

**LASTEN TURVALLISUUS JA MAHDOLLISUUDET
DIGITALISAATIOISTUVASSA YHTEISKUNNASSA**



Ylemmän ammattikorkeakoulun opinnäytetyö
Älykkäät palvelut digitaalisessa toimintaympäristössä -koulutusohjelma,
Hämeenlinnan koulutuskeskus

Kevät 2021

Kati Tamminen

TIIVISTELMÄ

Digitalisaatio muuttaa maailmaa ja lastemme elämää pysyvästi. Se tuo lapsille paljon uusia mahdollisuuksia ja hyötyjä, mutta aiheuttaa myös haittoja. Esimerkiksi kiusaaminen on siirtynyt suurelta osin sosiaaliseen mediaan. Aikuisten tehtävänä on huolehtia, että lapset voivat turvallisesti käyttää digitaalisia laitteita ja sovelluksia.

Opinnäytetyön tavoitteena on mahdollistaa lapselle turvallisemman digiympäristön käyttämistä, ilman aikuisen jatkuvaa valvontaa ja tuoda eri näkökulmia lasten digimaailmaan.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsitellään lasten digitaalista ympäristöä, digitalisaatiota ja tekoälyä. Opinnäytetyössä tutustutaan yleisempiin lasten käytössä oleviin digitaalisiin laitteisiin ja sovelluksiin ja niiden turvallisuusasetuksiin sekä mitä etuja ja haittoja digitalisaatio aiheuttaa lapsille.

Avainsanat Digitalisaatio, tekoäly, digitaaliset sovellukset, nettikiusaaminen

Sivut 68 sivua

ABSTRACT

Digitalization changes the world and the lives of our children permanently. Digitalization brings a lot of new opportunities and benefits to children, but it also causes disadvantages. For example, nowadays bullying really happens a lot on social media. It is the responsibility of adults to ensure that children can safely use digital devices and applications.

The aim of the Master's thesis is to enable a child to use a digital environment safely, without the constant supervision of an adult, and to bring different perspectives to the digital world of children.

The theoretical part of the Master's thesis deals with children's digital environment, digitalization and artificial intelligence. The thesis introduces the most common digital devices and applications used by children and their safety settings, as well as the advantages and disadvantages of digitalization for children.

Keywords Digitization, artificial intelligence, digital applications, cyberbullying.

Pages 68 pages

Sisälllys

1	Johdanto	1
2	Opinnäytetyön määrittely	2
2.1	Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymykset	2
2.2	Opinnäytetyön teoreettinen viitekehys, rakenne ja rajaus	2
3	Älykäs ympäristö	3
3.1	Lapset ja digitalisaatio	3
3.2	Lapset ja tekoäly	6
4	Lapset digitaalisessa ympäristössä	9
4.1	Lasten käyttämiä digitaalisia laitteita	10
4.1.1	Pelikonsoli	10
4.1.2	Älypuhelin	10
4.1.3	Tietokone, Tabletti ja videoyhteydet	11
4.2	Lasten käyttämiä digitaalisia sovelluksia	12
4.2.1	TikTok	12
4.2.2	Snapchat	12
4.2.3	WhatsApp	13
4.2.4	YouTube	13
4.3	Digitalisaation etuja	14
4.3.1	Globalisoituminen	14
4.3.2	Pelaamisen hyötyjä	16
4.3.3	Mediataidot	19
4.4	Digitalisaation haittoja	19
4.4.1	Liiallinen ruutu-aika	19
4.4.2	Tietoturva ja yksityisyydensuoja	20
4.4.3	Grooming	22
4.4.4	Nettikiusaaminen	25
4.4.5	Haitallinen sisältö	31
5	Turvallisen digitaalisen ympäristön edesauttaminen	33
5.1	Mediakasvatus	34
5.2	Haitallisen sisällön rajoittaminen	36
5.2.1	Digitaalisten laitteiden asetukset	36
5.2.2	Digitaalisten sovellusten asetukset	39
5.2.3	Rajoitusohjelmat	46

5.3	Kiusaamiseen, häiriköintiin ja ahdisteluun puuttuvat toimenpiteet	48
5.3.1	Aikuisten esimerkki	49
5.3.2	Loukkaukset suodattava fontti.....	51
5.3.3	KiVaKoulu -ohjelma	53
5.3.4	Auttavat sovellukset ja nettipoliisi.....	54
5.3.5	Opetus- ja kulttuuriministeriön toimenpideohjelma.....	56
6	Johtopäätökset ja pohdinta.....	57
	Lähteet.....	62

Kuvat

Kuva 1	Mats Steenin ajatuksia pelaamisesta (Schaubert, 2019).....	14
Kuva 2.	Virtuaalisyntymäpäivät Pixel World:ssä	17
Kuva 3.	Pokemon Go -peli	18
Kuva 4.	BlackHorse -iskä (Liimatainen,2020).....	21
Kuva 5.	Seksuaalista häirintää tai väkivaltaa viimeksi kuluneen vuoden aikana kokeneiden lasten ja nuorten osuus (Helakorpi & Ikonen, 2019)	24
Kuva 6.	Seksuaalisesta häirinnästä tai väkivallasta kertoneiden ja siihen tukea saaneiden nuorten osuus (Helakorpi & Ikonen, 2019)	25
Kuva 7.	Koulukiusattujen kommentteja (Taleva, 2020)	27
Kuva 8.	Kytönpuiston koulun pahoinpitelyn uhrin lausumat (Pahoinpidellyn koululaisen isosisko, 2020)	28
Kuva 9.	Nean instagram -teksti (Lundström, 2020).....	29
Kuva 10.	Käyttäjätilin muuttaminen yksityiseksi TikTokissa	39
Kuva 11.	Komentoinnin ja viestien asetukset TikTokissa	40
Kuva 12.	Roskaviestien ja loukkaavien viestien esto TikTokissa	40
Kuva 13.	Videoiden lataamisen estäminen muille käyttäjille TikTokissa	41
Kuva 14.	Yhteystietojen asetukset WhatsAppissa	42
Kuva 15.	Sijaintitiedon estäminen WhatsAppissa	42
Kuva 16.	Kuka voi ottaa yhteyttä -asetukset Snapchatissä	43
Kuva 17.	Kuka voi katsoa tarinani -asetukset Snapchatissä	43
Kuva 18.	Kuka voi nähdä sijaintisi Snapchatissä	44
Kuva 19.	Kaveriehdotus -asetukset Snapchatissä	44

Kuva 20. Rajoitetun tilan asettaminen Youtubessa	45
Kuva 21. Rajoitetun tilan asetus Youtubessa mobiilisovelluksella	46
Kuva 22. Aikuisten kommentteja sosiaalisessa mediassa	50
Kuva 23. The PoliteType -fontin toiminta.....	52
Kuva 24. Kokemuksia KiVa -koulusta (Kurki & Munukka, 2019)	54

1 Johdanto

Digitalisaatio muuttaa maailmaa kiihtyvällä vauhdilla ja on suuri osa lastemme elämää. Aikuisina meidän on tuettava ja turvattava lasten digitaalinen maailma ja sosiaalisen median käyttö. Kahden pienen lapsen äitinä minua kiinnostaa miten voin turvata lapsilleni turvallisen digitaalisten laitteiden ja sosiaalisen median käytön. Jälkikasvuni, nuoresta iästä huolimatta, ovat kiinnostuneita digitaalilaitteista ja siihen liittyvistä sovelluksista. Vanhempana olen myös yllätynyt miten taitavia he ovat käyttämään laitteita ja etsimään kaikenlaista tietoa. Vaikka yritän seurata, mitä he laitteilla ja sovelluksilla tekevät, olen huomannut, että kuinka vähän tiedän sovellusten turvallisesta käytöstä ja eri asetuksista. Huolestuneena tarkistin erilaisten sovelluksien asetuksia ja hämmästykseni oli suuri, että oletuksena suurimmassa osassa sovelluksista asetukset ovat julkisia. Mietin, että kuinka moni lasten/nuorten vanhempi osaa edes tarkastaa ja muuttaa asetuksia sopiviksi lapsilleen. Kun tutkin asiaa, miten turvallista käyttöä voisi lisätä, niin huomasin, että tietoa laitteiden ja sovellusten asetuksista on vaikeasti löydettävissä.

Digitalisaatio tuo lapsille paljon uusia mahdollisuuksia ja hyötyjä, mutta aiheuttaa myös haittoja. Digitalisoituva maailma mahdollistaa myös kiusaamisen digitaalisessa muodossa ja julkisuuteen on tullut tietoa, että kiusaaminen on myös todella raakaa henkistä väkivaltaa, joka voi helposti tuhota kasvavan lapsen itsetunnon ja tehdä pahoja traumoja. Kiusaaminen myös pysyy helposti salassa aikuisilta.

Keväällä 2020 maailmaan iskenyt koronaepidemia muutti digitaalista maailmankuvaa kaikkialla. Aikuiset joutuivat tekemään monella alalla valtavia digiloikkia ja lapset näyttivät aikuisille, millaisia digitaitureita he ovat, kun joutuivat siirtymään pariaksi kuukaudeksi etäkouluun ja eristäytyivät kavereistaan ja sukulaisistaan.

Opinnäytetyössä selvitetään lasten käytössä olevia suosituimpia digitaalisia laitteita ja sovelluksia ja mitä asetuksia niihin voisi asettaa, jotta käyttö olisi lapselle turvallisempaa. Työssä käsitellään, mitä etuja ja haittoja digitalisaatio aiheuttaa lapsille.

Pohditaan myös, voitaisiinko tulevaisuudessa hyödyntää tekoälyä lasten sosiaalisen median turvallisen käytön lisäämiseksi.

2 Opinnäytetyön määrittely

Tämä opinnäytetyö on tyypiltään tutkimuspainotteinen. Opinnäytetyössä perehdytään lasten käyttämiin sovelluksiin, digilaitteisiin ja sosiaalisen median käyttäytymiseen liittyviin julkaisuihin, artikkeleihin ja tutkimuksiin. Olen käyttänyt työssäni lähteenä paljon uutisia muutamasta tunnetusta iltapäivälehdessä, joista olen pyrkinyt käyttämään vain tietopohjan, en toimittajan omia mielipiteitä, koska iltapäivälehtien juttuihin pitää osata suhtautua kriittisesti. Opinnäytetyö perustuu myös omiin havaintoihin ja kokemuksiin digitaalisesta ympäristöstä.

2.1 Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tavoitteena on mahdollistaa lapselle turvallisemman digiympäristön käyttämistä, ilman aikuisen jatkuvaa valvontaa. Kasvatusalan ammattilaisten ja muiden lasten vanhempien kanssa jutellessa, olen huomioinut, että lasten digitaalisten laitteiden ja sovelluksien käyttöön suhtaudutaan usein aika kielteisesti. Opinnäytetyön toisena tavoitteena on tuoda eri näkökulmia lasten digimaailmaan.

Tutkimuksen tärkeimmät kysymykset ovat: ”Miten lasten turvallista digitaalista ympäristöä, digitaalisten laitteiden ja sovelluksien käyttöä voidaan parantaa?” ja ”Mitä haittaa ja etuja lasten digitaalisten laitteiden ja sovellusten käytöstä on?”.

2.2 Opinnäytetyön teoreettinen viitekehys, rakenne ja rajaus

Opinnäytetyön teoreettisessa viitekehyksessä esitellään työn kannalta keskeisimmät käsitteet: digitalisaatio ja tekoäly. Teoriaosuudessa käsitellään myös yleisempiä lasten käyttämiä digitaalisia laitteita ja sovelluksia.

Tämän opinnäytetyön kappaleessa kolme käsitellään digitalisaatiokäsitettä ja tekoälyä. Nämä aiheet ovat keskeisiä lasten digitaalisessa ympäristössä. Kappaleessa neljä kuvataan

lasten käyttämiä digitaalisia laitteita ja sovelluksia sekä digitalisaation etuja ja haittoja lasten tapauksessa. Kappaleessa viisi paneudutaan parannuksiin ja keinoihin, joilla lasten käyttämästä digitaalisesta ympäristöstä saataisiin turvallisempi. Kappaleen kuusi sisältö keskittyy opinnäytetyössä syntyneisiin johtopäätöksiin ja sisältää omaa pohdintaa opinnäytetyössä käsitellyistä asioista.

3 Älykäs ympäristö

3.1 Lapset ja digitalisaatio

Talentre -asiantuntijayrityksen (Heikkinen, n.d.) mukaan Digitalisaatio -ilmiön katsotaan alkaneen jo 1980-luvulla kotitietokoneiden käyttöönotosta. Yleisesti ajatellaankin virheellisesti digitalisaation olevan vain tietokoneiden käytön lisäämistä, vaikka digitalisaatio tarkoittaa digitaalitekniikan käyttöönottoa yhteiskunnan jokaisella osa-alueella. Digitalisaatio on kokonaisvaltainen tekijä yhteiskunnan muutoksessa ja kehityksessä, myös siinä, miten toimimme, ajattelemme ja koemme.

Digitalisaatio on syntynyt digitalisoitumisen ja teknologian kehittymisen kautta, kun asioita, esineitä tai prosesseja digitalisoidaan kokonaan tai osittain. Digitalisointi tarkoittaa analogisen muuttamista digitaaliseen muotoon. Tässä on muutamia esimerkkejä (Ilmarinen & Koskela, 2015, luku 2.1):

- kirja -> e-kirja
- tavaratalo -> verkkokauppa
- valokuvat -> digikuvat -> valokuvien pilvipalvelut
- äänilevyt -> CD-levyt -> suoratoistomusiikki

Digitalisaation syntymiseen ei yksistään vaikuta digitalisointi ja teknologia, vaan niiden mahdollistamat tavat toimia. Digitalisaatiosta puhutaan vasta sitten, kun digitalisoituminen muuttaa ihmisten käyttäytymistä, markkinoiden dynamiikkaa ja yritysten ydintoimintaa. Digitalisaatiota on mahdollista tarkastella yksittäisen yrityksen, markkinoiden ja toimialojen tasolla sekä laajasti koko yhteiskunnan tasoilla. (Ilmarinen & Koskela, 2015, luku 2.1)

Digitalisaatio voidaan jaotella mikro- ja makrotasoihin. Makrotasolla se tarkoittaa yhteiskunnan, talouden rakenteiden, markkinoiden dynamiikan ja ihmisten käyttäytymismallien muuttumista ja sen selittämistä digitalisoitumisen avulla. Mikrotasolla digitalisaatiot tarkastellaan yksittäisen toimijan kuten yritysten kannalta, jolloin digitalisuus muuttaa strategioita, tuotteita, palveluita toimintamalleja sekä osaamista.

