

**Nico Jäväjä, Kai Markkanen & Jussi Taala**

**RAJAA VÄHÄN! - seminaari**

**Projekti**

**Opinnäytetyö**

**KESKI-POHJANMAAN AMMATTIKORKEAKOULU**

**Hoitotyön koulutusohjelma**

**Marraskuu 2010**



## TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

<b>Yksikkö</b> Sosiaali- ja terveysalan oppilaitos	<b>Aika</b> Lokakuu 2010	<b>Tekijä/tekijät</b> Nico Jäväjä, Kai Markkanen & Jussi Taala
<b>Koulutusohjelma</b> Hoitotyön ko		
<b>Työn nimi</b> RAJAA VÄHÄN! - seminaari		
<b>Työn ohjaaja</b> Marja-Liisa Hiironen	<b>Tarkastaja</b> Annukka Kukkola	<b>Sivumäärä</b> 36+8
<b>Työelämäohjaaja:</b> Saara Lång ja Liisa Ahonen		
<p>Opinnäytetyömme on projekti jonka tarkoituksena oli antaa, lasten ja nuorten vanhemmille sekä lasten ja nuorten asioista kiinnostuneille aikuisille, autenttinen näkökulma nuorten Internet- ja pelimaailmasta. Tutkimuksien mukaan vanhemmat eivät tiedä missä heidän lapsensa surffaavat tai minkälaisia pelejä he pelaavat. Tutkimustuloksiin nojaten halusimme näyttää vanhemmille mahdollisimman laajasti ja totuudenmukaisesti niitä kuvia, videoita ja pelejä, joita lapset ja nuoret niin tahallisesti kuin tahattomastikin katsovat, ja pelaavat. Lisäksi annoimme tietoa vanhemmille tietoa myös Internetin ja pelien muista negatiivisista puolista, kuten peliriippuvuudesta ja sosiaalistenverkostojen vaaroista.</p> <p>Opinnäytetyöprojektinamme toteutimme kolme seminaaria yhteistyössä Nuppu- hankkeen kehittäjäkoordinaattori Liisa Ahosen sekä Pohjanmaan maakuntien päihdetyön kehittämiskeskuksen kehittämissuunnittelija Saara Långin kanssa.</p> <p>Seminaareissa käsitelimme aiheita Internetin varjopuoleet, väkivaltaiset tietokone- ja konsolipelit sekä näytimme osanottajille konkreettisia esimerkkejä siitä miten lasten ja nuorten tietokoneen käyttöä voi paremmin valvoa. Seminaarit pidettiin kolmella paikkakunnalla, ensimmäinen seminaari oli Kokkolassa 15.9.2010, toinen Kaustisella 22.9.2010 ja viimeinen Kannuksessa 29.9.2010.</p> <p>Halusimme seminaareihimme myös ammattilaisia psykologian ja lasten psykiatrian aloilta. Kokkolaan saimme puhujaksi lastenpsykiatri Raisa Cacciatoren, Kaustiselle psykologi Sari Kotajan ja Kannukseen psykologi Talvikki Isomaan. He käsitelivät aihetta lasten ja nuorten kehitysportaat – miten suojaan, miten tuen?</p> <p>Mielestämme seminaarimme olivat onnistuneita. Saamamme palaute, niin vanhemmilta kuin eri alojen ammattilaisilta, oli myönteistä ja rakentavaa. 97 % seminaarivieraista koko hyötyneensä illan annista. Yli 90 % koki saaneensa uutta tai osittain uutta tietoa lasten ja nuorten mediakäyttäytymisestä. 79 % halusi saada lisäkoulutusta asian tiimoilta.</p>		
<b>Asiasanat</b> Medikasvatus, Internetin vaarat, peliväkivalta, aikuisviihde, sosiaalinen media, seminaari, rajaa vähän		

**ABSTRACT**

<b>CENTRAL OSTROBOTHNIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES</b>	<b>Date</b> October 2010	<b>Author</b> Nico Jäväjä, Kai Markkanen & Jussi Taala
<b>Degree programme</b> Bachelor of Health Care		
<b>Name of thesis</b> RAJAA VÄHÄN! -seminaari		
<b>Instructor</b> Marja- Liisa Hiironen	<b>Inspector</b> Annukka Kukkola	<b>Pages</b> 36+8
<b>Supervisor</b> Saara Lång & Liisa Ahonen		
<p>Our thesis form is a project. In co-operation with Saara Lång from Pohjanmaan maakuntien päihdetyön kehittämiskeskus (Ostrobothnia Provinces Development Centre for Intoxicant Work) and Liisa Ahonen from Nuppu- hanke, we made three information seminars to parents of under 18 years old children and everyone who were interested in children's media behavior. In these seminars we talked about internet and its downsides, violent computer- and videogames and also we showed the participants how they can control and supervise their children's computer and internet use. Seminars were held in three different places one week apart. First seminar was in Kokkola 15. sept. 2010, second in Kaustinen 22. sept .2010 and third in Kannus 29. sept .2010.</p> <p>In Kokkola our keynote speaker was children's psychiatrist Raisa Cacciatore who talked about how to support and protect children in their childhood. In Kaustinen our lecturer was psychologist Sari Kotaja and in Kannus psychologist Talvikki Isomaa. They both also talked about supporting and protecting children from harmful effects.</p> <p>Our focus was to give parents new information about Internet's downsides, such as violence and pornography in its many different forms and also of identity thefts and internet bullying. Our other topics were violent console- and computer games and youngsters computing skills and how these facts can affect children in a bad way.</p>		

**Key words**

Media parenting, dangers of the Internet, videogame violence, social networking, adult entertainment, seminary, rajaa vähän

## **ESIPUHE**

Ensiksi haluamme nöyrimmin kiittää Nuppu-hankkeen Liisa Ahosta ja Pohjanmaan maakuntien päihdetyön kehittämiskeskuksen Saara Långia, jotka ovat tukeneet ja kannustaneet meitä aina opinnäytetyömme suunnittelusta saakka. Ilman heidän ideoitaan, kokemustaan ja tukeaan emme olisi pystyneet tekemään opinnäytetyötämme siinä muodossa ja laajuudessa kuin nyt pystyimme. Kiitämme myös opinnäytetyöohjaajaamme Marja-Liisa Hiirosta, jonka aloitteesta otimme yhteyttä Liisa Ahoseen ja Saara Långiin ja saimme näin parhaat mahdolliset tukijat työllemme. Iso kiitos kuuluu myös koko Nuppu-hankkeelle, joka tuki opinnäytetyötämme myös taloudellisesti.

### **Nico Jäväjä**

Tämän opinnäytetyön tekeminen on ollut kuin vuoristoradalla ajelua. Aiheemme on vaihtunut tämän koulun aikana jo useita eri kertoja, ja tähän muotoon saimme aiheen rajattua vasta keväällä 2010. Tämän työn tekeminen on ollut erittäin antoisaa ja kasvattavaa. Mahtavinta on ollut osa tätä tiimiä, jossa jokainen on omalla työllään ja panoksellaan tehnyt tästä näinkin onnistuneen, mitä se nyt oli. Erittäin suuri kiitos myös Saara Långille ja Liisa Ahoselle, ilman teitä tämä ei olisi onnistunut. Kiitos myös ohjaavalle opettajallemme Marja-Liisa Hiiroselle innokkuudesta ja tukemisesta.

### **Kai Markkanen**

Opinnäytetyömme lopullinen aihe varmistui vasta 2010 alkukevästä. Ennen tätä olimme pyöritelleet monia eri vaihtoehtoja lopputyömme aiheeksi. Tämä ei ole tyypillinen aihe kriittisesti sairaan potilaan hoitotyötä toteuttavalle oppilaalle, mutta silti se on aiheena meitä kaikkia kiinnostava ja yhdistävä. Meillä kaikilla on jonkinasteisia kokemuksia seminaarissa käsitellyistä asioista, joten keskusteltavaa riitti.

### **Jussi Taala**

Miettiessämme seminaariemme järjestämistä ja työnjakoa päädyimme siihen, että allekirjoittanut etsii tietoa väkivaltaisista tietokone- ja konsolipeleistä. Tietoa etsiessäni ja erilaisia tutkimuksia lukiessani sain huomata, että tietotekniikka ja pelimaailma kehittyvät todella nopeasti. Esimerkiksi vain viisi vuotta sitten tehtyjä tutkimuksia lukiessani tuntui, että tiedot eivät enää pidä paikkaansa. Näin kävi esimerkiksi lasten ja nuorten pelaamisen käyttämän ajan suhteen. Sosiaalinen media ja Internet, pelit mukaan lukien, ovat nykyään erottamaton osa lasten, nuorten ja aikuisten elämää. Näin ollen olisikin tärkeää, että vanhemmat heräisivät tähän tietoon ja tutustuisivat Internetin ja pelien maailmaan paremmin, koska siinä maailmassa heidän lapsensa viettävät hyvin runsaasti aikaa.

**TIIVISTELMÄ  
ABSTRACT  
ESIPUHE  
SISÄLLYS**

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>1</b>
<b>2 PROJEKTIN TOIMINTAMALLI</b>	<b>2</b>
2.1 Projektin lähtökohdat	2
2.1.1 Internet	2
2.1.2 Väkivaltapelit ja liika pelaaminen	4
2.2 Ideavaihe – projektin käynnistäminen	4
2.3 Kohderyhmä tavoitteet	5
2.4 Työnjako, Vastuukysymykset ja yhteistyötahot	5
2.5 Markkinointi, tiedottaminen ja julkisuus	6
<b>3 PROJEKTIN SUUNNITELMA, TOTETUTUS JA ARVIOINTI</b>	<b>8</b>
3.1 Tehtävien työvaiheet ja muodot	8
3.2 Toteutus paikkojen valinta	8
3.3 Luennoitsijoiden valinta	9
3.4 Palautelomakkeen laadinta	9
3.5 Osallistujamäärät	9
3.6 Kirjallinen raportti projektista	10
3.7 Rahoitus	10
3.8 Markkinointi	10
3.9 Projektin ongelmat ja riskit	12
<b>4 SEMINAARIN ESITYSMATERIAALIN LAADINTA</b>	<b>13</b>
4.1 Internetin vaarat	13
4.1.1 Internetin käyttö	13
4.1.2 Vanhempien tietämättömyys	14
4.1.3 Valvomisen vaikeus	14
4.1.4 Internetin uhat	15
4.1.5 Väkivaltaviihde	15
4.1.6 Aikuisviihde	16
4.1.7 Sosiaaliset verkostot	17
4.1.8 Esimerkit	17
4.2 Tietokone- ja konsolipelit	18
4.2.1 Paljonko lapset ja nuoret pelaavat	19
4.2.2 Pelaamisen vetovoima	20
4.2.3 Pelaamiseen liittyvät uhat	20
4.2.4 Pelaamiseen käytetty aika	21
4.2.5 Pelaaminen vanhempien näkökulmasta	22
4.2.6 Pelaamisen vaikutukset ja riskipelaaminen	23
4.2.7 Keinoja puuttua pelaamiseen	24
4.2.8 Ikäraajat	24
4.3 Konkreettiset esimerkit	25

<b>5 PROJKETIN ARVIOINTI</b>	<b>26</b>
<b>5.1 Projektin suunnitelma</b>	<b>26</b>
<b>5.2 Tilaisuuksien ja ohjelman suunnittelu</b>	<b>27</b>
<b>5.3 Palautelomakkeen analysointi</b>	<b>28</b>
<b>5.4 Sanallinen palaute</b>	<b>30</b>
<b>5.5 Jatkohanke –ehdotukset</b>	<b>31</b>
<b>6 POHDINTA</b>	<b>32</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>33</b>
<b>LIITTEET</b>	

## 1 JOHDANTO

Sosiaalisen median, Internetin ja erilaisten tietokone- ja konsolipelien tarjonta on kasvanut räjähdysmäisesti viimeisten 10–15 vuoden aikana. Teknologia kehittyy todella nopeasti, ja lapset ja nuoret ovat kasvavin ryhmä, jolle markkinoidaan pelejä, kännyköitä, tietokoneita, pelikonsoleja ja muuta teknologiamateriaalia.

Toisin kuin useimmat vanhemmat, nykypäivän lapset ja nuoret ovat olleet teknologian kanssa tekemisissä jo pienestä pitäen. Heille teknologian käyttö on luontevaa ja jokapäiväistä toimintaa, joka tulee kuin luonnostaan. Lasten ja nuorten vanhemmille taas Internetin tai tietokoneen käyttö voi olla vaikeaa, heillä ei ole osaamista eikä aikaa opetella. (Ermi ym. 2004.) Näin ollen perheen lapset voivat viettää hyvinkin vapaasti aikaa Internetin tai pelien maailmassa ja he myös osaavat ns. peittää jälkensä vanhemmilta vieraillessaan esimerkiksi aikuisviihde- tai väkivaltasivustoilla.

Tämän opinnäytetyömme tarkoituksena on herättää vanhemmat siihen, mitä Internetissä on ja miten helppoa kyseenalaisten tai vahingollisten materiaalien etsiminen Internetin maailmasta on. Etsimme tilastotietoa ja tutkimuksia lasten ja nuorten Internetin käytöstä sekä pelaamisesta. Teimme tutkimuksista esitelmät, jotka esittelimme vanhempainilloissa. Näytimme vanhemmille sen Internetin todellisuuden, joka monelle lapselle ja nuorelle aukeaa aivan liian aikaisin. Sisällytimme vanhempainiltoihimme osuudet myös väkivaltapelien vaikutuksista lapseen ja nuoreen sekä näytimme vanhemmille, miten tietokonetta voi käyttää tehokkaammin ja lapselle turvallisemmalla tavalla ja miten lapsen tai nuoren tietokoneen käyttöä pystyy paremmin valvomaan. Tähän osioon liittyi käyttöjärjestelmän esittelyä sekä erilaisten palomuu- ja parental control -ohjelmien esittely.

Vanhempainilloista olemme saaneet palautetta tekemämme palautelomakkeen avulla. Palautteista teimme yhteenvedot jotka löytyvät liiteosiosta. Kuuntelijoita seminaareissa oli yhteensä 173, ja heiltä saimme takaisin 110 palautelomaketta. 96,4 % kaikista vastanneista oli sitä mieltä että seminaaristamme oli heille hyötyä.

## **2 PROJEKTIN TOIMINTAMALLI**

### **2.1 Projektin lähtökohdat**

Tutkimuksen (Symantec 2010) mukaan lasten ja nuorten vanhemmat eivät tiedä, millä Internet-sivuilla heidän lapsensa käyvät. Projektimme yhtenä lähtökohtana on tarjota vanhemmille tilaisuus päästä näkemään nuorten mediarikasta kulttuuria, joka valitettavan usein pursuaa väkivalta- sekä aikuisviihdettä. Television ohjelmat ovat sensuroituja ja alle 18-vuotiaalle sopimattomat ohjelmat on suunnattu esitettäväksi illalle. Kuitenkin Internetistä vastaavat ohjelmat voi katsoa milloin vain ilman minkäänlaisia ikärajakontrolleja.

Internet on vapaa maailma. Raa'an materiaalin suodattaminen ja rajoittaminen jää lasten ja nuorten vanhempien vastuulle. Osalla vanhemmista tämän toteuttaminen on valitettavasti puutteellista. Pyrimme seminaarillamme kartuttamaan vanhempien mediakasvatuksen tietotasoa sekä pyrimme tarjoamaan heille työkaluja, millä voi entistä tarkemmin seurata, miten paljon ja millä sivustoilla lapset ja nuoret surffaavat.

#### **2.1.1 Internet**

Internet on maailman suurin yhtenäinen tietoverkko. Internetin suosio maailmalla ja Suomessa on käsittämättömän laaja. Nykyään kaikki asiat on mahdollista hoitaa Internetissä aina ruokaostoksista pankkiasioihin. Tämä on johtanut myös siihen, että yhä nuoremmat ovat tekemisissä Internetin kanssa, joka taas valitettavan usein johtaa siihen, että Internetin varjopuolet tulevat tutuiksi yhä nuoremmille lapsille.

Tilastokeskuksen vuonna 2007 tekemän tutkimuksen mukaan jo 79 % suomalaisista käyttää Internetiä ja kouluikäisistä kaikki ovat tekemisissä Internetin kanssa. Myös Microsoftin (Microsoft 2009a) tekemät tutkimukset osoittavat sen tosiasian, että alle kouluikäiset ovat kasvavin käyttäjäryhmä



Internetissä. Internet tulee myös ohittamaan television suosituimpana mediankatseluvälineenä nuorison keskuudessa vuonna 2010. (Microsoft, Europe Logs On.)

Se fakta, että Internet ohittaa perinteisen television mediankatseluvälineenä, johtuu myös siitä, että Internetiä voi selata myös television kautta juuri silloin kuin itse haluaa. Tämä johtaa taas siihen, että vanhempien tehtävä valvojana vaikeutuu varsinkin, kun vanhempien tiedot teknologiasta ovat lapsia usein paljonkin jäljessä. (Ermi ym. 2004.) Lasten tekniset taidot kasvavat hyvin nopeasti, he ovat nopeita oppimaan ja heidän kiinnostuksensa uusia asioita kohtaan on suuri. Ongelma Internet- maailmassa onkin se, että lasten ymmärrys Internet- sivujen sisällöstä kehittyy myöhemmin kuin heidän kykynsä käyttää Internetiä. (Tossavainen 2008.) Tässä astuu kuvaan vanhempien osuus.

