

MEKASTUS -  
Vanhempien mediakasvatustaitoja kehittävä projekti.  
Koulutuspaketti vanhemmille pidettävään koulutukseen.

Sari Tikkanen  
Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma  
MEKASTUS - Vanhempien mediakasvatustaitoja kehittävä projekti koulutuspaketti

## SISÄLLYS

JOHDANTO .....	3
YLEISTÄ .....	4
OMIEN TIETOJEN JAKAMINEN .....	5
RAJOITTAMINEN .....	6
KIUSAAMINEN JA HÄIRINTÄ.....	6
Kiusaaminen.....	6
Seksuaalinen häirintä .....	7
Kiusaamisen ja häirinnän ehkäisy .....	8
PIKAVIESTINTÄ .....	8
KUVAGALLERIAMAT .....	9
PELIT .....	10
VERTAISVERKOT.....	13
SPOTIFY .....	14
GOOGLE .....	14
YOUTUBE.....	15
LINKKEJÄ .....	16
LÄHTEET.....	17

## **JOHDANTO**

Tämä koulutuspaketti on tehty Sari Tikkasen projektiopintoina Humanistisessa ammattikorkeakoulussa Kalake ry:lle. Paketin tarkoituksena on saada vanhemmille tietoa nuorten netin käytöstä ja paikoista, joissa nuoret netissä viettävät aikaansa. Tarkoituksena on myös, että vanhemmat tietäisivät sekä netin käytön hyvät että huonot puolet ja mahdollisuudet ja että heillä tämän kautta olisi enemmän valmiuksia keskustella internetiin liittyvistä asioista lastensa ja nuortensa kanssa. Mielestäni vanhempien tulisi tietää enemmän nuorten internetin käytöstä, jotta he pystyisivät paremmin ymmärtämään nuorta ja pitämään huolta, että nuori osaa käyttää nettiä oikeisiin tarkoituksiin.

Paketti on tehty ajatellen yläkouluikäisten tai alakoulun viimeisten luokkien oppilaiden vanhempia.

## YLEISTÄ

Viestintäviraston vuonna 2007 tekemän tutkimuksen mukaan suomalaisista nuorista 90 % osaa mielestään käyttää internetiä turvallisesti. Nuoret tietävät myös mielestään paljon netinkäytön perusasioista. (Viestintävirasto 2007.)

Verkossa nuoret voivat rakentaa identiteettiään ja kokeilla erilaisia rooleja. He voivat myös etsiä mielenkiinnonkohteita, ajatuksia, arvoja ja laajentaa ystäväpiiriään. Internetin käytön motiiveina voi olla esimerkiksi oppiminen, kuluttaminen, rentoutuminen, ajan tasalla pysyminen tai verkkorutiinien hoitaminen. Enemmistölle verkossa osallistuminen on keskustelua ja kommentointia, mutta osa nuorista myös lähettää omia taiteellisia tuotoksiaan muiden arvioitavaksi, kirjoittaa blogia tai osallistuu esimerkiksi peliympäristön laajentamiseen. Internet tarjoaa myös vaihtoehdoisen paikan käsitellä arkaluontoisia ja vaikeita asioita tuttavien tai ammattikasvattajien kanssa. Nuoriso-ohjaajia työskentelee nykyään eri nuorten suosimissa palveluissa, kuten Habbo-hotellissa. (Kangas, Lundvall & Sintonen 2008, 8-9.)

Nuoret kokoontuvat yhteen viettämään aikaa netissä samoin, kun aiemmin keräännuttiin vaikkapa torille tai kauppakeskuksiin. Nykyään suosittuja paikkoja tavata ovat esimerkiksi erilaiset kuvagalleriat, keskustelupalstat, pikaviestimet, chatit, blogit sekä nettipelit. Samoin kuin yleensä elämässä, myös internetissä voidaan vuoda merkityksellisiä ihmissuhteita ja saada paljon tärkeitä kokemuksia, mutta samoin myös voidaan loukata ja vahingoittaa muita käyttäjiä. Joskus tunteet netissä kuumenevat liikaa ja voidaan sortua loukkaamaan toista, myös netissä mahdollisuus nimettömyyteen ja kasvottomuus voivat houkutella joi-tain asiattomien ja myös ajattelemattomien viestien lähettelyyn. Vanhemmilla ei aina ole omaa kokemusta netin sosiaalisesta luonteesta, ja silloin nuori voi joutua kohtaamaan internetin kiusaamistilanteet yksin. (Tietoturvakoulu 2010b.) Forsbergin ja Pösön (2001) mukaan nuori voi verkkoyhteisöihin ja verkkokeskusteluihin osallistumalla oppia kommunikointitaitoja ja he saavat mahdollisuuden kokeilla anonyymisti ja turvallisesti erilaisia rooleja etsiessään niistä itselleen ja omaan identiteettiinsä sopivimpia (Joensuu 2007, 9).

Internetin käytöstä kertyy lapsille ja nuorille paljon kokemuksia, jotka mahdollistaisivat keskusteluun aikuisten kanssa, ja erityisesti lapsilla tulisi olla mahdollisuus jakaa varsinkin negatiiviset kokemukset vanhempien kanssa. Tähän tarvitaan ennen kaikkea luottamusta lapsen ja vanhemman välille. (Pelastakaa lapset 2008, 15.) Kuitenkin Microsoftin kyselyssä vain kolmannes suomalaisista nuorista kääntyisi vanhempansa puoleen koettuaan uhkaa internetissä. Luku oli alhaisin kymmenestä Euroopan maasta. Mikko Bergius Microsoftilta epäilee, että syy nuorten haluttomuuteen kääntyä vanhempiensa puoleen voi johtua siitä, että vanhemmat tuntevat olonsa avuttomaksi internetin kanssa. (Microsoft OY 2009.) Vanhempien ja nuorten väliset hyvät keskusteluyhteydet edesauttavat vanhempien tietoisuutta siitä, mitä nuoret internetissä tekevät. Myös jos keskusteluvälit ovat hyvät, ja asioista keskustellaan, nuoret käyttävät internetiä vastuullisemmin. (Tossavainen 2008.)

Virtuaalisiin hyödykkeisiin, kuten verkkoyhteisöjen sisäiseen rahaan käyttää rahaa nuorista noin joka viides 10-18-vuotias. Keskimäärin rahaa käytetään 1,7€ kuukaudessa lasta kohti. (Tossavainen 2008.) Toisaalta pelaamalla voi myös tienata rahaa. Esimerkiksi joissain peleissä pelihahmoja voi kehittää ja myydä niitä eteenpäin. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 13.) Usein vanhemmat tulkitsevat runsaan internetin käytön nettiriippuvuudeksi, ja yrittävät rajoittaa nuoren internetin käyttöä ohjaamalla nuorta vanhemmille tutumpaan elämänpäiiriin. Todellisuudessa nuoret eivät kuitenkaan ole riippuvaisia internetin käytöstä,

vaan se on heille yksi väline sosiaaliseen kanssakäymiseen samoin kuin puhelinkin. Joillekin internetin käytöstä voi tulla ongelma vaikkapa verkkopelaamisen tuomasta kilpailusta paremmista välineistä ja kunniaista voi muodostua riippuvuudeksi, mutta Suomessa ensisijaisesti vain verkkoelämää elävät nuoret ovat pieni vähemmistö. (Tossavainen 2008.)

Kaipio ja Murto (1988) kertovat, että kuten reaali maailmassakin, myös internetissä voidaan ylläpitää ja muodostaa erilaisia viestintäsuhteita, jotka voivat erota toisistaan tärkeyden, tarkoituksen ja sitoutumisen asteen mukaan. Herkmanin (2001) mukaan leensä juuri lapset ja nuoret ovat ensimmäisenä omaksuneet mediaan liittyviä innovaatioita elämäänsä. Uudet tekniset laitteet ja laitteistot otetaan käyttöön nopeasti ja ne muuttavat erilaisia sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja. (Joensuu 2007, 23,27.)

## **OMIEN TIETOJEN JAKAMINEN**

Internetiä käytettäessä tulisi muistaa, että kaikki mitä internetiin laittaa voi jäädä verkkoon vaikka ne poistettaisiinkin omalta koneelta tai netistä. Joku on voinut kopioida esimerkiksi kuvan omalle koneelleen ja jakaa sitä edelleen tai tiedot voivat jäädä esimerkiksi hakukoneiden välimuistiin. Tämän vuoksi tulisi aina miettiä tarkkaan mitä tietoja nettiin jakaa. Esimerkiksi oman koko nimen julkaiseminen on riski, koska nimen perusteella on melko helppoa saada selville esimerkiksi puhelinnumero ja osoitetiedot. Eri tietoja yhdistelemällä voi saada selville myös tarkempia henkilötietoja. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010, 37.)