(Ilmarinen & Koskela, 2015, luku 2.1)

Suomi on kuulunut digitalisoitumisen kärkimaihin vielä 2000-luvun alussa, mutta tilanne on muuttunut viimeisten 5-10 vuoden aikana, koska muissa pohjoismaissa kehitystahti on ollut kovempi. Kaikissa pohjoismaissa lähes kaikki ihmiset ja yritykset käyttävät internetiä ja digitaalisia palveluita. Valtaosa 16-65 -vuotiaista suomalaisista käyttää internetiä lähes päivittäin ja käyttö lisääntyy kiihtyvällä vauhdilla myös vanhusten, että lasten keskuudessa. Tärkeimpänä syynä on älypuhelimien ja tablettien yleistymisen digitaalisten palveluiden ja sisältöjen käyttövälineinä. Internetiä käytetään yhä useammin eri tilanteissa useammalla erilaisella laitteella, kuten älypuhelimilla, tableteilla ja tietokoneilla. Käyttöä tapahtuu monenlaisissa tilanteissa kodin ja työpaikan ulkopuolellakin. Esimerkiksi sosiaalisen median palveluiden käyttö kasvaa jatkuvasti. Yhteisöpalvelujen käyttäjistä suurin osa käyttää Facebookia ja osa käyttää Twitteriä, Linkediniä ja Instagramia. LinkedInin käyttäjät ovat pääasiassa työkäisiä, erityisesti asiantuntijatehtävissä ja johtavassa asemassa olevia käyttäjiä. Pikaviestisovellukset (kuten esimerkiksi WhatsApp ja Snapchat) ovat nostaneet suosiotaan nopeina ja helppoina viestittelysovelluksina ja perinteisesti lähetettyjen tekstiviestien määrä on pudonnut viimeisen kahden vuoden aikana lähes kolmanneksen. Pika-viestisovelluksien ryhmäkeskusteluja käytetään perheiden, kaveripiirien, organisaatioiden ja muiden yhteisöjen välisessä viestinnässä ja keskusteluissa. (Ilmarinen & Koskela, 2015, luvut 3.1, 3.2 ja 3.7)

Digitalisaation eteneminen on vauhdikasta ja se muuttaa maailmaa peruuttamattomasti muokaten toimintaympäristöä enemmän kuin mikään muu muutos teollisen vallankumouksen jälkeen. Se vaikuttaa kaikkiin elämän alueisiin, kuten viihdeteollisuuteen, politiikkaan, talouteen, liike-elämään, ihmisten väliseen kommunikointiin ja ajankäyttöön, terveydenhuoltoon, julkisiin palveluihin, toimialoihin ja yritysten sekä yhteiskunnan toimintoihin laajemmin ja syvemmin kuin mitä osaamme tällä hetkellä arvatakaan. Osa

muutoksista tapahtuu lineaarisesti ja osa murroksina, joissa uusi palvelu, liiketoimintamalli, toimintatapa, ajattelutapa tai käytäntö korvataan täysin uudella tavalla. Digitalisaatio tarkoittaa monessa asiassa muutosta, joissa samanaikaisesti luovutaan vanhasta sekä rakennetaan ja opitaan täysin uutta. (Ilmarinen & Koskela, 2015, luku 4)

Osalla ihmisistä on uskomus, että digilaitteet ja sen sisältö sulattavat lasten aivot. Tieteellisestä näkökulmasta, tämä uskomus ei pidä paikkaansa. Digitaalinen ympäristö vaikuttaa aivoihin samalla tavoin kuin kaikki muukin, mitä ihminen tekee. Tärkein rooli on digitaalisella sisällöllä, mitä lapsi käsittelevät ja miten. Marc Prensky on esitellyt 2000-luvun alussa termit diginatiivit ja digimuukalaiset. Digitaaliset laitteet ja sisällöt ovat nykylapsille ihan arkipäivää, koska he ovat kasvaneet niiden keskellä. Digitaalisten laitteiden syntymästään asti toimineita kutsutaan diginatiiveiksi ja vanhempia sukupolvia digimuukalaisiksi. Tämän mukaan digitaalisuus oli muovannut diginatiivien aivoja, tiedonkäsittelyä sekä oppimista ja oppiminen olisi diginatiiveille luonnollista digitaalisen laitteiden ja sisällön kautta. Digimuukalaisille digitaaliset laitteet ja sisältö tuntuvat vierailta, tunne olisi samalainen kuin uuteen kulttuuriin saapuvalla ihmisellä. (Hietajärvi, 2020)

Diginatiiveja lasketaan iän mukaan olevan Suomessa noin kaksi miljoonaa. Diginatiivit elävät sekä digitaalista että ei-digitaalista elämää yhtä aikaa. Heille ystävien tapaaminen voi tarkoittaa joko fyysistä kohtaamista tai oleilua verkossa ystävän kanssa. Tyypillistä on, että diginatiivit omaksuvat nopeasti uusia käyttötapoja ja ottavat käyttöön uusia palveluja. He tutustuvat uusiin asioihin kokeillen sekä visuaalisuutta ja videoita hyödyntäen. Lehtien sijaan tietoa haetaan digitaalisista uutispalveluista, blogeista ja yhteisöistä. (Ilmarinen & Koskela, 2015, luku 4.1)

Digitaalisia laitteita ovat esimerkiksi televisio, pelikonsolit, kännykät, tabletit ja tietokoneet. Digitaalisia sisältöjä ovat esimerkiksi elokuvat, videot, nettisivustot, sosiaalinen media, mobiilisovellukset ja pelit. Nykylapset ovat syntymästään asti tekemisissä digitalisaation ja digitaalisten laitteiden kanssa. Taaperot katsovat tableteilta ja älypuhelimista lastenohjelmia ja vähän vanhemmat lapset pelaavat.

Digitalisaatio on jo muuttanut monia asioita, mutta suurimmat muutokset ovat todennäköisesti vielä edessäpäin ja meidän lapsemme ovat tässä kehityksessä tärkeässä asemassa, joten aikuisten tehtävänä on mahdollistaa lasten turvallinen digitaalisten laitteiden ja -sovellusten käyttö sekä kannustaa lasten kehittymistä digitalisaation parissa.

3.2 Lapset ja tekoäly

Tekoälyllä tarkoitetaan yleensä konepohjaisia järjestelmiä, jotka toimivat jäljittäen ihmisen älykästä toimintaa, kuten päättelyä, oppimista, ennakoitua päätöksentekoa ja puheen- sekä hahmontunnistamista. Tekoäly tekee ennusteita, suosituksia ja päätöksiä, jotka vaikuttavat todellisiin tai virtuaalisiin ympäristöihin. Tekoälyä ”koulutetaan” opettamalla sitä noudattamaan sääntöjä, opettamalla esimerkkien avulla, kokeilemalla ja virheiden avulla. (UNICEF, 2020)

Helsingin yliopiston järjestämässä Elements of AI -kurssissa (Helsingin yliopisto, n.d.) tekoäly määritellään, että se on kyky suorittaa tehtäviä monimutkaisessa ympäristössä ilman jatkuvaa käyttäjän ohjausta ja kyky parantaa suorituskykyä oppimalla kokemuksesta.

Tässä muutamia tekoälyesimerkkisovelluksia (Helsingin yliopisto, n.d.):

- Itseajavien autojen tekniikka perustuu tekoälyyn. Auton järjestelmä hakee ja suunnittelee kätevimmän reitin paikasta A paikkaan B ottaen huomioon samalla ruuhkat ja sääolot. Konenäkö tunnistaa auton edessä olevat esteet ja järjestelmä tekee itsenäisiä päätöksiä monimutkaisissa ja muuttuvissa ympäristöissä. Samoja teknologioita sovelletaan myös jakeluroboteissa, lennokeissa (tai droneissa) ja itseohjautuvissa laivoissa. Itseohjautuvat autot parantavat tulevaisuudessa tieturvallisuutta, kun autoa ohjaavasta järjestelmästä tulee luotettavampi kuin autoa ohjaavasta ihmisestä. Samalla myös autojen tekoälyjärjestelmä parantaa logistiikkaketjujen tehokkuutta, koska kuljetukset voidaan optimoida täysin automaattisesti ja ihminen hoitaa vain, että koneet toimivat mahdollisimman virheettömästi

- Sosiaalisen median sisällön personointi tapahtuu tekoälyn avulla. Esimerkiksi Youtuben, TikTokin, Facebookin, Instagramin ja muiden sosiaalisen median sovellusten sisällöt, internetin mainokset, musiikkisuositukset Spotifyssa, elokuvat Netflixissä, sanomalehtien ja muiden medioiden verkkosivustot, hakukoneet, kuten Google, personoivat sisältöjään käyttäjäkohtaisesti tekoälyyn perustuvien algoritmien avulla. Algoritmi on eräänlainen lista askelista, jotka johtavat ongelman tai tehtävän ratkaisemiseen ja sitä käytetään esimerkiksi haku-, optimointi-, valinta- ja lajittelutehtävien suorittamiseen. Sosiaalisen median sisällön personoinnissa algoritmit perustuvat aiemmista klikkauksista kerätyn datan analysointiin koneoppimisen ja tilastotieteen menetelmin. Tekoäly oppii parantamaan suosituksiaan sovelluksen käyttäjän käyttäytymisen perusteella.
- Kuluttajilla, yrityksillä ja viranomaisilla on käytössä tekoälyyn pohjautuvia kasvojentunnistussovelluksia. Esimerkkejä tästä ovat automaattinen henkilöiden merkintä sosiaalisen median kuviin sekä passintarkastus. Tekoälyn avulla voidaan myös tuottaa tai muokata kuvallista sisältöä. Käytössä ovat mm. tyylimuunnos (engl. style transfer), jonka avulla voi muuttaa kuvia haluamasi taidesuuntauksen tyyliseksi tauluksi, sekä tietokoneanimoidut hahmot elokuvissa, kuten Avatar ja Taru sormusten herrasta. Myös suosituissa Pixar-lastenelokuviissa on tietokoneen luomia hahmoja, jotka kopioivat liikkeensä ja eleensä ihmisnäyttelijöiltä.

Maailmanlaajuisesti noin kolmas osa internetin käyttäjistä on alle 18-vuotiaita lapsia.

Tekoälystä on tullut osa lasten jokapäiväistä elämää, sillä tekoälyä on leluissa, videopeleissä ja erilaisissa puhelinsovelluksissa. Tekoälyn avulla lapsille suositellaan katsottavia videoita, luettavia uutisia ja mahdollisia sopivia kavereita. Tekoälyn nopea kehitys tuo lapsille huimia mahdollisuuksia esimerkiksi oppimisen, terveyden ja turvallisuuden edistämiseksi. Samalla se tuo uusia ja riskejä yksityisyyden loukkaamisesta, digitaalisen osaamisen ja teknologian eriarvoistumisesta ja kertyvän data vaikutuksista lasten tulevaisuudelle. Aikuisten on huolehdittava, että tekoälyratkaisut ovat lapsille turvallisia, vastuuta tästä ei saa jättää lapsille. YK:n lastenjärjestö Unicef laatii yhdessä Suomen kanssa uutta työkalua eli tekoälyohjeistusta, joka luo kansainväliset pelisäännöt lapsiin liittyvän tekoälyn käytölle ja kehitykselle. Ohjeistuksen avulla autetaan valtioita, kuntia ja yrityksiä varmistamaan, että niiden käyttämät tekoälyratkaisut toimivat lasten parhaaksi ja kehityksessä otetaan

huomioon lasten tarpeet ja oikeudet. Ohjeistuksen teossa on käytetty myös lasten ja nuorten apua ja ohjeistuksen tekoon sekä testaukseen osallistuu suomalaiskäyttäjiä. Ohjeistuksia testataan Suomen ohella myös muun muassa Ruotsissa, Iso-Britanniassa, Japanissa, Maltalla, Chilessä, Yhdysvalloissa, Ruandassa, Nigeriassa ja Sierra Leonessa. Käyttäjien kokemuksen pohjalta ohjeistus viimeistellään ja julkaistaan kansainvälisessä konferenssissa Helsingissä loppuvuodesta 2021. Suomi on valittu mukaan, koska Suomi on ensimmäisiä maita, joka on julkaissut oman kansallisen tekoälystrategiansa, tukenut Unicefin innovaatio-ohjelmaa ja -rahastoa sekä Suomella on osaamista ja kokemusta tekoälyratkaisuista. (Valtioneuvosto, 2020)

Mukaan valittiin muun muassa (Valtioneuvosto, 2020):

- Lasten mielenterveyttä edistävä Milli-virtuaaliapuri, joka auttaa nuorta arvioimaan oireidensa vakavuutta ja auttaa avun äärelle
- Chillaa-puhelinsovellus, joka tarjoaa harjoituksia, vinkkejä ja vertaistukea stressiin ja jännittämiseen
- Etelä-Karjalan sosiaali- ja terveyspiirin Eksoten ja Fujitsu Suomen kehittämä Nuora-tekoälyratkaisu, jolla ennakoidaan ja torjutaan nuorten syrjäytymisriskiä
- Someturva-nettisovellus nettikiusaamisen uhriksi joutuneille lapsille, nuorille ja aikuisille.

Tekoäly tuo mukanaan myös eettisiä ongelmia. Etiikka on filosofian osa-alue, jossa tutkitaan kysymyksiä hyvästä ja pahasta, oikeasta sekä väärästä, oikeudenmukaisuudesta ja epäoikeudenmukaisuudesta. Tekoälyn yhteydessä yksityisyys, turvallisuus, luotettavuus ja vastuu ovat aiheita, joissa täytyy huomioida eettinen näkökulma. Yksityisyyden kannalta ongelmia voi aiheuttaa tekoälysovelluksien tiedon kerääminen, käsittely ja jakaminen. Tekoälysovellus on voinut saada luvan joltakin yksilöltä tiedon keräämiseen ja käsittelyyn, mutta tästä kerätystä datasta saattaa olla tunnistettavissa myös ystävät ja perheenjäsenet, vaikka he eivät olisivatkaan antaneet suostumustaan omien tietojensa keräämiselle. Miten tässä tapauksessa huomioidaan ihmisten yksityisyydensuoja, sanan- ja ilmaisunvapaus? Voidaanko esimerkiksi kasvojentunnistusta käyttää ja missä tilanteessa, ettei se loukkaa yksityisyydensuojaa? (Ojanen ym., 2019)

Tekoälyssä algoritmit ohjaavat päätöksentekoa erilaisissa tilanteissa. Data-aineiston vinoumat tai vääristymät voivat aiheuttaa lopputulokseen syrjiviä päätöksiä, joten voimmeko täysin luottaa siihen, että tekoäly tekee oikean ratkaisun. Pitääkö ihmisen olla jollain tavalla varmistamassa ja ohjaamassa, että tekoälyn tekemät päätökset tai toimet ovat oikeudenmukaisia, perusteltuja ja hyväksyttäviä? Rikollisten käytössä tekoäly vaikuttaa turvallisuuteen, koska olemme alttiimpia kavalluksille, hakkeroinnille ja identiteettivarkauksille. Tekoäly voi vaikuttaa myös valtioiden välisiin konflikteihin ja tuoda esimerkiksi taistelurobotteja mukaan sodankäyntiin. Entä jos nämä taistelurobotit eivät toimikaan odotetulla tavalla ja alkavat tuhoamaan ulkopuolisia henkilöitä? Kenellä on vastuu tekoälysovelluksessa, joka toimii ilman ihmisen valvontaa? Onko edellä mainittu itseohjautuva auto tarpeeksi turvallinen, eikä se aja päin vaikka kalliota tai ohjautu jyrkänteeltä alas. Onko esimerkiksi itseohjautuvan auton ajama kolari tekoälyn suunnittelijoiden, automerkin, viranomaisten vai tekoälyn vastuulla? Jos itseohjautuva auto joutuu päättämään väistötilanteessa, ajaako se ihmisen päälle vai ohjaako auton kalliolta alas, niin kuka ottaa vastuun tästä päätöksestä? Ja kuka päättää kyseisessä tilanteessa, miten tekoälyn pitäisi toimia, koska molemmissa tapauksissa seurauksena on luultavasti vakava ihmisen loukkaantuminen tai menehtyminen. Terveystieteissä tekoäly voi tehostaa terveydenhoitoa, mutta tehdä myös virheitä. Vanhuksien hoito voi myös tehostua, mutta samalla vanhuksien menettävät terveydelleen ja elämänlaadulleen tärkeät, mahdollisesti ainoat ihmiskontaktit. (Ojanen ym., 2019)

4 Lapset digitaalisessa ympäristössä

Digitaalinen maailma avaa paljon uusia mahdollisuuksia, joita voi käyttää hyväksi lasten kasvatuksessa. Digitalisaation avulla lapsi oppii itseilmaisua ja mediataitoja ja se tarjoaa lapselle mahdollisuuksia uusien sosiaalisten suhteiden ja kaverisuhteiden solmimiseen sekä vahvistaa olemassa olevia sosiaalisia suhteita välimatkoista riippumatta. Erilaisista kanavista ja sosiaalisista yhteisöistä on mahdollista saada vertaistukea ja kannustusta, joka on tärkeää etenkin yksinäisille lapsille ja nuorille tai niille, jotka tuntevat itsensä ulkopuoliseksi. Digitaalinen maailma tarjoaa myös lapsille mahdollisuuksia hankkia tietoa ja tutustua toisenlaisiin näkemyksiin, mielipiteisiin ja ideoihin. (Mannerheimin suojeluliitto, 2019)

Parhaimmassa tapauksessa lapsen digilaitteiden parissa vietetty aika tukee oppimista, lisää sosiaalista toimintaa, opettaa mediataitoja ja joku saattaa esimerkiksi innostua myös ohjelmoinnista. Digitaalinen maailma tuo myös ongelmia, kuten sen, että lasten ruudun edessä vietetty aika voi olla liiallista ja lasten käyttämät laitteet ja sovellukset ovat tietoturvariski. Lapset törmäävät myös haitalliseen sisältöön sekä kärsivät nettikiusaamisesta.

