

Lasten mediakulttuurit ja varhaiskasvatus

Kuvaileva kirjallisuuskatsaus lasten mediakulttuurien pedagogisesta hyödyntämisestä
varhaiskasvatuksessa

Varhaiskasvatuksen opettajan tutkinto-ohjelma
Kandidaatintutkielma
Kasvatustieteiden tiedekunta
Turun yliopiston opettajankoulutuslaitos, Rauma

Emilia Lehtinen

27.3.2026

Turku

Kandidaatintutkielma

Tutkinto-ohjelma, oppiaine: Kasvatustieteiden kandidaatti, Varhaiskasvatuksen opettajan tutkinto-ohjelma

Tekijä: Emilia Lehtinen

Otsikko: Lasten mediakulttuurit ja varhaiskasvatus – Kuvaileva kirjallisuuskatsaus lasten mediakulttuurien pedagogisesta hyödyntämisestä varhaiskasvatuksessa

Ohjaaja: Yliopistonlehtori Heli Kallio

Sivumäärä: 27 sivua + 4 liitesivua

Päivämäärä: 27.3.2026

Lasten mediakulttuurit muodostavat merkittävän osan lasten jokapäiväisestä arjesta, mikä asettaa varhaiskasvatukselle pedagogisia kysymyksiä niiden huomioimisesta. Varhaiskasvatukseen saapuva lapsi tuo mukanaan sinne koko elämismaailmansa ja varhaiskasvatusta raamittavien asiakirjojen, kuten varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan tämä tulee huomioida osana varhaiskasvatuksen pedagogista toimintaa. Tässä kuvailevassa, integroivassa kirjallisuuskatsauksessa tarkastellaan, mitä lasten mediakulttuureita aikaisempi tutkimus nimeää sekä kuinka varhaiskasvatuksen opettaja voi pedagogisesti hyödyntää lasten mediakulttuureita. Kirjallisuuskatsauksen aineisto koostuu 11 vertaisarvioidusta tieteellisestä tutkimuksesta tai artikkelista, jotka on toteutettu Suomessa, Ruotsissa, Norjassa tai Tanskassa.

Aikaisemman tutkimuksen valossa lasten mediakulttuurit rakentuvat digitaalisten pelien, audiovisuaalisen median, leikkimisen ja digitaalisten laitteiden ympärille sekä kietoutuvat osaksi lasten vertaissuhteita. Lasten mediakulttuurien pedagogista hyödyntämistä voidaan tarkastella kolmella eri toisiaan täydentävällä ulottuvuudella. Ensinnäkin mediakulttuurit toimivat pedagogisen toiminnan lähtökohtina, toiseksi mediakulttuurit kietoutuvat osaksi lasten leikkiä ja luovaa toimintaa ja kolmanneksi ne edellyttävät opettajalta tietoista pedagogista reflektiota. Tulevaisuudessa lasten mediakulttuurinen tutkimus tulisi kohdistua tarkemmin lasten mediakulttuurien ensikäden asiantuntijoihin eli lapsiin. Tämä edellyttää tutkimusmenetelmiä, jotka mahdollistavat lasten osallisuuden ja kanssatutkijuuden.

Avainsanat: lasten mediakulttuuri, mediakasvatus, pedagoginen toiminta, varhaiskasvatus

Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
2	Teoreettinen viitekehys	7
2.1	Ohjaavat asiakirjat	8
2.2	Mediakasvatus	9
2.3	Lasten mediakulttuurit ja sosiokulttuurinen toimijuus	9
3	Tutkimusmenetelmä	12
3.1	Aineiston hankinta	12
3.2	Aineiston analysointi	13
3.3	Eettisyys ja luotettavuus	14
4	Tulokset	16
4.1	Lasten mediakulttuurit	16
4.2	Lasten mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen	17
5	Pohdinta	21
	Lähteet	24
	Liitteet	28
	Liite 1. Kirjallisuuskatsauksen aineisto	28

1 Johdanto

Media osana lasten arkea on viime vuosikymmeninä monipuolistunut ja vahvistunut, mikä tekee lasten mediakulttuureista keskeisen osan myös varhaiskasvatuksen arkea (ks. Salomaa, 2016a). Lasten leikit, vaatteet, pelit, lelut ja kirjat pohjautuvat usein lasten mielenkiintoa vangitsevalle mediakulttuurille. Tässä tutkielmassa lasten mediakulttuureilla tarkoitetaan lasten arjessa rakentuvaa monimuotoista mediaympäristöä, joka pitää sisällään niin erilaiset laitteet, mediasisällöt kuin niihin liittyvät käytännötkin (ks. Mulari, 2016, s. 14). Keskeisiä laitteita ovat esimerkiksi tabletit, tietokoneet ja puhelimet. Mediasisältöihin puolestaan lukeutuvat esimerkiksi mediahahmot, -tekstit, -videot ja -kuvat. Laitteiden ja mediasisältöjen lisäksi mediakulttuurit rakentuvat myös lasten luomien merkitysten, leikkien, vertaissuhteiden ja arjen käytäntöjen ympärille. Kaikki nämä yhdistyvät osaksi varhaiskasvatuksen toimintaa esimerkiksi mediakasvatuksen ja lasten mielenkiinnonkohteiden kautta. Mediakasvatuksen keskeisenä lähtökohtana voidaan pitää lasten mediasuhdetta, joka syntyy mediakulttuureissa (Niinistö & Ruhala, 2007, s. 127).

Lasten mediakulttuurien tutkimusta haastaa se, että media on usein tiiviisti limittyntynyt osaksi lasten arkea ja vertaissuhteita (Mulari, 2016, s. 14). Mediakulttuurit tulevat esille lasten toiminnassa välillä hyvinkin nopeasti ja hetkittäin. Aiemmassa tutkimuksessa mediakulttuureita on tarkasteltu jopa negatiivisessa valossa ja kasvattajien keskuudessa arastellen (esim. Mertala & Salomaa 2016; Mulari, 2016). Ne voivat kuitenkin tuoda mukanaan myös monenlaisia mahdollisuuksia osana varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa (esim. Salomaa 2016b; Sommers-Piironen, Valkonen & Salomaa, 2020; Stavholm, Lagerlöf & Wallerstedt, 2023). Tärkeää on huomioida, että lasten mediakulttuureita ei tule nähdä vain ja ainoastaan välineenä, jolla saavutetaan oppimistuloksia. Kasvattajan aito kiinnostus lasten mediakulttuureita kohtaan voi olla tapa syventää kasvattajan ja lapsen välistä suhdetta (Mertala & Salomaa, 2016, s. 171).

Varhaiskasvatuksen rooli mediakulttuurien ja mediakasvatuksen saralla voidaan nähdä myös tasa-arvoistavana (Kontovourki & Tafa, 2020). Lasten oma mediatuottaminen ja -käyttäytyminen ei toteudu tasaisesti eri perheiden välillä (Mertala & Salomaa, 2016, s.

165) ja erilaiset mediakulttuurit rakentuvat usein myös kaupallisuuden sekä lapsen oman kiinnostuksen ympärille, joka luo eriarvoisuutta lasten keskuudessa (Mulari, 2016, s. 14). Lasten medialeikkiä tutkineet Lehtikangas ja Mulari (2016, s. 41–43) tuovat esille sen, kuinka erilaiset mediailmiöt voivat tuoda lapsia yhteen, vaikka kaikki keskusteluun tai leikkiin osallistuneista lapsista eivät edes tietäisi kyseistä mediailmiötä. Saman ilmiön ovat havainneet myös Lagerlöf (2024) sekä Mertala ja Meriläinen (2019) tutkimuksissaan. Havainnot korostavat lasten mediakulttuurien merkitystä lasten vertaissuhteissa. Täten niiden pedagoginen tunnistaminen ei ole ainoastaan didaktinen valinta, vaan myös tasa-arvon näkökulmasta keskeinen.

Eri tutkimusten, selvitysten ja julkisen keskustelun valossa (esim. Mertala & Salomaa, 2016, s. 155; MLL, 2017; Sintonen ym., 2025; Sommers-Piironen & Helmilä, 2016, s. 48–50) mediakasvatus voidaan kasvattajien keskuudessa yhä helposti yksinkertaistaa vain yksittäisen laitteen käyttämiseen ja siihen tutustumiseen. Tämänkaltainen lähestymistapa on hyvin välinelähtöinen. Mediakasvatus tulisi nähdä laajempänä kokonaisuutena, joka ei kuitenkaan poissulje myös keskeisiin mediavälineisiin tutustumista (Mertala & Salomaa, 2016, s. 167). Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (Opetushallitus [OPH], 2022, s. 50) laaja kuvaus mediakasvatuksen sisällöistä väistämättä mahdollistaa sen, että mediakasvatusta voidaan toteuttaa hyvin monella tapaa eri varhaiskasvatusyksiköissä (MLL, 2017; Sintonen ym., 2025). Myös opettajien välillä on eroavaisuuksia sen suhteen, kuinka he määrittelevät ja toteuttavat mediakasvatusta (Salomaa, Mertala & Karila, 2021).