Netissä monet esiintyvät koko nimellään ja tuovat julki myös muita henkilökohtaisia tietoaan. Joskus tietojen jakamisesta voi olla haittaa, sillä netissä voi helposti joutua identiteettivarkauksien tai erilaisten huijausmuotojen sivustaseuraajaksi tai kohteeksi. Huijarit voivat kerätä tietoja ja tekaista itselleen kokonaan uuden identiteetin esiintymällä väärällä nimellä, sukupuolella, iällä ja niin edelleen. Tavallista on esimerkiksi kaapata muiden kuvia ja esittää niitä ominaan. Tällöin identiteettivarkauden tehnyt voi vahvistaa omaa identiteettiään verkossa muiden kuvilla. (em., 37.)

Salasanat kannattaa pitää aina omana tietonaan, sillä käyttäjätunnus ja vahingossa annettu salasana avaa huijarille mahdollisuuden käyttäjän tietoihin ja palveluprofiileihin. Salasanat voivat joutua muiden tietoon esimerkiksi huijaamalla, kiristämällä, arvaamalla, tai löytämällä salasanan helposta piilosta. Jotkut myös kertovat salasanojaan ystävilleen merkkinä luottamuksesta. Tulisi kuitenkin aina muistaa, että salasana on henkilökohtainen, eikä sitä saa antaa edes parhaalle ystävälle. Myös jos salasanaa pyydetään oudosti esimerkiksi sähköpostitse tai chatissa, kannattaa pyynnöt ohittaa. Palveluiden järjestelmävalvojat, verkkokaupat tai nettipankit eivät koskaan pyydä henkilökohtaisia tunnuksia tai muita heille kuulumattomia yksityisyystietoja. Terve epäily ja palveluiden sääntöjen huolellinen lukeminen ovat hyviä lääkkeitä huijausyrytyksiä vastaan. (em. 37.) Joskus salasanan menettäminen vieraalle voi myös tuoda mukanaan rahallisia menetyksiä. Esimerkiksi Habbotellissa oman huoneen sisustamiseen on käytetty oikeaa rahaa ja tavaroiden menetys on siis myös niihin käytettyjen rahojen menetys. Joissain peleissä taas esimerkiksi tavaroiden eteen on nähty huomattavan paljon vaivaa eikä tavaroiden menetys ole enää pienen ilkeilyn kohteeksi joutumista. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 13.)

## RAJOITTAMINEN

Vaikka nuorten internetin käyttö on runsasta, vanhemmat rajoittavat sitä entistä vähemmän. Jo usean vuoden ajan rajoittaminen on vähentynyt ja nykyään yleisin tapa rajoittaa nuorten netinkäyttöä on aikarajat. Suodatinohjelmien, jotka estävät pääsyn vaikkapa tietyille internet sivuille, käyttö on hieman lisääntynyt. (Pelastakaa lapset 2008, 13.)

## KIUSAAMINEN JA HÄIRINTÄ

Kaikkien jotka käyttävät internetiä, tulisi pohtia mitä tietoa ja millaisia kuvia itsestään julkaisee internetiin ja millaisen kuvan sillä tahtoo itsestään antaa. Esimerkiksi liian provosoivat kuvat voi poistaa gallerioista, mutta tulisi ymmärtää, että kerran netissä julkaistu kuva tai tieto voi olla netissä pysyvästi tästä huolimatta. Esimerkiksi kuvan saa kuka vain napattua laillisesti omalle koneelleen vaikka taustakuvaksi ja mahdollisesti kuvaa voidaan myös leivittää laittomasti eteenpäin. Jos nuori joutuu vaikeuksiin, tulisi ryhtyä toimimaan niin, että kiusaaminen tai häirintä saadaan loppumaan, mutta nuorta ei tulisi syyllistää tapahtuneesta. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010, 43.)

Aikuisille netissä tapahtuneesta kiusaamisesta, häirinnästä tai ahdistelusta kerrotaan harvoin ja mitä vanhemmaksi nuori tulee, sitä harvemmin hän kertoo ikävistä kokemuksistaan. Netin ikävistä kokemuksista herkimmin kertoivat alle 11-vuotiaat, mutta heistäkin vain noin puolet kertoo aikuisille. Vanhempien häirinnästä kerrotaan huomattavasti harvemmin, kuin samanikäisten kiusaamisesta. Aikuisille kerrotaan harvoin myös, jos nettituttujen tapaamisesta on aiheutunut ikävyyksiä. (emt., 9.)

### Kiusaaminen

Netissä kiusaaminen on melko yleistä. Usein kiusaaja on suunnilleen samanikäinen kuin kiusattava. Koulukaverien ja muun lähipiirin kiusaaminen siirtyy nykyään usein myös nettiin, eikä nettikiusaaminen ole muusta kiusaamisesta erillinen asia. (Pelastakaa lapset 2008, 8.) Netti on vain väline, ja siellä esiintyy lähes kaikkia koulukiusaamisen muotoja. Usein nettikiusaaminen on jatkoa tai alku koulukiusaamiselle, ja kiusaaja ja kiusattu tuntevat toisensa entuudestaan. (Tietoturvakoulu 2010b.) Kiusaamiseen voi houkuttaa mahdollisuus olla internetissä nimetön ja kasvoton (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010, 40).

Koulu- ja nettikiusaamisen välillä on kuitenkin joitain eroja. Netissä ja kännykällä voi toimia nimimerkin takaa ja kiusaaja voi olla kiusattua myös selvästi nuorempi tai pienempi. Tekstiviesteissä ja mese-keskusteluissa ei ole aikuisia, eikä valvontaa toisin kuin koulussa. Netissä on myös paljon yleisöä ja pieneksi pilaksi tarkoitettua asia voi karata käsistä. Netissä levinneitä valokuvia ja tekstiä on myös hyvin vaikeaa saada enää poistettua, kun se on kerran levinnyt. Kännykällä kiusatessa kiusattu ei aina pääse turvaan kiusaajilta, koska puhelinta ei voi pitää jatkuvasti kiinni, mutta internetissä on taas helpompaa poistaa kiusaajat keskustelusta tai valita seuransa itse. (emt.)

Netin kautta kiusaaminen sattuu yhtä paljon kuin kasvotusten, vaikka se ei fyysisesti satukaan. Kiusaaja ei myöskään internetissä välttämättä ymmärrä kiusaavansa, koska netissä ei nähdä vastapuolen ilmeitä tai tunnereaktioita. (Tietoturvakoulu 2010b.) Nuorista useimmat ovat sitä mieltä, että yksittäiset ilkeät kommentit eivät ole vielä nettikiusaamista vaan ennemminkin ”normaalia” nettiviestintää (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010, 40).

Nettikiusaamiseen voi kuitenkin usein puuttua ja kiusaajan voi usein selvittää. Tämän takia kaikki viestit, kuvat ja muut todisteet kannattaa tallentaa. Kätevä tapa tallentaa kohde on kopioida kohde kaikista näppäimistöistä löytyvällä Print Screen -näppäimellä, kopioinnin jälkeen kohteen voi liittää tekstinkäsittelyohjelmaan, joka on helppo tallentaa. Kiusaamistilanne on kuitenkin tallennettava välittömästi, ettei kiusaaja ehdi tallentaa ja muokata näkyväksi. Useissa tapauksissa palveluntarjoaja voi antaa porttikiellon kiusaajalle. Siinä tapauksessa, että kiusaaja on rikkonut lakia, tulisi asiasta ilmoittaa poliisille mahdollisimman nopeasti, sillä palveluntarjoaja tarvitsee tutkintapyyntönsä selvittäessään kiusaajan henkilöllisyyttä. Esimerkkejä tilanteista, jolloin laittomuuden raja ylittyy, on muun muassa kunnianloukkaus, salakatselu (kuvaaminen yksityistiloissa) tai yksityistietojen julkinen levittäminen. (em., 41.)

Nettikiusaaminen ei ole aina vain lasten ja nuorten ongelma. Myös esimerkiksi opettajaa voidaan kiusata perustamalla esimerkiksi galleriasivustolle varta vasten yhteisö. Samoin myös aikuinen voi olla kiusaaja ja Suomenkin oikeusasteissa on puitu tapauksia, joissa aikuinen on solvannut työtovereitaan tai muita tuttuja omassa blogissaan julkisesti. (em., 41.)

## Seksuaalinen häirintä

Lapset ja erityisesti tytöt kohtaavat netissä myös häirintää vanhempien ihmisten taholta. Alle 15-vuotiaista tytöistä noin joka viides on joutunut ahdistelun tai häirinnän kohteeksi. Yli 13-vuotiaiden joukossa häirintä lisääntyy erityisen voimakkaasti ja 16-17-vuotiaista jo joka neljäs on kohdannut häirintää. (Pelastakaa lapset 2008, 8.)