Tässä kappaleessa esitellään yleisempiä lasten käyttämiä digitaalisia laitteita ja sovelluksia sekä tutustutaan digitalisaation etuihin ja haittoihin.

4.1 Lasten käyttämiä digitaalisia laitteita

4.1.1 Pelikonsoli

Pelikonsoli on viihdekäyttöön suunniteltu laite, jolla pelataan videopelejä television ruudulta ja toimintoja ohjataan peliohjaimella. Pelikonsolien jaottelussa on käytetty sukupolvi - määritelmää, jossa konsolit jaotellaan niiden teknologian ja aikakauden perusteella. Tällä hetkellä olisi sen mukaan menossa kahdeksas sukupolvi. Keski-ikäiset muistavat nuoruudestaan Atari- ja SuperNintendo -pelikonsolit. Näiden jälkeen markkinoille tulivat Playstation, Xbox ja Wii. Nykyisin markkinoilla olevia pelikonsoleita ovat Playstation, Xbox ja Nintendo Switch.

Playstation on interaktiivisen ja digitaalisen viihteen japanilaisen markkinajohtaja Sony Interactive Entertainmentin vuonna 1995 julkaisema tuotesarja, johon kuuluvat pelikonsolit, käsikonsolit, näiden oheislaitteet ja nettipalvelut. Sonyn alaisuudessa toimii useita pelitaloja, jotka kehittävät Playstation pelejä. Pelikonsolilla voi pelata erilaisia pelejä yksin tai monipelinä fyysisesti kotona tai globaalisti verkossa. (Playstation, n.d.)

4.1.2 Älypuhelin

Suurelle osalle lapsia hankitaan ensimmäinen oma puhelin koulun aloittaessa. osa lapsista saa ensimmäisen puhelimensa jo ennen kouluikää, jotkut vasta ylemmillä luokilla. Puhelin luo turvallisuuden tunnetta sekä vanhemmille että lapselle, koska molemmat saavat

helpommin toisensa tavoitettua ja hätätilanteessa lapsi voi hälyttää apua. Nykyään lapselle hankitut puhelimet ovat myös älypuhelimia, joissa on puhe- ja tekstiviestimahdollisuuksien lisäksi sähköposti- ja internetyhteys sekä GPS-paikannin. Suurin osa älypuhelimista sisältää myös graafisen käyttöliittymän ja erilaisia sovelluksia, joista lapsilla suurin osa on pelejä. Älylaitteet ovat merkittävä osa sosiaalisia suhteita ja kaveriporukan viihtymistä jo nuorilla lapsilla, sillä älylaitteen avulla lapset pelaavat pelejä kavereiden kanssa. Älylaitetta käytetään myös apuna koulutehtävissä.

Lapsi tarvitsee puhelimen käyttöön opastusta, muistutuksia, erilaisia asetuksia ja rajoituksia. Lasta kannattaa muistuttaa, että liikenteessä ja koulumatkoilla tarkkaavaisuus ei saa olla puhelimesta vaan ympäristössä.

4.1.3 Tietokone, Tabletti ja videoyhteydet

Nykyisin jo pienetkin taaperot käyttävät tabletteja perheissä. Tabletista on tullut osa lapsen leikkikaluja ja sen avulla esimerkiksi automatkoista saadaan rauhallisempi, kun lapsi katsoo tablettilta videoita, kuuntelee musiikkia tai pelaa jotakin peliä. Monella kouluikäisellä on myös oma tai perheen yhteiskäytössä oleva tietokone. Tietokone on monelle kouluikäiselle myös parempi kuin tabletti, koska tietokoneella lapsi voi opetella näppäimistön ja erilaisten toimisto-ohjelmien käyttöä.

Keväällä 2020 Suomeen iski koronaviruspandemia, jonka aiheuttaa koronavirus SARS-CoV-2, joka aiheuttaa COVID-19-nimistä tautia. Ensimmäinen tapaus todettiin joulukuussa 2019 kiinalaisessa Wuhanin kaupungissa, josta se levisi vauhdikkaasti ympäri maailmaa. Korona on määritelty Suomessa yleisvaaralliseksi tartuntataudiksi. (Anttila, 2021)

Korona aiheutti koulujen sulkemisen ja koululaiset siirtyivät etäopiskeluun koteihin. Pienetkin koululaiset kävivät koulua videoyhteyksien avulla. Videoyhteydet mahdollistivat sen, että opettaja piti oppitunteja videotapaamisten avulla koko luokalle kerralla tai pienryhmissä. Korona ja riskiryhmien suojeleminen on myös aiheuttanut sen, että isovanhempien ja lasten välinen kommunikointi videoyhteyksien avulla on kasvanut monessa perheessä räjähdysmäisesti.

4.2 Lasten käyttämiä digitaalisia sovelluksia

4.2.1 TikTok

Kotimikrossa julkaistussa artikkelissa (Lorentsen, 2020) kerrottiin, että TikTok on sosiaalisen median sovellus, joka on erityisen suuressa suosiossa nuorten ja lasten keskuudessa. Arvioidaan, että sovelluksella on yli 800 miljoonaa nuorta aktiivikäyttäjää maailmassa. Sovellus on eräänlainen sekoitus Snapchatia, YouTubea sekä Instagramia ja sen tarkoitus on viihdyttää ja hauskuuttaa käyttäjiään. TikTokin ikäraja on 13 vuotta, mutta silti se on suosittu myös nuorempien lasten keskuudessa.

Sovellus julkaistiin vuonna 2016 aluksi nimellä Douyin ja sitä kehittää Kiinalainen yritys ByteDance. Vuonna 2017 sovellus julkaistiin kansainvälisesti nimellä TikTok. Sovelluksen Musical.ly:n sulauttaminen TikTokiin vuonna 2018 nosti TikTokin huimaan suosioon. (Ucciferri, 2020)

Kotilieden julkaisemassa jutussa (Lehtinen, 2019) TikTokista kerrottiin, että TikTokissa julkaistavat videot ovat pääasiassa 15-60 sekunnin mittaisia tanssi, laulu- sekä sketsivideoita. Palvelusta löytyy myös eläin-, leivonta-, piirustus-, meikki- ja temppevideoita. Sovelluksella voi kuvata videoita ja se mahdollistaa helpolla tavalla niiden muokkaamisen esimerkiksi lisäämällä videoihin filttareita, musiikki ja ääniraitoja. Suosittua on, että käyttäjät kopioivat jonkun toisen videon, muokkaavat siitä omantyyllisen version, tallettavat sen omaan TikTokiin ja jakavat sitten muille käyttäjille.

4.2.2 Snapchat

Snapchat on mobiilisovellus, jonka avulla voi chattailla, ottaa valokuvia sekä kuvata videoita. Ideana on, että kuvia ja videoita muokataan, niihin lisätään erilaisia suodattamia eli filttareita, emojiä, tekstiä sekä symboleita ja sen jälkeen jaetaan muille käyttäjille. Erittäin suosittu ominaisuus sovelluksessa on myös tarinoiden (stories) tekeminen. tarinat koostetaan kuvista ja videoista ja story näkyy sovelluksessa vain vuorokauden ajan oletusarvoisesti pelkästään ystäville. Asetuksista voi määrittellä näkykö snäpit julkisesti kaikille vai rajoittaako näkyvyyden tietyille kavereille. Sovellus on Snap Incin kehittämä ja se

julkaistiin vuonna 2011. Rekisteröityneitä käyttäjiä on noin 200 miljoonaa. Snapchatin ikäraja on 13 vuotta, mutta käyttäjistä löytyy runsain määrin tätä nuorempia. Snapchat on pääasiallinen sovellus monille nuorille ja he pitävät sovelluksen avulla yhteyttä kavereihinsa, ottavat yhteyttä uusiin tuttaviiin ja etsivät itselleen keskusteluseuraa. Nuoret myös jakavat julkaisujaan todella avoimesti. Snapchat osaa hakea yhteystietojen perusteella, kuka jo käyttää sovellusta ja ehdottaa heitä kavereiksi. Snapchatissa on myös paikannusominaisuus, jonka avulla voi nähdä ketkä Snapchatin käyttäjistä sijaitsevat lähetyvillä. (Snapchat, n.d.)

4.2.3 WhatsApp

WhatsApp on sovellus, jonka avulla voidaan ilmaiseksi lähettää ja vastaanottaa viestejä, kuvia, videoita, dokumentteja sekä puheluita. Sovellus perustettiin vuonna 2009, koska perustajien Jan Koumin ja Brian Actonin mielestä tarvittiin sovellus, joka on vaihtoehtona perinteiselle tekstiviestittelylle. (WhatsApp, n.d.)

Tekniikka ja Talous -lehden (Lukkari 2020) mukaan WhatsAppilla on nykyisin yli 2 miljardia käyttäjää ympäri maailman. Sovelluksen ikäraja EU-alueella on 16 vuotta ja muualla 13 vuotta. Tästä huolimatta sovellus on suosittu lasten ja nuorten käytössä. Viestit ja puhelut ovat salattuja, joten kolmannet osapuolet, ei edes WhatsAppin oma henkilökunta, eivät voi lukea tai kuunnella niitä. WhatsApp on saanut nimensä englannin kielen fraasista "What's up?" eli "Mitä kuuluu?". (WhatsApp, n.d.)

4.2.4 YouTube

YouTube on Googlen omistama Internetissä toimiva videopalvelu. Sen perustivat Chad Hurley, Steve Chen ja Jawed Karim vuonna 2005. YouTuben käyttäjät voivat katsoa ja kommentoida YouTubessa olevia videoita ja lisätä myös omia videoita palveluun. Palvelussa katsotaan päivittäin n. 4 miljardia videota. YouTubessa on esiintynyt paljon suosioon nousseita tubettajia. Tubettaja on henkilö tai ryhmä, joka tekee videoita, jotka voivat sisältää asioita maan ja taivaan välillä. Suosittuja ovat esimerkiksi tubettajat, jotka pelaavat jotakin peliä ja kuvaavat peliä samalla kun pelaavat. Osa tubettajista elättää itsensä tubettamisella. Tubettamisesta on muodostunut viime vuosien aikana osa kansainvälistä

nuorisokulttuuria. Oman Google-tunnuksen ja YouTube-kanavan luomisen ikäraja on Suomessa 13 vuotta. (YouTube, n.d.)

4.3 Digitalisaation etuja

4.3.1 Globalisoituminen

Teknologia ja digitalisaatio ovat kutistaneet maailman pieneksi kyläksi, jossa ihmiset kommunikoivat keskenään helposti ja nopeasti huolimatta välimatkoista esimerkiksi sähköpostin ja sosiaalisen median avulla. On syntynyt termi globalisoituminen eli maapalloistuminen, joka tarkoittaa lisääntyneitä yhteyksiä, vuorovaikutusta ja sosiaalisten suhteiden luomista eri puolilla maapalloa asuvien ihmisten, yritysten ja alueiden välillä. (Jauhiainen ym., 2017)

Monet lapset ja nuoret ovat solmineet kaverisuhteita ja saaneet tukea sekä kannustusta ympäri maailmaa asuvilta ihmisiltä. Tämä on erityisen tärkeää niille lapsille, joilla puuttuu fyysisiä ja sosiaalisia suhteita lähipiirissä; esimerkkinä koulukiusatut tai liikuntarajoitteiset.

Kuva 1 Mats Steenin ajatuksia pelaamisesta (Schaubert, 2019)

”Ei se ole ruutu, se on portti kaikkeen, mitä kaipaat.”

”Tässä toisessa maailmassa tyttö ei näe pyörätuolia eikä muutakaan erilaista. Hän näkee sieluni, sydämeni ja persoonallisuuteni, jotka olen voinut asettaa vahvaan ja komeaan kehoon.”

”Pelimaailmassa sairauteni ei merkitse mitään. Voin vapautua kahleistani ja päättää itse, kuka haluan olla. Silloin tunnen itseni normaaliksi.”

Ylen uutisissa oli artikkeli (Schaubert, 2019) norjalaisesta Mats Steenistä, joka oli pelannut koko lyhyen elämänsä ajan nettipelejä. Kuva 1 Mats Steenin kommentit pelaamisesta kertovat muille, kuinka tärkeää hänelle pelien pelaaminen oli sairautensa keskellä. Kun 25-vuotias Mats Steen haudattiin, hautajaisväen joukossa oli joukko hänen ystäviään, joita Mats ei ollut koskaan tavannut. Samaan aikaan ympäri Eurooppaa, lukuisa määrä ihmisiä syytti

kynttilöitä hänen muistolleen ja muistelivat häntä rakkaudella. He tunsivat Matsin lordi lbelinä; ylhäissyntyisenä miehenä, viettelijänä ja etsivänä, jolla oli lihaksikkaat käsivarret ja notkea vartalo. Mats ei lapsuudessaan saanut ystäviä sairautensa, etenevän lihasrappeuman vuoksi, koska hänet aina suljettiin pois peleistä ja leikeistä. Mats ei ollut viimeisten vuosien aikaan montaa kertaa poistunut omasta huoneestaan sairautensa takia, mutta hän oli luonut verkossa itselleen uuden elämän ja hän oli saanut ystäviä ympäri maailmaa pelatessaan nettipelejä. Pelihahmojen kautta hän oli tärkeä osa muiden ihmisten elämää ja pelaamisen kautta hän löysi oman fantasiamaailmansa ja hyvien ystävien laajan joukon. Muutamalle pelissä tutustuneelle ystävälle hän kirjoitteli sähköposteja ja tekstiviestejä, mutta sairaudestaan hän vaikenä. Mats oli elänyt lähes koko elämänsä kahtena eri pelihahmona virtuaalimaailmassa ja todellisen, oikean elämänsä, henkilöisyytensä sekä sairautensa hän paljasti peliystävilleen vain muutama kuukausi ennen menehtymistään lähettämällä bloginsa luettavaksi peliystävilleen. Blogissaan Mats toivoi pelikavereiden suhtautuvan häneen samalla tavoin kuin aina pelatessaan hänen kanssaan, ilman ennakkoluuloja. Niin he tekivätkin; Mats sai viestejä: ”Olet meille tärkeä” ”Olet tärkeä ryhmälle” ”Olet mahtava kuuntelija” ”Pidät mielialamme korkealla”

Artikkelissa (Schaubert, 2019) kerrottiin, että Matsin vanhemmat surivat poikansa rajallista elämää, joka keskittyi huoneessa pelaamiseen. He luulivat, että Mats pelaa taistelupelejä satunnaisten pelihahmojen kanssa, eivätkä tajunneet vasta kuin Matsin kuoleman jälkeen, miten laaja ystäväjoukko heidän pojallaan oli ympäri maailmaa. Matsin isä kirjoitti poikansa kuolemasta Matsin blogiin ja sen jälkeen Matsin peliystäviltä alkoi vyöryä osanottoja Matsin vanhemmille. Viesteissä he kertoivat, kuinka tärkeä Mats oli ollut muille pelaajille. Matsin vanhemmat olivat iloisia, kun he tajusivat, että Matsilla oli aitoja ystäviä, jotka välittivät hänestä niin paljon, että alkoivat yhdessä kerätä rahaa, jotta osa ystävästä pääsisi osallistumaan Matsin hautajaisiin. Hautajaisiin tuli Lisette Alankomaista, Anne Englannista, Janina Suomesta, Rikke Tanskasta sekä Kai Simon Norjasta. Muistotilaisuudessa eräs pelaajaystävästä piti puheen: ”Samaan aikaan, kun me olemme kokoontuneet tänne tänään, Matsille sytytetään kynttilä luokahuoneessa Alankomaissa, puhelinkeskuksessa Irlannissa palaa kynttilä, kirjastossa Ruotsissa on sytytetty kynttilä, häntä muistetaan pienessä kampaamossa Suomessa, kunnantoimistossa Tanskassa ja monessa paikassa Englannissa. Kaikkialla Euroopassa muistamme Matsia, meitä on paljon enemmän kuin paikalla olijoita täällä. Tapasin Matsin maailmassa, jossa sillä kuka olet tai miltä näytät näppäimistön

takaisessa todellisuudessa, ei ole mitään merkitystä. Merkitystä on vain sillä, kuka olet valinnut olla ja miten käyttäydyit muita kohtaan. Merkitystä on sillä, mitä sinulla on täällä (hän painaa kätensä ohimolleen) ja täällä (hän painaa kätensä sydämelleen)."