Tässä kandidaatintutkielmassa tarkastelen kuvailevan kirjallisuuskatsauksen avulla, miten lasten mediakulttuurit näyttäytyvät varhaiskasvatusikäisten lasten arjessa aiemmissa tutkimuksissa. Tavoitteenani on jäsentää, millaisia mediailmiöitä tutkimuksissa on nimetty sekä miten ne kytkeytyvät lasten vertaissuhteisiin, leikkiin ja arjen käytäntöihin. Tämän lisäksi tarkastelen, millä tavoin varhaiskasvatuksen opettaja voi hyödyntää lasten mediakulttuureita pedagogisessa toiminnassaan aiempien tutkimusten perusteella. Pyrin tutkielmallani selkeyttämään mediakulttuurien pedagogista merkitystä varhaiskasvatuksen kontekstissa. Lasten mediakulttuureita on tutkittu laajasti, mutta varhaiskasvatuksen pedagogiikkaan kohdentuva kokoava kirjallisuuskatsaus toistaiseksi puuttuu. Tämä tutkielma pyrkii vastaamaan tähän

tutkimusaukkoon kokoamalla ajankohtaista tutkimustietoa lasten mediakulttuureista yhteen.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Mitä lasten mediakulttuureita on nimetty aiemmissä tutkimuksissa?
2. Millä tavoin varhaiskasvatuksen opettaja voi hyödyntää lasten mediakulttuureita pedagogisessa toiminnassaan aiempien tutkimusten perusteella?

Tutkielman teoriatausta nojaa varhaiskasvatusta ohjaaviin asiakirjoihin, mediakasvatusta ja mediakulttuureita käsittelevään tutkimukseen sekä kulttuurisen toimijuuden näkökulmaan. Teoriataustan jälkeen esittelen kuvailevan kirjallisuuskatsauksen tutkimusmenetelmänä sekä aineiston hankinnan ja analyysin vaiheet. Tulososiossa tuon yhteen, miten lasten mediakulttuurit ilmenevät aiemmissä tutkimuksissa ja millaisia pedagogisia mahdollisuuksia niihin liitetään. Lopuksi kokoan yhteen tutkielman keskeiset havainnot ja pohdin jatkotutkimuksen mahdollisia suuntia.

2 Teoreettinen viitekehys

Tutkielmani teoriatausta nojaa keskeisesti varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin [jatkossa VASU] (OPH, 2022) sekä esiopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin [jatkossa EOPS] (OPH, 2016). Nämä ohjaavat asiakirjat määrittelevät suomalaisen varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen pedagogisen viitekehksen. Sekä VASUssa (OPH, 2022) että EOPSissa (OPH, 2016) mediakasvatus ja monilukutaito nähdään osana lapsen kokonaisvaltaista kasvua, oppimista ja kehitystä. Lasten mediakulttuureita ei ole mainittu eksplisiittisesti kummassakaan asiakirjassa, mutta VASUssa (OPH, 2022, s. 50) mediakasvatuksen tehtävän yhteydessä mainitaan *lasten elämään liittyvät mediasisällöt*, jotka tässä tutkimuksessa tulkitaan lasten mediakulttuureita kuvaaviksi.

Ohjaavien asiakirjojen lisäksi aiempi tutkimus on jäsentänyt ja tarkentanut ymmärrystä mediakasvatuksen pedagogisesta ulottuvuudesta. Mediakasvatusta on määritelty esimerkiksi opettajan roolista, lasten toimijuudesta sekä mediakulttuurisista merkityksistä käsin (Mertala & Salomaa, 2016, s. 157). Kaikissa kirjallisuuskatsauksen aineistoissa ei käytetä suoraan nimitystä lasten mediakulttuuri, ja tämän takia käsite toimii tässä tutkielmassa analyttisenä yläkäsitteenä. Tässä tutkimuksessa yhdistän niin digitaalisten laitteiden käytön, medialeikin kuin mediasisältöihin perustuvat opetuskäytänteet mediakulttuureiksi tilanteissa, joissa ne yhdistyvät osaksi lasten arjen merkityksellisiä mediakokemuksia, -sisältöjä tai -käytäntöjä. Lasten mediakulttuurit rakentuvat ensisijaisesti lasten arjessa, mutta osana varhaiskasvatuksen toimintaa mediakulttuurit voivat muovautua myös osaksi varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa.

Teoriaosuudessa tarkastelen ensin VASUn (OPH, 2022) ja EOPSin (OPH, 2016) suhdetta mediakasvatukseen ja monilukutaitoon. Tämän jälkeen käsittelen mediakasvatusta sekä lasten mediakulttuureita tutkimuskirjallisuuden näkökulmasta. Keskeinen tutkimuskirjallinen taustoituu *Solmukohtia* (Mulari, 2016) teoksen ympärille. Teoksessa tarkastellaan laajasti erilaisia näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin sekä mediakasvatukseen usean eri tutkimuksen ja artikkelin avulla.

2.1 Ohjaavat asiakirjat

Mediakasvatus mainitaan selkeästi erillään VASUssa (OPH, 2022, s. 50), mutta EOPSissa (OPH, 2016) mediakasvatusta ei mainita yksiselitteisesti. Kuitenkin mediakasvatukseen liittyvää sisältöä löytyy useammasta eri sisältöalueesta osana VASUa sekä EOPSia. Esimerkiksi VASUn (OPH, 2022, s. 44) mukaan henkilöstö ymmärtää paremmin lasten leikkejä, mikäli he tuntevat lasten kulttuuria ja lapsille suunnattua mediaa. *Minä ja meidän yhteisömme* oppimisen osa-alue VASUssa (OPH, 2022, s. 48) nimeää median yhdeksi keskeiseksi keinoksi ymmärtää lapsen lähiyhteisön monimuotoisuutta. EOPSissa (OPH, 2016, s. 35) *Minä ja meidän yhteisömme* -oppimiskokonaisuudessa mainitaan mediaan tutustumisesta, mediatarjonnan sisältöjen todenmukaisuuden pohdinnasta sekä roolileikkien, satujen ja median kertomusten hyödyntämisestä osana eettistä kasvatusta.

Monilukutaito on yksi laaja-alaisen osaamisen osa-alue sekä EOPSissa (OPH, 2016, s. 18) että VASUssa (OPH, 2022, s. 28). EOPSissa (OPH, 2016, s. 18) monilukutaito tarkoittaa ”-- erilaisten viestien tulkinnan ja tuottamisen taitoja. Se liittyy kiinteästi ajattelun ja viestinnän taitoihin ja kykyyn hankkia, muokata, tuottaa, esittää, arvioida ja arvottaa tietoa erilaisissa ympäristöissä ja tilanteissa.” Molemmissa ohjaavissa asiakirjoissa monilukutaitoon sisällytetään myös medialukutaito sekä se, kuinka monilukutaito luo perustaa muulle oppimiselle.

VASUssa (OPH, 2022) ja EOPSissa (OPH, 2016) korostuu opettajan pedagoginen vastuu mediakasvatuksen toteuttajana. Varhaiskasvatushenkilöstön tehtävänä on suunnitella ja toteuttaa toimintaa, joka tukee lapsen mediasuhteen kehittymistä, osallisuutta ja kriittistä ajattelua. VASUssa (OPH, 2022, s. 24) pedagogiikka määritellään ammatillisesti johdetuksi ja ammattihenkilöstön toteuttamaksi ja suunnitelluksi toiminnaksi, jonka keskeisenä tavoitteena on lasten hyvinvointi ja oppiminen. Pedagogiikka perustuu monitieteiseen, erityisesti kasvatustieteeseen ja varhaiskasvatustieteelliseen tietoon. VASUssa (OPH, 2022) ja EOPSissa (OPH, 2016) painotetaan, että varhaiskasvatukseen tai esiopetukseen saapuessa lapsi tuo mukanaan koko elämänsä maailmansa. Suunnitelmissa korostetaan lapsen kokonaisvaltaisen kasvun, kehityksen ja oppimisen edistämistä. Uusien opittavien

asioiden tulee olla yhteydessä lasten muuhun kokemusmaailmaan ja kulttuuriseen taustaan, jotta oppiminen on parhaalla tavalla mahdollista (OPH, 2022, s. 24).

2.2 Mediakasvatus

Mediakasvatuksen keskeisenä lähtökohtana voidaan pitää lapsen kehkeytyvää mediasuhdetta ja hänen kokemuksiaan mediasta. Mediasuhde sekä kokemukset mediasta rakentuvat eri mediakulttuureissa, joita voidaan tarkastella kasvatuksellisinä resursseina myös varhaiskasvatusympäristössä. (Niinistö & Ruhala, 2007, s. 127.) Varhaiskasvatusikäisten mediakasvatusta Mertala (2016, s. 103–104) kuvaa tavoitteellisena kasvatustoimintana, jossa keskeisiä toimijoita ovat kasvattaja, kasvatettava ja mediakulttuuri. Tässä lähestymistavassa mediakasvatuksen päämääränä nähdään medialukutaidon edistäminen osana varhaiskasvatuksen yleisten kasvatustavoitteiden saavuttamista. VASUssa (OPH, 2022, s. 50) mediakasvatuksen keskeiseksi tehtäväksi määritellään lasten mahdollisuus toimia aktiivisina sekä itseilmaisu eri keinoin omassa yhteisössään.

Kasvattajalle mediakasvatus voi toimia lapsituntemuksen, jaetun ymmärtämisen sekä jopa koko varhaiskasvatuksen kehittämisen mahdollisuutena. Mediakasvatus ei kuitenkaan ole vain yksittäisten mediakulttuurien tuntemusta, vaan se edellyttää kasvattajalta ymmärrystä laajemmin kasvatuksesta, mediasta sekä kasvatuksen ympäristöistä, kuten mediakulttuureista ja medialukutaidosta. Erityisen tärkeää taustalla on median roolin hahmottaminen lasten arjessa. (Mertala & Salomaa, 2016, s. 171–174.) Seuraavaksi tarkastelen lasten mediakulttuureita osana sosiokulttuurista toimijuutta, mikä osaltansa syventää mediakasvatuksen pedagogista ulottuvuutta.