Vaikka netissä ei olisikaan julkaissut provosoivia kuvia tai käyttäytyneet provosoivasti, voi silti joutua häirinnän tai houkuttelun kohteeksi. Häirintä voi olla esimerkiksi seksuaalista kommentointia, fantasioiden kuvailua, tapaamisen ehdottelua tai muuta vastaavaa viestintää. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010, 43.)

Usein häirintään voi tehot palvelun ylläpidolle ilmoittaminen tai viestittelyn estäminen. Usein yläkoululaiset osaavat jo torjua epämiellyttävät viestit ja yhteydenottoyritykset, mutta nuorempia internetin käyttäjiä voivat viestit pelottaa. Nuoren tai lapsen seksuaalinen ahdistelu netissä tai muussa elämässä on rikos ja siitä on ilmoitettava poliisille. Erityisen hankala ja myös vakava ilmiö on lapsiin ja nuoriin kohdistuva niin sanottu houkuttelu, joka tarkoittaa seksuaalisen hyväksikäytön valmisteluprosessia joka voi edetä erilaisten vaiheiden kautta tuttavuudesta jopa hyväksikäyttöön. (em., 43.)

Hyväksikäyttö ei välttämättä etene tapaamiseen, vaan hyväksikäyttö voi tapahtua myös pelkästään virtuaalisessa kontaktissa. Houkuttelun kohteen voi olla vaikea havaita yritystä riittävän varhain, koska houkuttelu voi olla pitkäkestoinen, vähitellen tapahtuva ja manipuloiva prosessi. Aluksi houkuttelija saattaa esiintyä kohteen kanssa samanikäisenä. Usein houkuttelija onnistuu syyllistämään ja jopa kiristämään uhria niin, että uhri ei voi kertoa asiasta kellekään. Välineitä kiristykseen ovat esimerkiksi erilaiset kuva-aineistot ja tekstit. Uhrin ja hyväksikäyttäjän välinen suhde on hyväksikäyttäjän vallankäyttöä ja joskus nuori voi kuvitella suhteen seurustelusuhteeksi. (em., 43-44.)

Aina jos epäillään häirintää tai houkutteluyritystä on tilanteeseen aina suhtauduttava vakavasti ja on ryhdyttävä välittömästi toimenpiteisiin. Jos lapsi tai nuori kertoo tällaisesta, on häntä uskottava, eikä häntä saa koskaan syyllistää tapahtuneesta. Jos epäillään, että lapsi

tai nuori on joutunut häirinnän, ahdistelun tai houkuttelun kohteeksi on välittömästi otettava yhteys poliisiin ja varmistettava, että lapsi tai nuori saa riittävän hoidon ja tuen ammattilaisten taholta. Kaikki houkutteluun tai häirintään liittyvät todisteet, kuten kuvat ja viestit on tallennettava jatkotoimia varten. (em., 44.)

### Kiusaamisen ja häirinnän ehkäisy

Tietoisuuden lisääminen on tärkeää kiusaamisen ennaltaehkäisyssä. Kaikki eivät ole selvillä siitä, mitä netissä saa tehdä ja mitä ei. Toinen tapa ennaltaehkäistä kiusaamista on yhdessä luodut pelisäännöt. (em., 41.)

Seksuaalisen hyväksikäytön tärkein ennaltaehkäisykeino on avoin keskustelu lapsen tai nuoren kanssa hänen internet-elämästään. Näin lapsen tai nuoren on helpompi keskustella luotettavien aikuisten kanssa jos kohtaa netissä vääränlaista käyttäytymistä. Erittäin tärkeää on myös lasten ja nuorten turvatietokasvatus sekä seksuaalikasvatus. Nuorten ja lasten tulisi oppia omat rajansa, joita kukaan ei saa ylittää fyysisesti eikä verbaalisesti. Koulujen oppilashuoltojen tulisi perehtyä netin ikäviin, lapsen mielenterveyteen negatiivisesti vaikuttaviin lieveilmiöihin ja rakentaa selvät toimintamallit ennaltaehkäisyyn ja puutumiseen. (em.,44.)

Lasten ja nuorten kanssa tulisi keskustella siitä, miten tulisi toimia jos kohtaa epämiellyttäviä, uhkaavia tai hämmentäviä kysymyksiä vaikkapa nettikeskusteluissa. Lapselle tai nuorelle tulisi kertoa, että hänellä on aina oikeus torjua tällaiset lähestymiset. Olisi tärkeää myös kannustaa lasta ja nuorta kertomaan tällaisista tapahtumista vanhemmilleen ja tulisi korostaa, että tapauksia ei pidä eikä tarvitse salata. On myös tärkeää kuunnella ja uskoa lasta tai nuorta, jos hän kertoo että on kohdannut epämiellyttäviä tapahtumia. Lapsen tai nuoren tulee säilyttää luottamuksensa aikuisiin ja heidän tulee kokea että maailma on pääsääntöisesti turvallinen paikka elää. Lapsen tulisi myös tietää kuinka toimia jos hänen koskemattomuuttaan uhataan. (em., 44.)

### PIKAVIESTINTÄ

Kansallisen nuorisotutkimuksen (2007) mukaan MSN Messenger, eli mese, on nuorten suosituin pikaviestintäsovellus ja sitä käyttää viikoittain 82 % nuorista (Kangas, Lundvall & Sintonen 2008, 6). Mesessä voi keskustella reaaliajassa, kuten chatissa, mutta voi itse valita keiden kanssa juttelee. Kavereita voi lisätä ohjelmaan sähköpostiosoitteella ja ohjelmasta näkee ketkä kaverit ovat sillä hetkellä verkossa. Paikalla olevista kavereista voi kutsua yhden tai vaihtoehtoisesti useamman yksityiseen keskusteluun. Itse keskustelun lisäksi mesessä voi jakaa tiedostoja, pelata pelejä kavereiden kanssa tai soittaa ääni- tai videopuheluita. (Tietoturvakoulu 2010a.)

Pikaviestiohjelmien riskit ovat samankaltaiset kuin riskit jotka liittyvät sähköpostiin ja chatiin. Jos on varomaton, voi vahingossa avata linkin tai liitetiedoston, jossa on virus, haittaohjelma, tai lapsille sopimatonta aineistoa. Mesen pikaviestikeskustelut ovat aina yksityisiä, eikä kukaan ulkopuolinen valvo niitä. (emt.)

Keskustelujen turvallisuutta voi edelleen parantaa ohjelmasta löytyvillä erilaisilla turvasetuksilla. Omaan käyttäjäprofiiliin eli omiin tietoihin ei kannata laittaa yhteys- tai henkilötietoja, koska oletusarvoisesti ne näkyvät kaikille. Kannattaa myös valita juttelukavereiksi vain jo tuttuja ihmisiä. Mesessä oletusasetuksilla periaatteessa kuka vain, joka tietää käyt-

täjän sähköpostiosoitteen, voi lähettää viestejä käyttäjälle, mutta ohjelman asetuksista voi muuttaa niin, että vain käyttäjän hyväksymät kaverit, jotka ovat hänen kaverilistallaan, voivat ottaa käyttäjään yhteyttä. Asetuksia voi myös muuttaa niin, että ohjelma tallentaa automaattisesti kaikki keskustelut tietokoneelle, jolloin niihin voi halutessaan palata uudelleen. Tämä voi lisätä lapsen turvallisuutta ja tieto siitä, että keskustelut tallentuvat voi myös rauhoittaa muita keskustelijoita. (emt.)

Muita pikaviestiohjelmiä ovat mm. ICQ sekä Trillian, joka yhdistää useita chat-verkkoja yhteen (Vertaisverkko 2010).

## **KUVAGALLERIAM**

Kuvagallerioihin käyttäjät voivat esimerkiksi lisätä omia kuviaan, mielenkiinnonkohteitaan tai kirjoittaa blogia. Tämän lisäksi kuvagallerioissa voi jutella muiden galleriaa käyttävien ihmisten kanssa ympäri maailmaa.

Kielteisiä ilmiöitä kuvagallerioissa 12-17-vuotiaiden mukaan on pilkkaaminen, seksuaalisesti häiritsevät kommentit, sekä kuvien manipulointi ja luvaton käyttö. Joka viides nuori kertoi kokeneensa jotain näistä tai muunlaista kiusaamista netissä viimeisen vuoden aikana, kuitenkin vain 3 % nuorista on mielestään todella kärsinyt kiusaamisesta. Eniten kärsimystä nettikiusaamisen muodoista nuorille tuotti syrjintä, urin kuvien muokkaus ja luvaton levitys sekä uhrin nimellä esiintyminen. Koulukiusaaminen on kyselyn mukaan hieman yleisempää ja siitä jäädyt kokemukset ikävämpiä kuin nettikiusaamisesta. Kyselyn tulosten mukaan joka viides koulukiusaamistapaus jatkuu myös internetissä. Tulokset ovat Mannerheimin lastensuojeluliiton tehdystä tutkimuksesta (2006). (Peura, Mikkola, Oinas, Tuominen & Mustonen 2006, 78.) Nettituttuja on kuvagallerioita käyttävistä 12-18-vuotiaista nuorista kolmella neljästä, ja suomalaiset nuoret luottavat nettituttujen rehellisyyteen (Kangas ym., 9).

