalle televisioesiintyjän kautta. Läheisyyden illuusion sanotaan syntyvän katsojan reagoinnin kautta, jolloin katsoja voi kokea tuntevansa esiintyjän yhtä hyvin kuin ystävänsä. Vuorovaikutteisten leikkien käytön aikana lapsi osallistui juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Tyypillistä osallistumista parasosiaalisessa vuorovaikutuksessa esiintyjän kanssa on eleiden ja puhetyylin imitointi, jota ilmeni myös tutkimusaineistosta. Lapset matkivat juontajien ilmeitä, eleitä, puhetyyliä ja liikkeitä pelatessaan vuorovaikutteisia leikkejä. Voidaan siis todeta, että parasosiaalisen vuorovaikutuksen määritelmän mukaan, myös vuorovaikutteisissa leikeissä syntyy jonkin asteista sosiaalista läheisyyttä juontajan ja

lapsen välille. Päätelmissä on otettu huomioon vain havainnointiaineistosta ilmentyvä vuorovaikutuskäyttäytyminen, eikä käyttäjälapsen kokemuksia pystytä analysoimaan.

Parasosiaalisessa suhteesta on myös havaittavissa ystävyysuhteen kehittymisen piirteitä. Vitsailu, kehuminen, kiusoittelu ja ihailu kuuluvat juuri näihin piirteisiin, joita voidaan verrata ystävyysuhteen elementteihin. Vuorovaikutteisissa leikeissä lapsen osallistumisen kautta havaittiin myös kaikkia edellä mainittuja piirteitä.

Parasosiaalisessa suhteessa lähettäjän ja vastaanottajan roolit ovat erillään, eivätkä osapuolet pysty kontrolloimaan vuorovaikutusta. Vuorovaikutteisissa leikeissä lapsi pystyy kontrolloimaan juontajan toimintaa omilla valinnoillaan, mutta juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on aina simuloitua. Lapselle annetaan siis mahdollisuus toimia yhdessä juontajan kanssa, tietäen ennalta määritellyin ehdoin. Tämä tarkoittaa sitä, että leikkien kautta juontaja reagoi lapsen toimintaan ja puhuu ikään kuin suoraan ja kohdistetusti käyttäjälapselle

4.3.3 Juontajan ja lapsen suhteen erityislaatuisuus

Kuten aiempien lukujen perusteella voidaan todeta, lapsen ja juontajan suhde on erityislaatuinen verrattuna esimerkiksi televisioesiintyjän ja television katsojan väliseen suhteeseen. Juontajan ja lapsen välisestä suhteesta on löydettävissä samankaltaisuuksia perinteisen vuorovaikutussuhteen kanssa, mutta kuitenkin se painottuu parasosiaalisen vuorovaikutuksen määritelmään suhteen yksisuuntaisen luonteen vuoksi.

Juontajan simuloima vuorovaikutuskäyttäytyminen tekee juontajan ja lapsen suhteesta erityislaatuisen, jolloin toiminta ei ole suoranaisesti verrattavissa television katsojan ja televisioesiintyjän suhteeseen, vaikka yhtäläisyyksiä löytyykin paljon. Lapselle muodostuu vaikuttamisen mahdollisuuksia, mikä ei toteudu parasosiaalisen suhteen määritelmässä. Lapsen ja juontajan vuoropuhelu, yhteistyö, toimintaan vaikuttamisen mahdollisuudet sekä itsestäkertominen vievät suhdetta uudelle tasolle.

Vuorovaikutteiset leikit ovat uudenlainen tapa pelata. Juontajien tuttuus tuo käyttäjälapselle mahdollisesti uudenlaisen kokemuksen verraten esimerkiksi television katseluun. Jos lapsi on mieltynyt tuttuun juontajaan televisiosta, pääsee hän niin sanotulle uudelle tasolle, leikkimään ja tekemään asioita yhdessä juontajan kanssa.

Jos lapsi mieltyy tietyn ajan kuluessa televisioesiintyjään, voidaan ajatella, että vuorovaikutteinen toiminta verkkoympäristössä tutun juontajan kanssa antaa lapselle uudenlaisen mahdollisuuden ja kokemuksen. Kuten aiemmin todettiin, parasosiaalisen suhteen myötä voidaan ajatella, että lapsen ja juontajan välillä on samankaltaisia piirteitä kuin ystävyysuhteiden kehityksissä.

Parasosiaalinen ystävä syntyy television katsojalle televisioesiintyjästä, jos esiintyjä paljastaa henkilökohtaisia asioita itsestään. Tunne siitä, että katsoja tuntee esiintyjän, syntyy juuri itsestäkertomisen avulla. Havainnointiaineiston perustella ei voida kuitenkaan päätellä tutkimushenkilöiden tuntemuksia. Vuorovaikutteisten leikkeistä voidaan kuitenkin olettaa, että lapsen pääsee vielä uudenlaiselle tasolle tutun juontajan kanssa, koska hän pääsee vaikuttamaan konkreettisesti juontajan toimintaan ja saa juontajalta aina reaktion ja palautteen valitsemastaan toiminnasta.