2.3 Lasten mediakulttuurit ja sosiokulttuurinen toimijuus

Solmukohtia -teoksessa (Mulari, 2016) lasten mediakulttuurit liitetään osallisuuden ja lasten oikeuksien kysymyksiin. Lasten mediakulttuurien kuvataan rakentuvan lasten mediasuhteesta, mediankäytöstä sekä median ympärille muodostuvista moniulotteisista sosiaalisista sekä kulttuurisista ilmiöistä. Varhaiskasvatuksen kontekstissa ne nivoutuvat osaksi arkea esimerkiksi leikkien ja vertaissuhteiden kautta. Niinistö ja Ruhala (2007) korostavat mediakulttuurien yhteyttä lasten jokapäiväiseen

elämään, paikalliseen lastenkulttuuriin sekä laajemmin lasten sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Mediakulttuurit rakentuvat osana lasten toimintaa eivätkä rajoitu pelkästään yksittäisiin medialaitteisiin tai -sisältöihin; ne tulisi havaita myös varhaiskasvatuksessa kasvatuksellisenä resurssina.

Lapselle tärkeät mediakulttuurit ja kasvattajan suhtautuminen mediakulttuureihin voidaan nähdä osana lapsen ja kasvattajan välille muodostuvaa kokonaissuhdetta (Mertala & Salomaa 2016, s. 171). Lapset osallistuvat aktiivisesti merkitysten tuottamiseen ja määrittelevät itse, mitkä ilmiöt ja mediakulttuurit ovat heille merkityksellisiä. Tärkeää on tunnistaa lasten sosiokulttuurinen konteksti osana oppimista jo ennen kouluikää (Kontovourki & Tafa, 2020).

Lasten sosiokulttuurinen konteksti ja sen hyödyntäminen pedagogisesti nousevat esille Kontovourkin ja Tafa (2020) digitaalista lukutaitoa käsittelevässä kirjallisuuskatsauksessa, jossa tarkastellaan 80 tutkimusta vuosilta 2010–2017. Kontovourki ja Tafa (2020) tuovat esille, kuinka lapset tulee nähdä aktiivisina toimijoina, joiden merkityksenmuodostus rakentuu vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Tutkijoiden mukaan opettajan tehtävä on tukea ja laajentaa lasten merkityksien muodostamisia sekä varmistaa, että jokaisella lapsella on mahdollisuus seurata omia kiinnostuksenkohteitaan ja osallistua yhteiseen toimintaan. Tärkeinä tekijöinä tukemassa tavoitetta ovat opettajien kouluttaminen sekä tuki erilaisten digitaalisten teknologioiden käyttämiseen. Katsauksessa tutkijat tuovat esiin myös oppiainerajat ylittävän työskentelyn, jossa keskiössä on lapsi itse aktiivisena merkityksen rakentajana.

Tässä tutkielmassa lasten mediakulttuurit ymmärretään lasten arjessa rakentuvina sosiokulttuurisina merkitysjärjestelminä. Mediakulttuurit nähdään potentiaalisina varhaiskasvatuksen pedagogisina resursseina, mikä edellyttää opettajalta kykyä reflektoida ja yhdistää mediakulttuurien merkitys osaksi lasten elämää. Koulumaisen varhaiskasvatuksen ihannoinnin sijaan pedagogiikka tulisi kohdentaa lasten omalle aktiiviselle toiminnalle, sosiaalisen vuorovaikutuksen tukemiselle sekä lapsille itselleen merkitykselliselle toiminnalle (Kontovourki & Tafa, 2020). VASUn (OPH, 2022) ja EOPSin

(OPH, 2016) mukainen varhaiskasvatus perustuu keskeisesti juuri tämänkaltaiselle oppimiskäsitykselle.

3 Tutkimusmenetelmä

Kandidaatintutkielman tutkimusmenetelmänä käytän kuvailevaa kirjallisuuskatsausta. Sen tavoitteena on jäsentää jo tutkitun tiedon pohjalta ilmiöitä ja luoda kokonaiskuvaa valitusta aiheesta (Torraco, 2016; Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 138).

Kirjallisuuskatsauksen avulla luon kokonaiskuvaa siitä, miten lasten mediakulttuureita on aiemmissa tutkimuksissa kuvattu sekä millä tavoin niitä on hyödynnetty pedagogisesti varhaiskasvatuksessa.

Kuvailevan kirjallisuuskatsauksen avulla pyritään löytämään ja yhdistelemään aiemmista tutkimuksista keskeisiä teemoja sekä luomaan niiden pohjalta kokonaiskuvaa tutkimusaiheesta (Salminen, 2011, s. 14; Torraco, 2016). Kuvailevasta kirjallisuuskatsauksesta voidaan erottaa useita eri alalajeja kuten narratiivinen, kartoittava ja integroiva (Salminen, 2011, s. 14–18). Toteutan kandidaatintutkielmani integroivana kirjallisuuskatsauksena, sillä tavoitteenani on tutkia mediakulttuurien pedagogista hyödyntämistä monipuolisesti eri näkökulmista. Integroivalle kirjallisuuskatsaukselle on ominaista, että aineisto voi koostua metodisesti erilaisista tutkimuksista eikä aineiston valinta noudata välttämättä tiukkaa systemaattisuutta. Tämä on tutkielmani kannalta oleellista, sillä lasten mediakulttuureita on tutkittu erilaisin käsittein ja menetelmin. Integroiva katsaus soveltuu hyvin kandidaatintutkielmaani, jossa tavoitteena on eri mediakulttuurien jäsentäminen ja pedagogisten näkökulmien yhteen kokoaminen.

3.1 Aineiston hankinta

Kirjallisuuskatsauksen aineisto koostuu vertaisarvioituista tieteellisistä artikkeleista, joissa käsitellään lasten mediakulttuureita sekä mediakasvatusta varhaiskasvatuksen kontekstissa. Artikkelit on kerätty talvella 2025–2026 kasvatustieteelliselle tutkimukselle keskeisistä tietokannoista kuten ERIC ja ProQuest One Education. Lisäksi hyödynsin Google Scholaria sekä Volterin tarjoamaa tekoälyavustajaa hakuprosessin tukena. Keskeisiä hakusanoja aineistonhaussa olivat *media education*, *children's media culture*, *media culture*, *early childhood education*, *ECEC* sekä suomenkielisiä termejä vastaavista sanoista kuten *mediakasvatus*, *lasten mediakulttuuri*,

mediakulttuuri ja varhaiskasvatus. Hakusanoja yhdistin Boolean-operaattorien kuten AND ja OR avulla.

Aineisto rajattiin ensisijaisesti vertaisarvioituihin, suomalaista varhaiskasvatusta käsitteleviin tutkimuksiin termeillä *Finnish* tai *Finland*, sillä tutkielma tarkastelee mediakulttuurien pedagogista hyödyntämistä suomalaisessa varhaiskasvatuksessa, jota ohjaa VASU (OPH, 2022) sekä EOPS (OPH, 2016). Laajemman kokonaiskuvan saamiseksi täydensin aineistoa pohjoismaisilla tutkimuksilla, joita etsin esimerkiksi hakusanalla *Nordic* ja jotka olivat tutkimusaiheeni kannalta relevantteja.

Kirjallisuuskatsauksen aineisto koostuu kuudesta suomalaisesta, kahdesta norjalaisesta, kahdesta ruotsalaisesta ja yhdestä tanskalaisesta tutkimuksesta. Katsaukseen valikoitujen artikkelien julkaisuvuodet ovat 2019–2025, jotta aineisto edustaisi mahdollisimman ajankohtaista tutkimustietoa. Tutkimuksen tekohetkellä vuonna 2026 ei ollut julkaistu aiheen kannalta relevanttia tutkimusta. Aineisto sisältää sekä suomen- että englanninkielisiä vertaisarvioituja artikkeleita. Valitut artikkelit on koottu taulukkoon, joka löytyy liitteestä 1. Taulukossa esitetään tutkimusten keskeiset perustiedot ja tulokset teemoitteluni mukaisesti.

Moni keskeisillä hakusanoilla löydetty artikkeli rajautui pois, sillä artikkelit käsitelivät vain digitaalisia laitteita ja niiden käyttöä pedagogisesti ilman laajempaa yhteyttä lasten mediakulttuureihin. Kirjallisuuskatsaukseen valikoituneissa tutkimuksissa tarkasteltiin joko varhaiskasvatuksen opettajaopiskelijoita, varhaiskasvatuksen opettajia tai 2–7-vuotiaita, alle kouluikäisiä lapsia. Rajaus varhaiskasvatuksen opettajiin oli aiheeni kannalta relevantti, sillä varhaiskasvatuksen opettajan rooli on keskeinen lapsiryhmän pedagogiikan vastuuhenkilönä (OPH, 2022, s. 20).

3.2 Aineiston analysointi

Aineisto analysoitiin sisällönanalyysin avulla. Sisällönanalyysille tyypillistä on ennakoiva päätös siitä, mistä ollaan kiinnostuneita. Aineistoon tutustumisen jälkeen merkitykselliset asiat kerätään yhteen ja pelkistetään. Tämän jälkeen luodaan erilaisia ylä- ja alaluokkia, joiden avulla muodostetaan tutkimuksen kannalta keskeinen teema. (Elo & Kyngäs, 2008, s. 108; Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 142–145.) Tutkimuskysymykset ohjasivat analyysiä, ja tarkastelin kirjallisuuskatsaukseen valittuja artikkeleja

mediakulttuurien ilmenemisen sekä pedagogisten mahdollisuuksien kautta. Mediakulttuureihin liittyvät maininnat sijoittuivat aineistoissa eri kohtiin ja ne saattoivat olla tutkijoiden, tutkittujen aikuisten tai lasten itsensä nimeämiä, aiempaan tutkimukseen perustuvia tai lasten toiminnasta ja puheesta esiin nousseita. Tässä kirjallisuuskatsauksessa tarkastelen, mitä mediakulttuureita ilmiötasolla tuodaan esille vuosina 2019–2025 julkaistuissa tutkimuksissa.