IRC-Galleriassa on noin 500 000 käyttäjää ja se on Suomen suurin nuorten ja nuorten aikuisten nettiyhteisö. Keski-ikä IRC-Galleriassa on vajaa 21 vuotta. Päivittäin IRC-Galleriaan lisätään noin 75 000 kuvaa, 50 000 blogimerkintää ja miljoona kommenttia. (IRC-Galleria 2010a; IRC-Galleria 2010b.)

IRC-Galleriaan rekisteröityminen edellyttää vähintään 12-vuoden ikää. Ensisijaisesti IRC-Galleriaa käytetään yhteydenpitoon kavereiden kesken, mutta suurin osa käyttäjistä on myös löytänyt palvelusta uusia ystäviä. Jokaisella käyttäjällä on oma profiili joka on kuin oma kotisivu. Profiiliin käyttäjä voi lisätä kuvia itsestään ja elämästään sekä kirjoittaa päiväkirjamerkintöjä. Profiiliin muut käyttäjät voivat myös kirjoittaa kommentteja. IRC-Galleriassa kommunikointi muiden kanssa tapahtuu kirjoittamalla kommentteja profiiliin, kuviin, videoihin, päiväkirjamerkintöihin ja yhteisöihin. (IRC-Galleria 2010b.)

Käyttäjien profiilien lisäksi IRC-Galleriassa on myös yhteisöjä. Yksi käyttäjä voi olla yhtäaikaaisesti liittyneenä jopa sataan eri yhteisöön. Yhteisöihin liittymällä käyttäjä voi kertoa muille käyttäjille esimerkiksi millaisista asioista hän on kiinnostunut ja jutella muiden samanhenkisten käyttäjien kanssa. Lista yhteisöistä, joihin käyttäjä kuuluu, näkyy hänen profiilisivullaan. (em.)

IRC-Galleriaan rekisteröityessään, tulee jokaisen käyttäjän hyväksyä kuva-, ja käyttäytymissäännöt, joissa kerrotaan kuinka IRC-Galleriassa tulee käyttäytyä ja millaista sisältöä

sinne saa lisätä. Palvelua valvoo noin 20 henkilön asiakaspalvelu, joista suurin osa valvoo IRC-Galleriaa päivätyönään. Kaikki IRC-Gallerian ylläpitäjät ovat aikuisia ja heidät on koulutettu tehtäväänsä. Palvelua valvotaan käymällä sisältöä läpi ylläpitäjien toimesta, mutta myös käyttäjien tekemien ilmoitusten perusteella. Jos käyttäjä löytää IRC-Galleriasta sääntöjä rikkovaa materiaalia tai käytöstä, voivat he ilmoittaa siitä helposti ja nopeasti ilmoitusten avulla. (em.)

IRC-Gallerian käyttö itsessään ei maksa, mutta jos rekisteröityvällä ei ole kuin ilmaisosoite, tulee turvallisuussyistä tilaus vahvistaa matkapuhelimella, jolloin se maksaa 1,40, mutta vain yhden kerran. Halutessaan voi myös käyttää IRC-Gallerian maksullisia palveluita, esimerkiksi tilata VIP-ominaisuuksia, jolloin käyttäjä saa käyttöönsä erilaisia lisäominaisuuksia, kuten mahdollisuuden yksityiskommentteihin, kaverilistoihin, sekä mahdollisuuden rajata profiilinsa näkyväksi vain kavereille. (em.)

Toinen esimerkki nuorten suosimasta kuvagalleriasta on ii2.

## PELIT

Nuorisotutkimusverkoston teettämässä kyselyssä (2007-2008) selvisi, että 13-18-vuotiaista pojista lähes kaikki, ja tytöistä yli puolet kertovat pelaavansa viikoittain. Keskimääräinen päiväkohtainen peliaika on noin tunti ja erityisesti alakouluikäisillä lapsilla netin käytöstä suurin osa on pelaamista tai muuta viihdettä. Netissä voi pelata minipelejä, jotka usein kestävät vain muutaman minuutin ja joita voi pelata yksin tai kaverin kanssa, tai monen pelaajan verkko-pelejä. Pelaamisen motiivina nuorilla ja lapsilla on usein pelkkä ajanviete, toisaalta myös kilpaileminen, sosiaalisuus ja arvostuksen hakeminen ovat syitä pelata. (Kangas ym., 10.) Mannerheimin lastensuojeluliitto (2009) on maininnut pielen kiehtovuudesta vielä tavoitteet ja edistymisen, koska usein, mitä hankalamman haasteen selvittää pelissä, sitä enemmän se tuottaa onnistumisen tunnetta. Usein pelien viehätys perustuu myös siihen, että edistymistä tapahtuu paljon pelaamalla. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 5.)

Siitonen (2007) kertoo, että verkkopelit ovat pelejä joita pelataan internetin kautta joko yksin, tai yhdessä jopa tuhansien pelaajien kanssa. Yksi suosituimmista muiden kanssa pelattavista verkkopeleistä on World of Warcraft eli lyhennettynä WoW ja sitä pelaa maailmassa yli 10 miljoonaa ihmistä. (Kangas ym., 11.) Nuorten keskuudessa suosituin verkossa pelattava peli on RuneScape, joka muistuttaa WoW:ia (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 12). Verkkopelaaminen perustuu sosiaalisuuteen ja se onkin suosittu pelaamisen muoto. Erilaiset monia pelaajia vaativat verkkopelit rohkaisevat pelaajat yhteiseen vuorovaikutukseen tai jopa vaativat sitä. Usein etenemisen vaatimuksena on yhteistyö muiden peliä pelaavien kanssa, ja usein verkkopeliyhteisöjen vuorovaikutus muistuttaa paljolti kasvokkain ylläpidettyjen ryhmien vuorovaikutusta. Arvoista ja tavoitteista neuvotellaan kuten oikeassa elämässä ja usein ne ovatkin yhteisöä koossa pitävä voima. (Kangas ym., 11.)

Yleensä naiset suosivat lyhyempiä minipelejä, kun taas miehet pelaavat yleensä aikaa vieviä strategia-, toiminta- ja urheilupelejä. Toki tästä on myös poikkeuksia ja esimerkiksi elämysimulaattori The Sims -peli on peli, johon käytetään paljon aikaa, mutta se on naisten suosittujen pelien kärkiviisikossa. Miesten keskuudessa taas nettipokeri on saavuttanut suurta suosiota parissa vuodessa. Keskimäärin internetissä nuoret viettävät aikaansa noin pari tuntia päivässä ja siitä noin puolet kuluu pelatessa. Mannerheimin lastensuojeluliiton

kouluviihtyvyyden kyselyn 2009 mukaan tytöt viettävät enemmän aikaa netin sosiaalisten palveluiden parissa kuin pelaamiseen, mutta rajaa on vaikea vetää, koska myös esimerkiksi Facebook-sivustolla voi myös pelata pelejä sen lisäksi, että se on sosiaalinen palvelu. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 7-8.)

Minipelejä pelataan paljon ja se onkin suosituin pelaamisen muoto. Minipelejä voi pelata muun tekemisen ohella yleensä yksin ja ne kestävät vai lyhyen aikaa. Suomessa ja maailmalla pasianssi johtaa pelitilastoja, mutta myös erilaiset nettisivustot ovat erikoistuneet minipeleihin. Esimerkkejä minipelisivustoista on Aapeli.fi ja Pelikone.fi jotka keräävät viikoittain satoja tuhansia käyttäjiä. Parhaat pelit löytyvät yleensä kokeilemalla ja kavereiden kertomana. Erilaisten pelisivustojen pelien määrä ja myös laatu vaihtelevat paljon. Kaikki pelisivustot ja pelit eivät myöskään käytä samanlaisia merkkejä ilmoittaakseen pelien soveltuvuuden lapsille. Jotkut sivustot voivat käyttää amerikkalaisia ASRB-ikäluokituksia ja toisilla sivuilla ei ole lainkaan ikämerkintöjä. Muunnokset ESRB-luokituksista PEGI-järjestelmään, eli yleiseurooppalaiseen järjestelmään on:

A = 18+ (adults only), M = 16+ (mature), T = 12+ (teens), E = 7+ (everyone) ja C = 3+ (early childhood). Pelisivustoilla olevaa sisältöä on vaikeaa valvoa, sillä niillä ei ole erillistä ilmoitusvelvollisuutta sisällöstään. Sivustoilla on myös usein satoja pelejä, joista osa on lapsille sopivia ja osa ei. Sivuston sisältöä ei siis voi määrittää yhden pelin perusteella. Minipelit ovat usein harrastelijoiden tekemiä ja pelisivustoilla voi usein pelata ilmaiseksi, mistä syystä sivuilla on usein paljon mainoksia, joiden tuloilla ylläpitokulut korvataan. Mainoksista kaikki eivät välttämättä ole lapsille sopivia. (em., 12.)