5 PROJEKTIN KOONTIA

Pikku Kakkosen nettiuudistuksen tavoitteena oli erityisesti teknisten osien yhtenäisyys ja talon sisällä tuotettujen sisältöjen kehittäminen. Tavoitteena uudistuksen myötä oli myös mobiili- ja tablettilaitteilla käytettävän sovelluksen julkaiseminen. Pikku Kakkosen sovellus mobiili- ja tablettilaitteille on ollut käytössä syksystä 2012 asti. Sovellus pitää sisällään vuorovaikuttavia leikkejä ja muutamia muita pelejä, joten tarjonta on suppeampi kuin verkkosivustolla kokonaisuudessaan. Kosketusnäytöillä toimivat sisällöt ovat kuitenkin erityisen helppokäyttöisiä jo aivan pienillekin lapsille, koska hiirenkäyttöä ei kosketusnäytöillä tarvita. Tablettilaitteiden ja -sisältöjen yleistymisen mahdollistaa pienten lasten osallistumisen vuorovaikutteisten leikkien pelaamiseen. Tämä tarkoittaa sitä, että kohderyhmästä nuoremmatkin käyttäjät saattavat lisääntyä sisältöjen käyttäjäryhmänä.

Vuorovaikutteiset leikit ovat Pikku Kakkosen netin oman konsepti, joka yhdistää tv:n ja netin toteutus- ja tuotantotapoja. Tässä projektissa vuorovaikutteisia kokonaisuuksia on tarkasteltu niin käytännön kuin empiirisen tutkimuksen näkökulmasta. Seuraavassa osiossa koontia projektin empiirisen osuuden tuloksista.

Projektin empiirisen tutkimuksen tavoitteena oli selvittää lapsen osallistumista juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen Pikku Kakkosen netissä. Tutkimus toteutettiin havainnoimalla lapsia Pikku Kakkosen vuorovaikutteisia leikkejä pelatessaan. Tässä luvussa tarkastellaan tutkimuksen tuottamia tuloksia ja niiden vastaavuutta tutkittavaan ilmiöön.

Pikku Kakkosen netti ja sen vuorovaikutteiset leikit tutkimuskohteena on erityislaatuinen, ja juurin sen takia suoranaisia aiempia verrattavissa olevia tutkimuksia ei ole tehty. Tutkimuksen taustaa on pyritty luomaan samankaltaisten tilanteiden ja ilmiöiden vertailulla. Sen kautta on pystytty kokoamaan pohja sille, miten lapsen osallistumista voidaan määritellä yhtäläisyyksien ja eriyävyyksien kautta aiempaan tutkimustietoon.

Tässä luvussa käydään läpi projektin empiirisen osuuden kolmen tutkimuskysymyksen kautta ilmenneet tulokset ja yhteenvetoa sille, miten lapsen osallistuminen nähdään vuorovaikutteisten leikkien aikana. Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen lapsen osallistumistavoista juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen saatiin kattava vastaus. Lapsen osallistuminen oli voimakasta sanallista ja sanatonta viestintää. Lapsen osallistuminen jaettiin viiteen kategoriaan, jotka olivat *äännähdykset*, *puhe/puhuminen*, *ilmeet/eleet*, *liikkeet/liikkuminen ja katse*.

Kokonaisuudessa lapsen osallistumista oli paljon, ja se oli monipuolista. Lapsen osallistuminen tapahtui äänen, puheen, ilmeiden ja eleiden, liikkeiden, liikkumisen ja katseen kautta. Toisen tutkimuskysymyksen avulla pystyttiin vastaamaan siihen, millaiset tilanteet ja juontajan simuloima vuorovaikutuskäyttäytyminen on yhteydessä lapsen osallistumiseen.

Kaikki puheen juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisen kategoriat osallistivat lapsia omalta osaltaan. Juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen tuotti tyypillisesti lapsissa vähintäänkin ilmeillä ja eleillä reagoitua, sekä hymyilyä että nauramista. Hymyileminen ja nauraminen olivat yleisimpiä tapoja reagoida juontajan vuorovaikutukseen. Lapset osallistuivat lähes kaikkiin juontajan vuorovaikutuksen kategorioihin myös huudahduksilla, kehumalla ja kommentoimalla. Juontajan kysymykset, ohjeet ja palautteet aktivoivat lapsia osallistumaan liikkumalla ja liikehtimällä.

Juontajan kysymykset ja ohjeet innostivat lapsia vastaamaan kysymyksiin ja ohjeisiin. Lapselle kohdistettu suora puhe aktivoi lapsia erittäin merkittävällä tavalla. Ohjeet ja palautteet saivat myös lapset toistamaan ja matkimaan juontajan puhetta useasti. Voidaan ajatella, että puhetta kuunneltiin tarkasti, ja toistaminen voi kertoa siitä, että lapset olivat kiinnostuneita ja sisäistivät ohjeita paremmin. Palautteiden toistaminen luultavasti johtui lapsen yleisimmin innostuneisuudesta, kun tuttu juontaja kehuu tai kommentoi lapsen toimintaa.

Juontajan ilmeisiin ja eleisiin, ääniin, liikkeisiin ja reaktioihin liittyvää osallistumista yhdistää lapsen hymyileminen ja nauraminen. Myös juontajan toiminnan matkiminen toteutui jokaisessa juontajan edellä mainitussa kategoriassa. Lapsia osallisti erityisesti juontajan liikkeet, ilmeet ja eleet, äänet ja erilaiset reaktiot.

Kehuminen, kommentointi ja huudahdukset olivat lapsen yleisiä osallistumistapoja juontajan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Juontaja aktivoi lapsia erityisesti toiminnallaan kommentoimaan, kehuaan ja ihastelemaan erilaista toimintaa. Mielenkiintoista oli se, että juontajan liikkeitä matkittiin lähes aina, jos liike oli huomattavan iso ja selkeä. Liikkumalla osallistumista aiheutuikin juontajan äänten, liikkeiden ja reaktioiden myötä.

Juontajan erilaiset reaktiot aiheuttivat lapsissa useasti myös vihjeiden ja ohjeiden kertomista juontajalle. Kun lapselle annetaan mahdollisuus vaikuttaa juontajan toimintaan, lapsi ei välttämättä ollut tyytyväinen toimintansa tuottamaan reaktioon, joten lapsi osallistui kertomalla vihjeitään juontajalle.