Aineistotaulukossa (liite 1) mediakulttuurit esitetään konkreettisina esimerkkeinä sellaisina kuin ne tutkimuksissa ilmenevät. Mediakulttuurien mainitsijat on eritelty asteriskien (*) avulla seuraavasti: * = lasten nimeämiä mediakulttuureita, ** = tutkijan nimeämiä mediakulttuureita ja *** = tutkittujen aikuisten nimeämiä mediakulttuureita. Tulosluvussa mediakulttuureita jäsennetään tarkemmin temaattisella tasolla.

Aineiston teemoittelussa omat ennakkokäsitykseni ja aiempi tietoni mediakasvatuksesta ovat väistämättä vaikuttaneet tulkintoihini. Pysin refleктоimaan omaa asemaani ja pitäytymään aineistolähtöisessä tarkastelussa, jotta tutkielma säilyisi mahdollisimman läpinäkyvänä ja luotettavana.

3.3 Eettisyys ja luotettavuus

Tässä tutkimuksessa on noudatettu Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK, 2023, s. 11–12) ohjeistuksien hyvää tieteellistä käytäntöä, joita ovat luotettavuus, rehellisyys, arvostus ja vastuunkanto. Lähteet on merkitty asianmukaisesti ja tutkimusaineistoa käsitelty huolellisesti ja läpinäkyvästi. Tekoälyä (ChatGPT) on hyödynnetty rajatusti kirjoitusprosessin tukena esimerkiksi tekstin kieliasun tarkistamisessa, lauseiden uudelleenmuotoilussa sekä kappalerakenteen jäsentämisessä. Tekoälyn käyttö ei ole korvannut omaa analyysiani, vaan se on toiminut kirjoitusprosessin kieliopillisena ja rakenteellisena tukena.

Kirjallisuuskatsauksen luotettavuuteen vaikuttavat myös aineiston rajaukset. Tässä tutkimuksessa aineisto rajattiin pohjoismaisiin vertaisarvioituihin julkaisuihin, mikä tukee mediakulttuurien pohjoismaista tarkastelua, mutta samalla se voi rajata ulkopuolelle muita kansainvälisiä näkökulmia. Kirjallisuuskatsaus tutkimusmenetelmänä perustuu aiemmin julkaistuihin tutkimuksiin ja artikkeleihin,

jolloin analyysi rakentuu väistämättä muiden tutkijoiden tuottamien aineistojen ja tulkintojen varaan.

4 Tulokset

4.1 Lasten mediakulttuurit

Tutkimuksissa lasten mediakulttuurit ilmenevät monimuotoisina, kuten digitaalisina peleinä, audiovisuaalisena mediana ja näihin pohjautuvina leikkeinä sekä luovana toimintana. Lasten mediakulttuurit eivät rajoitu vain yksittäisiin mediasisältöihin tai -laitteisiin, vaan laajenevat myös osaksi ajankohtaisia yhteiskunnallisia ilmiöitä kuten koronapandemiaa (esim. Ollonen & Kangas, 2024).

Digitaaliset pelit muodostavat yhden keskeisen lasten mediakulttuurin. Tutkimuksissa (Lagerlöf, 2024; Mertala & Meriläinen, 2019; Pettersen, Arnseth & Silseth, 2025; Wilhelmsen, 2025) lapset nimeävät itse eri pelejä kuten Minecraft, Super Mario ja Roblox joko suoraan pelaamisen kautta tai yhdistämällä pelimaailmoja osaksi leikkejään. Digitaaliset pelit ovat osa lasten arkea vapaa-ajan viihdykkeenä, mutta myös keskeisenä kulttuurisena viitekehyksenä, jonka kautta yhteisten merkitysten luominen lasten välille mahdollistuu (Wilhelmsen, 2025). Yhteistä merkitysten muodostumista tapahtuu myös tilanteissa, joissa kaikki lapset eivät edes ole pelanneet kyseistä peliä (Lagerlöf, 2024; Mertala & Meriläinen, 2019).

Audiovisuaalinen media muodostaa toisen mediakulttuurisen kategorian, mikä tulee esille useassa eri tutkimuksessa. Audiovisuaaliseen mediaan luen mukaan niin elokuvat, lastenohjelmat kuin erinäiset verkossa jaetut sisällöt ja niitä näyttävät alustat. Tutkijat nimeävät itse lasten mediakulttuureiksi esimerkiksi Disney-elokuvat (Mertala, 2020b), Palomies Sami -televisiosarjan (Stavholm, Lagerlöf & Wallerstedt, 2023) sekä Muumit ja taikatalvi -elokuvan (Valkonen, Kupiainen & Dezuanni, 2020). Lasten itse nimeämiä audiovisuaalisia mediakulttuureita ovat esimerkiksi Pipsa Possu ja Ryhmä Hau (Lagerlöf, 2024) sekä supersankarit kuten Hulk, The Avengers ja Spiderman (Pettersen, Arnseth & Silseth, 2025). Kuudessa tutkimuksessa mainitaan myös videoistopalvelu YouTube niin lasten (Lagerlöf, 2024; Mertala & Meriläinen, 2019; Pettersen, Arnseth & Silseth, 2025) kuin tutkijoiden itsensä nimeäminä (Mertala, 2020b; Ollonen & Kangas, 2024; Stavholm, Lagerlöf & Wallerstedt, 2023). Wilhelmsenin (2025) tutkimuksessa lapset tuovat esille myös videoistopalvelu TikTokin.

Leikin ja luovan toiminnan kategoriaan yhdistyy keskeisesti rakennuspalikoinakin tunnetut Legot, jotka mainitaan useassa eri tutkimuksessa niin lasten itse esille tuomina (esim. Lagerlöf, 2024; Ollonen & Kangas, 2024; Wilhelmsen, 2025) kuin tutkijoiden nimeämänä (esim. Lagerlöf, 2024; Mertala & Meriläinen 2019; Pettersen, 2025). Spesifejä Lego-tavaramerkin tuotesarjoja ja pelejä, kuten Lego City (Lagerlöf, 2024; Wilhelmsen, 2025), Lego Minecraft (Lagerlöf, 2024), Ninjago (Salomaa, Mertala & Karila, 2021) ja Lego Racers 2 (Mertala & Meriläinen, 2019), mainitaan myös aineistossa.

Erilaisiksi lasten mediakulttuurin digitaalisiksi laitteiksi luen niin tabletit kuten iPadit, tietokoneet, puhelimet, televisiot ja pelikonsolit. Digitaaliset laitteet voidaan tunnistaa mediakulttuurien välittäjinä, joiden kautta erilaiset mediasisällöt, kuten digitaalinen peli tai lastenohjelma, tulevat osaksi lasten arkea. Tämänkaltainen median viihdykkeellinen ja välineellinen näkemys koettiin Salomaan, Mertalan ja Karilan (2021) tutkimuksessa haastavana niin lasten kohtaamisen kuin kasvatuksellisistakin lähtökohdista käsin. Toisaalta digitaaliset laitteet voivat myös olla lapsille osa mediakulttuureita siten, että ne mahdollistavat sosiaalisen vuorovaikutuksen ja leikin. Esimerkiksi Pugh, Frosthalm ja Sørensen (2019) aineistossa iPad oli lasten käytettävissä kuten muutkin päiväkotiryhmän lelut ja Stavholmin, Lagerlöfin ja Wallerstedtin (2023) tutkimuksessa lelupalikka muuntautuu osana leikkejä älypuhelimeksi. Eri digitaalisia laitteita mainitaan kaikissa tämän kirjallisuuskatsauksen aineistoissa. Laitteet ovat niin tutkijoiden itsensä kuin tutkittavien aikuisten ja lasten nimeämiä.

Lasten mediakulttuurit rakentuvat artikkelien perusteella erityisesti digitaalisten pelien, audiovisuaalisten sisältöjen ja näihin kytkeytyvän leikin sekä luovan toiminnan ympärille. Mediakulttuurit eivät ole vain yksittäisiä mediasisältöjä tai medialaitteita, vaan ne yhdistyvät osaksi laajempia sosiaalisia ja kulttuurisia merkityksiä. Eri digitaaliset laitteet toimivat mediakulttuurien mahdollistajana, mutta myös osana kasvattamassa lasten omaa toimijuutta.

4.2 Lasten mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen

Kirjallisuuskatsauksen aineiston perusteella lasten mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen rakentuu kolmelle toisiaan täydentävälle ulottuvuudelle.

Mediakulttuurit toimivat pedagogisen suunnittelun lähtökohtana, ne kietoutuvat osaksi leikkiä ja luovaa toimintaa sekä edellyttävät opettajalta tietoista pedagogista vastuuta.