Verkossa pelattavat nettipelit ovat usein, kuin elokuva tai kirja, jossa pelaaja on usein päähenkilö. Tarinoiden erityinen piirre on se, että juoni ei etene ilman pelaajan toimia. Siinä on myös pelien tapaan jokin tavoite, johon pyritään. Mutta myös kuten elokuvissa, peleissäkin on ikäraajat, eikä kaikkia pelejä ole todellakaan tarkoitettu lapsille. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 4.) Vaikka lapsi osaisi pelata peliä, joka on suunnattu yli 16-vuotiaille, ei se tarkoita että se olisi hyväksi hänelle (em., 10). Pelien ikärajamerkinnät perustuvat pelien haitallisuuteen ja niitä on viisi erilaista. 3, 7, 12, 16 ja 18. Alemmat ikäraajat ovat suosituksia, mutta ikäraja 18 on kuitenkin sitova ja pakollinen. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.) Kuitenkin kielletty tuntuu houkuttavan nuoria ja yli 80 % yläkouluikäisistä pojista on pelannut 18+-pelejä, eli pelejä, jotka on tarkoitettu vain yli 18-vuotiaille. (Tossavainen 2008.) Kasvattajien tehtävänä onkin pitää huoli siitä, että ikärajoja myös noudatetaan, sillä 18+-merkintä tekee samoin kuin elokuvasta, myös pelistä aikuisviihdettä (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 9).

Pelejä pelatessa tulisi huomioida myös pelien merkitys mediatuotteina, joita pelit ovat siinä missä elokuvat tai tv-sarjatkin. Usein myytävät leikit ovat miljoonabudjeteilla toteutettuja ja niiden tekemiseen osallistuu satoja ihmisiä. Kaikki pelit eivät toki ole kaupallisia vaan internet mahdollistaa myös harrastelijoiden julkaista omia pelejään koko maailmalle. Joka tapauksessa, pelibisneksessä kulkee huomattavia määriä rahaa. The Sims -pelejä on myyty 100 miljoonaa kopiota ja Grand Theft Auto- sarjan pelejä julkaisevan yrityksen liikevaihto oli vuonna 2007 noin 1,5 miljardia dollaria. (em., 6.)

Peleillä on myös aina jokin sanoma. Ne ovat etukäteen käsikirjoitettuja ja ne samoin kuin elokuvat tai kirjat, välittävät tarinoita, mielipiteitä ja asenteita. Erilaisilla peleillä voi olla myös tarkoitus vaikuttaa pelaajan ajatuksiin ja asenteisiin politiikasta. On esimerkiksi paljon pelejä, jotka käsittelevät ilmastonmuutosta tai nälänhätää. Toki on myös olemassa pe-

lejä joiden on tarkoitus viihdyttää hetken pelaajaa. Esimerkiksi vain viihdyttävästä pelistä on useista tietokoneista löytyvä pasianssi. (em., 6.)

Peleissä ja niiden pelaamisessa on sekä huonoja että hyviä puolia. Hyviä puolia pelaamisessa on uusien taitojen ja tietojen oppiminen. Useat pelit edistävät englannin kielen taitoa, sillä useita pelejä ei ole käännetty suomen kielellä. Usein pelit myös kehittävät pelaajan reaktionopeutta sekä kolmiulotteista hahmottamiskykyä. Erilaisista peleistä voi myös oppia esimerkiksi taloudesta, maailman historiasta tai vaikkapa ruoan laitosta. Moninpeleistä oppii myös yhteistyötaitoja ja pitkäkestoisista peleistä pitkäjänteisyyttä. Pelien alussa voi viehättää hahmon kehittäminen, mutta kun peli etenee, tulee yhteisöille ja pelikavereille suurempi merkitys ja peliharrastus voi tuoda uusia ystäviä. Peleistä voi myös saada erilaisia elämässäkin tärkeitä epäonnistumisen ja onnistumisen kokemuksia. Toki peleistä oppiminen on myös rajattua ja usein pelistä opittavia taitoja käytetään vain itse pelissä. On myös paljon erilaisia opetuspelejä, jotka voivat auttaa lasta oppimaan esimerkiksi laskeamista ja lukemista. Oppimispelejä ja erilaisia simulaattoreita käytetään esimerkiksi ala-asteilla ja autokoulussa. (em., 10, 13.)

Peleistä tulee tiedostaa hyvien asioiden lisäksi myös niiden huonot puolet. Ehkä ikävin puoli pelikulttuurissa ja peleissä on sen mahdollinen väkivaltaisuus. Peleihin on aina kuulunut kuoleminen ja tuhoaminen, esimerkiksi menetettyinä eläminä, vaikkakin harmittomat ja väkivallattomat pelit kasvattavat osuuttaan koko ajan ja varsinkin lapsia tulisi suojella väkivallalta ja ahdistavalta kauhulta. Pahimmassa tapauksessa sopimaton mediasisältö esimerkiksi peleissä voi aiheuttaa lapselle ahdistusta ja epäluottamuksen tunteita. Osa nykyisistä peleistä sisältää hyvinkin realistista grafiikkaa ja myös ahdistavia tilanteita ja peliväkivaltaan on helppo turtua. Pelaaja voidaan laittaa väkivaltaiseen tilanteeseen niin, että epäonnistunut suoritus johtaa uhriksi tulemiseen. Näin ollen psykologisesti peli opettaa pelaajaa toimimaan itse ennen kuin vastustaja toimii. (em.,10.)

Yllättävästi pelien väkivaltaisuuksien haitallisuus on lievempää, kuin esimerkiksi elokuvilla. Pelijä pelatessa pelaaja ei ehdi miettiä ruudulla olevaa väkivaltaa, kun hän keskittyy reagoimaan tapahtumiin. Väkivallan vaikutus peleissä on kaksijakoinen, toisaalta sitä ei ehkä huomaa, mutta toisaalta sen aiheuttamia tunteita ei myöskään ehdi käsittelemään ja purkamaan. Niinpä peleissä oleva väkivalta turruttaa nopeasti. Kuitenkin peleissä kohtaamana väkivalta voi olla lapselle myös hyödyllistä. Dokumentaarinen kuvaus antaa väkivallan seurauksista realistisen kuvan ja väkivalta voi opettaa käsittelemään aggression tunteita. Samastuminen uhrin tunteisiin myös vähentää halua käyttää väkivaltaa ja sen on huomattu jopa vähentävät ihmisten aggressiivisia taipumuksia. (em., 11.)

Vanhemmat ovat tärkeimmässä roolissa median vaikutusten suhteen ja heidän tehtävänsä on ohjata lasta pelaamaan pelejä jotka vaikuttavat lapseen positiivisella tavalla ja suojella lasta ja nuorta haitalliselta sisällöltä. Aikuinen voi myös selittää lapsille keksityn maailman erot oikeaan elämään verrattuna. (em., 11.)

On hankalaa määrittää tarkkaa tuntimäärää siihen, paljonko tietokoneella olemiseen ja pelaamiseen tulisi korkeintaan käyttää aikaa, tai koska sitä pitäisi rajoittaa. Sääntönä voi kuitenkin pitää sitä, että pelaaminen ei saa mennä muun elämän ja riittävän unen edelle. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 8.)

Varsinkin peleihin, joita pelataan netissä muiden kanssa, on helppo jäädä koukkuun. Useat verkkoroolipelit kuten RuneScape ja World of Warcraft perustuvat pelin sisällä oleviin

yhteisöihin joita pelissä tarvitaan edetäkseen. Samoin kun pelaaja tarvitsee yhteisöä, tarvitsee myös yhteisö pelaajaa ja jäsentensä ponnistuksia. Näin pelaajalle voi syntyä velvollisuus osallistua erilaisiin yhteisiin tavoitteisiin, jolloin tärkeintä pelissä voi olla maailman muut ihmiset eikä niinkään itse peli. Joskus taisteluita voi myös olla keskellä yötä, jos muut pelikaverit asuvat toisella puolella maapalloa. Yleensä ei ole syytä epäillä peliriippuvuutta, sillä varsinkin murrosikäisillä ja esimurrosikäisillä on niin sanottuja ahmimiskausia, jolloin jokin mediatuote voi saada suuren roolin nuoren elämässä. Todellinen nettiriippuvuus voi olla oire esimerkiksi koulukiusaamisesta tai masennuksesta ja on erittäin harvinaista. (em., 14.) Tavallisimpia tietokoneen käytön ongelmia ovat fyysiset oireet, kuten päänsärky, joka laantuu pelaamista vähentämällä (Kangas ym., 10).