Tutkimusaineiston pohjalta pystyttiin määrittelemään juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisen yhteyttä lapsen osallistumiseen. Juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisellä on ilmeisen suuri merkitys siihen, miten lapsi osallistuu juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen. Tietynlainen esimerkiksi liian pitkä tarinallinen puhe, tapahtumien tai samojen juontajien toistuvuus ja haastavuuden puuttuminen eivät suoranaisesti heikentäneet lapsen osallistumista, mutta eivät myöskään lisänneet osallistumisen tasoa. Tilanteita voidaan kutsua neutraaleiksi tilanteiksi lapsen osallistumisen kannalta.

Kolmannen tutkimuskysymyksen kautta pyrittiin selvittämään sitä, millaista suhdetta lapsen osallistuminen juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen ilmentää. Suhteen ilmentymistä verrattiin perinteiseen vuorovaikutussuhteen määritelmään sekä parasosiaalisen suhteen tekijöihin. Lapsen ja juontajan suhteen voidaan todeta olevan erityislaatuinen, juuri sen vuorovaikutteisen luotteen takia.

Lapsen ja juontajan suhde on vuorovaikutteinen, vaikkakin juontajan vuorovaikutuskäyttäytyminen on simuloitua ja vaihtoehdot ovat ennalta määriteltäviä

ja suunniteltuja. Tärkeää suhteessa on niin sanottu illuusio siitä, ikään kuin juontajan vuorovaikutuskäyttäminen olisi käyttäjälapselle kohdistettua juuri siinä tilanteessa, kun lapsi pelaa vuorovaikutteisia leikkejä.

Jos lapsen ja juontajan suhdetta ja vuorovaikutusta ajatellaan sosiaalisen läsnäolon teorian näkökulmasta, voidaan löytää paljon yhtäläisyyksiä. Sosiaalisen läsnäolon teoria korostaa interpersonaalisen läheisyyden, kontaktin ja tunteiden merkitystä teknologiavälitteisessä vuorovaikutuksessa. Sosiaalinen läheisyys ilmenee visuaalisten viestien, kuten kasvoniilmeiden, eleiden ja katsekontaktin kautta. (Thurlow, Lengel & Tomic 2004.) Thurlow, Lengelin ja Tomicin (2004, 48-49) mukaan Shortin, Williamsin ja Christien (1976) määrittely sosiaalisesta läsnäolosta viittaa siihen, että mitä vähemmän vuorovaikutuksessa on visuaalisia viestejä, sitä enemmän vuorovaikutus on tehtäväorientoitunutta suhdeorientoituneen sijaan.

Sosiaalisen läsnäolon teoriaan peilaten, lapsen ja juontajan vuorovaikutus on hyvin suhdeorientoitunutta, koska lapsi on juontajan kanssa ikään kuin kasvokkainviestintätilanteessa. Vuorovaikutuskäyttäytyminen juontajan puolelta on simuloitua, mutta visuaalinen läsnäolo on erittäin voimakasta, onhan juontaja kuitenkin läsnä ruudulla ja kohdistaa vuorovaikutuskäyttäytymisensä suoraan käyttäjälapselle.

Cortesen ja Seon (2012) mukaan Bioccan, Harmsin ja Burgoonin (2003) mielestä sosiaalinen läsnäolo on tunnetta siitä, että on ihmisten kanssa ympäristössä, jota määrittää saavutettu jaettu ymmärrys ja tietoisuus toisista. Lapsen käsityksiä siitä, miten juontajan läsnäolo koetaan, on mahdotonta määrittellä havainnointiaineiston perusteella.

Yhteenvetona lapsen osallistuminen juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen on voimakasta ja aktiivista. Juontajan vuorovaikutuskäyttäytymisellä pystytään vaikuttamaan lapsen osallistumisen määrään ja osallistumistapoihin. Tietynlaisella vuorovaikutuksella mitä luultavammin voidaan tuottaa tutkimustulosten perusteella haluttua osallistumista. Lapsen ja juontajan suhdetta voidaan ajatella vuorovaikutteisena erityislaatuisena suhteena, joka syntyy juontajan simuloiman vuorovaikutuskäyttäytymisen kautta.

Suhdetta voidaan mahdollisesti vahvistaa vuorovaikutteisten leikkien kautta aktivoimalla lapsia osallistumaan entistä enemmän.

Projektin tavoitteena oli selvittää, miten koko verkkosivustoa saataisiin enemmän lapsia osallistavaksi ja innostavaksi. Projektin empiirinen osuus vastaa omalta osaltaan siihen, millä keinoin sisältöjä voidaan mahdollisesti kehittää osallistavammiksi kokonaisuuksiksi lapsille. Tärkeä huomio sivuston suunnittelussa oli se, että netin ja television yhteys voimistuisi, tarkoittaen juuri juontajien läsnäoloa myös netissä. Juontajat ovat läsnä nettisivustolla monipuolisesti. Juontajien läsnäolo on ilmeisintä vuorovaikutteisissa leikeissä, mutta juontajat esiintyvät myös heti sivustolle siirryttäessä ja esimerkiksi pelien ja aktiviteettien sisältöjuonnoissa.

Projektin tavoitteena oli myös aktivoida, osallistaa lapsia sekä tehdä uudella tavalla vuorovaikutteinen ja visuaalisia virikkeitä sisältävä sivusto alle kouluikäisille lapsille. Lapsia on pystytty osallistamaan vuorovaikutteisten leikkien avulla. Kevään 2012 käyttäjätestausten perusteella Pikku Kakkosen netin visuaalinen puoli kiinnostaa lapsia, sekä antaa hyviä virikkeitä lasten toiminnalle verkkoympäristössä.