Vuonna 2009 tehdyn Lasten Ääni -kyselyn vastaajista 45 % kertoi, etteivät heidän vanhempansa ole kiinnostuneita siitä, missä he surffaavat. Kuitenkin Internetin päivittäinen käyttö kasvaa vuodesta toiseen nuorten keskuudessa. Toinen Elämä - tutkimukseen vastanneet 10-vuotiaat käyttivät Internetiä 3,5 tuntia viikossa. (Tossavainen 2008.)

Netinkäyttö yleistyy varsinkin yli 15-vuotiaiden poikien keskuudessa. Tällöin pojat käyttävät Internetiä pelaamiseen, viihteeseen sekä etsivät sieltä seksuaalipainotteista materiaalia noin kymmenen tuntia viikossa. Tytöt käyttävät Internetiä yhteydenpitoon sekä itsensä esille tuomiseen. He käyttävät Internetiä noin kahdeksan tuntia viikossa. (Tossavainen 2008.)

Nettiä käytetään pääsääntöisesti kotona yleisissä tiloissa, ystävien luona sekä julkisissa rakennuksissa, kuten koulussa ja kirjastossa. Tytöt käyttävät tietokonetta yhteisissä tiloissa yläkoulun loppupuolelle asti, kun taas pojat siirtyvät omaan huoneeseensa jo alakoulun loppupuolella. Yläasteikäiset kertoivat käyttävänsä mieluiten Internetiä kodin ulkopuolella. Yläasteikäisistä pojista noin viidennes käyttää Internetiä matkapuhelimen välityksellä. (Tossavainen 2008.)

### **2.1.2 Väkivaltapelit ja liikapelaaminen**

Yläasteikäiset tytöt pelaavat tietokone- ja konsolipelejä n. kaksi tuntia viikossa, kun taas samanikäisillä pojilla lukema on jo yhdeksän tuntia. Yläasteikäisistä pojista jopa 80 % on pelannut K-18-pelejä kun taas tytöt noudattavat ikärajoja paremmin ja heistä K-18-pelejä on pelannut noin 30 %. (Tossavainen 2008.)

Pelitarjonta on hyvin runsasta, ja selatessa Suomen myydyimpien pelien listoja, esimerkiksi [www.figma.fi](http://www.figma.fi), huomaa, että TOP10 -listoilla on hyvin usein vähintään neljästä viiteen K-18 peliä. Pelaaminen vaatii pelaajalta hyvin usein jakamatonta huomiota ja keskittymistä, ja pelaaminen yhdistääkin voimakkaasti eri aistien käyttöä ja kietoo pelaajan pelimaailmaan. (Mediakasvatuskeskus METKA.)

Salokoski (2005) on määritellyt pelien suurkulutukseksi yli 14 tunnin viikoittaisen pelaamisen. Ei tarvitse olla edes pelien suurkuluttaja, jotta voi esiintyä Kaarlenkasken ja Reitin (2008) opinnäytetyön kyselyn mukaan muun muassa levottomuutta, kiukkuisuutta, turhautumista, hermostumista, jännittyneisyyttä, ärtymistä, väsymystä, pelkotiloja, pään ja silmien väsymistä, päänsärkyä sekä pelimaailman siirtymistä uniin. (Kaarlenkaski & Reitti 2008).

## **2.2 Ideavaihe - projektin käynnistäminen**

Alun perin tarkoituksenamme oli tehdä päättötyömme nuorten miesten psyykkisestä pahoinvoinnista ja sen merkityksestä koulumaailmaan. Yhtenä osaluueena olisi ollut järjestää ennaltaehkäisevä ilta vanhemmille, jossa olisi esitelty nuorten mediankäyttöä ja keinoja rajoittaa sitä. Opinnäytetyömme ohjaava opettaja ehdotti yhteydenottoa Pohjanmaan maakuntien päihdetyön kehittämiskeskuksen kehittämissuunnittelija Saara Långiin. Sovimme tapaamisen, jossa oli mukana myös Nuppu-hankkeen kehittäjäkoordinaattori Liisa Ahonen. Saara Långin ja Liisa Ahosen avustuksella suunnittelimme kolmen seminaarin järjestämistä Kokkolassa, Kaustisella ja Kannuksessa. Neuvottelujen jälkeen aloimme suunnitella seminaarin aihealueita yhdessä opinnäytetyön ohjaajan

Marja-Liisa Hiironen sekä yhteistyöhenkilöiden kanssa.

### **2.3 Kohderyhmä ja tavoitteet**

Kohderyhmänämme ovat Internetiä käyttävien ja tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten vanhemmat. Haaveenamme oli saada seminaariimme osallistumaan mahdollisimman monta nuorten asioista kiinnostunutta vanhempaa. Tavoitteena oli konkreettisesti näyttää vanhemmille, mihin Internetissä voi törmätä ja millaisia pelejä Suomen myydyimmät pelit ovat. Halusimme keskittyä nimenomaan Internetin ja pelien vaaroihin eikä ainoastaan hyviin puoliin, joita usein tuodaan muutenkin esille. Tavoitteenamme oli antaa tietoa shokkihoitona vanhemmille, jotta he oikeasti uskaltaisivat tarttua toimeen kotona. Toisin sanoen näytimme seminaarissamme internetin kautta nuorten suosimia heille haitallisia kuvia, videoita ja muuta digitaalista materiaalia juuri siinä muodossa kuin se on. Toiveenamme oli, että paikalle saapuneet vanhemmat tulisivat tietoisiksi median kokonaisvaltaisesta vaikutuksesta nuorten elämään. Tärkein tavoitteemme oli vaikuttaa nuorten mediankäyttöön vanhempien kautta.

### **2.4 Työnjako, vastuukysymykset ja yhteistyötahot**

Koska päättötyön tekemiseen osallistuu kolme tekijää, asettaa se haasteita työnjaon suhteen. Toimimme projektipäällikköinä yhdessä ja kannamme vastuun projektin onnistumisesta ja mahdollisesta epäonnistumisesta. Toimimme yhteyshenkilöinä muiden osallistujien välillä. Vastuullamme oli projektisuunnitelman tekeminen, aikataulutusta, dokumentointi ja käytännössä koko projektin läpivienti kokonaisuudessaan. (Jyväskylän yliopisto 2009.)

Toimimme läheisessä yhteistyössä Nuppu-hankkeen Liisa Ahosen, Päihdetyön kehittämiskeskuksen Saara Långin ja ohjaavan opettajamme Marja-Liisa Hiironen kanssa. Pidimme kevään ja kesän aikana useita neuvotteluja, joissa sovimme seminaarien linjauksista. Huolehdimme yhdessä tilaisuuksien suunnittelusta, esitelmöijistä ja markkinoinnista.

Liisa Ahonen ja Nuppu-hanke vastasivat seminaariemme taloudellisista asioista, lähinnä ulkopuolisten esitelmöijien palkkioista. Teimme yhteistyösopimuksen Kokkolan kaupungin kanssa, jossa sovimme seminaarien toteuttamisen pääkohdat.

## **2.5 Markkinointi, tiedottaminen ja julkisuus**

Päätimme Liisa Ahosen ja Saara Långin kanssa, että markkinoimme tapahtumaamme lähinnä paikallisilla lehti-ilmoituksilla. Lisäksi seminaareistamme tehtiin artikkeli Kokkola-lehteen (LIITE 1) ja meidät kutsuttiin Radio Keski-Pohjanmaan lähetykseen kertomaan seminaareistamme. Tarkoituksenamme oli saada mahdollisimman paljon julkisuutta, jotta saisimme seminaareihin mahdollisimman paljon tulijoita. Lisäksi teimme Internet-sivut ([www.rajaavahan.com](http://www.rajaavahan.com)), joiden kautta pyrimme saamaan lisää näkyvyyttä ja joiden kautta annamme vanhemmille tietoa ja työkaluja esimerkiksi Internetin valvontaan. Mainoksen lehteen teimme itse, jolloin säästimme myös kustannuksia (LIITE 2).

Mainos lähetettiin Liisa Ahosen ja Saara Långin avustuksella kaikille Kokkolan, Kannuksen ja Kaustisen koulujen opettajille, jotta he pystyivät jakamaan sen koulujen kautta vanhemmille. Tarkoituksenamme oli myös ottaa yhteyttä Yleisradioon radio ja tv-haastatteluja varten sekä MTV3:lle tv-haastatteluja varten. Yritimme saada mahdollisimman paljon mainosta ilmaiseksi.

Markkinoimme tilaisuutta myös oman koulumme sähköpostin kautta. Pääasiassa laitoimme viestiä aikuisopiskelijoille, jotta markkinointi osuisi kohderyhmäämme paremmin. Ilmoitimme myös tilaisuudesta opettajille, jotta tilaisuus olisi merkitty aikuisopiskelijoiden lukujärjestyksiin. Markkinointimateriaalia jaoimme kouluille, kauppojen seinille, sairaalaan ilmoitustauluille ja normaalilla puskaradio meiningillä. Lisäksi Keskipohjanmaan ammattikorkeakoulu laittoi seminaarin omaan koulutusoppaaseen.

Laadimme lehtimarkkinointia varten lehdistötiedotteen, jonka lähetimme eri lehdille ja medioille. Lehtiä, joihin otimme yhteyttä, olivat Keski-Pohjanmaa, Österbottens Tidning, Kokkola-lehti, Kalajokilaakso & Perhojokilaakso.

Internet-sivut teimme pikaisella aikataululla, mutta ne hoitivat mielestämme hyvin tarkoituksensa. Pystyimme tämän avulla jakamaan tietoa tapahtumista ja myöhemmin, jos haluamme, voimme Internet-sivujen ympärille rakentaa myös kokonaisen projektin. Internet-sivut teimme itse käyttämällä apuna Adoben ohjelmistoja ja omia graafisia taitojamme. Domain, joka on [www.rajaavahan.com](http://www.rajaavahan.com), ostimme webhotelliyritykseltä omakustanteisesti.

### **3 PROJEKTIN SUUNNITELMA, TOTEUTUS JA ARVIOINTI**

#### **3.1 Tehtävien työvaiheet ja -muodot**

Teimme jokainen oman esityksen seminaariin. Nico Jäväjä käsitteli aiheessaan Internetin varjopuolia kokonaisvaltaisesti, Jussi Taala pelien historiaa ja nykypäivää väkivaltaisuuden näkökulmasta ja Kai Markkanen Internetin valvonta- ja rajauskeinoja.

Nico Jäväjän esitys kesti noin 45 minuuttia. Hänen aihealueeseensa sisältyivät aikuisviihde, väkivalta, sosiaalisten verkkojen haittapuolet sekä Internetin yleisyys nuorison keskuudessa.

Jussi Taalan aiheena oli pelien väkivaltaisuus, kestoaltaan noin 40minuuttia. Hän käsitteli aihetta verraten pelien historiaa nykypäivään. Hän myös esitelmöi pelien vaikutuksesta lapsen ja nuoren psyyken kehittymiseen.

Kai Markkasen aiheena oli tietoteknillisten rajoitusten ja valvonnan lisääminen kasvattamisen näkökulmasta, kestoaltaan noin 30minuuttia. Hän luennoi käyttöjärjestelmän hallinnasta, eri sovellusten rajoittamisesta ja verkkoliikenteen valvonnasta.

#### **3.2 Toteutuspaikkojen valinta**

Liisa Ahonen valitsi paikat seminaareja varten. Kokkolasta varasimme Kokkolasalini, Kaustiselta musiikkilukion salini ja Kannuksesta seurakuntasalini auditorion. Menimme paikalle hyvissä ajoin tarkastamaan tilat, jotta osaisimme varautua mahdollisiin ongelmiin ja tarvittaessa nopeasti ratkaista ne. Lisäksi olimme yhteydessä Kannuksen kirkkoherraan ja kerroimme, että esitelmissämme tulee näkymään paljasta pintaa ja onko tätä soveliasta esittää seurakuntasalissa. Hänen mielestään asia oli hyvä, kun asia käytettiin opetustarkoitukseen. Tilojen maksun hoitivat Nuppu-hanke ja Kokkolan Kaupunki.

### **3.3 Luennoitsijoiden valinta**

Kokkolan seminaariin halusimme yleisesti tunnetun luennoitsijan. Puntaroimme usean eri vaihtoehdon välillä, mutta lopulta päädyimme lastenpsykiatri Raisa Cacciatoreen. Raisa Cacciatore on kirjoittanut useita teoksia lasten psyykkisestä kasvusta ja asioista, jotka siihen vaikuttavat. Hänen omasta pyynnöstään hän puhui tilaisuudessa aiheesta Lapsen ja nuorten kehitysportaat, miten suojaan, miten tuen?

Kaustiselle ja Kannukseen pyysimme luennoitsijoita Keski-Pohjanmaan Keskussairaalan psykiatrian tulosalueelta. Kaustiselle pyysimme psykologi Sari Kotajaa ja Kannukseen psykologi Talvikki Isomaata. Myös he käsittelivät samaa aihetta kuin Raisa Cacciatore ja peilasivat puheessaan omaa kokemustaan aiheesta.

### **3.4 Palautelomakkeen laadinta**

Teimme kvalitatiivisen tutkimuksen seminaarin onnistumisesta puolistrukturoidulla palautelomakkeella. Ensimmäisenä kysymyksenä kysyimme, oliko seminaaristamme hyötyä. Toiseksi kysyimme, saivatko kuuntelijat seminaarista uutta tietoa. Kolmanneksi kysyimme, muuttuiko kuuntelijoiden käsitys lasten ja nuorten mediankäytöstä. Neljänneksi kysyimme, vaikuttiko seminaarissa näytetty materiaali suhtautumiseen lasten ja nuorten median käyttöön. Viidenneksi kysyimme, järkyttikö jokin esityksessä näytetty materiaali. Kuudenneksi kysyimme, kaipaisivatko kuuntelijat jatkokoulutusta asiasta. Viimeisenä kysyimme avointa palautetta (LIITE 3).

### **3.5 Osallistujamäärät**

Kokkolassa kuuntelijoita oli 137, joista palautelomakkeen antoi 83. Vastausprosentti oli näin ollen 60,58 %. Kaustisella oli 25 kuuntelijaa, ja vastauksia saimme 17. Vastausprosentti oli 68 %. Kannuksessa vastaavasti oli 10

kuuntelijaa, ja kaikki antoivat palautteen, joten vastausprosentti oli 100. Yhteensä seminaareissamme kävi 172 henkilöä, joista 110 palautti kyselykaavakkeen. Kokonaisvastausprosentiksi muodostui 63,95 %.

### **3.6 Kirjallinen raportti projektista**

Opinnäytetyöhömmme kuului projektiluonteisuudesta huolimatta kirjallinen raportti. Teimme projektista raportin, jossa kävimme läpi kohta kohdalta projektin etenemistä ja toteutumista. Lopussa oli vielä analyysi, kuinka projekti lopulta onnistui ja mitä kehitettävää projektissa mielestämme oli. Käytimme raportin tekemiseen Microsoft Word -ohjelmistoa ja sovelsimme Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun tekemää yhtenäistä kirjallisen työn ohjetta.

### **3.7 Rahoitus**

Seminaari toteutetaan pääsääntöisesti Nuppu-hankkeen rahoittamana. Nuppu-hanke maksoi kaikkien puhujien kulut ja palkkiot sekä mainosten tulostamisen, mainoksissa ja nettisivuilla käytettyjen kuvien oikeudet ja itse markkinoinnin lehdissä. Itsellämme ei olisi ollut mahdollisuutta toteuttaa kyseisen suuruista tapahtumaa omavaraisesti. Rahoitus sovittiin Nuppu-hankkeen kanssa suullisesti, ja kaikki laskut osoitettiin heille suoraan. Maksoimme itse Internet-sivujen domainin ja www-osoitteen.

### **3.8 Markkinointi**

Päätimme yhteyshenkilöiden kanssa, että markkinoisimme tapahtumaamme lähinnä ilmoittamalla paikallisille lehdille projektistamme. Tarkoituksenamme oli saada mahdollisimman paljon julkisuutta, jotta saisimme iltoihimme paljon osanottajia. Lisäksi teimme Internet-sivut, joiden kautta pyrimme saamaan lisänäkyvyyttä ja jatkossa markkinoimaan itseämme, jos haluamme jatkaa seminaarien pitoa valmistumisen jälkeen. Lisäksi nettisivuille päivitetään lisää



tietoa vanhemmille ja mahdollisesti jopa ohjeita asioista, joita näytettiin seminaareissa. Mainoksen teimme itse, joten säästimme myös kustannuksissa (LIITE 4). Mainos toteutettiin Adobe Illustrator- sekä Adobe Photoshop -ohjelmalla. Illustratorilla loimme graafisen ilmeen mainoksille, ja kuvien viimeistely tehtiin Photoshop -kuvankäsittelyohjelmalla. Mainoksissa esillä olevat kuvat ostimme verkkopalvelusta. Mainos lähetettiin Liisa Ahosen ja Saara Långin avulla kaikille Kokkolan, Kannuksen ja Kaustisen koulujen opettajille, jotta he pystyvät jakamaan sen sitä kautta vanhemmille.