Hyvän pelin pelaaminen vaatii paljon keskittymistä ja se saattaa imaista mukaansa hyvinkin voimakkaasti, jolloin ei ole ihme että pelin jälkeen kaikki voi ärsyttää varsinkin jos peli on keskeytynyt yllättäen. Tämä ei silti tarkoita että olisi välttämättä riippuvainen pelistä. Vasta silloin on syytä huoleen, jos pelit alkavat pyöriä mielessä jatkuvasti ja haittaavat muuta elämää. Riippuvuus on jos uni, ruokailu, koulunkäynti, harrastukset ja kaverit unohuttuvat täysin jolloin pelaajalle on tullut pakonomainen tarve roikkua netissä tai pelata. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 14.)

Peliriippuvuutta voi myös ehkäistä. Lapsella tai nuorella olisi hyvä olla jokin harrastus, joka ei tapahdu netissä tai tietokoneella. Olisi myös hyvä, että olisi vähintään yksi pelimaailmasta ulkopuolinen kaveri jotta klaanitoverit ja virtuaalituttavuudet eivät kokonaan korvaisi sosiaalisia suhteita live-maailmassa. Jos vanhemmalla on huoli lapsen pelaamisesta, on hyvä ottaa asia puheeksi lapsen tai nuoren kanssa. Keskustella voi esimerkiksi siitä, millainen rooli tietokoneella ja peleillä on nuoren tai lapsen elämässä. Jos tahtoo kartoittaa peleihin käytettyä aikaa, on lapsen tai nuoren hyvä käyttää mediapäiväkirjaa johon kirjaetaan peleihin käytetty aika ja esimerkiksi syy pelin pelaamiseen sillä hetkellä. Päiväkirjaa voi pitää esimerkiksi viikon ja sen jälkeen keskustella vanhempien kanssa siitä olisiko tarve, miksi pelataan, mahdollista tyydyttää myös muilla tavoilla. Liikakäyttöön puuttumisen ensimmäinen keino voi olla esimerkiksi sijoittamaa tietokone ja pelilaitteet yhteisiin tiloihin mikäli se on mahdollista. Näin pelaamista ja siihen menevää aikaa on helpompi seurata ja esimerkiksi salaa yöllä pelaaminen vaikeutuu. Jos siitäkään ei ole apua, voi väliaikaisesti kieltää pelaamisen kokonaan. Vanhemmilla tulisi kuitenkin olla kotona aina viimeinen sana. (em., 14.)

On kuitenkin hyvä tietää, mistä apua riippuvuuteen saa jos sitä tarvitsee. Nuorelle olisi hyvä tehdä selväksi, että hän voi tulla puhumaan vanhemmilleen jos hänestä tuntuu, että kontrolli pelaamiseen tuntuu karkaavan omista käsistä. Koukkuun jääneelle tukea voi myös antaa esimerkiksi kaveri tai tukioppilas. Myös esimerkiksi kuraattori tai terveydenhoitaja ovat hyviä henkilöitä joille voi mennä puhumaan. Netti- tai peliriippuvuuteen voi hakea apua Peluurista ([www.peluuri.fi](http://www.peluuri.fi)) tai A-Klinikan päihdelinkistä. Molemmat sivustot keskittyvät enemmän raha- ja uhkapeli-ongelmiin, mutta niistä löytyy luotettavaa tietoa riippuvuudesta ja niiden hoidosta. Hoidettaessa nettiin tai peleihin koukkuun jäänyttä henkilöä, ei ole tarkoituksena irtautua netistä tai peleistä kokonaan, vaan pyrkiä käyttämään niitä kohtuullisesti. (em., 14.)

## **VERTAISVERKOT**

Vertaisverkot internetissä ovat järjestelmiä, joiden avulla voi jakaa lähes mitä tahansa sisältöä tehokkaasti käyttäjien kesken. Vertaisverkkojen tekninen ratkaisu ja toiminta eivät

itsessään ole laittomia, mutta usein niissä liikkuu paljon materiaalia, joka on tekijänoikeuden alaista. Kun tekijänoikeuden alaista sisältöä jaetaan verkossa ilman, että tekijältä on nimenomaan saatu suostumus, puhutaan piratismista. Asiantuntijoiden mukaan, vaikka vertaisverkoissa liikkuu paljon laillisestikin jaettavaa materiaalia, suurin osa elokuvista, peleistä ja musiikista on luvattomia kopioita. Tämä tuo vanhemmille haasteita esimerkiksi siksi, että vertaisverkkojen kautta on helppoa hankkia esimerkiksi yli 18-vuotiaille suunnattuja pelejä tai materiaalia. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009.)

Kansallisen nuorisotutkimuksen (2007) mukaan lähinnä vertaisverkkojen kautta luvaton lataaminen on kuitenkin erittäin yleistä. Puolet nuorista on ladannut verkosta elokuvia ja vähän vajaa puolet tv-ohjelmia. Yleensä pojat ovat aktiivisempia lataajia kuin tytöt. (Kangas, Lundvall & Sintonen 2008, 6.)

Usein vertaisverkoissa jaetaan esimerkiksi musiikkia, pelejä ja elokuvia. Tiedostot kopioidaan ja jaetaan erillisillä tiedostonjako-ohjelmilla, kuten Bittorret tai DC++. Varomato käyttäjä voi vertaisverkoissa vahingossa jakaa kaikki tietokoneen sisältämät tiedostot muiden kopioitavaksi ja siellä liikkuu paljon lapsille sopimatonta aineistoa. Aina tiedoston nimikään ei kerro, mitä tiedosto sisältää. Kannattaa siis miettiä antaako lapsen käyttää tiedostonjako-ohjelmia. (Tietoturvakoulu 2010c.)

Laillisesti koneelleen voi myös ostaa musiikkia erilaisista internetin musiikkikaupoista.

## **SPOTIFY**

Ahlroth on kirjoittanut lehdessä spotifystä. Spotify on Ruotsissa avattu uudenlainen palvelu musiikin kuuntelemiseen verkossa. Spotifyn kautta voi kuunnella musiikkia laillisesti internetissä, ilman että sitä tarvitsisi ladata tietokoneelle. Se on saanut paljon kiitosta sekä musiikinjakelijoilta että myös vapaan lataamisen kannattajilta, uudenaikaisena tapana nauttia musiikista. (Keuru 2009, 25.) Spotifysssä voi etsiä ja kuunnella erilaista musiikkia joko ilmaiseksi niin, että väliin tulee kaupallisia mainoksia, tai niin, että maksaa tietyn kuukausisumman ja voi nauttia kuuntelusta ilman mainoksien keskeytystä. Jotta palvelua voi käyttää, tulee maksaa tietty kuukausimaksu tai kirjautua palveluun kutsun kautta. Kutsuja voi saada spotifystä maksavien kavereiden kautta, tai erilaisilta internetsivustoilta. Joskus kutsun saaminen voi kestää jonkun aikaa, mikä varmasti osaltaan pitää käyttäjien määrää kurissa. Joissain maissa Spotifyn käyttäminen on maksutonta, ja sitä kautta on nettiin tullut myös ohjeita kuinka itsensä saa käyttämään ohjelmaa ilman kutsua tai maksua.

## **GOOGLE**

Kansallisen nuorisotutkimuksen (2007) mukaan nuorten keskuudessa suosituin internetsivusto on google, jota käyttää viikoittain noin 94 % nuorista (Kangas ym. 2008, 6). Google on hakukone, jonka avulla voi löytää internetistä erilaista tietoa. Haku tapahtuu hakusanan, tai sanojen ja erilaisten merkkien avulla. Jos haluaa etsiä sivustoa, joka sisältää kaksi tiettyä sanaa, voi sanojen väliin laittaa +-merkin. Jos taas haluaa, että sivusto sisältää esimerkiksi tietyn lauseen, tulee käyttää ”-merkkejä lauseen molemmilla puolilla. Googlessa toimii myös esimerkiksi kuvahaku, jonka avulla voi etsiä aiheeseen liittyviä kuvia ja sieltä löytyy myös erilaisia hakemistoja, joiden avulla voi selata tiettyyn aiheeseen liittyviä internetsivuja.

## **YOUTUBE**

Kansallisen nuorisotutkimuksen (2007) mukaan YouTube-sivustolla on käynyt neljä viidesosaa nuorista, mutta vain alle yksi kymmenestä on itse tuottanut sinne sisältöä tai kommentoinut muiden tuottamaa sisältöä (Kangas ym., 6). YouTubesta on tullut maailman suosituin online-videoyhteisö, vaikka se on perustettu vasta 2005. Sivuston avulla käyttäjät voivat löytää, katsella, sekä jakaa alkuperäistä videomateriaalia, sekä kommentoida niitä. Sivusto toimii myös materiaalien luojien sekä pienten ja suurien mainostajien jakeluympäristönä. (YouTube 2010.)