Pikku Kakkosen omien sisältöjen tuotannon laatua haluttiin myös kehittää pysyvämmäksi ja järjestelmällisemmäksi. Projektin prosessikuvaus jäsentää tuotantoprosessia ja omalta osaltaan selkeyttää sen kulkua.

6 PROJEKTIN ARVIOINTI

Projektin onnistumista voidaan arvioida monesta näkökulmasta. Tutkijan oman osaamisen kehittyminen projektin myötä on ollut huomattavaa. Prosessien ja sisällöntuottamisen kehittäminen ja toteuttaminen ovat syventäneet tukijan osaamista erityisen paljon. Mahdollisuus olla mukana kehittämässä ja luomassa ainutlaatuisia sisältöjä ja kokonaisuuksia on korvaamaton. Oman työn kehittymistä olisi pitänyt kirjata ja seurata tarkemmin työn ohessa, jotta omaa oppimista voisi jälkikäteen tarkastella. Oman työn tuloksia, eli vuorovaikutteisia leikkejä olisi voinut testata uudelleenkin myöhemmässä vaiheessa, koska leikit kehittyivät projektin aikana huomattavasti. Aivan ensimmäisten leikkien julkaisun jälkeen leikit ovat monipuolistuneet ja laajentuneet.

Osittain uudistuksen vaikuttavuuden ja toimivuuden tarkkailua ei pystytty tekemään julkaisun jälkeen resurssipulan takia. Ottaen huomioon työryhmän pienuuden, on kokonaisuus uudesta nettisivustosta sovellukseen on kuitenkin merkittävä ja toteutukseltaan hyvä saavutus.

Projektin empiiristä osuutta tarkastellaan laadullisen tutkimuksen neljän arviointikriteerin kautta. Lincoln ja Guba (1985) määrittivät laadullisen tutkimuksen neljä arviointikriteeriä, jotka ovat uskottavuus, siirrettävyys, varmuus ja vahvistettavuus. Tätä tutkimusta pyritään arvioimaan edellä mainittujen neljän kriteerin avulla mahdollisimman yksityiskohtaisesti eritellen. Lincolnin ja Guban (1985) laadullisen tutkimuksen arviointikriteerit sopivat tämän tutkimuksen arviointiin paremmin, kuin esimerkiksi yleensä määrällisen tutkimuksen arvioinnissa käytetyt reliabiliteetin ja validiteetin käsitteet.

Tutkimuksen uskottavuudella tarkoitetaan toimintoja ja toimintatapoja, jotka nostavat todennäköisyyttä luotettavien havaintojen tekemiseen aineiston analysoinnissa ja käsittelyssä (Lincoln & Guba 1985). Tutkijan on tarkistettava vastaavatko tutkittavan käsitykset tutkijan omia tulkintoja ja käsitteellistämisiä. Tutkittava ei kuitenkaan välttämättä pysty erittelemään käsityksiään

tutkimustilanteen jälkeen, jolloin tarkistaminen muodostuu haasteelliseksi ja mahdollisesti tarpeettomaksi. (Eskola & Suoranta 2008.) Tutkimuksen uskottavuutta pystyy siis lisäämään tarkalla aineiston, sen keruun ja analysoinnin kuvauksella. Aineiston perusteella tehtävät tulkinnot tulisi myös valita ja perustella tarkasti.

Tämän tutkimuksen havainnoimalla kerätty aineisto pyrkii kuvaamaan lapsen osallistumista juontajan simuloimaan vuorovaikutuskäyttäytymiseen mahdollisimman tarkasti. Tutkimushenkilöiden määrä on haastava kysymys arvioitavaksi. Laadullisella tutkimuksella pyritään kuvaamaan jotain tapahtumaa, ymmärtämään tiettyä toimintaa tai antamaan teoreettisesti mielekäs tulkinta jostakin ilmiöstä, eikä sillä pyritä tilastollisiin yleistyksiin (Eskola & Suoranta 1998). Sen takia tässä tutkimuksessa käytettiinkin niin sanottua harkinnanvaraista näytettä. Harkinnanvarainen näyte perustuu suhteellisen pieneen tapausmäärään, eikä aineiston suuri määrä ole taakka tutkimuksen onnistumiseen (Eskola & Suoranta 1998). Tämän tutkimuksen tutkimushenkilöiden määrä rajattiin aineistonkeruumenetelmän haastavuuden perusteella kuuteen tutkimushenkilöön. Aineiston analysointi vaati mikrotason analyysiä, jolloin kovin suuri tutkimushenkilöiden määrä ei ole tarkoituksenmukaista.

Tutkimustilanne pyrittiin järjestämään niin, että mahdolliset häiriötekijät minimoitiin. Lapsia kuvattiin kahden kameran avulla, jotta kaikki lapsen toiminta saatiin tallennettua analyysiä varten. Tutkimusaineiston koodaus tehtiin asiatarkesti litteroiden, jolloin kaikki juontajan vuorovaikutus ja lapsen osallistuminen kirjattiin videoilta aikakoodien kanssa. Tämä toimintatapa lisää omalta osaltaan aineiston ja analyysin luotettavuutta. Aineistoon ja yksittäisiin tapahtumiin pystyttiin palaamaan helposti, koska jokainen tapahtuma oli kirjattu aikakoodin kanssa. Aineisto käsiteltiin systemaattisesti ja tarkasti, jolloin jokainen videolta koodattu tapahtuma käytiin läpi ja luokiteltiin omaan kategoriaansa.