Tarkoituksenamme oli myös ottaa yhteyttä Yleisradioon radio- ja tv-haastatteluja varten sekä MTV3:lle tv-haastatteluja varten. Yritimme saada mahdollisimman paljon mainosta ilmaiseksi. Kävimme Kokkolan seminaaripäivänä Radio Keski-Pohjanmaan haastattelussa, joka lähetettiin suorana maailmalle. Saimme aikaa noin 30 minuuttia, jonka käytimme pääsääntöisesti seminaarissa käytävien asioiden esittelemiseen ja läpikäymiseen. Markkinoimme myös kaikkia kolmea seminaaria lähetyksessä. YLE lisäsi lyhyen jutun meistä myös nettisivuillensa, mikä keräsi mukavasti keskustelua. Vielä pari viikkoa seminaarien jälkeen kyseisellä palstalla oli keskustelua. Suurin osa palautteesta sitäkin kautta oli myönteistä (LIITE 5).

Markkinoimme tilaisuutta myös oman koulumme sähköpostin kautta. Pääasiassa laitoimme viestiä aikuisopiskelijoille, jotta markkinointi osuisi kohderyhmäämme paremmin. Ilmoitimme myös tilaisuudesta opettajille, jotta tilaisuus olisi merkitty aikuisopiskelijoiden lukujärjestyksiin.

Markkinointimateriaalia jaoimme kouluille, kauppojen seinille, sairaalaan ilmoitustauluille ja normaalilla puskaradio meiningillä. Lisäksi koulu laittoi seminaarimme omaan koulutusoppaaseensa. Laadimme lehtimarkkinointia varten lehdistötiedotteen, jonka lähetimme eri lehdille ja medioille. Lehtiä, joihin otimme yhteyttä, olivat Kokkola-lehti, Perhonjokilaakso sekä Lestijokilaakso.

Internetsivut teimme pikaisella aikataululla, mutta ne hoitivat mielestämme hyvin tarkoituksensa. Pystyimme tämän avulla jakamaan tietoa tapahtumista, ja myöhemmin jos haluamme, voimme tämän ympärille rakentaa myös kokonaisen projektin. Internetsivut teimme itse käyttämällä apuna Adobe Golive nimistä ohjelmaa ja omia graafisia taitojamme. (LIITE 6).

### **3.9 Projektin ongelmat ja riskit**

Oikean kohdeyleisön saaminen paikalle tulee olemaan haaste. Kohderyhmänämme ovat vanhemmat, jotka kokevat median suurkulutuksen olevan haitaksi lapselleen eivätkä tiedä, kuinka vaikuttaa asiaan. Esitelmämme aihe voi olla provosoiva ja tuntua syyttävältä. Tarkoitus olisi nostaa asioita esille niin, että niistä voidaan keskustella rakentavasti ketään arvostelematta tai syyttämättä. Uskomme, että juuri ne vanhemmat, joille seminaaristamme olisi hyötyä, eivät tunne tarvetta saapua seminaariimme. Toinen haaste on antaa paikalle tuleville ammatilaisille tietoa, josta on heille hyötyä heidän työssään.

Seminaarimme markkinointi voi jäädä minimaaliseksi pienen budjetin ja niukan jakeluverkoston kautta. Lisäksi ihmisten saaminen seminaareihin tulee olemaan vaikeaa. Markkinoinnin on osuttava nappiin, jotta pääsemme tavoitteeseemme. Kokkolassa tulee olemaan hyvin kuulijoita Raisa Cacciatoren takia, mutta toivottavasti osa tulee kuuntelemaan myös meitä.

## **4 SEMINAARIN ESITYSMATERIAALIN LAADINTA**

Suunnittelimme aluksi yhtenäisen linjan, mitä toisimme asioissa esiin. Alun perin lähtökohtana oli tehdä kolmeosainen diaesitys Microsoft Officen PowerPoint- sovellusta apuna käyttäen. Nämä kolme osaa olisivat olleet 1. musiikki, 2. väkivaltaviihde ja 3. Internet. Päädyimme kuitenkin jättämään musiikin pois tästä esityksestä aikatauluihin liittyvien ongelmien takia. Suunnittelimme tekevämme täten kaksiosaisen luentopohjan väkivaltaviihdestä ja Internetistä. Lisäksi näyttäisimme vanhemmille niin sanotun aikajanan 70–80-luvulta 2010-luvulle, jossa kertoisimme lyhyesti, miten media on muuttunut näinä vuosikymmeninä. Tämäkin päätettiin lopulta jättää pois ja sisällyttää kahteen diapakettiin lyhennettynä versiona. Otimme jokainen oman vastuualueen, jonka myös esittäisimme seminaarissa. Nico Jäväjä vastasi Internetin vaaroista (LIITE 7), Jussi Taala peliväkivallasta (LIITE 8) ja Kai Markkanen näytti vanhemmille, miten käytännössä voidaan rajoittaa Internetiä ja muutamia esimerkkejä siitä, miten lapsi tai nuori voi salata Internetin käyttöönsä.

### **4.1 Internetin vaarat**

Internet on maailmanlaajuinen tietoverkko, joka perustettiin virallisesti 1960-luvulla Yhdysvaltojen puolustusministeriön rahoituksella vastineeksi Neuvostoliiton Sputnik-satelliitin laukaisulle. Tällöin sitä käyttivät puolustusministeriön lisäksi myös Yhdysvaltojen yliopistot. Internet kaupallistettiin 1990-luvulla, jolloin Internet yleistyi myös Suomessa. 1990-luvulla Internet sai myös meille tutut graafiset käyttöliittymät eli selaimet (Kauppinen 2005.)

#### **4.1.1 Internetin käyttö**

Tänä päivänä Internetiä käyttää 79 % suomalaisista ja joidenkin lähteiden mukaan tämä on jopa alakanttiin. Internet on nykyään osa jo päiväkotikäisten lasten elämää, ja Internetin kasvavin käyttäjäryhmä onkin alle kouluikäiset lapset. Kouluikäisistä lapsista kaikki ovat tekemisissä Internetin kanssa. Internetin suurin ongelma lapsille on siinä, että lapset

oppivat käyttämään Internetiä, ennen kuin heidän kykynsä ymmärtää sen sisältämää materiaalia on kehittynyt. (Tossavainen 2008.) Microsoftin tutkimuksen mukaan Internet ohittaa tai on jo ohittanut vuoden 2010 aikana Euroopassa television mediankatseluvälineenä nuorten keskuudessa, mikä vain lisää vanhempien valvomisalueita. Enää ei voi luottaa siihen, että televisiokanavat noudattavat lain määäämiä ikärajoja ja esitysaikoja, koska kaikki televisio-ohjelmat ovat katsottavissa netissä mihin aikaan tahansa. (Microsoft 2009a.)

#### **4.1.2 Vanhempien tietämättömyys**

Lapsen ääni -kyselyssä kysyttiin lapsilta, ovatko heidän vanhempansa kiinnostuneita, missä he surffaavat Internetissä. Lasten vastauksien perusteella 45 % vanhemmista ei ole kiinnostuneita siitä, missä lapset surffailevat. Microsoftin tekemän tutkimuksen mukaan suomalaiset vanhemmat ovat hyviä netinrajoittajia ja tunnollisia nettivanhempia, mutta Symantecin tekemän tutkimuksen mukaan vanhemmat kyllä rajoittavat hyvin Internetin käyttöä, mutta eivät ole perillä siitä, mitä lapset Internetissä tekevät. Eri lähteiden mukaan Internetiä käytetään päivittäin tai vähintään viikoittain. 15-vuotiaat tytöt käyttävät Internetiä 8 tuntia viikossa, samanikäiset pojat hieman enemmän eli 10 tuntia ja 10-vuotiaat tytöt ja pojat 3,5 tuntia viikossa. Internetiä käytetään yleensä kotona tai yleisissä tiloissa, kuten koulussa tai kirjastoissa. Kotona tietokoneet ovat yleisissä tiloissa suhteellisen pitkään. Tytöt vievät tietokoneen omaan huoneeseensa yläkouluun lopulla ja pojat hieman aikaisemmin eli alakouluun lopulla. (Microsoft 2009b; Tossavainen 2008; Symantec 2010; Pelastakaa lapset Ry 2009.)

#### **4.1.3 Valvomisen vaikeus**

Nuoret tietävät yleensä enemmän Internetistä ja tietotekniikasta kuin heidän vanhempansa. Tämä vaikeuttaa myös vanhempien valvontaa. Vaikka vanhempi rajoittaisi tietokoneen käyttöä, voi lapsi surffailla Internetissä esimerkiksi kännykällä tai pelikonsolilla. Toinen Elämä-hankkeen kyselyyn vastanneista pojista 20 % käytti kännykkää netissä surffaamiseen (Tossavainen 2008). Nuoret voivat myös piilottaa tietokoneella tiedostoja tai ohjelmia, ja täten he voivat ehkäistä ja kiertää vanhempien seurantaa. Esimerkiksi

tietokoneella voi olla toinen Internet-selain, jolla surffaillaan ”hyvillä” sivuilla, ja toisella selaimella käydään ”huonoilla” sivuilla. Tällöin vanhempi näkee sivuhistoriasta vain ne sivut, jotka lapsi tai nuori haluaa hänelle näyttää. Ohjelmia on helppo piilottaa koneen syövereihin, eikä niitä ole vanhemman helppoa sieltä löytää. Kyselyn perusteella nuorten vanhemmat tietävät sitä vähemmän heidän netin käytöstään, mitä vanhemmaksi nuoret tulevat. 10-vuotiaista lapsista 50–60 % vastasi, että heidän vanhempansa tietävät aina, missä he surffailevat. 15-vuotiaat pojat kertoivat, että heidän vanhemmistaan vain n. 5 % tietää aina, mitä he Internetissä tekevät, tyttöillä luvut olivat hieman isommat. (Tossavainen 2008.)

#### **4.1.4 Internetin uhat**

Internetissä olevia uhkia on useita. Vanha tuttu lause ”Mitä et Googlella löydä, sitä ei ole olemassa” pätee enemmän kuin hyvin Internetin sisältöön. Internet on täynnä pornoa, väkivaltaa, huumeita, lääkkeitä, steroideja ja hormoneja, laittomia pelejä, ohjelmia, elokuvia ja tv-sarjoja, aseita, pomminteko-ohjeita ja tiirikointiohjeita. Nuori törmää näihin päivittäin ja halutessaan voi tilata mitä vain kotiovelle. Lapsilta kysyttäessä n. 30–50 % on törmännyt iän mukaan sellaiseen materiaaliin, mikä on säikäyttänyt tai järkyttänyt häntä. (Tossavainen 2008). Microsoftin tutkimuksen mukaan lapset eivät kuitenkaan puhu näistä asioista vanhemmilleen. (Microsoft 2009c).

#### **4.1.5 Väkivaltaviihde**

Väkivaltaviihdettä on Internetissä todella paljon. Kyseessä ei ole elokuvien trikkikuvilla tehtyjä videopätkiä, vaan täysin aitoa, autenttista materiaalia: murhia, kidutusmurhia, puukotuksia, viiltelyjä, kaikkea, mitä ihminen voi kuvitella. Tämä kaikki on vain muutaman hiiren painalluksen päässä. Kaiken lisäksi tämä materiaali on äärettömän suosittua, ja näitä videoita esittelevät sivustot ovat Internetin suosituimpia. Todella usein videopalveluiden katsotuimmat videot ovat juuri aikuisviihdettä tai väkivaltaviihdettä.

Vuonna 2000 Amerikkalainen lastenlääkäriliitto, AAP, kirjoitti julkisen lausunnon, jossa he allekirjoittivat väitteen, että väkivaltaviihdeellä on yhteys lasten aggressiiviseen käyttäytymiseen. (American Academy of Pediatrics 2000). Ja nyt kyseessä ei ole enää väkivaltaviihde vaan oikea väkivalta.

#### 4.1.6 Aikuisviihde

Aikuisviihteeseen lapset törmäävät keskimäärin 11-vuotiaana, oli kyseessä sitten tyttö tai poika. Hyvin usein tämän ikäiset lapset törmäävät siihen vahingossa, mutta kyselyiden perusteella osa lapsista myös harkitusti. Yli puolet 14-vuotiaista pojista on katsonut tarkoituksella aikuisviihdemateriaalia. Hälyttävää onkin se, että vahingossa aikuisviihteeseen ovat Internetissä törmänneet lähes kaikki yli 13-vuotiaat pojat ja tytöistä yli puolet. (Tossavainen 2008.) Amerikkalaisen seksologin mukaan aikuisviihde saattaa aiheuttaa jopa enemmän aggressioita kuin väkivaltaviihde. (Layden 2007).

15–17 -vuotiaista nuorista 80 % on nähnyt kovaa pornoa. Kova porno on yhdyntää, jossa näytetään kaikki yhdyntään liittyvä tarkasti ja selvästi. Siinä ei ole mitään muuta sensuuria kuin lainsäädännössä määritellyt laittomat väkivalta-, eläin- ja lapsiporno. Nettipornoa on nähnyt 8-16 -vuotiaista 90 %. (Pelastakaa lapset Ry 2009.)

Suomessa tarkistetaan vuosittain 25 000 elokuvaa, joista 24 147 sisältää aikuisviihdettä (VET 2009). Internetissä aikuisviihdesivuja on eri lähteiden mukaan satoja miljoonia, ja on käytännössä mahdotonta arvioida, kuinka paljon niitä oikeasti on. Aikuisviihde tuottaa useita miljardeja dollareita vuosittain. Myös aikuisviihteen varjopuolet eli väkivalta-, eläin- ja lapsiporno ovat yleistyneet Internetin myötä. Joidenkin arvioiden mukaan lapsiporno tuottaisi 3 miljardia dollaria vuosittain ja lapsipornoon keskittyneitä sivustoja olisi miljoonia. Mitään varmaa tietoa asiasta ei ole aiheen laittomuuden vuoksi (Scrippsnews 2010). Lasten hyväksikäyttötapaukset ovat nousseet Yhdysvalloissa tasaisesti. Vuonna 1998 tapauksia oli 4 000, kun taas 2009 tapauksia oli 135 000. Jyrkkä nousu alkoi juuri Internetin yleistymisen aikoihin, mutta näiden asioiden vaikutusta toisiinsa ei ole tutkittu. Niiden yhteyttä voidaan kuitenkin pitää olennaisena. (U.S. Dept of Health and Human Services 2010.)

Pornon löytäminen Internetistä on erittäin helppoa. Käytännössä ei tarvitse kuin kirjoittaa Googleen sana ”porn”, ja kaikki mahdollinen porno on edessä. Nettisivuilta löytyy täyspitkiä elokuvia, kuvia, chatteja, ja yleensäkin kaikkea mahdollista. Yleensä ainoa tapa, jolla ikää yritetään varmistaa, on kysymys: ”Oletko yli 18-vuotias?” Vastausvaihtoehdot ovat ”kyllä” tai ”ei”. Tämän suurempaa ikään liittyvää tarkistusta ei ole.

Ennen nuoren piti mennä ostamaan elokuva tai lehti, jolloin myyjällä oli mahdollisuus tarkistaa ikä. Tämä vaihe on nyt mennyttä. Netissä jokainen nuori voi omassa yksinäisyydessä, salassa ja kenenkään tietämättä tutustua aikuisviihteeseen. Tossavaisen (2008) tekemän tutkimuksen mukaan yhä nuorempi törmää aikuisviihteeseen joko tarkoituksella tai vahingossa.

#### **4.1.7 Sosiaaliset verkostot**

Sosiaaliset verkostot ovat olleet huimassa suosiossa viime vuosina nuorten keskuudessa. Näistä verkostoista on tullut yksi suurimmista sisällöistä nuorten elämään. Suosituimpia sivustoja ovat esimerkiksi Facebook, Kuvake.net ja irc-galleria. Verkostoissa on paljon hyvää mutta myös huonoa. Nykyään nuoret juttelevat paljon näissä verkostoissa ystäviensä kanssa mikä vie taas aikaa kasvotusten tapahtuvasta viestinnästä. Tätä sosiaaliset verkostot eivät voi korvata. Verkostoissa tapahtuu myös paljon identiteettivarkauksia eli tapauksia, joissa joku ulkopuolinen vie käyttäjän henkilöllisyyden, valokuvat ja työpaikan ja esiintyy jollain toisella sivustolla sinuna. Verkostot mahdollistavat myös koulukiusaamisen tulemisen kotiin.

Nuoret hakevat paljon tukea erilaisilta keskustelufoorumeilta. Tämä on toisaalta hieno asia, mutta usein keskusteluihin eksyy myös väriä tukijoita, jotka tarkoituksella sotkevat keskustelua ja vievät sitä väärään suuntaan.