Liikuntarajoitteinen ja omassa pienessä huoneessaan lähes koko elämänsä elänyt Mats oli tehnyt lyhyen elämänsä aikana syvän vaikutuksen moneen ihmiseen ympäri maailmaa vain pelaamalla nettipelejään omasta pienestä huoneestaan käsin.

4.3.2 Pelaamisen hyötyjä

Tampereen yliopiston pelikasvatustutkija Mikko Meriläisen mielestä pelaaminen kehittää kielitaitoa. Kielitaidon paraneminen on yksi kaikkein helpoiten esiin nousevista pelaamisen hyödyistä. Suurin osa peleistä ovat englanninkielistä ja pelaajat kommunikoivat valtaosin englannin kielellä toisilleen. Pelaavat lapset lukevat ja käyttävät englantia pelatessaan jatkuvasti. Tällä tavalla kielitaito kehittyy huomaamatta. (Meriläinen, 2019)

Pelaaminen parantaa kognitiivisia kykyjä. On tutkittu, että pelaavien lapsien luovuus ja ongelmanratkaisukyky olisi parempi verrattuna ei-pelaaviin, mutta tämä vaatii lisää tutkimista, koska voi olla, että luonnostaan luovat ja pulmista pitävät ihmiset pelaavat mieluummin kuin muut. Tilan hahmottamisen, tarkkaavaisuuden ja huomiokyvyn on huomattu kehittyvän erityisesti nopeatempoisissa, kolmiulotteisessa peliympäristössä tapahtuvissa toimintapeleissä, koska pelaaja joutuu reagoimaan nopeasti ympäristöönsä ja tarkkailemaan sitä jatkuvasti. (Meriläinen, 2019)

Pelaaminen kehittää myös lapsen tunnetaitoja. Lapsi joutuu kokemaan pelatessa onnistumista ja epäonnistumista ja tämä opettaa lasta käsittelemään pettymyksiä. Pelien kautta myös sinnikkyys kehittyy, koska yritetään yhä uudestaan saada erilaisia palkintoja ja korkeimpia tasoja peleissä. (Meriläinen, 2019)

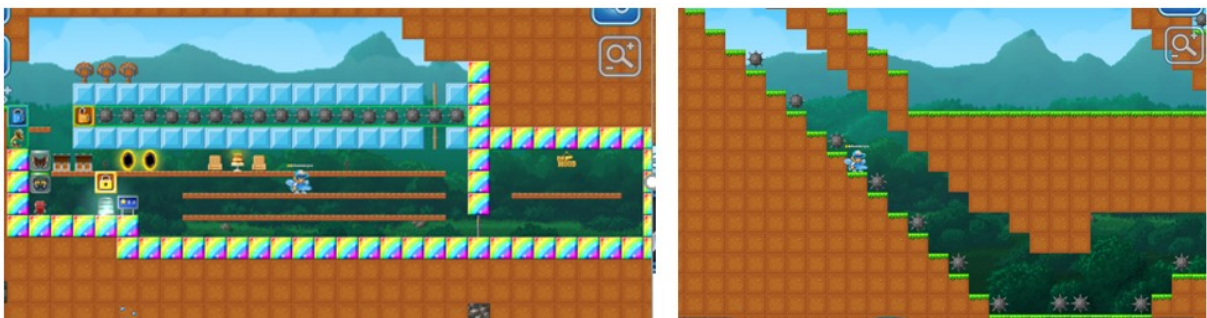
Peleistä on hyötyä hyvinvoinnille. Pelien pelaaminen on hauskaa ja viihdyttävää tekemistä ja se helpottaa stressiä sekä antaa positiivisia kokemuksia. Jokainen tarvitsee elämässään miellyttäviä asioita ja pelaaminen auttaa jaksamaan arkea ja tukee hyvinvointia. Vanhemmat voivat myös pelata yhdessä lapsensa kanssa, koska yhdessä käytetty aika peleihin on lapselle

tai nuorelle korvaamattoman arvokasta ja vahvistaa lapsen ja vanhemman välistä vuorovaikutussuhdetta. (Meriläinen, 2019)

Pelaaminen kehittää sosiaalisia taitoja. Internetin myötä pelaaminen on muuttunut sosiaalisemmaksi ja suurin osa lapsista pelaa pelejä yhdessä muiden kanssa. Näin ollen lapsi opettelee samalla sosiaalisia taitoja pelatessaan muiden kanssa. (Meriläinen, 2019)

Omat lapseni ja heidän serkkunsa järjestivät Pixel World -pelissä virtuaalisyntymäpäivät yhdelle serkulleen, koska välimatka ja korona estivät fyysisille syntymäpäiville osallistumisen. Pixel World (Kukouri Mobile Entertainment, n.d.) on suomalainen moninpeli, jossa voi pelata muiden pelaajien kanssa, rakentaa omia virtuaalimaailmoja rakennuspalikoista, vieraila muiden tekemissä maailmoissa, kasvattaa erilaisia esineitä ja käydä kauppaa esineistä muiden pelaajien kanssa.

Kuva 2. Virtuaalisyntymäpäivät Pixel World:ssä



Pelissä lapseni ja heidän serkkunsa tekivät juhlatilan, joka oli koristeltu ja siellä oli syntymäpäiväsankarille avattavia lahjoja (Kuva 2 arkut), jotka sisälsivät jotakin pelissä rakentamiseen käytettävää materiaalia tai pelihahmon asusteita. Heillä oli todella hauskaa, kun syntymäpäiväsankari sai arkuistaan muun muassa kirjavia boksereita. Lisäksi he tekivät tempuradan, jossa juhlijat saivat hyppiä ja pitää hauskaa.

Tunnettu lastenkirjailija ja koodausaktivisti Linda Liukas (Lauhio, 2020) on Suomen tunnetuin koodauslähettiläs, joka kannustaa erityisesti tyttöjä perehtymään koodaukseen. Linda on ollut perustamassa Rails Girls -metodia, jolla opetetaan tytöille koodauksen alkeita ympäri maailmaa. Linda on kirjoittanut "Hello Ruby" -kirjasarjan, jossa tutustutaan koodaukseen. Tietotekniikka, digitaaliset ratkaisut ja tekoäly ovat tulevaisuutta, joita toteutetaan

koodauksen avulla ja Lindan mielestä on erittäin tärkeää kannustaa lapsia, erityisesti tyttöjä, koodauksen maailmaan, koska tasaveroinen maailma tarvitsee molempien sukupuolien näkemyksiä ja taitoja. Koodaamistaito on tärkeää sen vuoksi, että ihmiset, jotka ovat kiinnostuneita teknologiasta, määrittävät maailman kehityksen suunnan. Linda (Lauhio, 2020) toteaa seuraavaa: ”Tietotekniikalla ei ratkota tietokoneiden ongelmia, vaan tietokoneiden avulla ratkotaan maailman ongelmia. Tärkeintä on utelias, käytännöllinen ja peloton asenne. On uskallettava ottaa riskejä. Pahinta, mitä voi tapahtua on se, että oppii jotain uutta”.

Osa peleistä voi saada lapset liikkumaan. Yksi tällainen peli on heinäkuussa 2016 julkaistu peli Pokemon Go (Pokemon, 2018), joka on ilmainen virtuaalitodellisuudessa pelattava mobiilipeli. Se saavutti nopeasti suuren suosion, tälläkin hetkellä peliä pelataan, mutta se ei enää ole niin suuressa suosiossa kuin muutama vuosi sitten.

Kuva 3. Pokemon Go -peli



Pelissä pelaaja yrittää pyydystää puhelimensa kameralla Pokemoneja, jotka esiintyvät eri paikoissa oikeassa maailmassa. Pelaaja näkee pelihahmonsa kartalla siellä, missä pelaaja oikeassa maailmassa sijaitsee. Peli lisää motivaatiota lähtemään liikkumaan ja tutustumaan myös samalla muihin pelaajiin.

4.3.3 Mediataidot

Mediataidoilla tarkoitetaan yleensä teknologisten laitteiden, kuten älypuhelin, tablettien ja tietokoneiden hallinnan sekä median tulkintaan liittyviä taitoja. Nykylapset hallitsevat varhaiskasvatusiässä jo hyvin tablettien käytön. Päiväkodeissa ja esikouluissa lapsille ei juurikaan opeteta tablettien peruskäyttöä vaan keskitytään jo luovempiin taitoihin tablettien avulla, kuten erilaisiin opetusohjelmiin, valokuvaamiseen ja videoiden tekoon. Alakoulussa siirrytään tietokoneiden käyttöön, jotka vaativat huomattavasti enemmän kirjoitus- ja lukutaitoja. Alakoulussa aletaan opetella näitä taitoja myös tietokoneiden kanssa. Opetukseen sisältyy myös salasanojen käsittelyä ja muistamista. Koronakevät 2020 näytti monelle vanhemmalle, että lapset ovat nykyisin melkoisia digitaitureita, niin taitavasti he ottivat tekniikan haltuun etäopiskelun aikana. Joissakin kouluissa olivat oppilaat luoneet omalle luokalleen virtuaalisen opiskeluympäristön parin tunnin päästä siitä, kun ilmoitettiin, että koulut suljetaan. Kouluilla opiskeluympäristön avaamiseen meni noin viikko.

4.4 Digitalisaation haittoja

4.4.1 Liiallinen ruutuaika

Kouluiässä lasten ja nuorten digitaalisten laitteiden ja sisältöjen parissa vietetty aika eli ruutuaika kasvaa nopeasti. Myös taaperotkin viettävät aikaa erilaisten digitaalisten laitteiden kanssa. Ruutuajalla tarkoitetaan kaikkien digilaitteiden (puhelin, televisio, tietokone, tabletit, konsolipelit) parissa vietettyä aikaa. Ruutuajasta puhutaan paljon ja siitä ollaan eri mieltä. Tämä aiheuttaa vanhemmissa hämmennystä, kun perheissä mietitään ja rajoitetaan lasten ruutuaikaa. Ruutuaikaan ei lasketa koulussa tapahtuvaa digitaalisten opetussisältöjen ja oppimisympäristöjen käyttöä, eikä kotona tietokoneella tai puhelimella tapahtuvaa koulutehtävien tekoa, tiedonhakua tai työskentelyä nettiympäristöissä. Ruutuajasta ei ammattikasvattajien toimesta ole oikein yhtenäistä linjaa, tärkeämpää on tarkastella kokonaisuutta. Vanhempien tehtävänä on huolehtia, että lapsi liikkuu päivittäin, syö terveellisesti, nukkuu riittävästi, leikkii, hoitaa koulutehtävät, hänellä on fyysisiä ihmiskontakteja, perheen ja ystävien kanssa vietettyjä hetkiä, uuden oppimista ja käy mahdollisesti jossain harrastuksissa. Jos nämä perusasiat ovat kunnossa, lapsi voi myös

viettää aikaa digilaitteiden parissa. Ruutu-aikaa kannattaa tauottaa ja tehdä välillä jotain ihan muuta. Hyvinvointi lisääntyy, kun kaikki arjen asiat ovat tasapainossa keskenään. (Pönkä, 2020)

Arvostettu Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen (Suomen Aivosäätiö, 2019) kehottaa vanhempia ruutuajan seuraamisen sijasta miettimään, missä lapsen ajatukset ovat. Sinkkosen mielestä ruutuajan tuijottaminen on turhaa, vanhempi on oman lapsensa asiantuntija ja vanhemman täytyy huomata, onko lapsi ylikuormittunut. Sinkkonen kehottaa vanhempaa huomioimaan millaisia vaikutuksia ruutuajalla on lapselle, osaako lapsi ottaa rennosti, millainen on hänen persoonansa ja muuttuuko käyttäytyminen ruutuajan jälkeen. Liiallisen ruutuajan merkkejä ovat muun muassa ärtyneisyys, levoton käyttäytyminen, keskittymiskyvyn puuttuminen, leikkimisen lopettaminen, päänsärky ja niskan sekä selän alueen säryt.

Erityisesti pienten lasten kohdalla on syytä tarkkailla ruutu-aikaa, koska liiallinen ruutu-aika voi hidastuttaa kehitystä ja motorisia taitoja. Ruutu-aika voi vähentää kasvokkaisia vuorovaikutushetkiä, leikkimistä ja liikuntaa. Ruutuajalla voi olla myös vaikutusta silmien kehitykseen, koska ruutua tuijottaessa silmät väsyvät, kuivuvat ja ärsyyntyvät. Silmät rentoutuvat kauas katsoessa, joten ruutuajan tauotus on kaikin puolin toivottavaa erityisesti pieneten lasten kohdalla. (Pönkä, 2020)

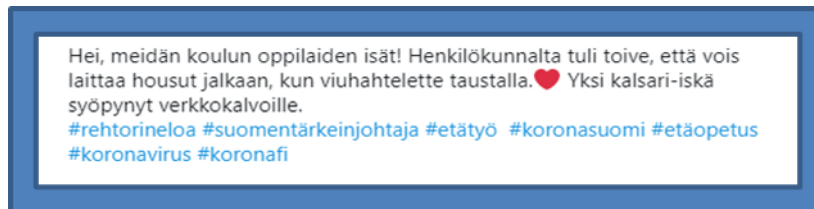
4.4.2 Tietoturva ja yksityisyydensuoja

Tietoturvasta ja yksityisyydensuojasta huolehtiminen on tärkeä taito aikuisille kuin myös lapsille. Perheissä vastuuta ei voi jättää lapselle vaan aikuisen on huolehdittava, että lapsen on mahdollisimman turvallista käyttää digitaalisia laitteita ja sovelluksia ja siitä, ettei lapsi itse julkaise tai joku muu julkaise lapsesta tai muista henkilöistä liian henkilökohtaista tietoa sosiaaliseen mediaan. Digitaaliset sovellukset keräävät myös käyttäjistään erilaista tietoa, joita voidaan osaa ainakin estää kertomalla itsestä mahdollisimman vähän tai asetuksia säätämällä.

Lapset eivät myöskään välttämättä ymmärrä, mitä kaikkea tietoa sovelluksissa kannattaa jakaa. Lapset voivat kertoa tarkkojakin yksityisyystietoja, kuten esimerkiksi kotinsa osoitteen,

nimensä, perheenjäsenten nimet ja niin edelleen. Nettikameroiden välityksellä voi lähteä hyvinkin tarkkaa tietoa perheen asioista kuvan ja äänen välityksellä.