## LINKKEJÄ

[http://www.tietoturvakoulu.fi/testi\\_vanhemmille/](http://www.tietoturvakoulu.fi/testi_vanhemmille/) mediakasvattajatesti

<http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille.html> Paljon tietoa vanhemmille.

[http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset\\_ja\\_media/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/) Lisää tietoa vanhemmille.

<http://www.figma.fi/lista.htm> Virallinen lista suosituimmista peleistä. Päivittyy kahden viikon välein.

## LÄHTEET

15/30 Research. Kansallinen nuorisotutkimus, 2007.

Forsberg, Hannele & Pösö, Tarja 2001. Virtuaaliyhteisöllisyys ja langaton kommunikaatio - uhka ja mahdollisuus lapsille. Teoksessa Kangassalo, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Vammala: Tampere University Press, 193-206.

Herkman, Juha 2001. Median monet funktiot lasten ja nuorten elämässä. Teoksessa Kangassalo, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Vammala: Tampere University Press, 60-71.

ii2 2010a. Vanhemmille. Viitattu 15.5.2010. <http://www.ii2.org/info/fi/vanhemmille.php>

IRC-Galleria 2010a. Viitattu 15.5.2010. <http://irc-galleria.net/index.php>

IRC-Galleria 2010b. Vanhemmille. Viitattu 15.5.2010. <http://irc-galleria.net/parents>

Joensuu, Mika 2007. Nuorten internet-yhteisöt ja niiden merkitys nuorisotyön kannalta. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Sarja D. Opinnäytetyöt 5. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.

Kaipio, Kalevi & Murto, Kari 1988. Toimiva yhteisö (3. painos). Jyväskylä: Jyväskylän Koulutuskeskus Oy.

Kangas, Sonja & Lundvall, Anniina & Sintonen, Sara 2008. Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Viitattu 10.5.2010. <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/fed104bda39eff78546089b887af911b/1273511691/application/pdf/6084451/P%C3%A4hkin%C3%A4nkuori%20lopullinen%20PDF.pdf>

Keuru, Kari 2009. Web 2.0 - Huuma vai turma: mediakasvatus ja netin uusi sukupolvi. Teoksessa Sirkkilä, Hannu (toim.) 2009. Välinetempuista osallistavaan osaamiseen. Toiminnallisen mediakasvatuksen pedagogiikka. Humanistinen ammattikorkeakoulu Sarja C. Oppimateriaalit 17. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 17-27.

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009. Digitaaliset pelit. Nuorten pelipaja ja kasvattajien kalvot. Kouluttajan opas. Viitattu 17.5.2010. <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/ceed361708cfe6b9020513be2d373c74/1274170778/application/pdf/11200975/digitaaliset%20pelit%20kouluttajan%20opas.pdf>

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010. Viisaasti verkossa. Opas vanhempainillan ja oppituntien vetäjälle. Viitattu 15.5.2010. <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/453357693db1556a3e0771545147896d/1274016386/application/pdf/3166112/vetajanopas.pdf>

Microsoft OY 2009. Suomalaisnuoret eivät kerro vanhemmilleen netin vaaratilanteista. Viitattu 12.5.2010. [http://www.microsoft.com/finland/pr/press/nettikiusaaminen\\_100209.aspx](http://www.microsoft.com/finland/pr/press/nettikiusaaminen_100209.aspx)

Pelastakaa lapset 2008. Lapsen ääni kysely 2008. Raportti lasten netin käytöstä. Viitattu 11.3.2010

[http://www.pelastakaalapset.fi/assets/files/nettivihje/kyselyt/Lapsen\\_aani2008.pdf](http://www.pelastakaalapset.fi/assets/files/nettivihje/kyselyt/Lapsen_aani2008.pdf)

Peura, Juuso & Mikkola, Henna & Oinas, Merja-Maaria & Tuominen, Suvi 2006. Netin kuvagallerioiden ilot ja ongelmat. Viitattu 21.5. 2007. [http://vanhemmat.mll.fi/lapsetjamedia/kuvagalleria\\_raportti.pdf](http://vanhemmat.mll.fi/lapsetjamedia/kuvagalleria_raportti.pdf)

Salokoski, Tarja & Mustonen Anu 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin - katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin. Viitattu 15.5.2010. <http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>

Siitonen, Marko 2003. Social interaction in online multiplayer communities. Viitattu 15.5.2010.

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13444/9789513929312.pdf?sequence=1>

Tietoturvakoulu 2010a. Mese. Viitattu 15.5. 2010.  
<http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille/kayttotapoja/mese.html>

Tietoturvakoulu 2010b. Nettikiusaaminen. Viitattu 15.5.2010.  
<http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille/turvaaitsesiverkossa/nettikiusaaminen.html>

Tietoturvakoulu 2010c. Tiedostojenjakoohjelmat. Viitattu 15.5.2010.  
<http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille/kayttotapoja/tiedostonjakoohjelmat.html>

Tossavainen, Tommi 2008. Internet lasten ja nuorten elämässä. Selvitys pääkaupunkiseudun 10-18-vuotiaiden lasten ja nuorten elämästä Internetissä. Viitattu 12.5.2010.  
<http://www.ehkapa.fi/toinenelama/images/selvitys.pdf>

Valtion elokuvatarkastamo 2010. PEGI-merkinnät. Viitattu 19.5.2010.  
[http://www.vet.fi/pelit\\_peg\\_i\\_merkinnat.php](http://www.vet.fi/pelit_peg_i_merkinnat.php)

Vertaisverkko 2010. Pikaviesti-, IRC-, ja VoIP-ohjelmat. Viitattu 15.5.2010.  
<http://www.vertaisverkko.com/ircpikaviesti.php>

Viestintävirasto 2007. Tietoturvapäivä 2007 -hanke: Nuoret luottavat nettiosaamiseensa <http://www.sttinfo.fi/pressrelease/detail.do?pressId=3464&type=opensearch&searchKey=a55b44d5-53a7-11df-8cb2-9fabe968e8e3&pageIndex=236&languageId=Finnish>

YouTube 2010. Tietoja YouTubesta. Viitattu 24.5.2010. <http://www.youtube.com/t/about>

## MEKASTUS

Vanhempien mediakasvatustaitoja kehittävä projekti

Tiivistelmä

Sari Tikkanen

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

MEKASTUS - Vanhempien mediakasvatustaitoja kehittävä projekti koulutuspaketti

## YLEISTÄ

- Nuorten netin käytölle on paljon erilaisia motiiveja. Verkossa nuoret rakentavat identiteettiään ja kokeilevat erilaisia rooleja mutta voivat myös vain viettää aikaansa tai jutella kavereidensa kanssa. (Kangas, Lundvall & Sintonen 2008, 8-9.)
- Lapsille ja nuorille kertyy paljon kokemuksia internetin käytöstä ja ne mahdollistaisivat keskustelun vanhempien kanssa (Pelastakaa lapset 2008, 15).
- Netissä nuoret voivat hankkia ja käyttää oikeaa rahaa. Rahaa voi käyttää erilaisiin virtuaalisiin hyödykkeisiin, kuten erillisominaisuuksiin ja sitä voi hankkia vaikkapa kehittämällä pelihahmoja ja myymällä niitä eteenpäin. (Tossavainen 2008; Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 13.)

## OMIEN TIETOJEN JAKAMINEN

- Tiedot jotka laitetaan nettiin, eivät välttämättä poistu sieltä koskaan, vaikka ne omalta koneeltaan poistaisikin (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010, 37).
- Netissä on helppo joutua identiteettivarkauksien uhriksi jos jakaa itsestään liikaa tietoja (em., 37).
- Salasanat on syytä pitää omana tietonaan eikä antaa edes parhaille ystäville. Nettipankit, verkkokaupat ja palveluiden järjestelmänvalvojat eivät koskaan pyydä henkilökohtaisia käyttäjän tunnuksia esimerkiksi sähköpostitse. (em., 37.)

## KIUSAAMINEN JA HÄIRINTÄ

- Jos nuori joutuu netissä vaikeuksiin, ei häntä tulisi syyllistää asiasta vaan tulisi toimia niin että häirintä tai kiusaaminen saadaan loppumaan (em., 43).
- Häirinnästä tai kiusaamisesta kerrotaan aikuiselle harvoin (em., 43).
- Nettikiusaaminen on usein alkua tai jatkoa koulukiusaamiselle eikä nettikiusaaminen ole muusta kiusaamisesta erillinen asia (Pelastakaa lapset 2008, 8; Tietoturvakoulu 2010b).