#### **4.1.8 Esimerkit**

Halusimme kertoa myös muutamasta esimerkistä, joihin olemme itse törmänneet Internetissä. Ensimmäisenä esimerkkinä kerroimme tytöstä, joka oli kertonut

ensimmäisestä seksikokemuksestaan irc-gallerian päiväkirjaosiossa. Tytöllä oli ollut profiilissaan etunimi.sukunimi@... -tyyppinen sähköpostiosoite. Eräs nettiyhteisö oli näillä tiedoilla etsinyt tytön puhelinnumeron sekä hänen isänsä numeron ja lähetykset asiaan liittyviä viestejä tytölle ja hänen isälleen. Toisena esimerkkinä kerroimme tapauksista, joissa joku oli esiintynyt Internetissä toisena ihmisenä. Esimerkiksi vanha mies oli esiintynyt nuorena poikana ja järjestänyt tapaamisen nuoren tytön kanssa. Näitäkin tapauksia tapahtuu liian usein, jopa Suomessa. Varsinkin tytöt ovat suhteellisen sinisilmäisiä ja tapaavat netissä tapaamiaan ihmisiä usein kasvotusten. Tossavainen tekemän tutkimuksen mukaan 10-vuotiaista tytöistä n. 10 % on tavannut netissä tapaamansa ihmisen kasvotusten. Prosenttiluku nousee iän myötä tasaisesti. Pojatkin tapaavat nettituttuja mutta selvästi vähemmän kuin tytöt. (Tossavainen 2009.) Viimeisenä asiana kerroimme tyttöjen paljastavista kuvista, joissa he esittelevät itseänsä ja vartaloansa eri kuvagalleriasivustojen profiileissa. Tämä on erityisesti tyttöjen ongelma. Suurin ongelma on asiassa se, että kuvat usein eksyvät väärille sivuille, minkä jälkeen niitä on käytännössä mahdotonta saada pois Internetistä. Samassa yhteydessä totesimme, että vanhempien tulisi välttää omien lapsiensa kuvien laittoa Internetiin. Varsinkaan niin sanottuja lomakuvia, jossa nuoret lapset juoksevat rannalla ilkosillaan, ei tulisi ikinä laittaa Internetiin. Kuvat ovat usein eksyneet aikuisviihdesivustoille.

## 4.2 Tietokone- ja konsolipelit

Tietokone- ja konsolipelit ovat vakiinnuttaneet asemansa erityisesti lasten ja nuorten keskuudessa verrattain hyvin nopeasti. Viimeisten kahdenkymmenen vuoden aikana teknologia on kehittynyt huimasti ja peleistä luodaan entistä realistisempia ja kiehtovampia. Tietokone, Internet ja pelaaminen, eli vuorovaikutteinen media, ovat nousseet keskeisiksi vapaa-ajan viettotavoiksi lähes kaikissa lapsiperheissä. Media tarjoaa monia mahdollisuuksia lapsen kehitykselle ja erityisesti sen tukemiseen, mutta siinä on myös riskinsä. Haitallinen sisältö, kuten seksi, väkivalta, huumeiden käyttö ja rikollisuus, ovat yleisiä myydyimpien pelien sisällöissä, ja pelit mahdollistavat sen, että tämä haitallinen sisältö tulee lapsen ja nuoren elämään liian aikaisin. (Salokoski 2005.)

Viime vuosikymmenten aikana televisio on ollut hallitsevin median katselulaite lasten ja nuorten keskuudessa (Comstock & Sharrer 2001). Tulevaisuudessa television merkitys



mediankäyttöväliseenä pienenee. Microsoftin ja Meidän perhe -lehden tekemän tutkimuksen mukaan tietokone ohittaa television mediankäyttöväliseenä vuoden 2010 aikana (Microsoft 2009a).

Tarja Salokosken psykologian väitöskirjatyön (2005) mukaan Suomessa myytävissä suosituissa tietokone- ja konsolipeleissä sisältö on väkivaltaista 73 %:ssa kaikista peleistä. Näissä peleissä väkivalta oli miltei aina pelin hallitseva piirre, ja se oli esitetty raakana ja realistisena sankarihahmon laittomana toimintana. Pelin pelaaminen ja siinä eteenpäin pääseminen edellytti väkivaltaista käyttäytymistä pelissä. (Salokoski 2005.)

#### **4.2.1 Paljonko lapset ja nuoret pelaavat**

Pelaaminen on nykyään hyvin keskeinen osa lasten ja nuorten elämää. Pelaamista pidetään lähinnä ajanvietteenä ja pelejä pelataan yleensä yksin tai kavereiden kanssa. (Salokoski 2005; Ermi ym. 2004.)

Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri (Suoninen 2002) tutkimuksen mukaan kyselyyn osallistuneista ekaluokkalaisista tietokone- ja konsolipelejä pelaa yli 90 %. Tarja Salokosken väitöskirjatyön Tietokonepelit ja niiden pelaaminen (2005) mukaan 4. - 9. luokkalaisista yhtenä tai kahtena päivänä viikossa pelasi noin kolmasosa vastaajista, viidennes vastaajista pelasi viitenä tai useampana päivänä viikossa. Yli puolet pelasi yhden pelikerran aikana enintään yhden tunnin ja 5 % vähintään neljä tuntia. Samassa tutkimuksessa saatiin myös selville, että pojista miltei 10 % pelasi yhdellä pelikerralla vähintään neljä tuntia, mutta tytöistä saman verran pelasi vain muutama. Tämä tukee sitä tietoa, että tytöt ovat vähemmän kiinnostuneita pelaamisesta kuin pojat. (Salokoski 2005.)

Ollikainen ja Porkholm ovat opinnäytetyössään Kolmasluokkalaisten elämäntavat ja virtuaalipelaaminen (2004) tutkineet myös pelaamiseen käytettävää aikaa. Tähän tutkimukseen osallistuneista lapsista (Lohtajan kolmesta eri koulusta yhteensä 35 vastaajaa) 94,3 % ilmoitti pelaavansa pelikoneilla. 47 % ilmoitti pelaavansa monta kertaa tai kerran päivässä, 35,3 % pelasi muutaman kerran viikossa ja 14,7 % kerran viikossa tai harvemmin. 53 % vastaajista kertoi käyttävänsä pelaamiseen tunnin tai yli tunnin yhden pelikerran aikana. (Ollikainen & Porkholm 2004.)

#### **4.2.2 Pelaamisen vetovoima**

Pelitarjonta on nykypäivänä hyvin runsasta ja pelaamiseen käytetään enemmän aikaa. Pelaajat ovat myös hyvin nuoria, kun ensimmäistä kertaa ovat tietokone- ja konsolipelimaailmaan tutustuneet. Pelaaminen vaatii pelaajalta keskittymistä pelien maailmaan, ne yhdistävät eri aisteja ja hyvin nopeasti kietovat pelaajan tietokoneen ääreen. Pelien interaktiivinen luonne sitoo lapsen ja nuoren tarkkaavaisuuden tehokkaammin kuin esimerkiksi televisio. (Mediakasvatuskeskus METKA.)

Pelien tarjoamaan virtuaalitodellisuuden sulautumista kutsutaan immersiksi. Tällä tarkoitetaan voimakasta psykologista eläytymistä ja tunnetta siitä, että pelaaja on osa pelissä tapahtuvia seikkailuja. Peli ei etene ilman lapsen aktiivista toimintaa, ja peliin uppoutuessaan lapsi eläytyy voimakkaasti pelien tapahtumiin ja pelihahmoihin. (Salokoski 2006.)

#### **4.2.3 Pelaamiseen liittyvät uhat**

Lapsen tai nuoren yksilöllisyys ja kehitysvaihe vaikuttavat siihen, miten hän kokee pelin ja pelaamisen sekä miten hän tulkitsee pelin sisällön. Jos lapsi tai nuori altistuu pelien sisältämälle väkivallalle, saattaa seurauksena olla aggressiivisuutta, väkivallan hyväksymistä ja empatiakyvyn hiipumista. (Mediakasvatuskeskus METKA.)

Väkivaltaisten pelien pelaaminen saattaa johtaa tunne-elämän turtumiseen ja empatiakyvyn vähentymiseen. Iän karttuessa ja kouluikään tultaessa pelaamisen keskeisenä riskinä on myös tunne-elämän turtuminen, kun lapset tottuvat pelien synnyttämiin elämyksiin ja jatkuviin tunnehuippuihin. Turtumisen seurauksena tunnereaktiot laimenevat ja myötätunto ja empatiakyky hiipuvat. (Salokoski 2006, 74.)

Väkivaltaisten pelien pelaaminen ja niiden kokeminen viihteellisinä ja hyväksyttävänä toimintamuotoina voi joidenkin lasten kohdalla lisätä väkivaltaa hyväksyviä asenteita ja toimimismalleja. Tämä on vaarana erityisesti niiden lasten ja nuorten kohdalla, jotka elävät esimerkiksi väkivaltaa suosivassa ympäristössä tai ovat jo ennestään aggressiivisia luonteeltaan. (Anderson ym., 2003; Mustonen & Pulkkinen, 2003.)

Jos lapsen impulssikontrolli on huono ja hän näkee jatkuvasti video- ja tietokonepeleissä väkivaltaa, lapsen aggressiiviset tunteet ja ajatukset lisääntyvät. Lapset oppivat ikään kuin vahingossa, että hankalissa tilanteissa kannattaa käyttää väkivaltaisia ratkaisuja, sanoo apulaisylilääkäri Kaija Puura TAYS:n lastenpsykiatrian klinikalta. (Lääkärilehti 2009.)

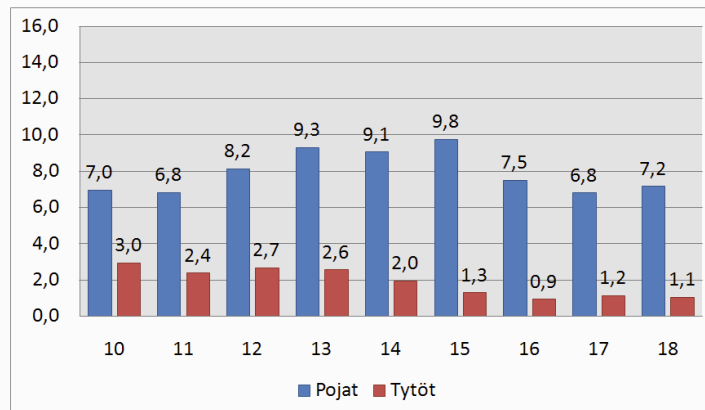
#### **4.2.4 Pelaamiseen käytetty aika**

Aika, joka tietokone- ja konsolipelien pelaamiseen käytetään, vaihtelee hieman eri tutkimusten mukaan. Internet lasten ja nuorten elämässä -tutkimuksen mukaan yläasteikäiset tytöt pelaavat keskimäärin kaksi tuntia viikossa, kun taas pojilla vastaava luku on jopa yhdeksän tuntia viikossa. (Tossavainen 2008.)

Mannerheimin lastensuojeluliiton kouluterveyskyselyn mukaan 12–19-vuotiaat pelaavat noin tunnin päivässä ja viettävät tietokoneella ja netissä yhteensä kaksi tuntia päivässä. Noin 8 % kouluterveyskyselyyn vastanneista viettää tietokoneella yli 5 tuntia päivässä. (Mannerheimin lastensuojeluliitto.)

Pelien sisältöä useammin lasten ja nuorten vanhemmat säätelivät pelaamiseen käytettävää aikaa. Pelien voima ja pelaamisen hallinta tutkimuksen (2004) mukaan 48 % vanhemmista asetti lapsille ja nuorille aikarajoja pelaamisen suhteen, kun taas vain 29 % vanhemmista päätti siitä, millaisia pelejä lapsi tai nuori saa pelata. (Ermi ym. 2004.)

Pelaamiseen käytetty aika vaihtelee suuresti perhekohtaisesti. Osa lapsista ja nuorista sai pelaikaan vain tunnin viikossa, kun taas osa lapsista ja nuorista sai pelata hyvinkin vapaasti ilman rajoitteita. Lasten ja perheen menot ja harrastukset vaikuttivat luonnollisesti pelaikoihin, ja monet vanhemmat myös kontrolloivat pelaikoja ja pelaamista lasten ja nuorten käyttäytymisen perusteella (Ermi ym. 2004.)



KUVIO 1. Pelitunteja viikossa. Internet lasten ja nuorten elämässä. (Tossavainen 2008)

#### 4.2.5 Pelaaminen vanhempien näkökulmasta

Pelaamisessa ja tietokone- ja pelikonsoliosaamisessa vallitsee lasten ja vanhempien välillä ns. digitaalinen kuilu. Lapsille ja nuorille digitaalipelien pelaaminen ja teknologian käyttäminen on jokapäiväistä ja luontevaa toimintaa. Lapset viettävät aikaa tietokoneiden ja pelikonsolien maailmassa jo pienestä pitäen ja näin ollen lapsille muodostuu hyvä oppimisympäristö teknologisen osaamisen kannalta (Ermi ym. 2004.)

Yleensä vanhemmat kokivat pelit melko vieraana ilmiönä sekä turhina tai vaarallisina. Vanhempien mielestä pelit olivat myös liikaa aikaa vieviä sekä liikaa paneutumista ja perehtymistä vaativia. Yleisesti vanhemmat kokivat lasten ja nuorten pelaamat pelit liian monimutkaisiksi tai epäkiinnostaviksi. Vanhempien mielestä pelit eivät myöskään olleet kummoinen vapaa-ajanviettokeino. Vanhemmilla ei myöskään ollut Ermin ym. tutkimuksen mukaan suurta mielenkiintoa selvittää, mistä peleissä oli kysymys. Yllättäen suurin osa vanhemmista myös koki, että omasi riittävästi tietoa peleistä ja pelaamisesta, vaikka eivät välttämättä tieneet, mikä pelikone tai mitä pelejä perheessä oli (Ermi ym. 2004.)

#### 4.2.6 Pelaamisen vaikutukset ja riskipelaaminen

Tarja Salokoski määrittelee psykologian väitöskirjatyössään Tietokonepelit ja niiden pelaaminen riskipelaamisen olevan väkivaltaa sisältävien pelien suosimista ja pelien suurkulutusta. Pelien suurkulutukseksi hän määritteli yli 14 tunnin pelaamisen viikossa (Salokoski 2005.) Salokoski kirjoittaa myös että mikäli pelaamattomuus synnyttää levottomuutta sekä muihin leikkeihin kykenemättömyyttä, voidaan puhua jo peliriippuvuudesta (Salokoski 2006).

Mediakasvatuskeskus METKAN määritelmien mukaan riskipelaamisesta tai peliriippuvuudesta saattaa olla kyse, jos lapsi tai nuori ei pysty itse kontrolloimaan pelaamistaan, muuttuu levottomaksi, ärtyisäksi tai kiukkuseksi, jos pelaaminen keskeytyy, ei pidä lainkaan taukoja pelaamisesta, unohtaa koulu- tai kotitehtävät, tuntee vieroitusoireita, kun ei pääse pelaamaan, laiminlyö liikunnan, syömisen ja nukkumisen sekä sosiaaliset suhteet pelaamisen takia (Mediakasvatuskeskus METKA).

Erilaisten verkkopelien vetovoimaisuus syntyy myös niissä muodostuvista sosiaalisista suhteista, yhtä lailla kuin muiden pelaajien silmissä saatavasta kunniaista ja palkinnoista. Tämä seikka on myös huomattavan tärkeä, kun mietitään peliriippuvuuden syntyä (Tossavainen 2008.)

Kaarlenkaski ja Reitti kysyivät opinnäytetyössään esikouluikäisten vanhemmilta ja esikoululaisten päiväkotiohjaajilta, ovatko he huomanneet lapsissa mitään oireita jotka voisivat johtua pelaamisesta. Sekä vanhempien että päiväkotihenkilökunnan vastuksissa nousi yleisesti esille mm. levottomuutta, kiukkuisuutta, turhautumista, hermostumista, jännittyneisyyttä, ärtymistä, väsymystä, pelkotiloja, pään ja silmien väsymistä, päänsärkyä sekä pelimaailman siirtymistä uniin (Kaarlenkaski & Reitti 2008.)

Mannerheimin lastensuojeluliiton määritelmien mukaan liiallinen pelaaminen tai Internetissä oleilu saattaa olla myös merkki masennuksesta tai koulukiusaamisesta (Mannerheimin Lastensuojeluliitto).

#### 4.2.7 Keinoja puuttua pelaamiseen

Mannerheimin Lastensuojeluliitto on antanut vanhemmille hyviä työkaluja puuttua lapsen tai nuoren liialliseen pelaamiseen. Näitä työkaluja ovat mm. tietokoneen tai pelikonsolin sijoittaminen yhteiseen tilaan, vanhemman osaa ottava suhtautuminen peliin ja pelaamiseen, tietokoneen viihde- ja hyötykäytön suhteuttaminen, aikarajat pelaamisen suhteen, pelien valitseminen ja ostaminen yhdessä, yhteiset pelisäännöt lapsille ja vanhemmille jo pienestä pitäen (Mannerheimin Lastensuojeluliitto.) Salokosken mukaan pelaamisen valvonta oli yhteydessä vähäiseen riskipelaamiseen (Salokoski 2005).