Kuva 4. BlackHorse -iskä (Liimatainen,2020)



Yksi esimerkki tästä on Kuva 4, kun keväällä 2020 Suomi siirtyi koronaepidemian takia kouluissa etäopiskeluun ja videoyhteydet avasivat opettajille ja muille oppilaille suoran näkymän oppilaiden koteihin, niin heti ensimmäisenä etäopiskelupäivänä erään Kangasalan koulun rehtori laittoi Twitteriin humoristisen toiveen, että isät laittaisivat housut jalkaan, kun liikkuvat lapsen tietokoneen ja kameran edessä. (Liimatainen,2020)

Kotimikron artikkelissa (Lorentsen, 2020) kerrottiin, että tyypillisesti nettisovellukset keräävät tietoja käyttäjistään. TikTok -sovellusta tutkineet asiantuntijat olisivat löytäneet viitteitä siitä, että sovellusta kehittävä ByteDance keräisi enemmän käyttäjätietoja kuin mitä päälle päin näkyy. On myös väitetty, että yritys saisi oikeudet koko puhelimen sisältöön ja että käyttäjän yksityistietoja olisi jaettu kiinalaisille palvelimille, mutta luonnollisesti kiinalainen ByteDance on kiistänyt tämän väitteen. Useammassa maassa on huolestuttu sovelluksen tietoturvasta. Yhdysvalloissa Trump haluaisi kieltää kokonaan TikTokin käytön ja Intia on käytön jo kieltänytkin.

Joissakin sovelluksissa, esimerkiksi Snapchatissä, käyttäjät voivat jakaa maantieteellisen sijaintinsa muille käyttäjille hyvinkin tarkkaan. Lasten vanhemmilla ei ole mahdollisuutta kontrolloida sovellusta omien tunnuksiensa kautta. (Snapchat, n.d.)

Suurin osa vanhemmista jakaa myös lapsistaan tietoa ja kuvia erilaisiin sosiaalisen median palveluihin ajattelematta sitä, että he muodostavat samalla omalle lapselleen verkkoidentiteetin vastoin lapsen omaa tahtoa. Lapsella on olemassa yksityisyydensuoja ja oikeudet, joita vanhemmat tällä tavoin rikkovat pahasti.

Lapsen oikeudet on kirjattu YK:n lapsen oikeuksien sopimukseen, joka määrittää alle 18-vuotiaille lapsille kuuluvat ihmisoikeudet. Sopimus hyväksyttiin YK:n yleiskokouksessa 20.11.1989 ja Suomessa lapsen oikeuksien sopimus tuli voimaan vuonna 1991. (Unicef, n.d.)

YK:n lapsen oikeuksien sopimuksessa (Unicef, n.d.) määritellään seuraavaa:

- Lasta koskevissa päätöksissä on aina ensisijaisesti harkittava lapsen etu (artikla 1)
- Lapsella on oikeus ilmaista omat mielipiteensä kaikissa itseään koskevissa asioissa ja ne on otettava huomioon lapsen iän ja kehitystason mukaisesti. (Artikla 12)
- Lapsella on oikeus yksityisyyteen, kotirauhaan ja kirjesalaisuuteen. Hänen kunniaansa tai mainettaan ei saa halventaa. (artikla 16)

Vanhempien tulisi miettiä, mitä materiaalia ja kuinka paljon lapsesta he julkaisevat sosiaalisen median palveluissa. Vanhemmilla ei ole rajatonta vapautta julkaista lasten kuvia tai muita tietoja ilman lapsen lupaa. Huolestuttavaa on, että osa vanhemmista lataa tuhansia kuvia lapsestaan sosiaalisiin kanaviin.

4.4.3 Grooming

Grooming eli lasten ja nuorten houkuttelu seksuaalisiin tarkoituksiin on ilmiö, joka näyttää kasvavan maailmanlaajuisesti teknologian kehityksen ja digitalisaation myötä. Tekijöillä on myös kohteena paljon suurempi joukko lapsia kuin ennen, koska yhä nuoremmat lapset käyttävät digitaalisia laitteita sekä sovelluksia ja hyväksikäyttäjien on helpompi lähestyä mahdollisia uhrejaan vanhempien tietämättä asiasta mitään. (Pelastakaa Lapset, n.d.)

Groomingille on tyypillistä, että hyväksikäyttäjä ei tapaa lasta fyysisesti kohdistessaan lapseen seksuaalista väkivaltaa, mutta tavoitteena voi olla myös yrittää järjestää fyysistä tapaamista uhrin kanssa. Ongelmallista groomingissa on se, että hyväksikäyttäjät vaihtavat toimintatapojaan, joiden tarkoituksena on houkutella lapsi vapaaehtoiseen kanssakäymiseen, jonka päämääränä on kohdistaa lapseen seksuaalista väkivaltaa. Tämä prosessi voi kestää minuutteja, tunteja, päiviä tai kuukausia riippuen aikuisen tavoitteista ja lapsen reaktioista. Tutkimuksien mukaan toiminta on pääsääntöisesti nopeaa, jolloin lapsen lähipiirin aikuiset eivät ehdi tunnistaa lainkaan hyväksikäyttöä. (Oinas ym., 2020, luku 2.2)

Verkossa aikuinen voi esiintyä tekaistulla käyttäjäprofiilina ja valehdella olevansa lapsen ikätoveri. Vanhempien varoittama ”tuntematon” voi muuttua lapsen mielessä ystäväksi erilaisissa digitaalisissa kanavissa. Hyväksikäyttäjän sinnikäs yhteydenotto ja huomion kohdistaminen lapseen voi saada lapsen vastaamaan viesteihin, vaikka vanhemmat olisivat varoitelleet lasta vastailemasta tuntemattomille. Lapsi myös helposti pitää digitaalisissa kanavissa tapaamiaan ihmisiä nettiystävinä. (Oinas ym., luku2.2)

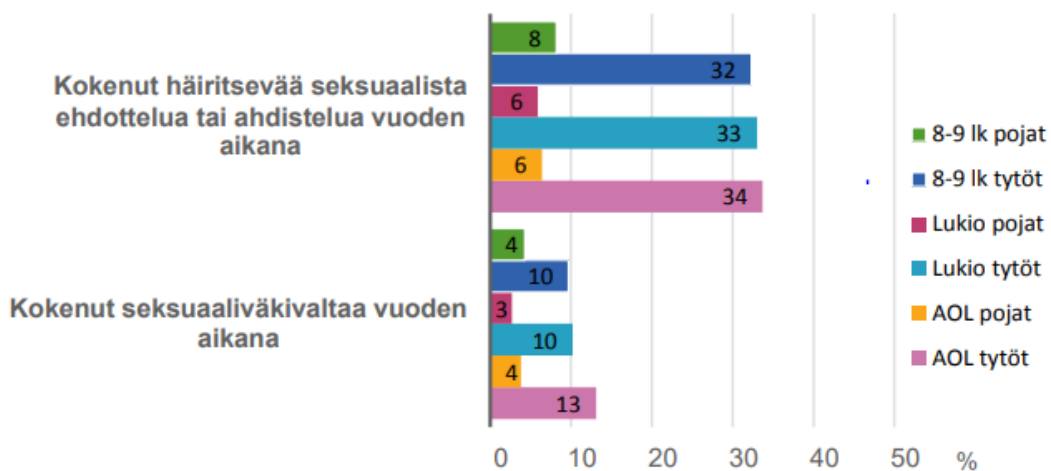
Hyväksikäyttäjä voi lähettää seksuaalista materiaalia lapsille heidän tahtomattaan erilaisten sosiaalisten kanavien kautta. Tekijä saattaa yrittää luoda ensin lapseen luottamuksellisen suhteen ja sen jälkeen sisällyttää seksuaalista sisältöä osaksi arkipäiväistä keskustelua tai vaatia lasta lähettämään alastonkuvia ja intiimejä videoita itsestään. Toinen tapa voi olla suurempi ja nopeampi seksuaalinen kommentointi ja kiristäminen intiimillä materiaalilla. Seksuaalisen häirinnän kohteeksi joutunut lapsi tuntee häpeää ja syyllisyyttä sekä syylistää siitä itseään, joka johtaa siihen, että suurin osa seksuaalista väkivaltaa kokeneista lapsista ei kerro kenellekään turvalliselle aikuiselle asiasta. (Oinas ym., 2020, luku2.2)

Lapsi ja aikuinen tarvitsee kykyä tunnistaa häirintä, houkuttelu ja asiaton käytös. Jokaisella Suomen lain mukaan on oikeus koskemattomuuteen ja loukkaamattomuuteen ja tämä pätee myös digitaalisessa ympäristössä. Grooming on rikos ja se on aina haitallista lapselle. Seksuaalisen ja houkuttelun kohteeksi voi joutua ihan jokainen, sukupuoleen, kansallisuuteen ja ikään katsomatta. Alttiimpia voivat kuitenkin olla lapset, joilta puuttuu kasvu-ympäristössä turvaverkkoja ja turvallisia aikuisia, koska lapsi ei ole saanut tarpeeksi ohjausta netissä toimimiseen. (Oinas, Pietilä & Tuohino, 2020, luku3.3). Verkossa tapahtuvasta seksuaalisesta häirinnästä jää yleensä todistusaineistoa ja rikollisia voidaan jäljittää aineiston perusteella. Uhrikin mahdollisesti löydetään ja hänelle saadaan apua rikoksesta toipumiseen. (Oinas ym., 2020, luku2.1)

THL:n vuonna 2019 teettämän kouluterveyskyselyn raportissa (Helakorpi & Ikonen, 2019) kuvataan koulukiusaamisen ja fyysisen uhan osuutta reilun 10 vuoden ajalta. Kysely tehtiin peruskoulun 4-5. luokkaa käyville, 8-9. luokkaa käyville, lukiolaisille ja ammatillisessa oppilaitoksessa opiskeleville. Perusopetuksen 4. ja 5. luokkaa käyvistä lapsista neljä prosenttia ilmoitti kokeneensa seksuaalista kommentointia, ehdottelua, viestittelyä tai kuvamateriaalin näyttämistä vähintään kerran viimeksi kuluneen vuoden aikana ja kaksi

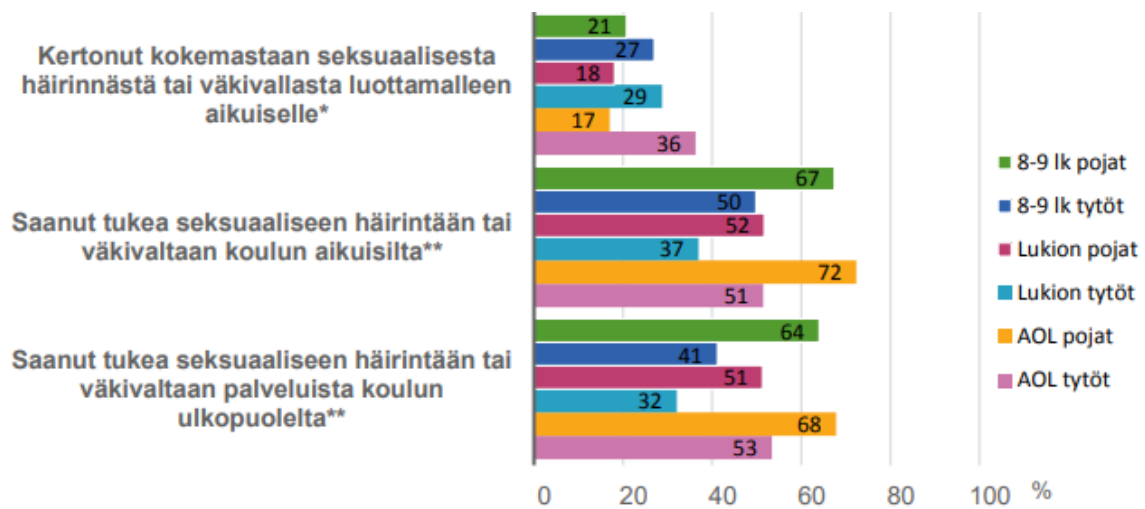
prosenttia koskettelua tai painostamista koskettamaan. Sukupuolten välillä ei ollut eroa kokemusten yleisyydessä.

Kuva 5. Seksuaalista häirintää tai väkivaltaa viimeksi kuluneen vuoden aikana kokeneiden lasten ja nuorten osuus (Helakorpi & Ikonen, 2019)



Kuva 5 näemme, että tytöt kärsivät huomattavasti enemmän seksuaalista ahdistelua kuin pojat. Seksuaalista ehdottelua tai ahdistelua ilmoitti kokeneensa vähintään kerran vuoden aikana noin joka neljäs 8. ja 9. luokkaa käyvä, lukiolaisista ja ammatillisissa oppilaitoksissa (AOL) opiskelevista vähän pienempi osuus. Kyselystä kävi ilmi, että yleisimmin seksuaalista ehdottelua tai ahdistelua oli tapahtunut puhelimesta tai internetissä (luokka-asteesta riippuen 14–17 %) tai julkisessa tilassa (luokka-asteesta riippuen 8-12 %). Noin joka kymmenes tyttö ilmoitti myös kokeneensa seksuaaliväkivaltaa vähintään kerran vuoden aikana. Pojista seksuaaliväkivallan kokemuksia oli alle viidellä prosentilla.

Kuva 6. Seksuaalisesta häirinnästä tai väkivallasta kertoneiden ja siihen tukea saaneiden nuorten osuus (Helakorpi & Ikonen, 2019)



Kuva 6 näemme, kuinka suuri osuus seksuaalista ahdistelua ja väkivaltaa kokeneista lapsista ja nuorista kertoo sen aikuiselle ja kuinka suuri osuus heistä on saanut tukea tapahtumaan. Kuvaaja kertoo karun totuuden, että suurin osa seksuaalisesta ahdistelusta ja väkivallasta ei tule aikuisten tietoon.

4.4.4 Nettikiusaaminen

Nettikiusaamisella tarkoitetaan netissä tapahtuvaa loukkaavaa kohtelua, pahan mielen aiheuttamista, pilkkaamista, nöyryyttämistä, toisen tietojen levittämistä ja uhkailuja digitaalisten laitteiden ja kanavien kautta. Nettikiusaamista esiintyy sosiaalisessa mediassa, pikaviestipalveluissa, yhteisöpalveluissa, chateissa, pelisivustoilla ja tekstiviesteissä. Kiusaaminen voi olla tahallisesti aiheutettua tai vahingossa tapahtuvaa. (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2020)

Tavallisimpia kiusaamisen muotoja netissä ovat esimerkiksi (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2020):

- juoruilu, huhujen levittäminen, mustamaalaus
- tönkyt ja ilkeät kommentit, halveksunta, haukkuminen
- vaaninta, uhkailu ja ärsyttäminen

- noloksi tekeminen ja nöyryyttäminen
- epämiellyttävät vihjailevat ja seksuaaliset viestit
- kiristäminen
- valeprofiilien tekeminen
- ahdistelu ja häirintä
- pilkallinen matkiminen ja jäljittely
- fleimaus eli sanasodan aiheuttaminen tahallisesti
- asiattomien sisältöjen lähettäminen toiselle
- yksityisen tiedon jakaminen tai toisen huijaaminen oman yksityisen tiedon jakamiseen
- ryhmästä eristäminen ja poissulkeminen tai ryhmään lisääminen luvatta

Nettikiusaamisen tekee helpoksi se, että lähes kaikilla on omat laitteet ja rajaton pääsy internetiin. Ihmisten välisen kanssakäymisen siirtymisen nettiin ja sosiaalisen median käytön lisääntyminen ovat lisänneet nettikiusaamista kaikenikäisten keskuudessa. On jopa puhuttu ihan ”nettivainosta”, jota harrastavat aikuisetkin. (Ylä-Anttila, 2020)

Nettikiusaamiseen ryhtymisen kynnyks on myös matalampi, koska toimitaan monesti kasvottomasti ja nimettömästi. Raadolliseksi sen tekee, että kiusaaminen tavoittaa nopeasti suuren joukon ihmisiä. (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2020)

Nettikiusaaminen on yleensä osa muuta kiusaamista ja on kasvava ongelma erityisesti nuorten ja lasten keskuudessa. UNESCO:n viime vuonna julkaiseman Behind the numbers: ending school violence and bullying -tutkimusraportin mukaan jopa kolmasosa kiusaamisesta on siirtynyt nettiin ja määrä kasvaa nopeasti. (Ylä-Anttila, 2020)

Yhä suurempi osa koulukiusaamisestakin on siirtynyt vapaa-ajalle ja sosiaaliseen mediaan. Kiusaamisella voi olla lapseen todella vahingollisia seuraamuksia ja siihen on puututtava välittömästi. Iltalehden kiusaamiseen liittyvän artikkelin (Taleva, 2020) mukaan henkinen tai fyysinen väkivalta voi aiheuttaa pitkäkestoisia ja vakavia psyykkisiä ja fyysisiä seurauksia lapselle ja on samalla kallista yhteiskunnalle. Useille lapsuudessa kiusatuille ja väkivaltaa kohdanneille on diagnosoitu myöhemmin masennus, jota on hoidettu vuosia terapian avulla. Pelkotila aiheuttaa myös fyysisiä kipuja, altistaa muille sairauksille sekä voi aiheuttaa ahdistusta ja paniikkihäiriötä, jotka voivat aiheuttaa ongelmia jopa aikuisena. Kiusattujen

koulumenestys ja koulunkäynti myös kärsii, koska lapsi tai nuori ei uskalla olla enää koulussa ja joutuu käyttämään energiansa koulupäivästä selviytymiseen.