Lasten mielenkiinnonkohteet yhdistyvät usein mediakulttuureihin (Mertala & Meriläinen, 2019; Wilhelmsen, 2025) ja ne tulisi tunnistaa myös varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan taustalla (Ollonen & Kangas, 2024; Stavholm, Lagerlöf & Wallerstedt, 2023). Lasten mediakulttuurien tunnistaminen voidaan Salomaan, Mertalan ja Karilan (2021) mukaan nähdä keinona, joka pedagogisesti motivoi ja innostaa lasta osaksi opetusta. Mikäli varhaiskasvatuksen henkilökunta suhtautuu vastahakoisesti mediakulttuureihin, voi se toimia päinvastaisesti ja tällöin haastaa lapsen kohtaamista (Mertala 2020b; Salomaa, Mertala & Karila 2021). Mertalan (2020a) tutkimuksessa havaittiin lasten mediakulttuureista tietämättömyden johtaneen jopa siihen, että tietyistä aiheista ei keskusteltu lasten kanssa.

Varhaiskasvatuksessa opetus voi rakentua ja pedagogisesti pohjautua yhteisille mediakokemuksille (Stavholm, Lagerlöf & Wallerstedt, 2023). Valkosen, Kupiaisen ja Dezuannin (2020) tutkimuksessa pedagogisen toiminnan lähtökohtana käytettiin muumeja, joihin lapsiryhmä tutustui yhteisesti *Muumit ja taikatalvi* -elokuvakäynnillä. Tutkijat tunnistivat mediakulttuurit pedagogisesti mahdollistavina erityisesti tilanteissa, joissa medialaitteet olivat uusia lapsille. Ollosen ja Kankaan (2024) tutkimuksessa pedagogisen toiminnan lähtökohtana käytettiin Helsingin Sanomien Lasten uutisia, joiden kautta lapsia pyrittiin motivoimaan luomaan omia uutisia heille merkityksellisistä asioista.

Lasten leikkiminen on yhä enemmän digitalisoitunutta ja pohjautuu mediakulttuureihin (esim. Pettersen, Arnseth & Silseth, 2025). Tavanomaisena pidetty leikki ja digitaalinen leikki kietoutuvat lapsen maailmassa osaksi toisiaan (esim. Wilhelmsen, 2025), ja varhaiskasvatuksen opettajat pohtivat tutkimuksissa, kuinka yhdistää digitaalista mediaa osaksi varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa niin, ettei se vaikuta negatiivisesti perinteisenä pidettyyn leikkiin (Stavholm, Lagerlöf & Wallerstedt, 2023). Mertalan ja Meriläisen (2019) mukaan digitaalinen pelaaminen ja leikkiminen ei kuitenkaan uhkaa tai korvaa perinteistä leikkiä, vaan niitä tulisi tarkastella perinteistä leikkiä rikastuttavana tekijänä.

Pughin, Frosthölmän ja Sørensen (2019) tutkimuksessa tablettien, iPadien, käyttö nähtiin keskeisenä medialeikin mahdollistajana ja iPadiin suhtauduttiin kuin mihin tahansa muuhunkin päiväkodin leluun. Vapaan leikin tilanteissa iPad oli lasten valittavissa ja usein yhden tabletin ympärille kerääntyi useampi lapsi leikkimään. Lagerlöfin (2024) tutkimuksessa havaittiin asennemuutos saman ilmiön ympärillä, kun tutkitussa päiväkotiryhmässä tabletti oli aiemmin ollut osana lasten vapaata leikkiä, mutta nykyään tiukentuneiden asenteiden takia käyttö oli muuttunut rajoitetummaksi ja tutkittavien mukaan pedagogisesti perustellummaksi. Tutkimuksessa myös korostui lasten tapa puhua leikkimisestä (eng. *playing*) tabletin kanssa, kun taas varhaiskasvatuksen henkilöstö puhui työskentelemisestä (eng. *working*) tabletin käytön yhteydessä. Digitaalisten laitteiden avulla voidaan harjoitella yhdessä toimimisen taitoja esimerkiksi oman vuoron odottamista, loogista ajattelua ohjelmointirobottien kanssa tai välineet voivat toimia myös inklusion välineenä (Pugh, Frosthölm & Sørensen, 2019).

Pettersenin, Arnsethin ja Silsethin (2025) tutkimuksessa varhaiskasvatuksen opettaja käytti lasten mediakulttuureita (Super Mario) kannustamisen ja leikin laajentamisen välineenä tuodessaan osaksi lasten leikkiä Super Mario -aiheisia tulosteita. Mertalan ja Meriläisen (2019) tutkimuksessa lapset saivat piirtää unelmien pelinsä. Lasten unelmien pelit pohjautuivat usein jo olemassa oleville digitaalisille peleille, mutta pelit saivat uusia merkityksiä, kun lapset loivat niistä itselleen sopivia ja esimerkiksi yhdistelivät eri pelejä keskenään. Tutkimusotteena käytetty pelien piirtäminen ja niistä keskusteleminen voivat toimia myös luovan pedagogisen toiminnan lähtökohtana varhaiskasvatuksessa.

Digitaaliset pelit, mediahahmot ja mediailmiöt voivat toimia keskeisinä pedagogisina resursseina varhaiskasvatuksessa. Lasten mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen edellyttää opettajalta tietoisuutta, reflektointikykyä ja vuorovaikutuksellista työskentelyotetta yhdessä kollegojen kanssa (Stavholm, Lagerlöf & Wallerstedt, 2023). Edellytyksenä lasten kiinnittymiselle opetukseen ja muuhun toimintaan on opettajan oma motivointi ja innostaminen (Ollonen & Kangas, 2024).

Opettajien on tärkeää nähdä mediakasvatus varhaiskasvatuksen keskeisenä toimintana ja tavoitteellisena pedagogisena osa-alueena (Salomaa, Mertala & Karila, 2021).

Mediakasvatusta ei tulisi tarkastella kaikesta irrallisena vaan osana jokapäiväisiä kanssakäymisiä lasten ja opettajien välillä (Mertala, 2020a). Mediakasvatus vaatii Mertalan (2020a) tutkimuksen mukaan selkeämpää ymmärrystä lapsilähtöisyydestä sekä opettajan aktiivisesta roolista osana mediakasvatusprosessia.

Lasten mediakulttuurit voivat toimia pedagogisen toiminnan lähtökohtana (Ollonen & Kangas, 2024; Valkonen, Kupiainen & Dezuanni, 2020) sekä rakentaa siltoja aikuisten ja lasten maailmojen välille (Stavholm, Lagerlöf & Wallerstedt, 2023). Mediakulttuureita tulisi tarkastella kietoutuneena osaksi lasten leikkejä, mielikuvitusta ja oppimista (Mertala & Meriläinen, 2019; Pettersen, Arnseth & Silseth, 2025). Varhaiskasvatuksen opettaja on keskeisessä asemassa luomassa lasten mediakulttuurien pedagogista merkitystä (Mertala, 2020b; Pugh, Frostholm & Sorensen, 2019). Merkitys luodaan keskeisesti sen kautta, miten lasten mediakulttuureita kohdataan osana varhaiskasvatuksen arkea (Salomaa, Mertala & Karila, 2021). Mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen ei tarkoita vain yksittäisten mediasisältöjen tuomista osaksi varhaiskasvatusta, vaan lasten luomien kulttuuristen merkitysten tunnistamista (esim. Pettersen, Arnseth & Silseth, 2025) ja niiden tietoista pedagogista käyttämistä (esim. Ollonen & Kangas, 2024).

5 Pohdinta

Kirjallisuuskatsauksen perusteella lasten mediakulttuureita ja varhaiskasvatuksen pedagogista toimintaa ei tule tarkastella toisistaan irrallisina ilmiöinä, vaan toisiaan muovaavina vuorovaikutteisina kokonaisuuksina. Lasten mediakulttuurit rakentuvat digitaalisten pelien, audiovisuaalisten sisältöjen, leikin ja luovan toiminnan sekä erilaisten medialaitteiden ympärille, mutta eivät rajoitu yksittäisiin sisältöihin tai laitteisiin.

Mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen ei ole yksiselitteistä, vaan varhaiskasvatuksen opettajan suhtautuminen mediakulttuureihin näyttäytyy vuorovaikutteisena prosessina, jossa mediakulttuureihin liitettyjä merkityksiä muokataan pedagogisesti kestäviksi käytännöiksi. Tulokset vahvistavat johdannossa esitettyä näkemystä siitä, että pedagogiikka ja mediakulttuuri eivät ole toisistaan irrallisia, vaan ne rakentuvat keskinäisessä vuorovaikutuksessa.

Tämä kirjallisuuskatsaus kokoaa ajankohtaista tutkimusta lasten mediakulttuureista ja jäsentää sitä kolmen toisiaan täydentävän ulottuvuuden kautta: mediakulttuurit pedagogisen toiminnan lähtökohtana, osana lasten leikkiä ja luovaa toimintaa sekä opettajan tietoista pedagogista reflektiota edellyttävänä toimintana. Tulokset haastavat välinelähtöisen käsityksen mediakasvatuksesta ja korostavat mediakulttuurien tarkastelua osana laajempaa pedagogista kokonaisuutta.

Mediakulttuurit muodostuvat niin paikallisesti kuin globaalistikin. Samat mediasisällöt voivat olla laajasti tunnettuja, mutta niiden merkitykset rakentuvat yksilöllisesti osana lasten arkea ja sosiaalista ympäristöä (Mulari, 2016, s. 14). Tarkastellut tutkimukset osoittavat, että samat mediakulttuurit, kuten Minecraft ja Lego, esiintyvät eri pohjoismaisissa konteksteissa, mutta niiden merkitykset muotoutuvat paikallisissa sosiaalisissa käytännöissä. Pohjoismainen rajaus tuo esiin lasten mediakulttuurien yhteisiä piirteitä, mutta samalla rajaus voi tuottaa eroja suhteessa suomalaiseen varhaiskasvatukseen.