Siirrettävyys laadullisen tutkimuksen teossa on haastava arvioinnin kohde. Siirrettävyys määritellään tutkimustulosten vertauskelpoisuudeksi vastaavanlaisiin tutkimustilanteisiin tai sillä tarkoitetaan myös tutkimuksen toistettavuutta. Määrällisen tutkimuksen arvioinnissa kyseessä olisi ulkoisen validiteetin arviointi. Termiä ulkoisen validiteetin arviointi, on lähes mahdotonta käyttää laadullisen

tutkimuksen arvioinnissa, jos otetaan huomioon sen tarkka merkitys. Tärkeää onkin tuottaa mahdollisimman tarkka kuvaus aineiston keruusta, jolloin tutkimus olisi mahdollisesti toistettavissa tai siirrettävissä. (Lincoln & Guba 1985.)

Tarkka kuvaus aineiston keruusta on ehdoton siirrettävyyden varmistaja, jolloin tutkimusmetodin hyviä puolia ja kriittisemmin mietittäviä asioita on tuotu esille ja käsitelty rehellisesti. Tässä tutkimuksessa aineiston keruussa on otettu huomioon lapsen jännittäminen ja mahdollinen osallistumisen rajoittuneisuus. Tutkimustilanne on lapselle jännittävä, ja siirrettävyyden kriteeriä ajatellen, jatkossa havainnointi kannattaisi mahdollisesti suorittaa pienemmillä kameroilla.

Lapset huomasivat tutkimustilassa olevat kamerat. Vilkuilemista kameraan päin tapahtui usein tutkimustilanteiden alussa, jolloin lapset vielä tiedostivat kamerat paremmin kuin tutkimustilanteiden lopussa. Lapset saattoivat vilkuilla kameroita myös leikkien välissä. Pienemmät kamerat ajaisivat sitä etua, ettei lapsi kiinnittäisi kameroihin niin suurta huomiota, ja muutenkin jännittävä tilanne saattaisi helpottaa lapsen näkökulmasta.

Tutkimuksen siirrettävyyttä analysoidessa voidaan palata tutkijan aiempiin kokemuksiin, joiden perusteella lapsen osallistumisesta ollaan saatu samankaltaisia tuloksia. Tutkija on suorittanut samankaltaisia havainnointitilanteita keväällä 2012, jolloin havainnointitilanteiden tuottamaa tietoa käytettiin täysin työhön liittyviin tarpeisiin. Lapset olivat huomattavasti rennompia, kun tilanteet suoritettiin lasten kotona. Aiempien havainnointitilanteiden perusteella voidaan olettaa, että lapsen osallistuminen on voimakkaampaa, kun lapsi on kotona tutussa ympäristössä, ilman liikoja jännitystekijöitä. Toisaalta havainnointi suoritettiin aiemmin vain yhdellä pienellä kameralla, joka ei taas anna niin tarkkaa analyysimahdollisuutta, kuin kahdella kameralla kuvaaminen.

Lapsien jännittäminen omalta osaltaan vaikutti lasten osallistumiseen, mutta aiempien havainnointien ja tämän tutkimuksen havainnointitilanteiden perusteella molemmissa tilanteissa on havaittavissa samankaltaista osallistumista. Asia, joka oli tutkijan mielestä merkittävä eroavaisuus, oli mahdollinen rennompia osallistuminen kotioiloissa. Tutkijan on kuitenkin hyväksyttävä se, että tutkimustilanteet eivät aina

pysty vastaamaan aitoa tilannetta kotioloissa, mutta se ei silti tee tutkimuksesta epäluotettavaa.

Aineiston käsittelyssä on otettu huomioon, että lapset kiinnittivät välillä huomiota tutkijaan, jolloin tilanteet, joissa lapsi ei esimerkiksi puhu juontajalle, vaan tutkijalle, on pyritty eliminoimaan. Lapset saattoivat kysyä tutkijalta juontajista tai sisällöistä sekä myös välillä kommentoivat sisältöjä tutkijalle.

Sama tutkimustilanne ja tutkimusolosuhteet takaavat taas verrattavissa olevia tuloksia eri tutkimushenkilöiden kesken. Samanlainen tutkimustilanne jokaisen tutkimushenkilön kohdalla siis osaltaan lisää luotettavuutta, jolloin tilanteet eivät vaihtele alituisesti eri tutkimushenkilöiden kohdalla. Tutkimuksen pyrkimyksenä oli luoda lapselle turvallinen tilanne, jossa lapsi ei suuremmin jännitä, vaan saa rauhallisen ja kiireettömän tilanteen pelaamiseen keskittymiseen.

Kuudesta tutkimustilanteesta yksi tilanne erosi muista. Ennakko oletuksena oli siis se, että lapsi jää tutkimustilaan yksin tutkijan kanssa. Yhden lapsen kohdalla jännitys oli niin suurta, että tutkija näki parhaaksi, että tutkittavan äiti jäi paikalle tueksi. Tämä osoittautui hyväksi valinnaksi, ottaen huomioon lapset erityislaatuina tutkimushenkilöinä. Yhden tutkimushenkilön erilainen tilanne tekee siis pienen poikkeaman havainnointiasetelmassa. Loppujen lopuksi tutkimushenkilön äidin läsnäolon vaikutus jäi vähäiseksi, se luultavastikin auttoi äidin osallistumisen ilmenemistä, joka olisi voinut jäädä erittäin vähäiseksi muutoin.