- Netin kautta kiusaava ei välttämättä tiedosta kiusaavansa, koska ei näe vastapuolen ilmeitä ja reaktioita (Tietoturvakoulu 2010b).
- Usein nettikiusaamiseen voi puuttua ja tekijän selvittää. Sen vuoksi on tärkeää tallentaa viestit, kuvat ja muut todisteet. Jos kiusaaja on rikkonut lakia, tulisi poliisille ilmoittaa mahdollisimman nopeasti. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010, 41.)
- Netissä häirintä voi olla esimerkiksi fantasioiden kuvailua, seksuaalista kommentointia, tapaamisen ehdottelua tai muuta vastaavaa toimintaa (em., 43).
- Netissä voi joutua häirinnän tai houkuttelun uhriksi, vaikka ei olisikaan julkaissut paljastavia tai provosoivia kuvia (em., 43).
- Häirintään tehoaa usein ilmoitus ylläpidolle tai viestien estäminen (em.,43).
- Aina epäillessä häirintää tai houkuttelua, tulee asia ottaa vakavasti ja todisteet tallentaa sekä ilmoittaa asiasta poliisille. (em., 44).

## **PIKAVIESTINTÄ**

- Nuorten suosituin pikaviestintäsovellus on MSN Messenger eli Mese (Kangas, Lundvall & Sintonen 2008, 6).
- Mesessä voi keskustella niiden kavereiden kanssa jotka on listalleen lisännyt. Sillä voi myös esimerkiksi lähettää tiedostoja tai pelata pelejä. (Tietoturvakoulu 2010a.)
- Pikaviestikeskustelut ovat aina yksityisiä eikä kukaan ulkopuolinen valvo niitä (em.)
- Muita pikaviestiohjelmia ovat mm ICQ sekä Trillian (Vertaisverkko 2010).

## **KUVAGALLERIAT**

- Suomen suurin nuorten ja nuorten aikuisten nettiyhteisö on IRC-Galleria jossa on noin 500 000 käyttäjää (IRC-Galleria 2010a).
- Käyttäjä voi lisätä profiiliin kuvia itsestään, kirjoittaa päiväkirjamerkintöjä sekä kommentoida muita käyttäjiä (IRC-Galleria 2010b).
- Palvelua valvoo aikuiset ylläpitäjät jotka on koulutettu tehtävänsä. Myös käyttäjät voivat ilmoittaa ylläpidolle asiattomasta sisällöstä. (em.)

- Käyttö itsessään ei maksa, mutta IRC-Galleriassa on myös mahdollista käyttää maksullisia palveluja (em.)
- Toinen esimerkki nuorten suosimasta kuvagalleriasta on ii2.org

## PELIT

- Netissä voi pelata monen pelaajan verkkopelejä tai minipelejä yksin tai kaverin kanssa (Kangas ym., 10).
- Motiivina pelaamiselle voi olla ajanviete, sosiaalisuus, kilpaileminen ja arvostuksen hakeminen (em., 10).
- Verkkopelaaminen on suosittu pelaamisen muoto joka perustuu sosiaalisuuteen. Monia pelaajia vaativat pelit myös rohkaisevat yhteiseen kanssakäymiseen ja yhteistyö on pelin vaatimuksena. (em., 11.)
- Minipelejä voi pelata muun tekemisen ohella ja ne kestävät usein vain lyhyen aikaa. Esimerkkinä pasianssi. (em.,12.)
- Peleissä, niin kuin elokuvissakin on ikäraajat, eikä se, että nuori osaa pelata peliä tarkoita että se olisi hyväksi hänelle (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 4,10).
- Ikärajamerkintöjä on viisi, 3, 7, 12, 16 ja 18, joista muut ovat suosituksia, mutta 18 on sitova ja pakollinen (Valtion elokuvatarkastamo 2010).
- Pelien ja pelaamisen hyviä puolia ovat esimerkiksi uusien taitojen ja tietojen oppiminen, esimerkiksi englantia, pitkäjänteisyys, yhteistyötaidot (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009, 10).
- Huono puoli pelaamisessa on esimerkiksi se, että ajoittain se on hyvin väkivaltaista, mikä voi aiheuttaa lapselle ahdistusta ja epäluottamuksen tunnetta (em., 10).
- Peleihin on helppo jäädä koukkuun ja selkeää tuntimäärää tietokoneella olemiselle on hankala määrittää. Harvoin on kuitenkaan syytä epäillä todellista nettiriippuvuutta. (em., 8,14.)

## VERTAISVERKOT

- Järjestelmiä, joiden avulla voidaan jakaa lähes mitä vain sisältöä käyttäjien kesken (em., 12).
- Toiminta ja järjestelmä eivät ole laittomia, mutta niissä liikkuu paljon laitonta materiaalia (em.,12),
- Helppo hankkia esimerkiksi yli 18-vuotiaille suunnattuja pelejä ja materiaalia (em.,12).
- Liikkuu esimerkiksi pelejä, musiikkia ja elokuvia jotka kopioidaan ja jaetaan erillisillä tiedostonjako ohjelmilla kuten DC++ tai Bittorrent (Tietoturvakoulu 2010c).

## LINKKEJÄ

[http://www.tietoturvakoulu.fi/testi\\_vanhemmille/](http://www.tietoturvakoulu.fi/testi_vanhemmille/) mediakasvattajatesti

<http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille.html> Paljon tietoa vanhemmille.

[http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset\\_ja\\_media/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/) Lisää tietoa vanhemmille.

<http://www.figma.fi/lista.htm> Virallinen lista suosituimmista peleistä. Päivittyy kahden viikon välein.

## LÄHTEET:

IRC-Galleria 2010a. Viitattu 15.5.2010. <http://irc-galleria.net/index.php>

IRC-Galleria 2010b. Vanhemmille. Viitattu 15.5.2010. <http://irc-galleria.net/parents>

Kangas, Sonja & Lundvall, Anniina & Sintonen, Sara 2008. Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Viitattu 10.5.2010. <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/fed104bda39eff78546089b887af911b/1273511691/application/pdf/6084451/P%C3%A4hkin%C3%A4nkuori%20lopullinen%20PDF.pdf>

Keuru, Kari 2009. Web 2.0 - Huuma vai turma: mediakasvatus ja netin uusi sukupolvi. Teoksessa Sirkkilä, Hannu (toim.) 2009. Välinetempuista osallistavaan osaamiseen. Toiminnallisen mediakasvatuksen pedagogiikkaa. Humanistinen ammattikorkeakoulu Sarja C. Oppimateriaalit 17. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 17-27.

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009. Digitaaliset pelit. Nuorten pelipaja ja kasvattajien kalvot. Kouluttajan opas. Viitattu 17.5.2010. <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/ceed361708cfe6b9020513be2d373c74/1274170778/application/pdf/11200975/digitaaliset%20pelit%20kouluttajan%20opas.pdf>

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010. Viisaasti verkossa. Opas vanhempainillan ja oppituntien vetäjälle. Viitattu 15.5.2010. <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/453357693db1556a3e0771545147896d/1274016386/application/pdf/3166112/vetajanopas.pdf>

Pelastakaa lapset 2008. Lapsen ääni kysely 2008. Raportti lasten netin käytöstä. Viitattu 11.3.2010 [http://www.pelastakaalapset.fi/assets/files/nettivihje/kyselyt/Lapsen\\_aani2008.pdf](http://www.pelastakaalapset.fi/assets/files/nettivihje/kyselyt/Lapsen_aani2008.pdf)

Tietoturvakoulu 2010a. Mese. Viitattu 15.5.2010. <http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille/kayttotapoja/mese.html>

Tietoturvakoulu 2010b. Nettikiusaaminen. Viitattu 15.5.2010. <http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille/turvaaitsesiverkossa/nettikiusaaminen.html>

Tietoturvakoulu 2010c. Tiedostojenjakohjelmat. Viitattu 15.5.2010.  
<http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille/kayttotapoja/tiedostonjakohjelmat.html>

Tossavainen, Tommi 2008. Internet lasten ja nuorten elämässä. Selvitys pääkaupunkiseudun 10-18-vuotiaiden lasten ja nuorten elämästä Internetissä. Viitattu 12.5.2010.  
<http://www.ehkapa.fi/toinenelama/images/selvitys.pdf>

Valtion elokuvatarkastamo 2010. PEGI-merkinnät. Viitattu 19.5.2010.  
[http://www.vet.fi/pelit\\_peg\\_i\\_merkinnat.php](http://www.vet.fi/pelit_peg_i_merkinnat.php)

Vertaisverkko 2010. Pikaviesti-, IRC-, ja VoIP-ohjelmat. Viitattu 15.5.2010.  
<http://www.vertaisverkko.com/ircpikaviesti.php>