Lasten mediakulttuurit kietoutuvat osaksi vertaissuhteita ja lasten kulttuurista pääomaa. Varhaiskasvatuksessa ne voidaan tunnistaa pedagogisesti osana aikuisen ja

lapsen välistä vuorovaikutusta, jolloin mediakulttuurit eivät jää pelkästään opettajan mekaanisiksi työkaluiksi. Lapset ovat elämänsä aktiivisia merkitysten luoja myös mediakulttuurien kontekstissa (Kontovourki & Tafa, 2020). Näkökulma on linjassa myös varhaiskasvatusta ohjaavien asiakirjojen, kuten VASUn (OPH, 2022) ja EOPSin (OPH, 2016) kanssa. Mertalan (2016, s. 109) mukaan lasten mediakulttuurien pedagoginen huomiointi ei tarkoita kokonaan uusien käytäntöjen luomista, vaan olemassa olevien käytänteiden avointa tarkastelua. Mertalan (2016) mukaan on mahdotonta eritellä lapsuutta varhaiskasvatukseen kuuluviin ja sinne kuulumattomiin osiin ja myös tämän kirjallisuuskatsauksen tulokset tukevat tätä näkemystä.

Mediakulttuurit toimivat lasten yhteisten merkitysten ja vertaissuhteiden rakentumisen paikkoina, mutta kytkeytyvät myös laajempiin yhteiskunnallisiin ja kaupallisiin rakenteisiin. Tämän vuoksi niiden pedagoginen hyödyntäminen edellyttää kriittistä tarkastelua, sillä mediaympäristöt ovat usein vahvasti kaupallistuneita ja osa lasten suosimista sisällöistä rakentuu kulutuskulttuurin varaan. Sommers-Piironen ja Helmilä (2016, s. 53) huomauttavat, että median kaupallisuus saattaa estää tiettyjen sisältöjen integroimista osaksi varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa. Kaikki lapset eivät ole kiinnostuneita samoista mediakulttuureista, eikä kaikilla ole myöskään yhdenvertaisia mahdollisuuksia osallistua kaupallistuneisiin mediakulttuureihin (Lehtikangas & Mulari, 2016, s. 28).

Useissa tutkimuksissa lapset tuottavat itse aktiivisesti merkityksiä mediakulttuureille. Tämä korostaa tarvetta tutkimuksellisille ja pedagogisille lähestymistavoille, joissa lapset nähdään osallisina ja kanssatutkijoina, eikä vain pedagogisen toiminnan tai tutkimuksen kohteina. Lasten osallisuus ja kanssatutkijuus nousevat keskeisiksi myös teoksessa *Solmukohtia* (Mulari, 2016). Näkökulma haastaa ajatuksen mediakulttuurien yksisuuntaisesta pedagogisesta hyödyntämisestä ja korostaa vuorovaikutuksen merkitystä pedagogisten periaatteiden rakentumisessa. Tutkimusmenetelmät, jotka pyrkivät lasten osallisuuteen, tarjoavat erityisen näkökulman lasten mediakulttuureihin ja lasten vertaissuhteiden muodostumiseen (Mulari & Lehtikangas, 2016, s. 101–102). Tulevaisuudessa lasten mediakulttuurien tutkimusta tulisi suunnata entistä vahvemmin lasten omaan näkökulmaan, sillä lapset ovat mediakulttuuriensa ensikäden asiantuntijoita.

Kirjallisuuskatsauksen aineiston rajautuminen pohjoismaisiin vertaisarvioituihin tutkimuksiin muodostaa rajallisen kuvan tutkimuskentästä. Rajaus sulkee ulkopuolelle esimerkiksi kansainvälisen tutkimuksen ja myös sellaisia mediakulttuurien ilmenemismuotoja, joita ei ole määritelty tämän tutkimuksen kannalta relevanteiksi. Lisäksi tarkastelu kohdentuu varhaiskasvatukseen, pääsääntöisesti 2–7-vuotiaisiin, lapsiin.

Ikänäkökulma kytkeytyy myös kysymyksiin lasten suojelemisesta ja mediankäytön rajaamisesta. Osa tutkimuksissa mainituista mediakulttuureista, kuten Minecraft ja Roblox, on ikäsuosituksiltaan varhaiskasvatukseen vanhemmille lapsille suunnattuja (Minecraft, 2023; Roblox, 2026). Ilmiö tuo esiin jännitteen lasten arjessa merkityksellisten mediakulttuurien sekä niitä koskevien ikäsuositusten välillä, joista käydään usein keskustelua (esim. Haavisto-Kurki, 2022). Aiheen ajankohtaisuutta korostavat myös Terveystieteiden tutkimuskeskuksen (THL, 2026) uudet digisuositukset, jotka ohjaavat tällä hetkellä lasten digitaaliseen hyvinvointiin liittyvää keskustelua myös varhaiskasvatuksessa.

Lasten mediakulttuurit ovat osa lasten kokonaisvaltaista arkea, eivätkä sijoitu vain varhaiskasvatuksen ulkopuolelle. Niiden pedagoginen huomiointi edellyttää varhaiskasvatuksen opettajalta ammatillista sensitiivisyyttä. Keskeistä on tunnistaa, mitä lapsi pitää itse merkityksellisenä, ja miten varhaiskasvatuksen opettaja voi lähestyä näitä sisältöjä pedagogiikan lähtökohtina.

Lähteet

- Elo, S. & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of advanced nursing*, 62(1), 107–115.
- Haavisto-Kurki, A. (24.9.2022). *Noudatetaanko perheessäsi mediasisältöjen ikärajoja? Median haittavaikutukset lapselle ovat vanhemman vastuulla*. Yle.
<https://yle.fi/aihe/a/20-10003361>
- Kontovourki, S. & Tafa, E. (2020). Pedagogical approaches to digital literacy in early years education. Teoksessa Í. S. P. Pereira, R. Flewitt, O. Erstad & B. Kümmerling-Meibauer (toim.), *The Routledge Handbook of Digital Literacies in Early Childhood* (s. 187–199). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203730638-14>
- Lagerlöf, P. (2024). "Children say playing adults say working": Children negotiating regulations on digital media in a Swedish preschool. *Children & Society*, s. 1–16.
- Lehtikangas, A. & Mulari, H. (2016). ”Mä en oo kattonut mut mä vaan tiän ne”: havainnointi, medialeikit ja eronteot päiväkodissa. Teoksessa H. Mulari (toim.), *Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen* (s. 21–44). Unigrafia.
- Mannerheimin lastensuojeluliitto [MLL]. (2017). Media varhaiskasvatuksessa - Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen. https://www.mll.fi/wp-content/uploads/2017/06/media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf
- Mertala, P. (2020a). Laaja-alaisen tieto- ja viestintäteknologiaosaamisen tukeminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. *Journal of Early Childhood Education Research*, 9(1), s. 6–31.
- Mertala, P. (2020b). Misunderstanding child-centeredness: The case of “child 2.0” and media education. *Journal of Media Literacy Education*, 12(1), s. 26-41. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-1-3>
- Mertala, P. (2016). Yksisarvinen sateenkaaripuistossa – huomioita digitaalisista peleistä varhaisvuosien mediakasvatuksessa. Teoksessa H. Mulari (toim.), *Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen* (s. 103–110). Unigrafia.
- Mertala, P. & Meriläinen, M. (2019). The best game in the world: Exploring young children’s digital game-related meaning-making via design activity. *Global*

Studies of Childhood, 9(4), s. 275–289.

<https://doi.org/10.1177/2043610619867701>

Mertala, P. & Salomaa, S. (2016). Kasvatuskeskeinen näkökulma varhaisvuosien mediakasvatukseen. Teoksessa L. Pekkala, S. Salomaa ja S. Spisák (toim.), *Monimuotoinen mediakasvatus* (s. 155–174). Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016.

Minecraft. (12.12.2023). Minecraftin vanhempien opas. <https://www.minecraft.net/fi-fi/article/parents--guide-minecraft>

Mulari, H. (toim.) (2016). *Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen*. Unigrafia.

Mulari, H. & Lehtikangas, A. (2016). ”Tee ilmeitä ja poseerauksia!” Kanssatutkijuus ja visuaaliset menetelmät. Teoksessa H. Mulari (toim.), *Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen* (s. 79–102). Unigrafia.

Niinistö, H. & Ruhala, A. (2007). Pienten lasten mediakasvatus. Teoksessa Kynäslahti, H., Kupiainen, R. & Lehtonen, M. (toim.), *Näkökulmia mediakasvatukseen*. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1:2007, s. 123–136.

<https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/ISBN978-952-99964-1-4.pdf>

Ollonen, B. & Kangas, M. (2024). Teacher motivational scaffolding and preschoolers' motivational triggers in the context of playful learning of multiliteracy and digital skills. *Early Childhood Education Journal*, 53(4), s. 1079–1093.

<https://doi.org/10.1007/s10643-024-01664-2>

Opetushallitus [OPH]. (2016). Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014.

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Opetushallitus [OPH]. (2022). Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022.

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2022_0.pdf

Pettersen, K., Arnseth, H. C. & Silseth, K. (2025). Playing Minecraft: Young children's postdigital play. *Journal of Early Childhood Literacy*, 25(1), s. 133-157.