#### 4.2.8 Ikäraajat



KUVIO 2. Yleiseurooppalaiset ikärajamerkinnät ja pelisisältösymbolit

	ilmoitetut ohjelmat	tarkastetut ohjelmat	
soveltuu kaikenikäisille (vanha merkintä S/T)	3	3	sallittu kaikenikäisille (vanha merkintä S/T)
ikärajasuositus 7 vuotta	7	7	kielletty alle 7-vuotialta
ikärajasuositus 11 vuotta	11	11	kielletty alle 11-vuotialta
ikärajasuositus 15 vuotta	15	15	kielletty alle 15-vuotialta
kielletty alle 18-vuotialta	18	18	kielletty alle 18-vuotialta

KUVIO 3. Suomalaiset ikärajamerkinnät

### 4.3 Konkreettiset esimerkit

Vanhempien tulisi luoda itselleen järjestelmänvalvojan oikeudet ja lapsilleen rajatut oikeudet. Nämä asetukset saadaan otettua käyttöön Microsoft Windows – käyttöjärjestelmissä ohjauspaneeli-lisäsovelluksen kautta. Ohjauspaneelissa kannattaa myös tutustua muihin hallinnallisiin ohjelmiin, kuten järjestelmä, lisää tai poista sovellus, valvontatyökalut ja käyttäjätilit.

Jos tietokoneella on vain yksi käyttäjätunnus, sillä on suurella todennäköisyydellä järjestelmänvalvojan oikeudet. Järjestelmänvalvojalla on täydet tietokoneen hallintaoikeudet. Hän saa esimerkiksi asentaa tietokoneohjelmia sekä tehdä kokoonpanomuutoksia vapaasti. Tämä mahdollistaa nuorelle esimerkiksi imurointiohjelmien asentamisen. Näin hän voi verkkoyhteyden kautta hakea ja ladata laittomasti aikuisille tarkoitettua digitaalista materiaalia vanhempien tietämättä. Noudetut tiedostot voidaan piilottaa ja nimetä niin, ettei niitä välttämättä löydä ilman apukeinoja.

Lapset ja nuoret ovat taitavia teknisten laitteiden käsittelijöitä. He hahmottavat nopeasti uuden laitteiston toiminnan ja omaksuvat sen nopeasti. He saavat tarvittaessa lisätietoa Internetistä teknisiin ongelmiin, kuten esto-ohjelmien kiertoon. Jos lapsella tai nuorella on mahdollisuus päästä käsiksi Windowsin ydintoimintoihin, kuten resurssien- tai käyttäjien hallintaan, on hänellä hyvät mahdollisuudet hallita ympäristöä haluamallaan tavalla. Nuori voi asentaa taustalle ohjelmia, kuten toisen Internet selaimen. Tämän avulla hän voi vierailta pornosivuilla niin, etteivät vanhemmat sitä tiedä.

Järjestelmänvalvojan tulee rajoittaa lapsen tai nuoren tiliä. Tämä voidaan tehdä käyttöjärjestelmän asetuksista. Tiedostojen vapaa lataaminen ja asentaminen tulee estää. Kaikista tietokoneelle asennettavista ohjelmista on hyvä neuvotella vanhempien kanssa. USB-muistien ja muiden ulkoisten tallenteiden käyttöä tulisi seurata ja tarvittaessa rajoittaa. Näiden avulla laitton materiaali pääsee leviämään kulovalkean tavoin. Vanhemmat voivat toimia yhtenä tekijänä piratismiin torjunnassa. Kannattaa muistaa, että myös puhelinten muistit käyvät tiedostojen jakamiseen ja säilyttämiseen. Tietokoneen laite- sekä koko käyttöjärjestelmän hallintaan kannattaa tutustua huolella. Huolellisella paneutumisella voi rajoittaa nuoren tietokoneen ja Internetin käyttöä ilman erillisten esto-ohjelmien asentamista.

## 5 PROJEKTIN ARVIOINTI

### 5.1 Projektin suunnitelma

Suunnitelmana on toteuttaa kolme tietoseminaaria vanhemmille. Seminaarissa käsittelemme aiheita, kuten väkivaltaiset tietokone- ja konsolipelit, aikuisviihde sekä muu digitaalinen media nuorten käytössä.

Kokonaisuutena projektimme onnistui mielestämme hyvin. Tilat olivat Kokkolassa ja Kannuksessa hyvät. Kaustisen musiikkilukion sali ei täyttänyt toiveitamme, sillä päivällä oli järjestetty ylioppilaskirjoitukset. Jouduimme asettamaan tuolit vanhemmille sopivaan järjestykseen, jotta he voisivat seurata esitystämme. Lisäksi emme saaneet kaikkia koneita toimimaan, kuten olimme halunneet ja tämä vaikeutti esityksiämme. Myös Kaustisen laitteistossa oli kehittämisen varaa, koska laitteet eivät toimineet, kuten oli ajateltu.

Kokkolan seminaariin saapui ihmisiä uskoaksemme juuri Raisa Cacciatoren ansioista. Kannuksen ja Kaustisen seminaareissa oli vähemmän kuuntelijoita. Osaksi tämä johtui markkinoinnista. Markkinoimme seminaariamme kolmessa eri lehdessä samalla viikolla. Tämä johtui osaksi rajatusta budjetista ja osaksi siitä, että halusimme Perhojokilaaksossa ja Lestijokilaaksossa mainostaa myös Kokkolan seminaaria. Tämä onnistuikin siinä mielessä hyvin, että Kokkolassa oli kuulijoita paljon maakunnista. Toisaalta Kannuksessa mainos oli ollut esillä jo kaksi viikkoa ennen seminaaria, joten kaikki eivät varmastikaan enää muistaneet koko seminaaria. Markkinointi olikin ainoa isompi asia, jota olisimme halunneet jälkeinpäin kehittää. Lisäksi Kannuksen seminaari olisi voitu jättää pitämättä ja mennä esimerkiksi Perhoon, jossa Nuppu-hanke on huomannut vanhempien olevan aktiivisia. Toisaalta nämä heikkoudet ja epäonnistumiset olivat pieniä, ja niihin oli käytännössä meidän mahdotonta vaikuttaa saati varautua. Saamamme palautteen perusteella voimme olla panokseemme tyytyväisiä, ja kehitysaiheet tulevat myös niistä ilmi.

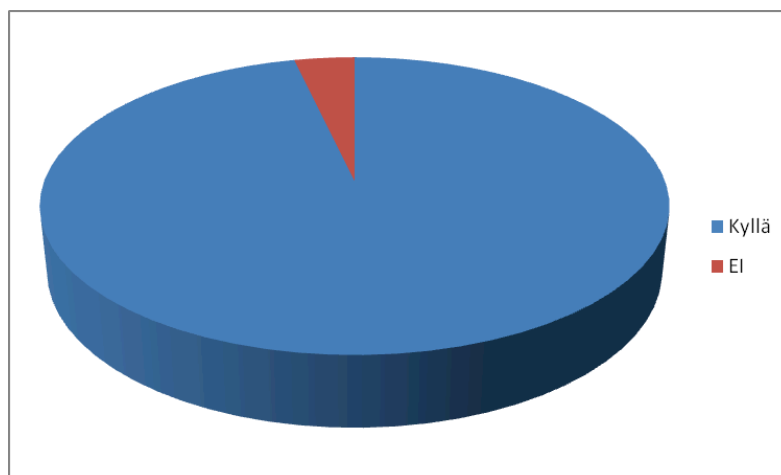


## 5.2 Tilaisuuksien ja ohjelmien suunnittelu

Tilaisuudet järjestettiin Kokkolassa, Kaustisella ja Kannuksessa. Tilaisuuspaikat tuli valita niin, että äänen- ja videontoistoon oli riittävän hyvät laitteistot. Kokkolan tilaisuus järjestettiin 15.9.2010 Kokkolan kaupungintalolla. Tilaisuuteen saapui myös lastenpsykiatri Raisa Cacciatore. Kaustisen tilaisuus järjestettiin 22.9.2010 musiikkilukion salissa. Tilaisuuteen saapui puhujaksi koulupsykologi Sari Kotaja. Kaustisen tilaisuus järjestettiin 29.9.2010 musiikkilukion salissa. Tilaisuuteen saapui puhujaksi myös psykologi Talvikki Isomaa. Tapahtumat aloitti aina Liisa Ahonen, joka Nuppu-hankkeen edustajana kertoi lyhyesti seminaarin taustoista ja tarkoituksesta. Seuraavaksi puhui Nico Jäväjä Internetin vaaroista, jonka jälkeen Jussi Taala jatkoi peliväkivallasta. Tämän jälkeen pidettiin lyhyt tauko, jonka jälkeen vierailuva puhuja piti omaan osuuden. Tilaisuuden päätti Kai Markkanen, joka tarjosi vanhemmille tietoutta käytännönläheisesti. Kokkolassa Jussi Taala puhui viimeisenä, mutta päädyimme yhdessä siihen päätökseen, että se ei ollut hyvä idea, koska halusimme teorian alkuun ja käytännön loppuun.

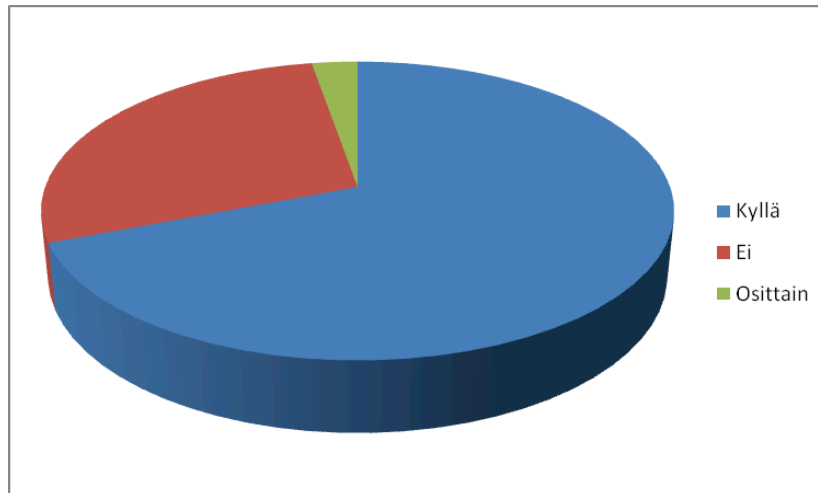
## 5.3 Palautelomakkeen analysointi

Palautelomakkeessamme oli seitsemän kysymystä, joista kuusi oli suljettuja ja rajoitettu vastauksiin kyllä, ei ja osittain. Saimme yhteensä 110 palautekaavaketta. Vastausten perusteella 96,36 % kaikista vastanneista oli sitä mieltä että seminaaristamme oli heille hyötyä. Päinvastoin kokeneita oli 3,64 %.



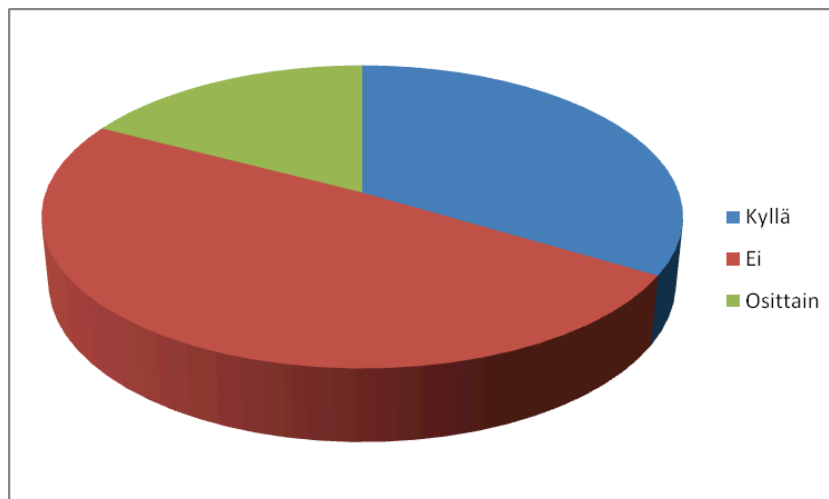
KUVIO 3. Ne vastaajat, jotka kokivat seminaarista olleen hyötyä

69,09 % vastanneista koki saaneensa seminaarista uutta tietoa, osittain uutta tietoa saaneita oli 28,18 % ja niitä, jotka eivät kokeneet saaneensa uutta tietoa, oli 2,73 %.



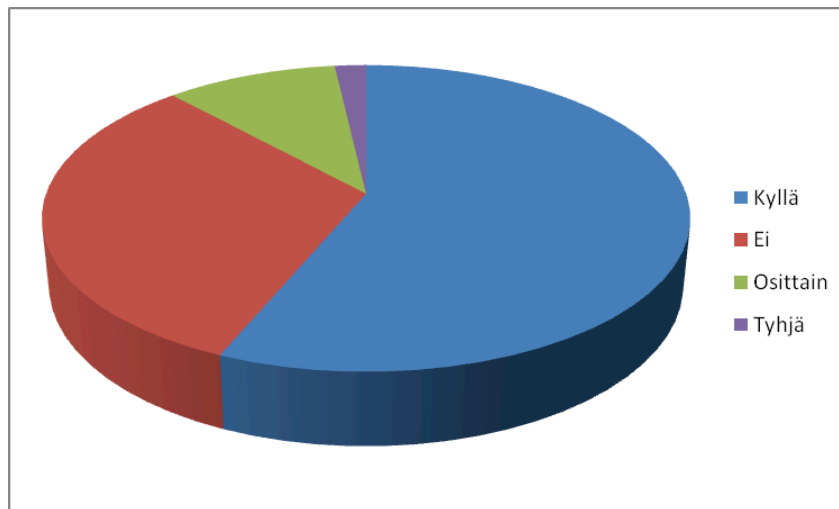
KUVIO 4. Ne vastaajat, jotka kokivat saaneensa seminaarista uutta tietoa

Kysyttäessä ”muuttuiko käsityksesi lasten ja nuorten median käytöstä”, kyllä-vaihtoehdon vastanneita oli 33,64 %, osittain 49,09 % ja ei 17,27 %.



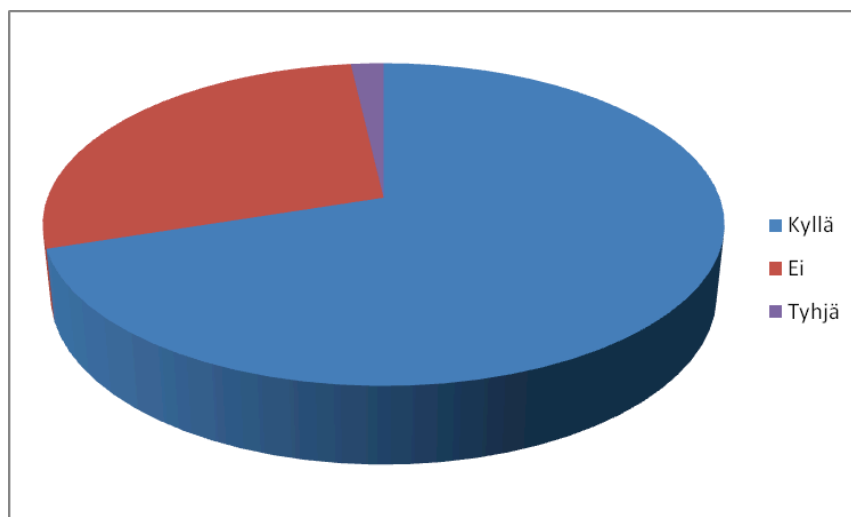
KUVIO 5. Vastaajat, joiden käsitys lasten ja nuorten median käytöstä muuttui

56,36 %:lle seminaari vaikutti suhtautumiseen lapsen mediankäytöstä, 31,82 %:lle vaikutti osittain ja 10 %:lle ei vaikuttanut. Vastaamatta jättäneitä oli 1,82 %:a.