Kuva 7. Koulukiusattujen kommentteja (Taleva, 2020)

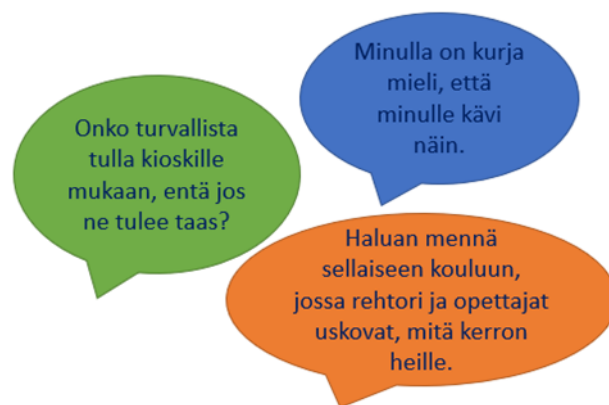


Nuoret ovat kertoneet, että koronaepidemian aikana vihapuheet olisivat myös lisääntyneet sosiaalisessa mediassa. Koronaepidemian aikana etätyö ja -koulu lisäsivät teknologian ja sosiaalisen median käyttöä, mikä myös selittää ilmiön kasvua. (Ylä-Anttila, 2020)

Helsingin sanomien julkaisemassa artikkelissa (Näveri & Paananen, 2020) kerrottiin, että nettikiusaaminen on alkanut saamaan myös entistä raa'empia muotoja. Julkisuuteen on tullut uutisia lapsiin, nuoriin ja aikuisiin kohdistuvasta väkivallasta, jossa lasten ja nuorten tekemä väkivaltainen teko kuvataan ja lähetetään sosiaalisiin kanaviin. Tästä käytetään ilmaisua; jumppaaminen (jumping). Termi perustuu englanninkielisiin "jump someone", "jumping fight" ja "getting jumped" -ilmaisuihin, jotka tarkoittavat kimppuun käymistä. Kyseessä voi olla ryhmätappelu, kahden henkilön välinen tappelu tai yhden henkilön hakkaaminen. Taustalla tässä osittain on, että osaa lapsia ja nuoria kiinnostavat tappelut ja väkivalta. Ylen uutiset (Kirsi, 2020) kertoivat, että kouluväkivalta sekä lasten ja nuorten kuvaamat sekä levittämät väkivaltavideot huolestuttavat myös poliisia ja poliisi pyrkii esimerkiksi selvittämään tietoonsa saaduilta väkivaltavideoilta esiintyvät henkilöt ja tarvittaessa tekemään rikosilmoituksen tapahtumista. Ongelmana on, että suuri osa

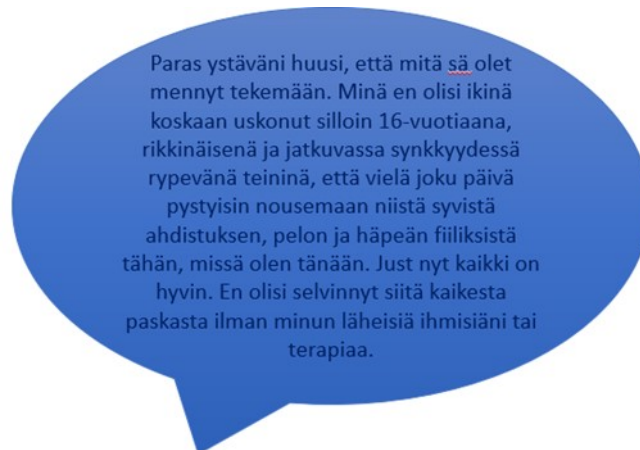
videoista ei tule koskaan aikuisten tietoon. Poliisin mahdollisuudet videoiden ja muun epäasiallisen materiaalin poistoon netistä ovat rajalliset. Materiaalin poistamiseen voi pyytää apua palveluntarjoajalta, mutta ennenkuin poistaminen on tehty, materiaali on yleensä levinnyt jo muualle. Kokonaan poistaminen on myös aika mahdotonta leviämisen vuoksi. Väkivaltavideoiden kuvaaminen ja jakaminen sosiaalisilla kanavilla on yleistynyt ja esimerkiksi Uudellamaalla poliisin tietoon tulee joka kuukausi pahoinpitely- ja tappeluvideoita. Videon levittäjää voidaan myös syyttää rikoksesta. Jos tekijät ovat alle 15-vuotiaita, poliisi on aika voimaton, koska alle 15-vuotiaille ei voida tuomita rikoksesta. Poliisi voi selvittää tapahtumia ja ilmoittaa tapauksesta sosiaaliviranomaisille. Epäilty voi joutua vahingonkorvausvastuuseen.

Kuva 8. Kytönpuiston koulun pahoinpitelyn uhrin lausumat (Pahoinpidellyn koululaisen isosisko, 2020)



Comon rikosuutisissa (Como, 2020) kirjoitettiin syyskuussa 2020, että Vantaan Kytönpuiston koululla kuudesluokkalaiset pahoinpitelivät koulun oppilaan väkivaltaisesti potkimalla ja kuristamalla koulun pihalla välitunnin aikana. Pahoinpidelty menetti pahoinpitelyn seurauksena tajuntansa ja paikalle jouduttiin hälyttämään ensiapuyksikkö. Raaka teko kuvattiin ja lähetettiin nuorten suosimaan TikTok -sovellukseen, jota kautta se levisi myös muihin sosiaalisen median sovelluksiin, kuten SnapChattiin. Taustalla väkivallan teossa oli jo useamman kuukauden jatkunutta koulukiusaamista ja uhkailua uhria kohtaan ja pahoinpitely oli ensimmäinen fyysinen kontakti uhriin pahoinpitelijöiden toimesta. Eräessä Helsingin sanomien haastattelussa (Näveri & Paananen, 2020) muutama nuori sanoi, että Kytönpuiston koulun pahoinpitely oli silkkaa väkivaltaa.

Kuva 9. Nean instagram -teksti (Lundström, 2020)



Helsingin Sanomien artikkelissa (Paastela, 2020) kerrottiin, että Nea menetti 16-vuotiaana neitsyytensä kotibileissä, joissa oli paljon nuoria juhlijoita ja alkoholia. Nea ei ollut juurikaan aikaisemmin käyttänyt alkoholia ja päihtyi nopeasti ja menetti muistinsa joksikin aikaa. Hänen tietoisuutensa palasi, kun hän oli suljetussa huoneessa harrastamassa seksiä vanhemman miehen kanssa. Huoneeseen saapui Nean kavereita sekä muita nuoria ja he kuvasivat tilanteesta videon ja levittivät sen sosiaalisiin kanaviin. Videosta alkoi Nean kiusaaminen, jopa osa kavereista kääntyivät Neaa vastaan. Neaa hävetti, hän tunsu vuosia olevansa arvoton ja likainen sekä kärsi ahdistuksesta. Kaikki syyttivät ja huorittelivat Neaa, kukaan ei kyseenalaistanut sitä, tekikö seksiin osallistunut mies tai videon luvatta kuvanneet ja sosiaaliseen mediaan levittäneet nuoret jotakin väärin. Nea ei tehnyt asiasta rikosilmoitusta, koska ajatteli monen muun seksuaalirikoksen uhrin tavoin, että häntä ei uskottaisi.

MTVn uutiset julkaisi joulukuussa 2020 Helsingissä Koskelassa tapahtuneen järkyttävän ja sadistisen alaikäiseen kohdistuneen henkirikosuutisen (Lehtinen, 2021), jossa murhasta epäiltynä on kolme 16-vuotiasta poikaa. Alaikäinen uhri löydettiin menehtyneenä muutama vuorokausi teon jälkeen. Syytetyt ja uhri olivat niin sanottuja kavereita keskenään ja syytetyt olivat pahoinpidelleet ja kiusanneet uhria myös ennen rikospäivää. Uhri ei ollut kertonut aiemmista pahoinpitelytapahtumistaan kenellekään muulle, vaan oli alistunut tekijöiden aikaisempiin tekoihin. Tutkinnanjohtajan Marko Forssin mukaan uhria oli käytetty sadistisena hauskanpitovälineenä ja teon motiivina on ollut kiusaaminen. Tutkimuksen mukaan uhrin menehtymiseen päättynyt väkivallanteko on kestänyt jopa tunteja sekä

sisältänyt erilaisia nöyryyttäviä sekä sadistisia tapahtumia ja syytetyt olivat myös tallentaneet puhelimiinsa useita videoita raa'asta pahoinpitelystä.

Helsingin Sanomat (Kantola & Kerkelä, 2021) haastatteli nuoria, jotka tunsivat uhrin ja syytetyt ja nuoret ovat kertoneet, että uhria oli kiusattu vuosia, jo koulun alaluokilta asti, jolloin kiusaamiseen oli osallistunut myös muitakin kuin vain syytetyt. Kiusaaminen oli haastateltujen mukaan ollut nimittelyä, mollaamista, tönimistä ja muuta lievempää kiusaa. Haastatellut sanoivat, että uhri oli helppo kohde kiusaamiseen, koska ei ollut koskaan vastustellut, oli tosi kiltti, ystävällinen ja hiljainen eikä tehnyt muille mitään pahaa. Pari syytettyä alaikäistä poikaa oli uhrin kavereita jo alaluokilla. He eivät puolustaneet poikaa vaan osallistuivat itsekin kiusantekoon. Yhtä syytetyistä on kuvailtu mukavaksi ja sosiaalisesti pojaksi, joka kävi partiossa ja salilla sekä pelasi jalkapalloa. Toista syytettyä on kuvattu levottomaksi, arvaamattomaksi ja hieman aggressiiviseksi, kolmas syytetty on kiusannut peruskoulussa myös muita henkilöitä.

Edellä mainitut esimerkit ovat vain muutamia viime aikoina otsikoissa olleita tapahtumia. Yhteistä näille tapauksille ovat, että väkivallantekijät (tai suurin osa heistä) ja uhrin ovat alaikäisiä ja väkivallanteko on kuvattu puhelimella. Useammassa väkivallanteoissa kuvattu materiaali on lähetetty sosiaaliseen mediaan. Pahimmassa tapauksessa uhri on menehtynyt väkivallanteon seurauksena, osassa tapauksessa menehtyminen on ollut jopa ihan hiuskarvan varassa. Väkivaltaa kokeneet nuoret uhrin ovat ihan lyötyjä, häpeissään ja peloissaan tapahtumasta. Uhreja seuraa vuosien pelot ja häpeä tapahtuneesta, mahdollisesti myös kiusaaminen vain jatkuu. Pahoinpidelty koululainen pelkää mennä jopa isänsä, turvallisen aikuisen kanssa kioskille. Seksuaalisen hyväksikäytön ja videon levityksellä häpäisty nuori Nea ajattelee, että olisi vain parempi, ettei häntä enää olisi. Pahoinpitelyvideoita kuvanneet ja sosiaalisessa mediassa sitä levittäneet naureskelevat ja pilkkaavat uhreja ylistäen törkeitä väkivaltaisia tekoja. Miksi vaikuttaa siltä, että uhrista tehdään syyllinen ja väkivallan tekijästä sankari? Miksi koulukiusatuksi joutuu kiltti ja toisille ystävällinen lapsi, joka vuosia myöhemmin menehtyy kavereidensa kiusaamisesta johtuneen väkivallan takia? Tai mikä saa kiltin ja ystävällisen lapsen ryhtymään kiusaajaksi?

4.4.5 Haitallinen sisältö

Huolimatta turvallisuusasetuksista sekä sovelluksien käyttöehtorajoituksista, sovelluksissa voi päästä haitallista sisältöä leviämään hyvinkin laajalle. Sovelluksien vaarana ovat nettikiusaaminen, huumekauppa ja erilaiset uhkarohkeat haasteet, joista osa on hengenvaarallisia. Ideana haasteissa on, että samalla haaste kuvataan ja jaetaan muille käyttäjille. Esimerkkinä yhdessä TikTok -sovelluksessa leviävässä haasteessa on pudottaa kolikko pistorasian ja töpselin väliin, josta seurauksena on näyttävä sähköisku. (Lehtinen, 2019)

Tammikuussa 2021 MTV:n uutisissa (Rastamo, 2021) kerrottiin, että Italiassa menehtyi 10-vuotias sisiliaistytty, kun hän oli tehnyt TikTokissa suosittua pyörtymishaastetta #blackoutchallenge. Haasteessa laitetaan vyö kaulan ympärille ja pidätetään hengitystä samalla itseä kuvaten. Menehtyneen tytön löysi hänen pikkusiskonsa perheen kylpyhuoneesta kylpytakin vyö kaulan ympärille kiristyneenä.

Osalle sovelluksien lapsikäyttäjistä on tullut pyyntöjä lähettää alastonkuvia itsestään ja videoihin on myös tullut solvaavia, asiattomia ja seksuaalisesti ahdistelevia kommentteja. Videot voivat sisältää kiroilua, päihteiden käyttöä tai viittauksia seksiin, joten kaikki materiaali ei ole soveliaista lapselle. TikTok pyrkii estämään haitallisen sisällön hakemista ja sisältöä ei pysty hakemaan tietyillä sanoilla, esimerkiksi seksi -sanalla. (Lehtinen, 2019)

Syyskuussa 2020 Tekniikka ja Talous -lehdessä (Karkimo, 2020) uutisoitiin, että TikTok -sovelluksessa leviää kammottava itsemurhavirus, joka oli julkaistu myös muilla sosiaalisen median alustoilla. Alun perin itsemurhavirus oli ladattu suorana lähetyksenä Facebookiin. Itsemurhavirus tehneen ystävä oli raportoinut videosta Facebookille, josta oli ensin vastattu, että ”virus ei riko yhteisön standardeja”. Virus ei ollut poistettu välittömästi, jolloin sitä oli ehditty jakaa eri foorumeilla, Facebookissa, Twitterissä sekä YouTubeessa ja videon poistaminen myöhemmin oli jo myöhäistä leviämisen kannalta. Kaikkein pahimmin itsemurhavirus lähti leviämään etenkin nuorison suosimassa TikTokissa, jossa sovelluksen käyttäjät tyypillisesti selaavat videoita nopeasti ja silloin eivät välttämättä huomaa, jos jokin videoista sisältää haitallista sisältöä ja käyttäjät voivat itse katsoa sen tai laittaa eteenpäin jaettaviksi sisällöstä tietämättä. TikTokissa on se ongelma, että se tarjoaa sovelluksen

käyttäjille sisältöä, jonka se on havainnut suosituksi. Jos jotain videota katsotaan paljon ja usean käyttäjän toimesta, niin TikTokin algoritmi päättää videon sisällön olevan kiinnostavan. Itsemurhavideon tapauksessa kävi niin, että kun käyttäjät katsoivat ja jakoivat videota eteenpäin, niin algoritmi suositteli sitä aina vain suuremmalle käyttäjäjoukolle.