Laadullisessa tutkimuksessa pääpaino onkin tutkijan tulkinnoilla ja analyysillä, jolloin toinen tutkija voi mahdollisesti päätyä erilaisiin tuloksiin, ilman että sitä pidetään tutkimusmenetelmän heikkoutena tai tutkimuksen heikkoutena. Tärkeintä tutkijan kannalta on erityisesti tutkimuksen tarkka kuvaus tutkimuksen toteuttamisesta, mikä lisää tutkimuksen uskottavuutta huomattavasti. (Hirsjärvi & Hurme 2000.) Tässä tutkimuksessa onkin pyritty tutkimustilanteen ja tutkimuksen toteuttamisen tarkkaan ja rehelliseen kuvaukseen, jotta vastaavanlaisen tutkimusasetelman tai metodin hyödyntäminen jossain toisaalla olisi mahdollista.

Tutkimuksen varmuutta voidaan lisätä ottamalla huomioon tutkijan ennakkoletukset (Eskola & Suoranta 2008). Vaikka tutkija työskenteleekin läheisesti tutkimuksen kohteena olevien Pikku Kakkosen netin vuorovaikutteisten leikkien parissa, on etäisyyttä pyritty ottamaan, jotta realistinen analyysi ja aineiston käsittely toteutuisi. Mielipiteen heijastuminen tai ennakkoletukset eivät ole vaikuttaneet aineiston analysointiin tai tuloksiin. Havainnot ja päätelmät on tehty täysin aineistoon pohjautuvien tapahtumien pohjalta.

Viimeisellä laadullisen tutkimuksen arviointikriteerillä, eli vahvistuvuudella tarkoitetaan sitä, onko tutkimustulokset linjassa muita vastaavia ilmiöitä tarkastellessa (Eskola & Suoranta 2008). Tutkimuksen havaintoja on vertailtu ja pohdittu jo olemassa olevien teorioiden ja määrittelyjen kautta. Kun tutkitaan hyvin spesifiä asiaa, on mahdotonta etsiä täysin vastaavaa tutkimustietoa havaintojen tueksi. Tässä tutkimuksessa onkin pyritty siihen, että samankaltaisista tilanteista tutkimustilanteista kerätty tieto vastaa omilta osiltaan tutkimuksessa tehtyihin havaintoihin. Tutkimuksen ilmiöitä on määritelty osittain samankaltaisten ilmiöiden rinnalla, joka lisää tutkimuksen vahvistuvuutta.

Vuorovaikutteisissa sisällöissä ja niiden kehityksessä onnistuttiin niiltä osin, mihin resurssit riittivät. Jo julkaistuja vuorovaikutteisia leikkejä tulisi seurata ja kehittää alituisesti. Tällä hetkellä seurantaa ei tehdä muuta kuin käyttäjälukujen osalta. Projektin empiirisen osion tutkimustulokset auttavat sisältöjen kehittämistä ja suunnittelua merkittävästi, mutta kehitystyön tulisi olla alituista tarkkailua ja pienten sekä isompien testausten tekemistä.

Visuaalisuuden ja äänimaailman merkitys korostuu nettisivuston suunnittelussa ja siihen tulisi panostaa entistä enemmän tulevaisuudessa. Visuaalinen ilme oli lapsia kiinnostava ja innostava, ainakin kevään 2012 käyttäjätutkimuksen perusteella. Tavoitteena olikin visuaalisesti yhtenäinen kokonaisuus, jossa onnistuttiin hyvin. Leikkien äänimaailman tärkeys korostui projektin empiirisen osuuden tuloksissa. Äänisuunnitteluun ja äänimaailmaan lasten sivustolla tulisi panostaa paljon, koska lapset aktivoituvat äänistä ja äännähdyksistä.

Projektin aikana Pikku Kakkosen netin tuotantoprosesseja on pystytty kehittämään, mutta silti prosessit kaipaisivat lisää resursseja toteutukseen. Nettitiimillä tulisi olla alituista sisällön suunnittelua ja kehittelyä, eikä sisältöjen suunnittelu voi jatkossa keskittyä lyhyempään aikaperiodiin. Uusia sisältöjä tulisi kehitellä alituisesti ja pyrkiä oppimaan vanhoista sisällöistä ja niiden toteuttamisesta jotain uutta. Pikku Kakkosen nettitiimi kaipaisi vakituista nettitoimittajaa netin suunnittelu- ja kehitystyöhön.

7 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimus kokonaisuudessaan pystyy antamaan kattavan kuvauksen lapsen osallistumisesta vuorovaikutteisen verkkoympäristön käytössä. Tulevaisuudessa tilanteita voisi lähteä tutkimaan monesta eri näkökulmasta, esimerkiksi lasten kokemusten kautta. Vaikkapa lapsien haastattelun avulla saataisiin tietoa myös siitä, miten lapset kokevat vuorovaikutustilanteen tutun juontajan kanssa. Tieto olisi varmasti arvokasta niin käytännön kuin tieteen näkökulmasta.

Osallistumista verkkoympäristössä voi olla hyvin monen tasoista, eikä osallistumisen tasoa pysty välttämättä arvottamaan. Kysymys siitä, millainen osallistuminen on arvokasta tai haluttua herättää myös kysymyksiä. Lapset ovat taitotasoltaan ja persoonaltaan erilaisia yksilöitä. Mielenkiintoista olisi esimerkiksi se, miten persoona tai taitotaso vaikuttaa lapsen aktiivisuuteen verkkoympäristöjä käytettäessä.

Monenlaiset asiat vaikuttavat sisältöjen kehittämiseen ja kehittymiseen. Tällöin resurssien puute voi myös vaikuttaa sisältöjen laatuun ja käytettävyyteen. Verkkosisällöt ovat tavattoman suosittuja jo erittäin pienten lasten keskuudessa, jolloin tulevaisuuden suunta on pienten lasten vielä aktiivisempi verkkosisältöjen käyttö. Näenkin tutkimuskohteen erityisen ajankohtaisena ja merkityksellisenä siinä suhteessa, miten verkkosisältöjä pystyttäisiin kehittämään vielä vuorovaikutteisemmiksi ja osallistaviksi.