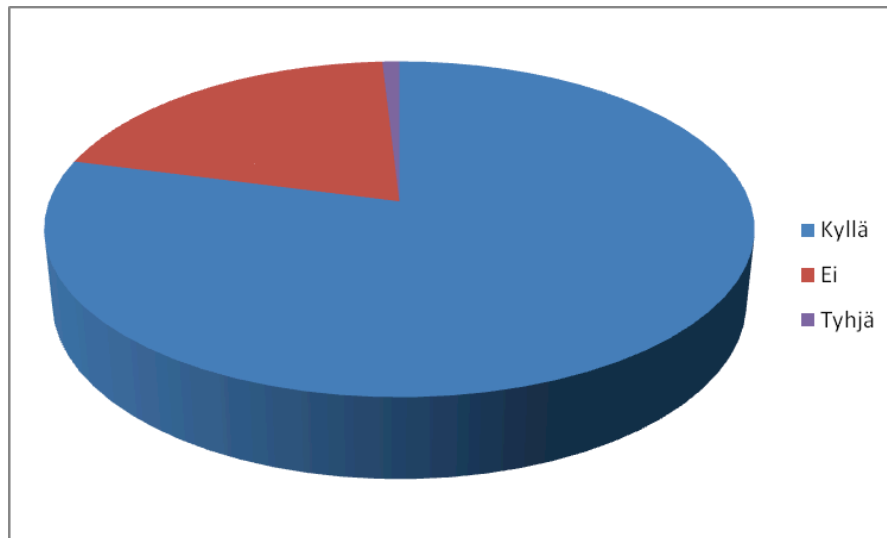
KUVIO 6. Vastaajat, joiden suhtautuminen lapsen tai nuoren median käytöstä muuttui

Seminaarissa näytetty materiaali järkytti 70 %:a vastanneista. 28,18 %:a materiaali ei järkyttänyt. Vastaamatta jättäneitä oli 1,82 %:a



KUVIO 7. Vastaajat, jotka kokivat esitetyn materiaalin järkyttävänä

79,09 % kaipaasi lisäkoulutusta seminaarin aiheista, 20 % ei näe sitä tarpeelliseksi. Vastaamatta jättäneitä oli 0,91 %:a



KUVIO 8. Vastaajat, jotka kokivat tarvetta jatkokoulutukselle

#### 5.4 Sanallinen palaute

Kirjallisessa palautteessa saatiin hyviä vastauksia ja parannusehdotuksia. Oli mukava huomata, että vanhemmat olivat nauttineet esityksestä ja saaneet uutta tietoa. Tämän toki osoittaa myös analysoitu palautelomakemateriaali. Kirjallisesta palautteesta poimimme seuraavia kohtia:

”Tärkeää asiaa miten saisimme myös lasten vanhemmat ymmärtämään tämän. Enemmän näkyvyyttä, mutta miten?”

”Loistava seminaari, hyödyllistä tietoa ja pojat sekä Raisa esittivät asiansa mukavalla ja mielenkiintoisella tavalla. Harvoin on 3h hurauttaa näin nopeasti!”

”Erinomaisesti rakennettu ilta. ”

”Raisa Cacciatoren osuus oli hyvin ajankohtainen, asiantunteva ja ei sensaatiohakuinen, olisi kuunnellut paljon pidempäänkin. Asioilla on turha herutella, kuka siitä hyötyy?”

”Hyvä tilaisuus, olisi voinut ”mainostaa” enemmän, varmaan lisäisi kuulijoita!”

Palautelomakkeesta saimme myös vastauksen siihen, mitä alun perin hieman jännitimme. Esitimme materiaalia, joka oli todella autenttista ja jollain tavalla myös järkyttävää. Vastanneista 70 % järkyttyi jostain, jota näytimme. Suurin osa liittyi aikuisviihdepainotteiseen musiikkivideoon ja peliväkivaltaa sisältävään videoon. Tämän osasimme kyllä arvata, mutta vanhempien reaktioita jäimme odottamaan. Saimme jo paikan päällä hyvää palautetta ja kyselimmekin osallistujilta, oliko tilaisuudessa näytettävä materiaali jopa liian graafista. Tällöin jo saimme palautteen, että vanhempia pitää järkyttää, jotta he todella tajuavat, mistä Internetissä ja peliväkivaltaviihteessä on kyse. Yksi palautelomakkeesta poimittu lause mielestämme kuvaa hyvin tätä: ” Kuulin sivusta keskustelua tauolla. Joku sanoi, että vanhempia pitää järkyttää. Se on niin totta! Jos voisitte vaikuttaa siihen, että näistä asioista puhuttaisiin enemmän vanhempainilloissa kouluissa, lehdissä ym. se auttaisi montaa. Kiitos illasta! Kaikki olitte todella luontevia esiintyjä!”

## **5.5 Jatkohanke-ehdotukset**

Palautteen perusteella jatkolle on kysyntää. Palautteen perusteella työtä kannattaisi lähteä viemään eteenpäin ja pitää maksullisia vanhempainiltoja vanhemmille. Tarkoituksenamme olisikin mahdollisesti teettää Kokkolan kouluille kysely opinnäytetyössä käytettyjen aiheiden pohjalta ja mahdollisesti tämän jälkeen, tiedot analysoituna yrittää päästä pitämään kouluille seminaareja. Tällöin tieto olisi juuri heidän lapsiltaan saatua ja varmasti tulisi täten myös paremmin kohti.

## 6 POHDINTA

Tutkimukset osoittavat, että vanhemmat vähättelevät median vaaroja eivätkä näe tarpeelliseksi puuttua lastensa viihdekäyttöön (LSE Europe Online 2010; Symantec 2009).

Seminaarimme osanottajamäärästä päätellen tämä pitää paikkansa. Merkittävä osa kuuntelijoista oli paikalla ammattinsa puolesta. Kokkolassa oli sekä lastenkasvatus- että hoitoalan työntekijät hyvin edustettuina. Kaustisen kuuntelijakunta koostuu pääsääntöisesti opettajista. Kannuksessa kuuntelijoita oli vain kymmenen, joten seminaarista saatu hyöty jäi meidän näkökulmastamme vähäiseksi.

Tutkimusten mukaan vanhemmat eivät tiedä, mitä heidän lapsensa tekevät tietokoneen takana. He eivät aina ole tietoisia siitä, millä sivustolla nuoret käyvät ja mitä ohjelmia he käyttävät esimerkiksi kommunikoimiseen.

Palautteen ansiosta saimme tietää, että vastaajamme kokivat saaneensa uutta ja tarpeellista tietoa nuorten viihdekäytöstä. Kokonaisuutena voidaan sanoa, että seminaari olisi syytä toteuttaa suuremmassa mittakaavassa isommalle kuuntelijamäärälle. Seminaarissa esitetty tieto tulisi ohjata mahdollisimman monelle lasten ja nuorten vanhemmalle. Tätä toivoivat useat kyselyyn vastanneista.

Kvantitatiivisen tutkimuksen näkökulmasta saavutimme määrällisesti parhaimman tuloksen Kokkolan seminaarista. Tulosta vastaavasti heikentää Kannuksen sekä Kaustisen vähäinen osanottajamäärä.

## LÄHTEET

Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstain, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, M. M. & Wartella, E. (2003). The influence of media violence in youth. American Psychological Society.

American Academy of Pediatrics. 2000. Joint Statement on the Impact of Entertainment Violence on Children. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>. Luettu: 11.9.2010.

Comstock, G. & Scharrer, E. 2001. The use of television and other film related media. Teoksessa D. G Singer & J. L Singer. Handbook of children and the media. California: Sage Publications, Inc.

Ermil, L., Heliö, S., Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopisto, hypermedialaboratorio. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>. Luettu 4.9.2010

Grossman, D. & DeGaetano, G. 2001. Stop teaching our kids to kill: A call to action against tv, movie & video game violence.

Langman, P. 2009. Why kids kill: inside the minds of a school shooters.

Layden, M-A, 2007, Pornography and Violence: A New Look at Research. www-dokumentti. Saatavissa: [www.socialcostsofpornography.org/Layden\\_Pornography\\_and\\_Violence.pdf](http://www.socialcostsofpornography.org/Layden_Pornography_and_Violence.pdf). Luettu: 30.8.2010.

Jyväskylän Yliopisto. 2009. Projektin johtaminen. Www-dokumentti. Saatavissa: [www.jyu.fi](http://www.jyu.fi). Luettu: 10.10.2010

Kaarlenkaski, T., Reitti, P. 2008. Esikouluikäiset digitaalipelien maailmassa. Opinnäytetyö Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulu.

Kauppinen, J. 2005. Sotilasverkostosta roskapostilaatikoksi. Mikrobitti 5/2005.

Koukussa, milloin netin käytöstä tai pelaamisesta pitää olla huolissaan? Mannerheimin Lastensuojeluliitto, vanhempainnetti. Www-dokumentti. Saatavissa:  
[http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset\\_ja\\_media/internet\\_ja\\_digitaaliset\\_pelit/koukussa/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/internet_ja_digitaaliset_pelit/koukussa/). Luettu 4.9.2010.

LSE-EU Kids Online 2010. Enchanting knowledge regarding European childrens use, risk and safety Online. Www-dokumentti. Saatavissa:  
[www.lse.ac.uk/media@lse/research/eukidsonline/home.aspx](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/eukidsonline/home.aspx). Luettu 15.09.2010.

Microsoft 2009a. Lasten ja Vanhempien Internetin käyttö. Www-dokumentti. Saatavissa:  
[http://www.perhe.fi/artikkeli/koti/817/tutkimus\\_suomessa\\_euroopan\\_netifiksiimmat\\_vanhemm](http://www.perhe.fi/artikkeli/koti/817/tutkimus_suomessa_euroopan_netifiksiimmat_vanhemm). Luettu 10.9.2010.

Microsoft 2009b. Europe Logs On. European Internet Trends of Today and Tomorrow. Www-dokumentti. Saatavissa:  
[http://download.microsoft.com/documents/uk/finland/press/europe\\_logs\\_on.pdf](http://download.microsoft.com/documents/uk/finland/press/europe_logs_on.pdf)  
Luettu 10.9.2010.

Microsoft & Meidän Perhe. 2009. Lasten ja Vanhempien Internetin käyttö. Www-dokumentti. Saatavissa:  
[http://www.perhe.fi/artikkeli/koti/817/tutkimus\\_suomessa\\_euroopan\\_netifiksiimmat\\_vanhemm](http://www.perhe.fi/artikkeli/koti/817/tutkimus_suomessa_euroopan_netifiksiimmat_vanhemm) Luettu 10.9.2010.

Microsoft. 2009c. Suomalaisnuoret eivät kerro vanhemmilleen netin vaaratilanteista. Tiedote. Www-dokumentti. Saatavissa:  
[http://www.microsoft.com/finland/pr/press/nettikiusaaminen\\_100209.msp](http://www.microsoft.com/finland/pr/press/nettikiusaaminen_100209.msp). Luettu 11.9.2010.

Mustonen, A., & Pulkkinen, L. (2003). Sosiaalinen alkupääoma ja tietotekniikka. Tulevaisuusvaliokunta. Teknologian arviointeja 14. Eduskunnan kanslian julkaisu 1/2003. Helsinki: Edita Prima Oy.



Ollikainen, M. & Porkholm, A. 2004. Kolmasluokkalaisten elämäntavat ja virtuaalipelaaminen. Opinnäytetyö. Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulu.

Pelastakaa lapset Ry. 2009. Lapsen ääni –kyselyn raportti. Www-dokumentti. Saatavissa: [http://www.pelastakaa lapset.fi/assets/files/fi/raportit/2009/LapsenAani\\_2009](http://www.pelastakaa lapset.fi/assets/files/fi/raportit/2009/LapsenAani_2009) Pdf. Luettu 5.7.2010.

Puura, K. 2009. Väkivaltapelit lisäävät lasten impulsiivista väkivaltaista käyttäytymistä. Lääkärilehti 16.12.2009.

Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Väitöskirjatyö. Jyväskylän yliopisto

Salokoski, T. 2006. Pelinappulat. Teoksessa Niinistö, Ruhala (toim.) Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Mediakasvatuskeskus Metka ry.

Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri, s. 95–130. Helsinki: Gaudeamus.

Scrippsnews. 2010. Child-porn industry using web-based system to move funds. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.scrippsnews.com/content/child-porn-industry-using-web-based-system-move-funds>. Luettu: 11.9.2010

Symantec 2010. Internet ei ole vain pelejä ja hauskanpitoa. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.symantec.com/fi/fi/about/news/release/www.norton.com/nofreport>. Luettu: 10.9.2010

Tossavainen, T. 2008. Internet lasten ja nuorten elämässä. Selvitys pääkaupunkiseudun 10-18-vuotiaiden lasten ja nuorten elämästä internetissä. Toinen elämä-hanke. Helsingin kaupunki.

U.S. Dept of Health and Human Services. 2010. Fourth National Incidence Study of Child Abuse and Neglect. Report to Congress. Www-dokumentti. Saatavissa:

[http://www.acf.hhs.gov/programs/opre/abuse\\_neglect/natl\\_incid/index.html](http://www.acf.hhs.gov/programs/opre/abuse_neglect/natl_incid/index.html) Luettu.

[11.9.2010](#)

ennustettiin yhdistys syöpäyhdistys, SPH, uusi ja turvakoti, sosiaalipsykologian yhdistys, seurakunta.

ennustettiin, Pöytäkirja. Kirjallinen lailla muistetaan, että resurssien laaki yhdistötoiminta tutustuttaa toi-

muistetaan, pelin, laatu. Osta sen muistetaan koulureittien on niin vaikeaa Työniime tunnustetaan ar-

työn, Marja Kallio ja Sari Tuikka. Kuka löysi järkevää, mutta rahansa, onsa se ei oikein näy har-

mittehe liian. Vapaachoitajia jos mikä

on ensihaikareita työtä, muistetaan Aittomäki.

## Vanhempi, rajaa vähän

**Opinnäytetyöllä rakennetaan siltää lasten ja vanhempien välillä olevan digitaalisen kuilun yli.**

**Maisa Järvelä**

Vanhemmat sanovat tietävänsä, mitä heidän lapsensa netissä puuhaavat, millä sivustoilla käyvät ja mitä pelejä pelaavat. Tieto voi mennä kuitenkin luulon puolelle.

Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun sairaanhoitajaopiskelijat Jussi Taala, Kai Markkanen ja Nico Jäväjä ovat huolissaan, miten syvä digitaalinen kuilu lasten ja vanhempien välillä on. He herättelevät vanhempia viihdetuotteiden moniin ulottuvuuksiin opinnäytetyöllään ja siihen liittyvällä vanhempainillalla.

Tutkimukset kertovat karua kieltään. Suuri osa van-



Kai Markkanen, Nico Jäväjä ja Jussi Taala toteavat, että netti voi koukuttaa. YouTube on yksi suosituimmista sivustoista.

Kuva: Maisa Järvelä

hemmistä ei tiedä, mitä pelejä heidän lapsensa pelaavat ja millaisilla sivustoilla käyvät. Osa ei edes näytä olevan kiinnostunut, miehet toteavat.

Vanhempien tietämättömyys näkyy esimerkiksi

siinä, että kielletään katsomasta televisiosta jotain Krök-elokuvaa, mutta annetaan lapsen olla vapaasti netissä. – Sieltähän se sama leffa löytyy helposti ja paljon sairaampaakin materiaalia. – Erään tutkimuksen mu-

kaan pornosivuille lapset eksyvät keskimäärin 11-vuotiaana ja jo vuotta myöhemmin he hakeutuvat niille itse.

**Kovaa pornoakin** järkevää Nico Jäväjän mukaan väkivaltaisuusotot. – Vaikka vanhempainillassa aiommekin näyttää aika shokeeraavaakin materiaalia, ei noista pahimpia voi näyttää aikuisillekaan.

Järkevää on myös se, että nuoret eivät huomaa netin petollisuutta. Kun esimerkiksi irc-galleriaan laitetaan kuvansa, se voi päätyä minne tahansa.

– Vaikka myöhemmin huomaa, että paljastavan kuvan laittaminen itsensä ei ollut viisasta, ei sitä niin vain saa pois. Se on voinut jatkua matkaansa ties minne.

**Vanhempien** mahdollisuudet seurata lastensa netin käyttöä ovat Taalan, Markka-

nen ja Jäväjän mukaan rajoitelliset. Nuoret ovat nettisukupolvea ja yleensä aina askelen edellä vanhempiaan.

Kun vanhemmat huomaavat sivuhistorian, poistaa nuori sen ja seuraavaksi asentaa ”piiloon” toisen nettilaimen, jota vanhemmat eivät huomaa. Kun vanhemmat rajoittavat netin käyttöä tai siirtävät tietokoneen yhteisiin tiloihin, jatkaa nuori kännykän avulla nettisurffausta.

– Keinot puuttua ja valvoa ovat kuitenkin olemassa. Tärkeintä on vuorovaikutus lasten ja nuorten välillä. Keskustelu ja asioiden pohtiminen yhdessä, välittäminen. Samoin vaihtoehtojen tarjoaminen – on paljon hauskoja ja kehittäviä pelejä.

**Opinnäytettään** ja vanhempainillaa valmistellensa kolmikko huomasi aiheen leviävän käsiin. – Mitä enemmän asioita kaivoi, sitä

enemmän löytyi eikä loppua tuntunut olevan, Jussi Taala toteaa.

Vanhempainillaa kestäähän kolme tuntia, josta opiskelijoiden osuus on noin kaksi tuntia. Kai Markkanen myöntää, että tunkkaan pitkä materiaali puristaa. – Olemme kooneet tiiviin infopakettiin, jolla toivomme herättelevämme vanhempia etsimään lisää tietoa.

Ilta järjestetään yhdessä Nuppu-hankeen ja Päihdetyön kehittämisyhteistyön kanssa. Opiskelijoiden osuuden lisäksi Kokkolassa luennoi psykiatri Raisa Cacciato. Väestöliitosta-Kaustisella luennostijana on psykologi Sari Kotaja ja Kannuksessa psykologi Tahvikki Isomaa. Kaikkien aiheena on lapsen kasvun tukeminen.