<https://doi.org/10.1177/14687984221118977>

- Pugh, H. S., Frostholm, P. H. & Sørensen, M. D. (2019). Exploring digital media-play as a formative and cultivative practice in a Danish kindergarten setting. *Medienimpulse*, 57(1).
- Roblox. (2026). Safety by Age. Safer Settings for All Ages.
<https://about.roblox.com/safety-by-age>
- Salminen, A. (2011). Mikä kirjallisuuskatsaus? Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyyppeihin ja hallintotieteellisiin sovelluksiin. Vaasan yliopiston julkaisuja. Opetusjulkaisuja 62. https://www.uwasa.fi/materiaali/pdf/isbn_978-952-476-349-3.pdf
- Salomaa, S. (2016a). Mediakasvatustietoisuuden jäsentäminen varhaiskasvatuksessa. *Journal of Early Childhood Education Research* 5(1), s. 136–161.
- Salomaa, S. (2016b). Tuomitsemisesta tukemiseen: mediakasvatus pedagogisen kehittämisen haasteena varhaiskasvatuksessa. Teoksessa H. Mulari (toim.), *Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen* (s. 137–144). Unigrafia.
- Salomaa, S., Mertala, P. & Karila, K. (2021). Varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä mediakasvatuksesta. *Journal of Early Childhood Education Research*, 10(3), s. 240-268.
- Sintonen, S., Nordström, A., Aflecht, S. & Sommers-Piiroinen, J. (2025). Varhaiskasvatuksen digitalisaation tilannekuva 2025. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2025:19.
https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/166427/OKM_2025_19.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sommers-Piiroinen, J. & Hemilä, H. (2016). Oivalluksia eskarista! Varhaispedagogiikan kehittämistä lasten mediasuhteiden näkökulmasta. Teoksessa H. Mulari (toim.), *Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen* (s. 45–54). Unigrafia.
- Sommers-Piiroinen, J., Valkonen, S. & Salomaa, S. (2020). Mediapoluilla taitavaksi mediakasvattajaksi. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI.
<https://mediapoluilla.fi/mediapoluilla.pdf>
- Stavholm, E., Lagerlöf, P., & Wallerstedt, C. (2023). The mediating role of concepts for collective reasoning about integrating play, teaching and digital media in

preschool: A potential for enabled agency for early childhood teachers. *Journal of Early Childhood Research*, 21(4), s. 484–497.

<https://doi.org/10.1177/1476718X231179084>

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos [THL]. (2026). Lasten digisuositukset 0–13-vuotiaille. <https://thl.fi/aiheet/lapset-nuoret-ja-perheet/hyvinvointi-ja-terveys/lasten-ja-nuorten-digitaalinen-hyvinvointi-ja-turvallisuus/lasten-digisuositukset-0-13-vuotiaille>

Torraco, R. J. (2016). Writing integrative reviews of the literature: Methods and purposes. *International Journal of Adult Vocational Education and Technology (IJAVET)*, 7(3), 62-70.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta, TENK. (2023). Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäiltyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Tammi.

Valkonen, S., Kupiainen, R. & Dezuanni, M. (2020). Constructing social participation around digital making: A Case study of multiliteracy learning in a Finnish day care centre. *Journal of Early Childhood Education Research*, 9(2), s. 477–497.

Liitteet

Liite 1. Kirjallisuuskatsauksen aineisto

Tekijä(t), vuosi ja tutkimuksen otsikko	Maa	Tutkimusmenetelmä ja aineisto	Lasten mediakulttuurit	Mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen ja keskeiset havainnot
Lagerlöf, P. (2024). <i>"Children say playing adults say working": Children negotiating regulations on digital media in a Swedish preschool</i>	Ruotsi	Laadullinen tutkimus. Lapsikeskeinen sosiaalisen vuorovaikutuksen analyysi 2–6-vuotiaiden lasten puheesta ja neuvotteluista digitaalisen median käytöstä ja sen sääntelystä varhaiskasvatuksessa. Videodokumentoitu osallistuva havainnointi ja keskustelut lasten kanssa. Havainnoidussa varhaiskasvatusryhmässä 18 lasta.	*iPad; Lego; Lego City; Lego Minecraft; Minecraft; Pipsa Possu; Puhelin; Ryhmä Hau; Televisio; YouTube **iPad; Lego -kuvasto (keskustelun virittäjänä); Puhelin; Tabletti; Tietokone	Tabletin käyttäminen lasten puheessa leikkiä (eng. <i>play</i>) ja aikuisten puheessa työskentelyä (<i>work</i>). Lapset ovat tietoisia päiväkodin säännöistä ja vallasta päättää median käytöstä. Lasten ja aikuisten eronteot heijastuvat laajemmista sosiaalisista ja kulttuurisista normeista. Asennemuutos: aiemmin ryhmässä tabletit osa vapaata leikkiä, nykyään käyttö tiukemmin rajattua ja pedagogisesti perustellumpaa. Lapset neuvottelevat, kommentoivat ja tulkitsevat itse mediaa ja mediankäyttöön liittyviä rajoja. Opettajat epävarmoja siitä, mikä on pedagogisesti perusteltua tablettien käyttöä.
Mertala, P. & Meriläinen, M. (2019). <i>The best game in the world: Exploring young children's digital game-related meaning-making via drawing</i>	Suomi	Laadullinen tutkimus. 5–7-vuotiaan lapsen avoin piirtotehtävä, jossa 26 lasta toimi pelisuunnittelijana. Piirtotehtävän jälkeen lasten kanssa keskusteltiin piirustuksista.	*Farming Simulator; Google; Minecraft; My Little Pony; NHL; Pelihaaste; Super Mario; Teenage Mutant Ninja Turtles; Tietokone; YouTube **Lego; Lego Racers 2; Star Wars; Tietokone; Videopelit	Lasten kiinnostuksenkohteet liittyvät usein mediakulttuureihin, vaikka lapsilla ei olisi ensikäden kosketusta kyseiseen kulttuuriin. Tutkimusotteena käytetty pelin piirtäminen ja siitä kertominen voidaan operationalisoida myös pedagogiseksi käytännöksi. Mediakulttuurille pohjautuvan leikin ja laajemmin luovan ilmaisun (esim. kierrätysmateriaaleista pelien rakennus) pedagoginen mahdollistaminen rajoittamisen sijaan. Lasten digitaalinen pelaaminen ei poista tai uhkaa perinteistä leikkiä, vaan voi jopa rikastaa leikkiä. Lapset luovat omia merkityksiään pelien kautta esim. muovaamalla niitä leikkiin sopivaksi.
Mertala, P. (2020b). <i>Laaja-alaisen tieto- ja viestintäteknologiaosaamisen tukeminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa</i>	Suomi	Teoreettinen ja soveltava artikkeli. Esitetään malli tieto- ja viestintäteknologian osaamisen tukemiseksi varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Artikkelissa konkretisoidaan mallia esimerkkien kautta.	**Barbie; Digitaaliset pelit; Hello Barbie; Lego; Super Mario; Tabletti; Tietokone; YouTube; Älypuhelin	Mediakulttuureita tarkastellaan osana laaja-alaista tieto- ja viestintäteknologista osaamista. Digitaaliset pelit ja niihin liittyvät roolileikit ilmenevät varhaiskasvatuksen arjessa ja niitä voidaan hyödyntää pedagogisesti; näitä ei aina tunnusteta pedagogisina mahdollisuuksina. Tärkeää antaa tilaa lasten tiedoille, tietämisen tavoille ja tahdolle, jotta toimijuus ja osallisuus mahdollista. Pelillisyyden hyödyntäminen arjen toiminnoissa.