Tekniikka ja Talous -lehdessä julkaistussa uutisessa (Leppälä, 2020) mainittiin, että kyseisen videon poistaminen osoittautuikin hankalaksi järjestelmästä. TikTok yritti estää kyseisen videon leviämistä varoittamalla käyttäjiä sekä sulkemalla tilejä, joilta videota jaettiin eteenpäin. Se myös yritti pysäyttää videon näyttämisen tekoälyn ja moderaattorien avulla. Tekoälyä yritettiin hyödyntää tunnistamalla itsemurhavideo sisällön perusteella muusta TikTokin sisällöstä. TikTokin käyttäjät varoittelivat myös omia seuraajiaan katsomasta itsemurhavideota.

TikTokissa syntyy ja leviää uusia videoita nopeasti, koska jakamisesta on tehty todella helppoa ja vaivatonta. Jokaisessa videossa on nuolinäppäin, jota painamalla videon voi helposti jakaa muille käyttäjille ja toisiin sovelluksiin, kuten esimerkiksi Instagramiin tai YouTubeen. Koska videon jakaminen on helppoa, TikTokissa tietty juttu voi levitä laajasti todella nopeasti. Vaikka TikTok on tarkoitettu hauskanpidolle, myös ikävät asiat lähtevät leviämään nopeasti ja hallitsemattomasti. Esimerkiksi kiusaamistarkoituksessa jaettu duetto eli toisen käyttäjätilin kanssa yhdessä tehty video tai pilkkaava meemi voi nopeasti johtaa kiusaamiseen, jossa TikTokin käyttäjät jakavat videota eteenpäin ja lähettävät ilkeitä viestejä. (Someturva, n.d.)

Snapchatissa on esimerkiksi ominaisuus, että viestit tuhoutuvat tietyn ajan kuluttua. Tämä on alentanut käyttäjien kynnystä lähettää noloja, riskialttiita ja halventavia viestejä muille käyttäjille. Tässäkin tapauksessa viesti voi kuitenkin lähteä laajempaan jakeluun, jos vastaanottaja ottaa esimerkiksi viestistä kuvakaappauksen. Jotkut käyttäjät ovat myös salakuvanneet toisia henkilöitä tai levittäneet muuta kyseenalaista sisältöä useamman henkilön ryhmissä. (Snapchat, n.d.)

Vanhempien täytyykin sopia lastensa kanssa sovelluksien käytön pelisäännöistä, mitä riskejä käytössä on ja mitä on soveliasta kuvata ja lähettää minnekin.

Sosiaalisten kanavien kautta on myös erittäin helppo hankkia alkoholia, nuuskaa ja huumeita. Nämä kaupat ovat siirtyneet älypuhelimille ja siten myös helposti lasten ulottuville. Kauppoja käydään yleensä salatuissa verkossa, yksi suosituimmista on Tor-selain (The Onion Router) eli niin sanottu ”sipuliapplikaatio”, jossa käyttäjä voi toimia täysin anonyyminä. Tor-selainta on täysin laillista käyttää, mutta siellä liikkuu myös paljon rikollista toimintaa, esimerkiksi huumeiden myyntiä. Yleensä huumekaupankäynti käydään erillisen salatun ja täysin laillisen viestisovelluksen, kuten Wickrin tai Signalin, avulla ja ostokset maksetaan bitconeilla eli virtuaalirahalla. Alaikäinenkin saa bitconeja haltuunsa vaihtamalla niitä seteleihin bitcoin -automaateissa. (Hämäläinen, 2018)

5 Turvallisen digitaalisen ympäristön edesauttaminen

Sosiaalinen media on osa lasten sosiaalista elämää, siellä vaihdetaan kuulumisia ja hassutellaan, mutta siellä myös joudutaan kiusatuksi ja altistutaan haitalliselle sisällölle. Ongelmia syntyy, koska käyttäjät eivät noudata käyttäytymissääntöjä ja hyviä tapoja. Aikuisten tehtävänä on opastaa lasta näissä taidoissa ja huolehtia lasten turvallisuudesta kaikkialla, myös digitaalisessa mediassa. Aikuiset kokevat nettikiusaamiseen puuttumisen haastavana, koska aikuisilta puuttuu tietoja ja taitoja digitaalisessa ympäristössä toimimisesta ja he eivät näin ollen osaa puuttua lasten nettikiusaamiseen tehokkaalla tavalla. Nettikiusaamiseen puuttuminen koetaan kouluissa ja kotona haasteelliseksi monesta syystä. Yhtenä tekijänä on aikuisten vähäiset tiedot ja taidot nettikiusaamisesta ilmiönä. Lasten ja nuorten on vaikea saada koettuun kiusaamiseen tukea aikuisilta, jotka eivät osaa puuttua tilanteeseen vaadituin keinoin. Jotta aikuiset osaisivat ennaltaehkäistä ja puuttua verkossa tapahtuvaan kiusaamiseen, tulee heillä olla käsitys siitä, missä ja miten kiusaamista tapahtuu. Taitavina internetin sovelluksien ja sivustojen käyttäjinä kiusaajat osaavat toimia niissä ympäristöissä, joissa aikuiset eivät ole. Sosiaalisen median kulttuuri vie valtavasti nuorten ja lastenkin huomiota muodostaen väylän myös kiusaamiseen. Tällaisen kiusaamisen selvittäminen koulun keinoin on äärimmäisen haastavaa. Aikaisemmin kiusaaminen päättyi viimeistään siihen, kun oppilas pääsi kotiin. Nykyisin se pahimmassa tapauksessa jatkuu sosiaalisessa mediassa vielä kotonakin. Älypuhelimien käytön koetaan myös vaikeuttavan oppilaan keskittymistä koulutyöhön ja oppimiseen sekä olevan myös yksi koulun työrauhaa heikentävistä tekijöistä. Sosiaaliseen

mediaan liittyvä ohjeistus on aikuisen vastuulla. Sosiaaliseen mediaan tarvitaan aikuisia, joiden läsnäolo tuo turvaa. Ruutuajan rajoittaminen ja sovelluksille asetettujen ikärajojen noudattaminen ovat keinoja, joilla aikuiset voivat suojella alaikäisiä sopimattomalta käytökseltä ja sisällöltä. Viestintäviraston mukaan etenkin kasvattajien olisi päivitettävä sosiaalisen median tietonsa ja taitonsa ajanmukaisiksi, tunnettava sovellukset, joita heidän lapsensa käyttävät ja mietittävä etukäteen, mitä riskejä niihin voi liittyä. Nettikiusaaminen jää liian usein piiloon ja esimerkiksi kouluilla ei ole tehokasta keinoa nettikiusaamisen tunnistamiseen tai ennaltaehkäisemiseen. Viestintävirasto ohjeistaa, että kiusaaminen lopettamiseksi tulee kertoa kiusaamisesta läheiselle tai ilmoittaa palvelun ylläpidolle tai nettipoliisille. Provosointitarkoituksessa luotuja sivuja tai muita julkaisuja, joissa ivataan tai pilaillaan toisen kustannuksella, ei myöskään pidä ohjeistuksen mukaan jakaa, tykätä tai kommentoida. (Viestintävirasto, 2016)

5.1 Mediakasvatus

Psykologiopiskelija Jenni Matinheikin vanhemmille kirjoittaman mediankäytön oppaan mukaan suurin osa lapsista saa ensimmäisen älypuhelimensa aloittaessaan koulunkäynnin. Osalla alle kouluikäisistä on myös puhelimia ja tabletit ovat käytössä jo taaperoilla. Isommat koululaiset viettävät yksinään iltapäivisin kotona älylaitteilla pelaten, kun vanhemmat ovat töissä. Parhaimmillaan digitaalisuus, pelit sekä sosiaalinen media rikastuttavat lapsen elämää ja lapsi oppii uusia asioita ja taitoja digitaalisen sisällön myötä. Mahdollisesti koko perhe viettää myös yhteistä aikaa pelien, ohjelmien ja elokuvien parissa. Monelle vanhemmalle digitaaliset laitteet sekä sovellukset ovat käyttömukavuuden ulkopuolisia asioita ja niitä käytetään vain pakon edessä. Vanhemmat eivät ehkä pysy kehityksen mukana ja perheen lapsi voikin olla digitaalisten laitteiden käytössä askeleen edellä. Tämä luo haasteita lasten kasvatukseen, koska vanhemman ymmärrys ja käyttö digitaalisista laitteista on ihan erilaista kuin lapsen. Vanhemmat eivät ymmärrä, mitä lapset tekevät laitteilla ja kuinka paljon, mikä on lapselle hyödyllistä ja mikä ei. Vaikka lapset näyttävät olevan taitavia digimaailmassa seikkailevia taitureita, he tarvitsevat aikuisia suojelemaan, tukemaan oppimista ja ohjaamaan toiminnoissa. On syntynyt termi mediakasvatus, jonka periaatteena on auttaa lasta käyttämään laitteita sekä sovelluksia turvallisesti, tarkastelemaan sisältöä kriittisesti ja käyttäytymään itse hyvin käyttäessään sovelluksia ja laitteita. Hyvät media- ja

digiturvallisuustaidot vahvistavat lapsen hyvinvointia, toimijuutta ja osallisuutta mediakulttuurissa. Ne suojaavat myös lasta seksuaaliselta häirinnältä ja kiusaamiselta, koska lapsi osaa silloin tunnistaa ikävät asiat sekä toimia oikealla tavalla, jos kohtaa epämiellyttäviä ja uhkaavia asioita eri kanavissa. (Matinheikki, 2018)

Tutkimuksien mukaan lasten osaaminen ja kouluinto kehittyy, jos aikuiset tukevat oppimisessa, eivätkä rajoita liikaa. Puhutaan kytkeytyneestä oppimisesta (connected learning), jolloin elämän eri osa-alueilla (koti, koulut, harrastuspiirit, yms.) tapahtuvat oppimispyrkimykset tukevat toisiaan ja seurauksena on kasvua, kehitystä, oppimista ja hyvinvointia. (Hietajärvi, 2020)

Muutama vinkki lapsen media- ja digikasvatukseen (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019):

- Keskustele lapsen kanssa, mitä sovelluksia hän käyttää, mitä niissä tekee (jakaako kuvia, keskusteleeko jne.), mitä etsii netistä, keiden kanssa keskustelee eri kanavilla ja sovelluksissa
- Tarkastele sovelluksia ja palveluita yhdessä lapsen kanssa
- Tarkistakaa yhdessä, että lapsen yksityisyysasetukset ovat kunnossa.
- Opeta lapselle yksityiseen suojaamiseen eli muistuta, ettei lapsen pidä kertoa mitään yksityistietoja kenellekään sovelluksissa/kanavissa (esim. oikea nimi, osoitetiedot, salasanat jne.)
- Kerro lapselle, mitä ikäviä asioita sovelluksissa ja kanavilla voi tulla eteen ja miten sitten pitää toimia. Opeta lasta ottamaan esimerkiksi kuvakaappauksia.
- Muistuta, että netissä voidaan valehdella ja tieto mitä kerrotaan ei välttämättä ole totta. Esimerkiksi joku henkilö voi olla joku ihan muu, mitä esittää olevansa
- Rohkaise lasta kertomaan ikävistäkin asioista vanhemmille tai muille aikuisille. Älä rankaise ikävien asioiden kertomisesta.
- Neuvo lasta toimimaan ystävällisesti ja ottamaan toiset huomioon eri kanavissa. Samat käyttäytymissäännöt pätevät myös sosiaalisissa kanavissa kuin oikeassa elämässäkin
- Aikuinen toimii myös itse erittäin tärkeänä esimerkkinä lapselle vastuullisesta ja muita kunnioittavasta ja huomaavaisesta käyttäytymisestä

5.2 Haitallisen sisällön rajoittaminen

Lapsella on luontainen halu kokeilla kaikkea uutta ja kun lapsi saa uuden laitteen, niin hän kokeilee sillä eri toimintoja ja asentelee ohjelmia. Laitteeseen voi helposti asentua ohjelmia, jotka eivät ole lapselle soveliaita tai sisältävät viruksia. Jos laitteeseen on liitetty vanhemman luottokorttitiedot, niin luottokortille voi kertyä vahingossa laskua pelien ostoista. Lapsi voi myös tietämättään ja tiedostaen mennä sivuille, jotka eivät ole vielä hänen silmilleen soveliaita. Tässä kappaleessa esitellään joitakin digitaalisten laitteiden ja sovellusten asetuksia, joilla voidaan parantaa lasten turvallista digitaalisen ympäristön käyttöä. Esitellään myös muutama eniten käytetty rajoitusohjelma, joka voidaan asentaa lasten käyttämiin laitteisiin.

5.2.1 Digitaalisten laitteiden asetukset

Digitaalisten laitteiden asetuksia säätämällä vanhemmat voivat tehdä laitteista turvallisempia lasten käyttöön. Operaattoreilla on tarjolla maksullisia turvapaketteja ja puhelimeen sekä tablettiin voi asentaa erilaisia rajoitusohjelmia, joilla voi seurata ja rajoittaa lapsen netin käyttöä. Nämä molemmat esitellään tässä työssä vähän myöhemmin. Tietokoneen käyttöä on helpoin hallita käyttäjätilin tai turvapakettien avulla.

- **Playstation**

Playstationissa (Sony Interactive Entertainment Inc, 2020) on mahdollista perhetilin haltijan lapsilukkoasetusten avulla määrittää lasten päivittäistä peliaikaa, hallita ostoksia, rajoittaa pelejä, videoita sekä sovelluksia ikärajojen mukaan, estää lasta viestittelemästä muiden pelaajien kanssa ja rajoittaa netti -selaimen käyttöä.

Ensin aikuisen kannattaa luoda itselleen perhetilin haltijan tili. Asetukset poikkeavat hieman esimerkiksi Playstation 4:ssä ja Playstation 5:ssä, mutta esimerkiksi Playstation 4:ssä haltijatilin luominen menee seuraavasti:

- Valitse Vaihda käyttäjää > Lisää käyttäjä > Aloita nyt.
- Valitse kirjautumisnäytöstä Luo tili.
- Anna tarvittavat tiedot.
- Vahvista sähköpostiosoitteesi. Tarkista sähköpostistasi vahvistusviesti.
Vahvista sähköpostiosoite viestin ohjeiden mukaisesti.

Haltijatilin luomisen jälkeen lapselle voi määrittää oman tilin seuraavalla tavalla:

- Kirjaudu Playstation4 -järjestelmään perhetilin haltijana ja valitse Asetukset > Lapsilukko / Perhetilin hallinta > Perhetilin hallinta
- Valitse Lisää perheenjäsen > Lisää käyttäjä
- Kirjoita lapsen nimi ja syntymäaika ja valitse sitten Seuraava. Näkyviin tulee käyttö sopimus, jonka hyväksymällä voit jatkaa. Noudata näytön ohjeita käyttäjän lapsilukkoasetusten määrittämiseksi.

Lapsilukkoasetusten määrittäminen Playstation 4:llä:

- Kirjaudu PS4-järjestelmään ja valitse Asetukset > Lapsilukko / Perheen hallinta > Perheen hallinta.
- Valitse lapsitili, jolle haluat asettaa rajoituksia, ja valitse muokattava asetus.

- **Puhelin**

Kaikissa älypuhelimissa sovellusten käyttöä voi rajoittaa turva-asetusten avulla. Turva-asetuksien muuttaminen vaihtelee puhelimen mallin ja käyttöliittymän mukaan, joten tässä en esittele turva-asetuksien muuttamista.