*Rajaa vähän -ilta on Kokkolan kaupungintalolla ensi viikon keskiviikkona. Lisää aiheesta [www.rajaavahan.com](http://www.rajaavahan.com)*

## Taimenta nousee

Aki Koskimäki oli lopulta ylivoimainen Cold Salomon Cupissa, johon kuului viisi osakilpailua. Koskimäen pistemäärä oli 150. Viimeisessä osakilpailussakin Koskimäen saalis on painavin.

Kokkolan Vetouistelijoiden järjestämä viimeinen osakilpailu (Kalastuskauppa.Com) uisteltiin Kokkolan ve-

sialueella sunnuntaina. Lähtöpaikkana oli Venekerhon satama potissa. Sää suosi kilpailijoita, jotka saivat saaliikseen komeita taimenia.

Kalastuskauppa.Com -osakilpailu (12 venekuntaa):  
1) Aki Koskimäki 4045 grammaa, 2) Teemu Vallin 3970, 3) Mika Karel 2510, 4) Rauli Keränen 1760 5) Petri

Strang 1650, 6) Tero Rimpioja 1620.

Cold Salomon Cup 2010:  
1) Aki Koskimäki 150 pistettä, 2) Petri Strang 114, 3) Petri Ylikorpi 104, 4) Rauli Keränen 97, 5) Jorma Koi-vuniemi 74

Cold Salomon Cup 2010 joukkuekisan voitto meni venekunnille: Petri Strang, Ari

Salo, Mika Karel. Nämä venekunnat ja Aki Koskimäki pääsivät kisalemaan ensi vuonna vetouistelun Suomen mestaruudesta.

Vasemmalta Martti Mäki ja Mika Karel, Aki ja Lasse Koskimäki, Jan Kangasvieri, Teemu Vallin ja Jukka Kankainen palkintojen joossa.



# RAJAA VÄHÄN!

ILTA KAIKILLE LASTEN JA NUORTEN ASIOISTA KIINNOSTUNEILLE AIKUISILLE, JOTKA HALUAVAT TIETOA JA TUKEA LASTEN JA NUORTEN INTERNETIN KÄYTÖN JA PELAAMISEN YMMÄRTÄMISEEN JA RAJAAMISEEN.

KÄSITTELEMME SEMINAAREISSAMME AIHEITA KUTEN VÄKIVALTAPELIT, AIKUISVIIHDE, INTERNETIN HYÖTY- SEKÄ VARJOPUOLET JA LISÄKSI YRITÄMME KEHITTÄÄ AIKUISTEN MEDIATIEDOTUSTA.

KOKKOLA

Kaupungintalo

15.9.2010

Paikalla

psykiatri Raisa Cacciatore

KAUSTINEN

Musiikkilukion sali

22.9.2010

Paikalla

psykologi Sari Kotaja

KANNUS

Seurakuntatalo

29.9.2010

Paikalla

psykologi Talvikki Isomaa

TILAISUUDET ALKAVAT KAIKILLA PAIKKAKUNNILLA KLO 18:00

[www.rajaavahan.com](http://www.rajaavahan.com)

 KESKI-POHJANMAAN AMMATTIKORKEAKOULU  
MELLERSTA ÖSTERBOTTENS YRKESHÖGSKOLA

 nuppu  
Läsnäolun ja perheen  
kehittäminen Keski-Pohjanmaalla

 PÄÄTEYÖN  
KEHITTÄMISKESKUS

Lehtimainos

## RAJAA VÄHÄN! – seminaari

### PALAUTELOMAKE:

1. Oliko seminaarista hyötyä sinulle?

Kyllä

Ei

2. Saitko seminaarissa uutta tietoa?

Kyllä

Osittain

Ei

3. Muuttuiko käsityksesi lasten ja nuorten median käytöstä?

Kyllä

Osittain

Ei

4. Vaikuttaako seminaarissa esitetty materiaali omaan suhtautumiseesi lapsesi median käyttöön?

Kyllä

Osittain

Ei

5. Järkyttikö jokin materiaali, jota esitimme seminaarissa?

Kyllä  Mikä? \_\_\_\_\_

Ei

6. Kaipaisitko jatkokoulutusta seminaarissa esitetyistä asioista, esimerkiksi työkaluista, joilla estää ja valvoo Internetin käyttöä?

Kyllä

Ei

7. Muuta palautetta?

---

---

---

---

---

---

---


**RAJAA VÄHÄN!**

ILTA KAIKILLE LASTEN JA NUORTEN ASIOISTA KIINNOSTUNEILLE AIKUISILLE, JOTKA HALUAVAT TIETOA JA TUKEA LASTEN JA NUORTEN INTERNETIN KÄYTÖN JA PELAAMISEN YMMÄRTÄMISEEN JA RAJAAMISEEN.

<b>KOKKOLA</b> Kaupungintalo 15.9.2010	<b>KAUSTINEN</b> Musiikkilukion sali 22.9.2010	<b>KANNUS</b> Seurakuntatalo 29.9.2010
--	--	--

**OHJELMA:**  
 18:00-18:05 Seminaarin avaus: Liisa Ahonen, Nuppuhanke, Kokkolan kaupunki  
 18:05-19:00 Viihdeoteollisuuden monet ulottuvuudet: Jussi Taala, Kai Markkanen, Nico Jävää, Keski-Pohjanmaan AMK  
 19:00-20:00 Lapsen ja nuoren kehitysportaat: Miten turvaan, miten suojaan. KOKKOLA: Raisa Cacciatore, psykiatri, Väestöliitto  
 KAUSTINEN: Sari Kotaja, psykologi  
 KANNUS: Talvikki Isomaa, psykologi  
 20:00-21:00 Internetin käytön rajoittaminen ja suojauskeinot - Nico Jävää, Kai Markkanen, Jussi Taala, Keski-Pohjanmaan AMK

 **KESKI-POHJANMAAN AMMATTIKORKEAKOULU**  
MELLERSTA ÖSTERBOTTENS YRKESHÖGSKOLA

 **nuppu**  
lastensuojelun ja perheyön  
kehittäminen Keski-Pohjanmaalla

 Pohjanmaan maakuntien  
**PÄIHDETYÖN  
KEHITTÄMISKESKUS**

YLE.fi YLE.fi-etusivu | Löydä A-O Etsi  Löydä

## Keski-Pohjanmaa

Uutiset Urheilu Sää **Alueet** > Tekstiversio Tekstikoko: A A A

- > Etusivu
- > Tuoreimmat
- > Luetuimmat
- > Uutisähtykset

**Potkua perheeseen!**

RADIO KESKI-POHJANMAA

- > Radion etusivu
- > Kokki
- > Kaikki ohjelmat
- > Radio Suomi

Toimitus ja yhteystiedot

- > Lähetä palautetta
- > Lähetä juttuvinkki

YLE Uutisten etusivu

- > Teksti-TV

RSS-syötteet

- > Podcastit

**Haku**

> Tarkempi haku ja ohjeet

KESKI-POHJANMAA Etusivu > Artikkele

### Murha muutamalla klikkauksella

Julkaistu tänään klo 16:04, päivitetty tänään klo 16:49



Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun opiskelijat tekevät opinnäytetyötä internetin vaaroista ja saloista.  
Kuva: YLE / Sanna Sillanpää

**Internetviidakko pukka** joka kotiin tietoa, mutta myös todella rankkaa materiaalia. Väkivalta- ja pornovideot ovat järkyttävää nähtävää, eikä sensuurista ole tietoakaan. Tekniikan kehittyessä vanhemmilla onkin täysi työ pysyä lasten ja nuorten nettisurffailun perässä.

Internetviidakon vaaroista opinnäytetyötään valmisteleville Kai Markkaselle, Niko Jäväjälle ja Jussi Taalalle työn aihe pulpahti helposti, niin iso osa ihmisten elämää internet nykyään on. Netin karmeimpaan materiaaliin tutustuminen oli kolmikolle pysäyttävä ja järkyttävä kokemus.

- Huolestuneina on katsottu tätä nykylasten menoa internetissä: käden ulottuvilla on väkivaltaa, aikuisviihdettä ja oikeastaan mitä vain hoksaa etsiä. Vanhemmat eivät selvästi tiedä, mitä nuoret netissä tekevät.

**Radlossa**



Kuuntele suoraa lähetystä

**Uutisvahti**

- > Vanhasen kootut kommentit 18:35
- > AirBaltic peruu lentoja Suomesta 18:24
- > Myös mekaanisen metsäteollisuuden työehtosopimus sai sinetin 18:02
- > Tulipalo Pahtavaaran kaivoksen tunnelissa 17:37
- > Sahoilla menee pitkää aikaa hyvin 17:35
- > Riskko lupaa vanhuspalvelulain etenevän keväällä 17:31
- > Opintotukiudistus etenee 17:31
- > Hammastietoutta Jyväskylältä Sri Lankaan 17:28
- > Sanomalehti narahti

[Muokkaa mieleiseksesi](#)

**Alueelliset uutiset**

Radio-Keskipohjanmaa 15.9.2010



**ETUSIVU**

**SEMINAARIT**

**TIETOA VANHEMMILLE**

**NEUVOJA VANHEMMILLE**

**HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ**

**LÄHETÄ PALAUTETTA**

**TERVETULOA SIVUILLEMME**

Olemme sairaanhoitajaopiskelijoita Keski-Pohjanmaan Ammattikorkeakoulusta ja tämä Rajaa Vähän-sivusto kuuluu yhtenä osa-alueena opinnäytetyöhömmme.

Opinnäytetyöhömmme kuuluu kolme seminaaria, jotka ovat suunnattu kaikille lasten ja nuorten asioista kiinnostuneille vanhemmille.

Seminaareissa käsittelemme muun muassa väkivaltaisia tietokone- ja konsolipelejä ja niiden vaikutuksia lapsiin ja nuoriin sekä internetin vaaroja ja mahdollisuuksia.

Tarkoituksenamme on antaa vanhemmille neuvoja esimerkiksi lasten ja nuorten internetinkäytön valvontaan ja kehittää heitä mediakasvattajina.

Aiomme myös herättää vanhempia näkemään, kuinka väkivaltaisia pelejä lapset ja nuoret yleisesti pelaavat ja kuinka helposti he pääsevät käsiksi aikuisille tarkoitettuun, digitaaliseen materiaaliin.

Seminaarit toteutetaan yhteistyössä Pohjanmaan maakuntien päihdetyön kehittämiskeskuksen sekä Nuppuhankkeen kanssa.

Katso alustava ohjelma-aikataulu [täältä](#).

**Seuraava seminaari pidetään Kannuksen seurakuntatalon tiloissa 29.9.2010 klo 18:00 alkaen. Seminaariin on vapaa pääsy.**

**TERVETULOA!**



## Internetin vaarat

RAJAA VÄHÄN ! - seminaari

## Internetin historia lyhyesti

- Internet on maailmanlaajuinen tietoverkko
- Perustettiin virallisesti 1960-luvulla Yhdysvaltojen puolustusministeriön rahoituksella, vastaamaan Neuvostoliiton Sputnik satelliitin laukaisulle.
- Sitä käyttivät puolustusministeriön lisäksi Yhdysvaltojen yliopistot
- Internet kaupallistutettiin 1990-luvulla, jolloin siihen tuli myös graafiset käyttöliittymät (selaimet).

## Internet tänään

- 79 % Suomalaisista käyttää Internetiä
- Kouluikäisistä kaikki ovat tekemisissä Internetin kanssa
- Alle kouluikäiset ovat kasvavin käyttäjäryhmä Internetissä
- Internet ohittaa tai on jo ohittanut television suosituimpana mediankatseluvälineenä nuorison keskuudessa

## Internet tänään

- Ongelma Internetissä on se, että nuorten ymmärrys sen sisältämää materiaalia kohtaan kehittyy myöhemmin, kuin kyky käyttää Internetiä
- Lasten ääni kyselyn perusteella 45% vanhemmista ei ole kiinnostuneita missä he surffaavat.

## Internet tänään

- T. Tossavaisen tutkimuksen perusteella pojat käyttävät Internetiä pelaamiseen, viihteeseen sekä etsivät sieltä seksuaalipainotteista materiaalia.
- Tytöt taas yhteydenpitoon sekä itsensä esille tuomiseen
- Internetiä käytetään pääasiassa kotona ja yleisissä tiloissa, kuten koulussa ja kirjastoissa.
- Tytöt käyttävät konetta kotona yhteisissä tiloissa yläasteen loppupuolelle, kun taas pojat siirtyvät omaan huoneeseen jo ala-asteen lopulla.

## Internet tänään

- Yli 15-vuotiaat tytöt käyttävät internetiä noin 8h viikossa.
- Samanikäiset pojat hieman enemmän, eli 10h viikossa
- 10-vuotiaat käyttävät n. 3,5h viikossa

## Mahdollisuudet

- Internetissä on paljon myös mahdollisuuksia
  - Uutiset
  - Koulun käynti
  - Sosiaaliset verkostot
  - Yms

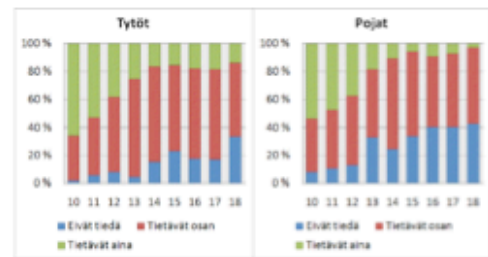
## Ongelmat vanhemmille Internetin käytön valvomiseen

- Nuoret ja lapset yleensä tietävät teknologiasta ja laitteista enemmän kuin vanhemmat.
- Eri laitteet, joilla Internetiä voi selata.
  - Esim: Puhelimella, voi selata langattoman verkon kautta netissä omassa huoneessa, wc:ssä yms ilman, että vanhemmat saavat tietää. Nykyään nettisivuista suunnitellaan jo omat versiot kännykkä käyttöön.
  - 20% Toinen Elämä kyselyyn vastanneista pojista, käytti puhelinta Internetin selaamiseen.
  - Lähes kaikilla konsoleilla voi surffailia ja pelata netissä.
  - Nuorten kehittämät "piilottamis" vaihtoehdot tietokoneille yms

## Tietävätkö vanhemmat?

- Microsoftin tekemän tutkimuksen mukaan, Suomalaiset vanhemmat valvovat lastensa Internetin käyttöä erinomaisesti...
- ... mutta Symantecin tekemän tutkimuksen perusteella, vanhemmat eivät tiedä mitä lapset siellä tekevät

## Tietävätkö vanhemmat?

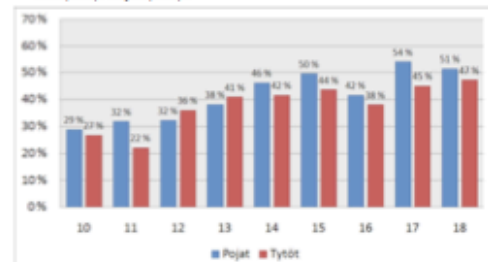


## Uhat

- "Mitä, et googlalla löydä, sitä ei ole olemassa"
- Internetissä on helposti saatavilla mm:
  - Porno (myös laitonta lapsi-, eläin- ja väkivaltapornoa)
  - Huumeita, lääkkeitä, hormoneja, steroideja...
  - Laittomia pelejä, ohjelmia, musiikkia, tv-sarjoja...
  - Aseita, pomminteko ohjeita, tiirikointi ohjeita

## Uhat

Kuinka moni nuorista on nähnyt Internetissä jotain semmoista, mikä on säikäyttänyt tai järkyttänyt:



## Väkivaltaviihde:

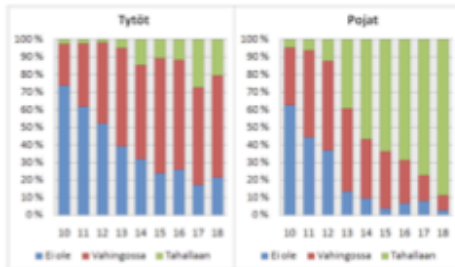
- Internet pullollaan aitoa väkivaltaa, ei siis elokuvien väkivaltaviihdettä, vaan aitoa väkivaltaa.
- Teloituksia, puukotuksia, murhia, kidutus-murhia ja kaikkea mitä ihminen voi vaan kuvitella.
- Monet sivustot ovat nuorten keskuudessa erittäin suosittuja.

## Aikuisviihde

- Suomessa tarkastetaan vuosittain elokuvaa 25000, joista 24147 on aikuisviihde elokuvia (VET)
- Lapsiporno tuottaa vuodessa n. 3 miljardia dollaria. Internetissä on miljoonia lapsipornosivua.
- Internetissä on miljoonia pornosivuja, tarkkaa lukua on mahdotonta kertoa, mutta jotkin arviot sanovat, että niitä olisi ollut yli 230 miljoonaa vuonna 2009.
- Yhteensä Internet-sivuja on arvioitu olevan satoja miljoonia ellei jopa miljardeja
- Yhdysvalloissa on lapsien hyväksikäyttö tapaukset kasvaneet Internetin yleistymisen myötä: 1998 tapauksia oli 4500, vuonna 2010 tapauksia oli 135 000.
- 1/3 aikuisviihdesivustoilla käävistä on naisia!