Tekijä(t), vuosi ja tutkimuksen otsikko	Maa	Tutkimusmenetelmä ja aineisto	Lasten mediakulttuurit	Mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen ja keskeiset havainnot
Mertala, P. (2020a). <i>Misunderstanding child-centeredness: The case of "child 2.0" and media education</i>	Suomi	Laadullinen tutkimus. 15 varhaiskasvatuksen opettajaksi opiskelevan kurssipäiväkirjojen analyysi. Kurssipäiväkirjojen aiheena mediakasvatuksen lapsilähtöisyys.	**Alvin ja pikkuoravat; Disney elokuvat (esim. Prinsessa Ruusunen, Lumikki, Tuhkimo, Pieni merenneito, Aladdin, Kaunotar ja Hirviö, Kaksin karkuteillä, Frozen, Pocahontas); iPad; Videopelit ***Frozen; iPad; Onnelin ja Annelin talvi; Ruuhometsän kansa	Opettajaksi opiskelevien käsitykset mediakasvatuksesta voivat olla pinnallisia ja välinekeskeisiä. Mediakasvatus vaatii selkeämpää ymmärrystä lapsilähtöisyydestä ja opettajan aktiivisesta roolista osana mediakasvatusprosessia. Tietämättömyys lasten mediakulttuureista johti tutkimuksessa siihen, että tietyistä aiheista ei keskusteltu. Mediakasvatus ei ole vain erillinen teema vaan osa jokapäiväistä kanssakäymistä lasten ja opettajien välillä.
Ollonen, B. & Kangas, M. (2024). <i>Teacher Motivational Scaffolding and Preschoolers' Motivational Triggers in the Context of Playful Learning of Multiliteracy and Digital Skills</i>	Suomi	Laadullinen tutkimus sisällönanalyysia ja videoetnografiaa käyttäen. 17 eskarilaisen uutistenteko -oppimisprojekti mediataitojen ja monilukutaidon tukemiseksi. Ryhmän opettaja toimi myös yhtenä tutkimuksen tekijänä.	*iPad; Koronavilkku (sovellus); Lego; Sanomalehti; Televisio; Yoda **Digitaaliset pelit; Digitaaliset työkalut (iPad & eri sovellukset); Helsingin Sanomat; Lasten uutiset; YouTube	Opettajan motivoinnilla ja innostamisella tärkeä merkitys toimintoihin kiinnittymisessä. Lasten omat mielenkiinnonkohteet motivoivat pedagogisen toiminnan (= uutisten luominen) taustalla. Digitaaliset välineet kuten <i>iPad</i> ja lasten mediakulttuurit kuten <i>Lasten uutiset</i> oppimista mahdollistavana ja mediataitojen sekä monilukutaidon tukijana.
Pettersen, K., Arnseth, H. C. & Silseth, K. (2025). <i>Playing Minecraft: Young children's postdigital play</i>	Norja	Laadullinen etnografinen tutkimus. Kolmen lapsen Minecraft -leikin analyysi varhaiskasvatuksessa kuvatun videon ja havainnoinnin pohjalta.	*Hulk; iPad; Mario; Minecraft; Minecraft Creative; NRK FlippKlipp; Spiderman; The Avengers; Tietokone; Trash Luigi; Trash Mario; Trash Monster; Trash Yoshi; YouTube **Furby; iPad; Lattia on laavaa; Lego; Minecraft; Minecraft Creative; Minecraft Survival; Ryhmä Hau; Subway Surfers; Tabletti; Whatsapp; YouTube	Postdigitaalinen leikki tulisi nähdä lasten tapana ymmärtää eri materiaaleja, suhteita ja "sotkuisia" käytäntöjä. Rajojen asettaminen digitaalisen ja ei-digitaalisen välille ei aina merkityksellistä. Varhaiskasvatuksessa työskentelevien ja lasten vanhempien tulisi tutkia eri käytäntöjä lasten kanssa ja pohtia postdigitaalisuuden mahdollisuuksia. Esimerkiksi tutkimuspäiväkodissa opettaja tulosti Super Mario -aiheisia kuvia ja kannusti lapsia leikkimään ja rakentamaan omia Mario -aiheisia tasoja eli tuki ja mahdollisti lasten postdigitaalista leikkiä.
Pugh, H. S., Frostholt, P. H. & Sørensen, M. D. (2019). <i>Exploring digitalised media-play as a formative and cultivative practice in a Danish kindergarten setting</i>	Tanska	Laadullinen tapaustutkimus päiväkodissa, 3-6 vuotiaille lapsille. Aineisto kerätty osallistuvan havainnoinnin ja toimintatutkimuksellisten haastattelujen avulla. Tutkimuksessa tarkastellaan digitaalista medialeikkiä osana pedagogisia käytäntöjä ja lasten kulttuurin muodostumista.	**Bee-Bot; iPad; Lego; Videopelit	Digitaalinen media integroituu osaksi päiväkodin arkea muiden lelujen kanssa. iPad jatkuvasti lasten käytettävissä, kuten muutkin lelut ja sitä käytetään yhteisesti. Digitaalinen media tukemassa lasten sosiaalista vuorovaikutusta, vuoronodottamista ja yhteistoimintaa. Bee-Bot ohjelmointirobotti tukee lasten loogista ajattelua ja toiminnan seurausten ymmärtämistä. QR-koodeista tehty rata ulkona vahvistamassa lasten sosiaalisia taitoja. Digitaalinen media toimii myös inklusion välineenä (esim. "superkäyttäjä" ja vertaisoppiminen). Media tulisi nähdä osana varhaiskasvatuksen pedagogista työkalupakkia; se on rakentamassa yhteistä merkitystä.

Tekijä(t), vuosi ja tutkimuksen otsikko	Maa	Tutkimusmenetelmä ja aineisto	Lasten mediakulttuurit	Mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen ja keskeiset havainnot
Salomaa, S., Mertala, P. & Karila, K. (2021). <i>Varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä mediakasvatuksesta</i>	Suomi	Laadullinen fenomenografinen tutkimus. Yhdeksän varhaiskasvatuksen opettajan teemahaastattelu mediakasvatuksesta.	***Afrikan tähti; Digitaaliset laitteet; Kirjat; Kuvat; Kuvaohjelmat; Lastenohjelmat; Ninjago; Sadut; Sanomalehdet; Tabletit; Televisio-ohjelmat; Tietokoneet; Älykännykät	Mediakasvatus on varhaiskasvatuksen keskeistä toimintaa ja tavoitteellinen pedagoginen osa-alue. Tutkimus havainnollistaa opettajien käsityksiä siitä, miten mediakasvatusta voidaan toteuttaa pedagogisesti ja ammatillisesti varhaiskasvatuksessa. Mediakasvatus nähtiin tutkimuksessa mahdollisuutena opetella yhdessä toimimisen taitoja. Lasten mediakulttuurien tuntemus ja hyödyntäminen pedagogisesti keino motivoida ja innostaa lasta osaksi opetusta; vastahakoinen suhde mediakulttuureihin haastamassa lasten kohtaamista.
Stavholm, E., Lagerlöf, P. & Wallerstedt, C. (2023). <i>The mediating role of concepts for collective reasoning about integrating play, teaching and digital media in preschool: A potential for enabled agency for early childhood teachers</i>	Ruotsi	Laadullinen tutkimus. Fokusryhmäkeskustelut Zoomissa varhaiskasvatuksen työryhmän (2 opettajaa ja 1 lastenhoitaja) kanssa digitaalisen median integroimisesta osaksi leikkiä ja opetusta. Työryhmä työskenteli 1–3-vuotiaiden lasten kanssa. Analyysi sosiokulttuurisesta näkökulmasta.	**Tabletti; Televisio; YouTube ***iPad; Lelupalikka älypuhelimena; Palomies Sami; Projektori; Tabletti; Tablettien sovellukset; Tv-ohjelmat	Digitaalisten mediaviittausten jakaminen tukee yhteisen ymmärryksen rakentamista. Leikki ja opetus tulisi rakentaa yhteiselle viitekehykselle; tämä on välillä haastavaa, sillä lasten ja aikuisten mediakokemukset eroavat toisistaan. Leikissä vaihtelua kuvitteellisen (eng. <i>as if</i>) ja todellisen (<i>as is</i>) välillä. Digitaalinen media voi tukea tai rajoittaa leikin avoimuutta ja fantasiaulottuvuutta. Digitaalinen media voi toimia pedagogisen toiminnan lähtökohdana ja opetus voi rakentua yhteisten mediakokemusten pohjalta. Kollektiivinen reflektointi ja käsitteellinen työskentely apuna digimedian pedagogisessa hyödyntämisessä.
Valkonen, S., Kupiainen, R. & Dezuanni, M. (2020). <i>Constructing social participation around digital making: A Case study of multiliteracy learning in a Finnish day care centre</i>	Suomi	Laadullinen tapaustutkimus. Osallistuva havainnointi ja semistrukturoidut ryhmähaastattelut monilukutaito -työpajoissa 4–6-vuotiaiden lasten kanssa yhdessä (1) päiväkodissa. Tutkimuksessa tarkasteltiin 17 lapsen sosiaalista vuorovaikutusta ja merkitysten rakentumista digitaalisessa tekemisessä soveltamalla multimodaalista analyysia. Lisäksi haastateltiin kolmea ryhmässä työskentelevää ammattilaista.	**iPad; Tabletti; Muumihahmot (Hattivatti, Muumipeikko, Pikku Myy); Muumit ja taikatalvi -elokuva; Älypuhelin	Digitaalinen ja leikinomainen median tuottaminen esim. animaation ja askartelun keinoin. Teknologia mahdollistaa erilaista oppimista yhdessä ja erikseen; teknologialla on yhteys sosiaaliseen interaktioon. Opettajat tukevat lasten osallistumista, yhteistyötä ja yhteisen merkityksen rakentamista. Tutkimuksen aloitus lasten mediakulttuureista (muumit), jotta lapset innostuvat osallistumaan tutkimukseen ja pedagogiseen toimintaan. Mediakulttuurin pedagoginen rooli hyödynnettävissä tilanteissa, joissa mediavälineet ovat uusia lapsille.

Tekijä(t), vuosi ja tutkimuksen otsikko	Maa	Tutkimusmenetelmä ja aineisto	Lasten mediakulttuurit	Mediakulttuurien pedagoginen hyödyntäminen ja keskeiset havainnot
Wilhelmsen, J. E. B. (2025). <i>Not Quite Connected: Digital Play, Participation and the Missing Shared Culture in Early Childhood</i>	Norja	Laadullinen tutkimus. Yksilö- ja fokusryhmähaastattelut lasten digitaalisista kokemuksista 21:lle 5-6 vuotiaalle lapselle.	*Among Us; Chromebook; iPad; Lego; Lego City; Mario Kart; Minecraft; Nintendo Switch; PlayStation; Roblox; Robotit; Sonic; Televisio; TikTok **Digitaaliset pelit; Digitaaliset laitteet (tietokone, puhelin, älypuhelin, tabletti, pelikonsoli, puettava teknologia, älykoti -laite, älylelu, VR-laite, kuulokemikrofoni, sähköinen lukulaite, virtuaaliavustaja); Videopuhelut	Tutkimus ei suoraan tarkastele pedagogista hyödyntämistä, mutta tulokset implikoivat, että varhaiskasvatuksen rooli on rakentaa jaettava digitaalista kulttuuria ja vahvistaa siten lasten osallisuutta. Lapset nauttivat digitaalisista aktiviteeteista yksin, mutta haluavat myös jakaa kokemuksiaan muiden kanssa yhdessä. Digitaalisella sisällöllä on rooli lasten elämässä, mutta se ei muodosta jaettava digitaalista kulttuuria ikätovereiden kesken; samalla tavalla kuin myöhemmin elämässä.

*Lasten nimeämiä mediakulttuureita **Tutkijan nimeämiä mediakulttuureita ***Tutkittujen aikuisten nimeämiä mediakulttuureita