Mahdollisuudet tutkimustiedon hyödyntämiseen myös aikuisille suunnattujen verkkosisältöjen tuottamiseen ovat olemassa. Esimerkiksi viestinnässä ja markkinoinnissa tuttujen henkilöiden esiintyminen voisi tuoda etuja mainostettavalle tuotteelle, kun mainonnan vuorovaikutteisuutta lisättäisiin. Tämä vaatisi tietysti sitä, että käyttäjä tai asiakas haluttaisiin osallistaa jonkinlaiseen toimintaan, jonka kautta yllättävätkin tulokset aikuisten keskuudessa olisi mahdollisia.

Lapset kohderyhmänä on haastava internetin käyttäjäryhmä. Nykyään yleistyneet tablettilaitteet ja älypuhelimet poistavat pikkuhiljaa television välineenä sisältöjen

seuraamiseen. Tv-ohjelmat ovat verkossa konkreettisesti katsottavissa, ja lapselle tv-ohjelma on silti ihan sama asia, tuli se tabletilaitteen kautta tai tv:n välityksellä. Tämä korostaa juuri erityisesti sitä, miten lasten verkkosisältöihin ja tv-sisältöihin tulisi saada suurempi yhteys, eikä voida olettaa, että pieni lapsi ymmärtää nettisivun ja tv-ohjelman eroa, jos ohjelma ja sivusto edustavat samaa konseptia.

KIRJALLISUUS

- Aarnos, E. 2007. Kouluun lapsia tutkimaan: havainnointi, haastattelu ja dokumentit. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I*. Jyväskylä: PS-Kustannus, 170-183.
- An, S. & Stern, S. 2011. Mitigating the effects of advergames on children. Do advertising breaks work? *Journal of Advertising* 40, 43–56.
- Biocca, F., Harms, C., & Burgoon, J. 2003. Toward a more robust theory and measure of social presence: Review and suggested criteria. *Presence* 12, 456–480.
- Burgoon, J. K., Guerrero, L. K. & Floyd, K. 2010. *Nonverbal communication*. New York: Pearson.
- Cathcart, R. & Gumpert, G. (1983) 1986. Mediated interpersonal communication: Toward a new typology. Teoksessa G. Gumpert & R. Cathcart (toim.) *Inter/Media. Interpersonal communication in a media world*. New York: Oxford University Press, 26-40.
- Cortese, J. & Seo, M. 2012. The role of social presence in opinion expression during FtF and CMC discussions. *Communication Research Reports* 29, 44-53.
- Endestad, T., Heim, J., Kaare, B., Torgersen, L. & Brandtzæg, P. 2011. Media User Types among Young Children and Social Displacement. *Nordicom Review* 32, 17-30.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Gayle, B. M. & Preiss, R. W. 2002. An overview of interactional processes in interpersonal communication. In M. Allen, R. W. Preiss, B. M. Gayle & N. A. Burrell (Eds.) *Interpersonal communication research: Advances through meta-analysis*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 213-226.
- Grönfors, M. 2007. Havaintojen teko aineistonkeräyksen menetelmänä. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I*. Jyväskylä: PS-Kustannus, 151-167.
- Guerrero, L. K., Andersen, P. A. & Afifi, W. A. 2007. *Close encounters*. 2nd ed. Thousand Oaks: Sage.
- Herring, S. C. 1996. Introduction. Teoksessa S. C. Herring (toim.) *Computer-mediated communication*. Amsterdam: Benjamins, 1–10.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Helsinki University Press.

- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.
- Holmes, J. 2011. Cyberkids or divided generations? Characterising young people's internet use in the UK with generic, continuum or typological models. *New Media & Society* 13, 1104-1122.
- Horton, D. & Wohl, R. R. 1956. Mass communication and the para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry* 19, 215-229.
- Koivusalo-Kuusivaara, R. 2007. Lapset, media ja symbolinen vuorovaikutus. Suomalaisten, saksalaisten ja englantilaisten lasten mediasuhteen tarkastelua. Helsingin yliopisto. Viestinnän julkaisuja 14.
- Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. 1985. *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills: Sage.
- Littlejohn, S. W. 2002. *Theories of human communication*. 7th ed. Belmont: Wadsworth.
- Livingstone, S., Holden, K. J. & Bovill, M. 1999. Children's changing media environment. Teoksessa C. Von Felitze & U. Carlsson (toim.) *Children and media*. Göteborg: UNESCO, 39-59.
- Livingstone, S. 2002. *Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment*. London: Sage.
- Mancini, P. 1988. Simulated interaction: How the television journalist speaks. *European journal of communication* 3, 151-166.
- Ólafsson, K. 2011. Is more research really needed? Lessons from the study of children's Internet use in Europe. *International Journal of Media and Cultural Politics* 7, 363-369.
- Palmer, P. 1986. The social nature of children's television viewing. Teoksessa P. Drummond & R. Paterson (toim.) *Television and its audience. International research perspectives*. London: BFI.
- Rogers, L. E. 1998. The meaning of relationships in relational communication. Teoksessa R. L. Conville & L. E. Rogers (toim.) *The meaning of "relationship" in interpersonal communication*. Westport, Connecticut: Praeger, 69-82.
- Rubin, R. B. & McHugh, M. P. 1987. Development of parasocial interaction relationships. *Journal of broadcasting & electronic media* 31, 279-292.
- Schmidt, M. E. & Anderson, D. R. 2007. The Impact of television on cognitive development and educational achievement. Teoksessa N. Pecora, J. P. Murray & E. A. Wartella (toim.) *Children and television*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 65-84.