## Aikuisviihde

Kuinka moni nuorista on nähnyt aikuisviihdettä Internetissä:



## Aikuisviihde

- Keskimäärin pornoon törmätään 11-vuotiaana
- 15-17 vuotiaista 80% on nähnyt kovaa pornoa useita kertoja (kovaporno = yhdyntää kaikissa eri muodoissa)
- 8-16 vuotiaista 90% on katsonut nettipornoa
- Tutkimuksen mukaan, aikuisviihde saattaa aiheuttaa nuorelle enemmän aggressioita, kuin väkivaltaviihde.

## Aikuisviihde

- Pornon löytäminen erittäin helppoa
- Ei tarvitse mennä enää kauppaan ja ostaa lehteä, vaan se on kaikkien saatavissa ilmaiseksi
- Ainoa, mitä nuoren pitää tehdä, on vastata kysymykseen, onko hän yli 18-vuotias. Kuinka moni vastaa oikein?



Google  
Suomi

porn

Google-haku haku Keskittelen onnaksi

Haku: kaikkiä internetissä suomi kielillä suomi suomi suomi Suomi

Google ei muuta kieltä suomi



## Sosiaaliset verkostot:

- Facebook, Kuvake.net, Irc-Galleria, Herutus.net, Habbohotelli, IRC, Foorumit...
- Paljon hyvää, mutta vievät paljon aikaa myös kasvoittain tapahtuvasta kanssakäymisestä.
- Nuoret voivat saada nettikeskusteluista vääränlaista tukea ongelmiinsa. Nuoret, kun usein jakavat näissä keskusteluissa ongelmiensa, koska luulevat olevansa anonyymeja

## Sosiaaliset verkostot:

- Suurimmat uhat:
  - Identiteetti varkaat
  - Tietojen varastaminen
  - Kuvien varastaminen
  - Nuorten/lasten "sinisilmäisyys"
  - Poliisi on voimaton ulkomaisilla palvelimilla olevien sivujen kanssa. Facebookissa tapahtuvien kunnianloukkausten tai identiteetti varkaiden kanssa

## Esimerkki 1:

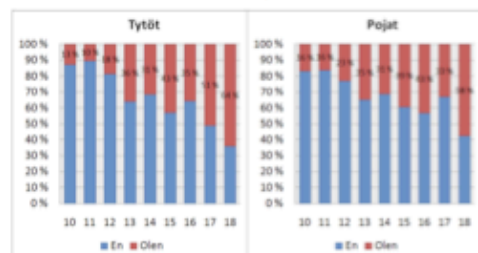
- Nuori tyttö kertoo ensimmäisestä seksikokeilustaan Irc-galleriassa:
  - Tytöllä on profilissaan sähköpostiosoite, muodossa etu.sukunimi@....
  - Suomalainen nettiyhteisö päättää "kiusata" tyttöä, lähettämällä viestejä hänen isälleen ja tytölle itselleen kyseisestä asiasta.

## Esimerkki 2:

- Suomessakin on useita tapauksia, joissa vanhat miehet esiintyvät nuorina poikina chateissa ja yrittävät saada nuoria tyttöjä tapaamiin tai lähettämään paljastavia kuvia
- Lapsille kerrottava, että ikinä ei kannata lähettää kuvia internetin yli. Niitä ei saa sieltä pois!
- Joskus kuvat jäävät ikuisen kiertoon ja niillä voidaan yrittää huijata taas muita
- Pahimmassa tapauksessa kuvat eksyvät pornosivuille

## Sosiaaliset verkostot:

Kuinka moni on tavannut Internetissä tapaamansa henkilön kasvotusten?



### Esimerkki 3:

- Paljastavat kuvat profileissa
- Vanhempien tulisi käydä "vakoilemassa" profileja, tai kysyä mitä lapset/nuoret laittavat sinne.
- Kuten edellisessä esimerkissä kerroimme, kuvia ei välttämättä saada pois koskaan Internetistä
- Tämä, on pitkälti tyttöjen "ongelma"
- Facebookissakin on nykyään paljon nuoria/lapsia, jotka eivät ole suojanneet kuviansa. Tämä on helppo tapa pedofiileille esimerkiksi saada kuvia.
- Vanhempien ei tulisi koskaan laittaa omista lapsistaan mitään paljastavia kuvia Internetiin. Ei edes vauvan tai pikkulapsen.
- Ns. Perheiden "lomakuvat" ovat todella usein levinneet lapsipornosivuille

## Väkivaltapelit

- Suomen myydyimmissä ja suosituimmissa peleissä esiintyi väkivaltaa hyvin paljon (73% kaikista peleistä sisältö oli väkivaltaista)
- Väkivalta lähes aina hallitseva piirre
- Raakaa, realistista, sankarihahmon laitonta toimintaa

## Pelien vetovoima

- Pelaaminen on eri aisteja yhdistävää toimintaa
- Pelaaja osallistuu ja vaikuttaa pelin kulkuun ja tapahtumiin
- "Eläytyminen" peliin ja pelihahmoihin
- Tilaisuus olla vaikkapa rallikuski, asesankari, jääkiekkotähti...

## Uhat

- Pelit voivat alkaa hallita lapsen tai nuoren elämää
- Vievät aikaa muulta toiminnalta, leikiltä, ulkoilulta, sosiaaliselta kanssakäymiseltä jne.
- Mahdollistavat väkivallan, seksin, sopimattomien roolimallien ym. haitallisten asioiden tulon lapsen ja nuoren elämään

## Historiaa

- Ensimmäisiä pelejä -70-luvulla
- Kuitenkin 1980-luvun lopulla pelien tekijät alkoivat kokeilla minkälaiset pelit myyvät eniten. Tuloksena oli mitä väkivaltaisempi peli, sen paremmin se myy
- Esimerkiksi Double Dragon ja Mortal Kombat

## Historiaa

- Vuonna 1992 tehtiin ensimmäinen "suuri" FPS- (first person shooter) peli, Wolfenstein 3D
- Ensimmäistä kertaa pelaajalla on mahdollisuus liikkua ympäriinsä kolmiulotteisessa maailmassa ja ampua erilaisia kohteita
- 1993 julkaistiin DOOM, joka oli hyvin pitkälti samanlainen kuin Wolfenstein, joskin paljon väkivaltaisempi ja raaempi

### Teknologian kehittyminen

- Pelien ja pelikonsolien kehittyminen on ollut todella nopeaa
- Pelien graafista laatua mitataan ns. polygoneilla, mitä enemmän polygoneja sekunnissa, sitä tarkempi ja realistisempi kuva
- Esimerkiksi Playstation 1 (julkaistu 1995) tuotti 350000 polygonia/sekunti
- Playstation 3 (julkaistu 2006) tuottaa jopa biljoona polygonia/sekunti

### Minkälaisia todella väkivaltaiset pelit ovat?

<http://www.youtube.com/watch?v=8NMnnMRWJ-0>

### Digitaalinen kuilu?

- Lapsille ja nuorille digitaalipelien pelaaminen ja teknologian käyttäminen jokapäiväistä ja luontevaa toimintaa
- Yleensä pelit vanhemmille melko vieras ilmiö, pelit myös koettiin turhina tai vaarallisina
- 75% lapsista pelasi pelejä ainakin kerran viikossa
- 73% vanhemmista ei ollut lainkaan tai juuri lainkaan kiinnostunut peleistä

### Digitaalinen kuilu?

- Pelit liikaa aikaa vieviä
- Paneutumista ja perehtymistä vaativia
- Tetris yleensä vanhempien suosikki
- Lasten pelaamat pelit liian monimutkaisia tai epäkiinnostavia
- Pelit eivät ole kummoinen vapaa-ajanvietto keino

### Digitaalinen kuilu?

- Vanhemmat eivät kokeneet tarvetta puuttua pelaamiseen
- Ei mielenkiintoa selvittää mistä peleissä on kyse
- Suurin osa koki että omai riittävästi tietoa peleistä ja pelaamisesta, vaikka eivät välttämättä tieneet mikä pelikone tai mitä pelejä perheessä oli

### Paljonko lapset ja nuoret pelaavat?

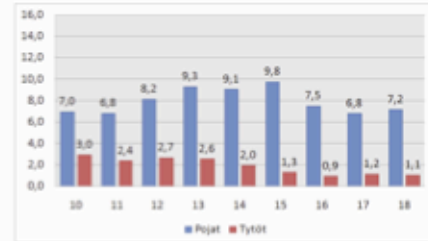
- Hyvin keskeinen osa lasten ja nuorten elämää
- Koetaan lähinnä ajanvietteenä, yksin tai kavereiden kanssa
- Pojat pelaavat, tytöt viettävät aikaa mesessä, ircissä, fbookissa jne

## Paljonko lapset ja nuoret pelaavat?

- "Internet lasten ja nuorten elämässä" tutkimuksen mukaan:
  - Yläasteikäiset tytöt pelaavat keskimäärin kaksi tuntia viikossa
  - Pojilla vastaava luku yhdeksän tuntia viikossa
- MLL Kouluterveyskyselyn mukaan:
  - 12–19 vuotiaat n. tunti päivässä
  - Tietokoneella ja netissä kaksi tuntia päivässä
  - Noin 8% viettää tietokoneella yli 5h päivässä

## Pelitunteja viikossa

(Internet lasten ja nuorten elämässä. Tossavainen, T. Toinen elämä- hanke 2008)



## Paljonko Kokkolassa?

- Vuonna 2004 Lohtajalla tehdyssä opinnäytetyössä tutkittiin mm. koululaisten pelaamiseen käyttämää aikaa.
  - Tutkimukseen osallistuneista lapsista 94,3% ilmoitti pelaavansa pelikoneilla
  - 47% ilmoitti pelaavansa monta kertaa tai kerran päivässä, 35,3% pelasi muutaman kerran viikossa ja 14,7% kerran viikossa tai harvemmin
  - 53% vastaajista kertoi käyttävänsä pelaamiseen tunnin tai yli tunnin yhden pelikerran aikana
  - 76,5%:lla vanhemmat eivät puuttuneet pelaamiseen

## Paljonko Kokkolassa?

- Vuonna 2008 Kokkolassa tutkittiin esikouluikäisten pelaamista
- Vanhemmista noin 8% puuttui päivittäin lapsen pelaamiseen
- Viikoittain pelaamiseen puuttui 36%
- 53% ei kokenut lainkaan tarvetta puuttua pelaamiseen

## Pelaamisen vaikutukset

- Vastauksista kävi myös ilmi että vanhemmat ja päiväkotihenkilökunta arvelivat pelien aiheuttavan lapsissa:
  - levottomuutta, kiukkuisuutta, turhautumista, hermostumista, jännittyneisyyttä, ärtymistä, väsymystä, pelkotiloja, pään ja silmien väsymistä, päänsärkyä sekä pelimaailman siirtymistä uniin.

## Paljonko Kokkolassa?

- Pelaaminen myös vähensi ulkoilun määrää ja vaikutti ruokahaluun
- Leikit liittyivät usein peleihin ja sisälsivät pelin puhetyyliä, lyömistä, potkimista ja taisteluliikkeiden harjoittelua



### Väkivaltaa?

- Lasten määritelmässä taisteleva ja ampuminen eivät olleet mitenkään erityisen väkivaltaista toimintaa
- Lapset mieltävät väkivaltaisen toiminnan peleissä enemmän fiktiiviseksi kuin realistiseksi
- Mitä aidompaa sen pelottavampaa
- Lapsen kehitysvaihe ja yksilöllisyys vaikuttavat siihen miten lapsi suhtautuu peliin ja pelaamiseen

### Onko väkivaltapeleistä hyötyä?

- Aggressiivisten ja negatiivisten tunteiden purkuväylä?
- Pelin myötä kokemuksia omasta voimasta ja vahvuudesta?
- Lapsi-, perhe- ja pelikohtainen arviointi

### K-18?

- Aikuisille tarkoitetun pelin tai muun kuvamateriaalin ostaminen tai luovuttaminen alaikäiselle on rangaistava teko
- Rikoslaki luku 17, 18b §

### K-18?

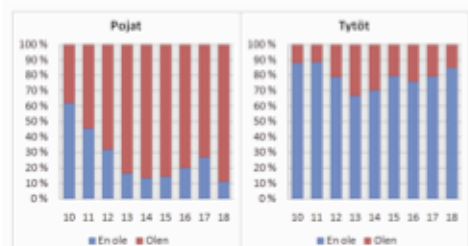
- Pelien ikärajoja ei juurikaan noudateta
- Yläasteikäisistä pojista 80% pelannut K-18 pelejä
- Tyttöillä vastaava luku alle 30%, kuitenkin kiellettyjä elokuvia tytöt katsovat siinä missä pojatkin
- Tytöt vähemmän kiinnostuneita pelaamisesta

### K-18?

- Suosituimpia pelejä internetissä pelattavat selainpelit
- Suomen ostetuimpia pelejä → [www.figma.fi](http://www.figma.fi)

### Pelannut K-18 pelejä

(Internet lasten ja nuorten elämässä. Tössäväinen, T. Toinen elämä- hanke 2008)



### Riskipelaaminen ja riippuvuus

- Väkivaltaa sisältävien pelien suosiminen ja pelien suurkulutus
- Suurkulutus yli 14h pelaamista viikossa
- Elämästä katoaa rytmi, ei ehdi syödä tai nukkua tai syö koneen äärellä, itsekontrolli ei riitä pelaamisen lopettamiseen, netti- ja pelimaailman ulkopuoliset ystävät katoavat, esiintyy levottomuutta ja ärtyisyyttä jos koneen käyttö keskeytyy

### Riippuvuus

- "Osalle nuorista verkkopelaaminen ja sen mukanaan tuoma kilpailu paremmista varusteista tai kunniaista voi muodostua niin tärkeäksi, että muut asiat jäävät toisarvoisiksi." (Tossavainen, T. 2008)
- Verkkopelien lumo piilee myös niissä muodostuvissa sosiaalisissa suhteissa
- Rajoitettaessa pelaamista rajoitetaan myös näitä suhteita

### Riippuvuus

- "Liika istuminen koneella, joko pelien, erilaisten nettiyhteisöjen tai keskustelupalstojen maailmassa, saattaa olla myös merkki koulukiusaamisesta tai masennuksesta." (Mannerheimin Lastensuojeliitto)
- Haetaan hyväksyntää netti- tai peliyhteisöistä

### Hyötyjä?

- Pelaaminen voi kehittää lapsen kielellistä, kirjallista ja matemaattista oppimista yhtäläillä kuin visuaalista hahmottamista, ongelmanratkaisua, päättelykykyä ja teknistä osaamista
- "Pelit tarjoavat lapsille tunnekokemuksia, elämyksiä, roolimalleja, samaistumiskohteita sekä persoonallisuuden ja identiteetin rakennusaineita." (Mediakasvatuskeskus METKA)

### Keinoja puuttua

- Aseta selkeät säännöt: milloin saa pelata ja miten kauan, nukkumaanmenoajat, aikarajojen asettaminen
- Sijoita tietokone tai pelikonsoli yhteiseen tilaan
- Ota osaa lapsen pelaamiseen
- Viihdekäyttöä ja hyötykäyttöä sopivassa suhteessa
- Peli valitaan ja ostetaan yhdessä
- Nettipalveluihin rekisteröitymiseen ja ostosten tekoon sekä pelien lataamiseen aina vanhempien lupa
- Sopikaa edellämäinitut pelisäännöt jo pienestä pitäen
- Keskustelkaa peleistä ja pelaamisesta

### Keinoja puuttua

- Pelaamisen valvonta yhteydessä vähäiseen riskipelaamiseen
- "Ne lapset ja nuoret, jotka pystyvät keskustelemaan asioistaan huoltajiensa kanssa ja joiden huoltajat ovat kiinnostuneita lastensa netinkäytöstä, käyttävät nettiä turvallisemmin ja vastuullisemmin." (Tossavainen, T. 2008)

## Ikäraajat



## Ikäraajat

	luokitellut ohjelmat	luokitellut ohjelmat	
soveltu kaikenikäisille (vanha merkintä 5/7)	3	3	soveltu kaikenikäisille (vanha merkintä 5/7)
ikärajoitus 7 vuotta	7	7	ikärajoitus 7 vuotta
ikärajoitus 11 vuotta	11	11	ikärajoitus 11 vuotta
ikärajoitus 15 vuotta	15	15	ikärajoitus 15 vuotta
ikärajoitus 18 vuotta	18	18	ikärajoitus 18 vuotta

## Hyödyllisiä nettisivuja

- [www.mll.fi](http://www.mll.fi)
- [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi)
- [www.peliraati.fi](http://www.peliraati.fi)
- [www.rajaavahan.com](http://www.rajaavahan.com)

”Vanhempien on tutustuttava lasten ja nuorten virtuaaliseen elämään, koska tällä hetkellä lapset ja nuoret käyttävät Internetiä yksin.”