- Short, J. A., Williams, E. & Christie, B. 1976. *The Social psychology of telecommunications*. London: Wiley.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P. & Gross, E. 2001. New forms of electronic media. Teoksessa D. G. Singer & J. L. Singer (toim.) *Handbook of children and the media*. Thousand Oaks: Sage, 73-99.
- Thurlow, C., Lengel, L. & Tomic, A. 2004. *Computer mediated communication*. London: Sage.
- Trenholm, S. & Jensen, A. 2008. *Interpersonal communication*. 6th ed. New York: Oxford University Press.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Jyväskylä: Tammi.
- Valkonen, T. & Laapotti, T. 2011. Katsaus ryhmän vuorovaikutuksen analysointimenetelmiin. Teoksessa M. Valo, A. Sivunen & V. Laaksonen (toim.) *Prologi. Puheviestinnän vuosikirja 2011*, 44-73.
- Värtö, P. 2000. ”Mies vastaa tekosistaan... siinä missä nainenkin”; Maskuliinisuuksien rakentaminen päiväkodissa. Kuopion yliopisto. Kuopion yliopiston julkaisuja E. Yhteiskuntatieteet 79.
- Walter, J. B. 2011. Visual cues in computer-mediated communication. Teoksessa A. Kappas & N. C. Krämer (toim.) *Face-to-face communication over the internet*. New York: Cambridge University Press, 17-38.
- Wold, T. 2010. Protection and access: To regulate young people’s internet use. *International Journal of Media and Cultural Politics* Volume 6, 63-80.

LIITTEET

LIITE 1: Tutkimushenkilöiden vanhemmille suunnattu yhteydenotto Facebookissa

Auta meitä kehittämään Pikku Kakkosen nettiä!

Olen Salla-Rosa Leinonen, Pikku Kakkoselle työskentelevä Jyväskylän yliopiston opiskelija. Teen puheviestinnän pro gradu -tutkielmaa, jonka tavoitteena on ymmärtää, miten lapset käyttävät Pikku Kakkosen nettiä.

Tutkimukseen haetaan 4- ja 5-vuotiaita lapsia, jotka asuvat Jyväskylässä, katsovat Pikku Kakkosta tai käyttävät Pikku Kakkosen nettiä ja hallitsevat hiiren käytön kohtuullisen hyvin. Tutkimukseen osallistuminen tapahtuu kesä-heinäkuussa. Osallistuneet lapset saavat Pikku Kakkos -aiheisen palkinnon kiitoksena tutkimukseen osallistumisesta!

Jos haluat olla mukana kehittämässä Pikku Kakkosen nettiä, ole ystävällinen ja ota minuun yhteyttä sähköpostitse: salla-rosa.s-r.leinonen@student.jyu.fi.

Ystävällisin terveisin

Salla-Rosa Leinonen

LIITE 2: Yhteydenotto sähköpostitse tutkimuksesta kiinnostuneiden lasten vanhemmille

Kiitos yhteydenotostasi!

Tässä sinulle lisätietoa tutkimuksesta.

Olen Salla-Rosa Leinonen, Jyväskylän yliopiston puheviestinnän opiskelija. Olen työskennellyt Pikku Kakkosessa kuvaaja-toimittajana. Tällä hetkellä teen puheviestinnän pro gradu -tutkielmaa Pikku Kakkosen nettiin liittyen. Tutkimukseni tavoitteena on ymmärtää, miten lapsi käyttää Pikku Kakkosen nettiä.

Tutkimus toteutetaan havainnoimalla lapsen osallistumista Pikku Kakkosen netin käytön aikana. Havainnointitilanteet tallennetaan. Kuvattua materiaalia käytetään vain pro gradu -tutkielmaani. Materiaalia käsitellään ja säilytetään siten, että lapsen henkilöllisyys ei missään vaiheessa paljastu. Aineisto tuhotaan, kunnes pro gradu -tutkielma on valmis.

Havainnointitutkimustilanteet toteutetaan Jyväskylässä kesä-heinäkuussa, tarkemmin Jyväskylän yliopiston Seminaarinmäen kampusalueella rakennuksessa S. Tutkimustilanteen ajankohta voidaan sopia ja järjestää aikataulujenne mukaan aikavälille 26.6.-11.7.2012. Tutkimukseen osallistumiseen on hyvä varata aikaa noin tunti.

Tutkimuksen avulla saadaan arvokasta tutkimustietoa siitä, miten lapsi käyttää Pikku Kakkosen nettiä, jolloin nettiä pystytään kehittämään edelleen toimivammaksi kokonaisuudeksi lapselle. Lapselle on luvassa Pikku Kakkos -aiheinen palkinto osallistumisesta tutkimukseen.

Voisimme seuraavaksi olla yhteydessä puhelimitse, jolloin voimme puhua tarkemmin kaikista yksityiskohdista. Kävisikö, että olisimme yhteydessä (sopiva ajankohta)?

Vastaa mielelläni kaikkiin tutkimukseen liittyviin kysymyksiin sähköpostitse tai puhelimitse.

Pro gradu -tutkielmaani ohjaa:

Lehtori, FT Tarja Valkonen
Jyväskylän yliopiston viestintätieteiden laitos
tarja.valkonen@jyu.fi

Kiitokset jo etukäteen yhteistyöstä!
Ystävällisin terveisin
Salla-Rosa Leinonen
Puheviestinnän opiskelija
Jyväskylän yliopisto
salla-rosa.s-r.leinonen@student.jyu.fi,
+358505003800