Puhelimeen on saatavilla myös erilaisia paikannusohjelmia, mikä kannattaa asentaa, jos sen takia, että lapsilla katoaa helposti puhelin. Tärkeintä kuitenkin on, että yhdessä lapsen

kanssa käydään läpi sääntöjä, mitä pitää puhelimen käytössä huomioida (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2021):

- Millaisia toimintoja puhelimessa on?
- Miten puhelu aloitetaan, miten lopetetaan?
- Miten puhelimessa viestitään?
- Missä tilanteissa puhelinta ei voi käyttää?
- Mitä tehdä, jos vieras henkilö soittaa tai ottaa muutoin yhteyttä?
- Millaiset säännöt koulussa on oppilaiden puhelimien käytölle?
- Miten soitetaan hätäpuhelu?
- Millaisia sovelluksia tai pelejä omaan puhelimeen saa ladata?
- Millaisia asioita erilaisia sosiaalisen median palveluissa voi tehdä?
- Miten erilaisten sovellusten yksityisyysasetuksista huolehditaan?
- Millainen on hyvä salasana. Muistuta lasta, ettei omaa salasanaa kerrota muille?
- Millaisilla sivustoilla lapsi saa liikkua?
- Millaisia kuvia lapsi voi ottaa ja jakaa?
- Miten tietoa etsitään ja hakukoneita käytetään turvallisesti?
- Miten lapsen kannattaa toimia, jos kohtaa netissä jotain ikävää tai pelottavaa. Muistuta lasta, että hän voi kertoa sinulle kaikenlaisista nettiin liittyvistä kokemuksista.

Lapselle pitää myös opettaa, ettei vanhempi ole aina tavoitettavissa puhelimen välityksellä, kuten ei lapsikaan.

- **Tabletti**

Tabletin turvarajoituksilla voi estää ja rajoittaa sovelluksien käyttöä. Esimerkiksi asetuksista voi poistaa kokonaan käytöstä nettiselaimen. Jos selainta ei halua kokonaan poistaa, niin verkkosivustojen sisältöä voidaan rajoittaa jonkin verran kohdasta ”Sallitut sivustot”, josta löytyvät vaihtoehdot esimerkiksi aikuissisällön rajoittamiseksi. iPad:ssä rajoituksia voidaan asettaa kohdasta ”Asetukset” -> ”Yleiset” -> ”Rajoitukset” -> ”Ota rajoitukset käyttöön”. Tämä asetus voi vaihdella iPad:n mallin mukaan. Pelien lisäsisältöjen ostamisen voi estää

poistamalla käytöstä "Ostot ohjelmissa" -kohta. Myös kameran poiston voi tehdä asetuksia säätämällä.

Luomalla käyttäjätilin (Apple- tili iOS -laitteisiin ja google-tili Android -laitteisiin) on mahdollista hallita laitteiden sovelluksien käyttöä.

5.2.2 Digitaalisten sovelluksien asetukset

Digitaalisten sovelluksien asetuksia säätämällä vanhemmat voivat tehdä sovelluksista turvallisempia lasten käyttöön. Useimpien sovelluksien perusasetukset sallivat sen, että sovelluksen käyttäminen on julkista ja kaikki sovellukseen ladattava tieto näkyy kaikille käyttäjille.

- **TikTok**

Kun TikTok -sovellukseen kirjautuu ensimmäisen kerran, niin tilistä luodaan automaattisesti julkinen. Oman profiilin asetuksista muuttamalla tilin saa yksityiseksi, jolloin käyttäjä voi hyväksyä henkilöt, jotka voivat katsoa hänen videoita. Asetuksista voi myös määrittää, keillä on oikeus kommentoida käyttäjän videoita. Näillä asetuksilla voidaan osittain suojautua ilkeiltä ja epämiellyttäviltä kommenteilta. (TikTok, n.d.)

Käyttäjätilin muuttamisella yksityiseksi varmistetaan se, että TikTokin sisältö jaetaan vain ihmisille, joille käyttäjä haluaa sen näkyvän. Kuva 10 mukaisesti tili muutetaan yksityiseksi seuraavalla tavalla: profiili-> (yläkulman kolmen pisteen kuvake)->yksityisyys->yksityinen käyttäjätili päälle

Kuva 10. Käyttäjätilin muuttaminen yksityiseksi TikTokissa



TikTokin oletusasetuksena on, että kuka tahansa saa kommentoida videoita, reagoida niihin ja tehdä niistä duettoja. Asetuksia muuttamalla voidaan määritellä henkilöt, joilla on oikeus tehdä edellä mainittuja asioita. Asetuksien muuttaminen: profiili-> (yläkulman kolmen pisteen kuvake)->yksityisyys->Ketkä voivat lähettää sinulle yksityisviestejä/Ketkä voivat parsia videoita/Ketkä voivat duetoida videoita/Ketkä voivat kommentoida videoita -> kaverit

Kuva 11. Kommentoinnin ja viestien asetukset TikTokissa



Roskaviestien ja loukkaavien viestien suodatuksen voi myös asettaa päälle halutessaan.

Asetuksien muuttaminen: profiili-> (yläkulman kolmen pisteen kuvake)->yksityisyys->kommenttisuodattimet-> asetus päälle

Kuva 12. Roskaviestien ja loukkaavien viestien esto TikTokissa



Oletusarvoisesti TikTok antaa käyttäjien ladata muiden tekemiä videoita ja jakaa niitä eteenpäin. Asetuksia muuttamalla käyttäjä voi estää muita tallentamasta hänen videoitaan omille laitteilleen. Asetus ei estä käyttäjää itseään lataamasta omia videoita ja jakamista muille käyttäjille. Asetus tapahtuu seuraavalla tavalla: Asetuksien muuttaminen: profiili-> (yläkulman kolmen pisteen kuvake)->yksityisyys->Salli videoidesi lataus->Pois

Kuva 13. Videoiden lataamisen estäminen muille käyttäjille TikTokissa



TikTokissa on myös ominaisuus, perheen turvavila, jonka avulla vanhemmat voivat rajoittaa ruutu-aikaa sekä viestien vastaanottamista ja lähettämistä. Lisäksi saa käyttöön rajoitetun näkymän, joka poistaa sopimatonta sisältöä, joka ei välttämättä sovellu lapsille. Jotta nämä kaikki rajoitukset saa käyttöön, niin vanhemman täytyy luoda oma tili, joka yhdistetään lapsen tiliin. (Tillmann, 2020)

TikTokin Family Safety Mode eli perheturvallisuustila otettiin käyttöön helmikuussa 2020 Iso-Britanniassa ja muihin maihin se levitettiin vähän myöhemmin. Perheturvallisuustilassa vanhemmat tai huoltajat voivat nyt kytkeä asetuksista päälle ”teini-ikäiset”, mikä estää heitä muuttamasta asetuksia ilman aikuisen osallistumista. Perheturvallisuustilassa pyritään suodattamaan pois alaikäisille sopimatonta sisältöä sovelluksessa, minkä lisäksi vanhemmat voivat rajoittaa lastensa ruutu-aikaa ja poistaa kokonaan viestitoiminnot. (TikTok, n.d.)

Lasten kanssa kannattaa keskustella, mitä videoilla julkaistaan eli esimerkiksi, kuinka paljon näytetään omaa kotia ja perhettä, sillä TikTok -videoita jaellaan paljon YouTube:ssa ja Instagramissa eli ne leviävät helposti TikTok -sovelluksen ulkopuolelle. (Lehtinen, 2019)

- **WhatsApp**

WhatsApp asetusten avulla on mahdollista hieman parantaa lapsen tietoturva sovelluksen käytössä.

Asetuksia voi muuttaa niin, että vain puhelimen yhteystiedoissa olevat ihmiset voivat lisätä puhelimen käyttäjän WhatsApp -ryhmiin. Asetus tehdään seuraavalla tavalla: Asetukset->Tili->Tietosuoja->Ryhmät->Yhteystiedot

Kuva 14. Yhteystietojen asetukset WhatsAppissa



Asetuksista kannattaa myös määrittää, että lapsen profiiliin ja tilan näkevät vain yhteystiedot.

WhatsAppissa on sijaintitieto, jonka avulla käyttäjä voi jakaa Live-sijaintinsa muille käyttäjille reaaliajassa. Asetuksista voi estää WhatsApp -sovellusta jakamasta sijaintitietoa kenellekään keskusteluissa. Sijaintitieto estetään asettamalla: Asetukset->Tili->Tietosuoja->Livesijainti->Estä

Kuva 15. Sijaintitiedon estäminen WhatsAppissa

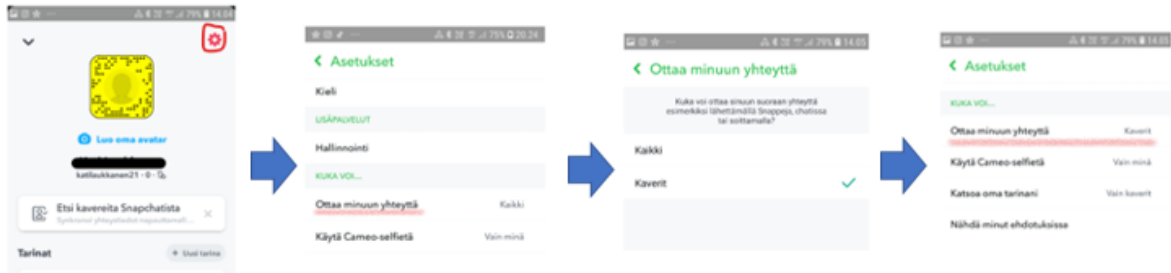


- **Snapchat**

Snapchatissa voidaan muutamilla asetuksilla ja toiminnoilla parantaa yksityisyyttä ja sovelluksen turvallista käyttöä.

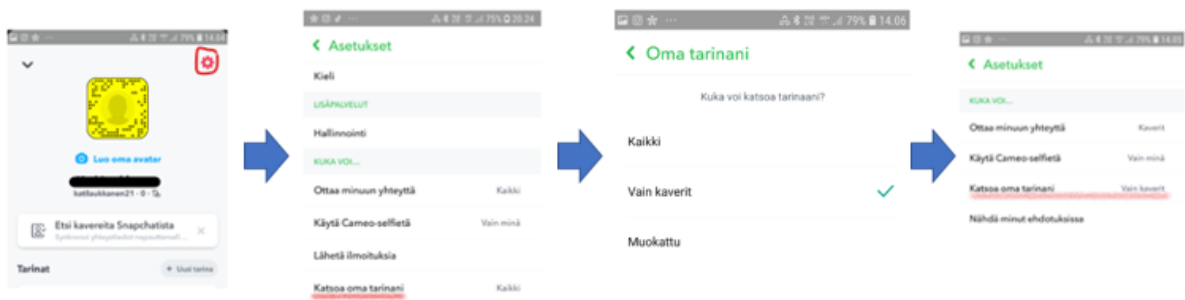
Kuva 16 näkyy, miten yksityisasetuksia voi muuttaa niin, että käyttäjä saa vain snapchatteja omilta lisätyiltä kavereilta. Asetuksista asetetaan profiilipainike-> Kuka voi ottaa minuun yhteyttä -> valitse kaverit

Kuva 16. Kuka voi ottaa yhteyttä -asetukset Snapchatissä



Kuva 17 näyttää, miten yksityisasetuksia voi muuttaa niin, että käyttäjä voi määrittää, kuka näkee käyttäjän tarinoita. Asetuksista asetetaan profiilipainike -> Kuka voi katsoa oma tarinani -> valitse kaverit

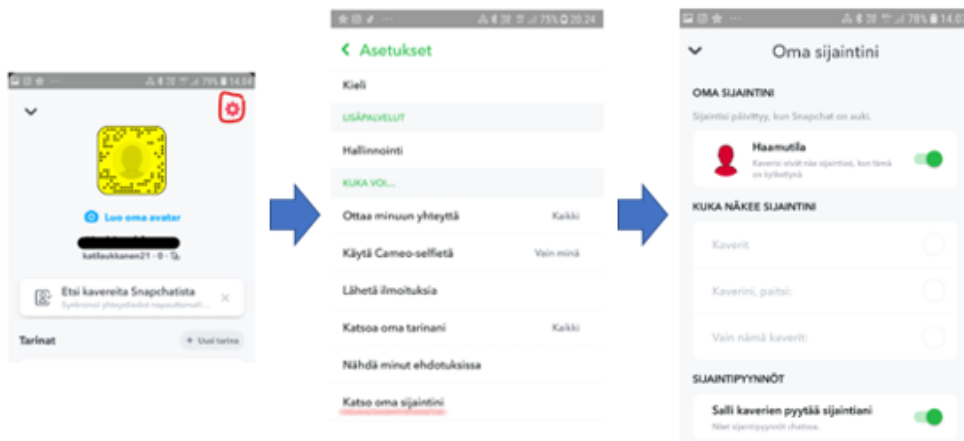
Kuva 17. Kuka voi katsoa tarinani -asetukset Snapchatissä



Kuva 18 esitetään, miten asetuksia määrittelemällä voit estää paikkasijainnin näkymisen snap-kartalla. Asetuksista asetetaan profiilipainike -> Kuka voi katsoa oma sijaintini

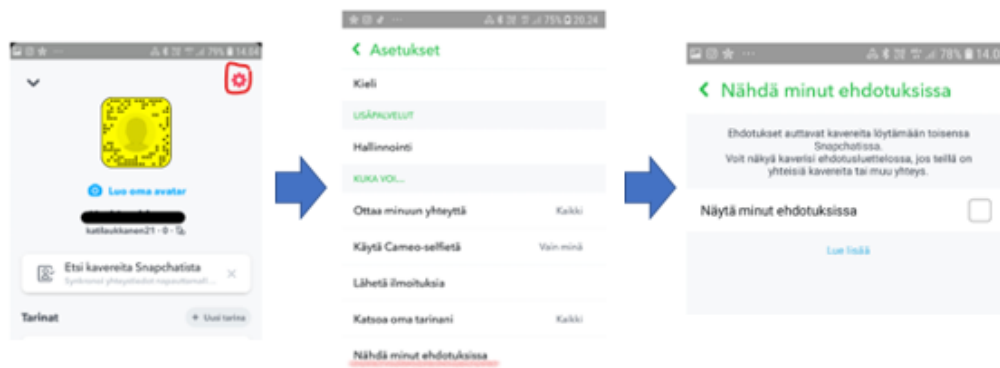
Asetuksista voi määrittää, että kukaan ei voi nähdä sijaintiasi, mutta kaverit voi pyytää sijaintiasi halutessaan

Kuva 18. Kuka voi nähdä sijaintisi Snapchatissä



Näytä minut ehdotuksissa -asetuksen ollessa aktiivinen, käyttäjä näkyy suuremman Snapkäyttäjäjoukon kaveriehdotuksissa. Tähän kuuluvat esimerkiksi kaikkien kaverien kaverit ja kaikki, joiden kanssa he ovat olleet ryhmächatissa. Kuva 19 nähdään, että asetuksista asetetaan profiilipainike -> Kuka voi nähdä minut ehdotuksissa

Kuva 19. Kaveriehdotus -asetukset Snapchatissä



Snapchat sisältää myös ominaisuuden, missä voi raportoida ylläpidolle esimerkiksi asiattomasta sisällöstä tai jos häiriköi/lähetää sopimattomia viestejä. Käyttäjä voi myös poistaa/estää kavereita, joiden kanssa ei halua sovelluksessa olla tekemisissä.

- **Youtube**

Digitodayn artikkelissa (Kärkkäinen & Linnake, 2017) kerrottiin, että vaikka Youtube yrittää valvoa sisältöä, jota palveluun ladataan, siellä on julkaistu tuhansia videoita, jotka päällepäin näyttävät olevan lasten suosimia animaatioversioita, mutta todellisuudessa sisältävätkin ahdistavaa ja raakaa sisältöä. Videot ovat pääasiassa englanninkielisiä, mutta samanlaista materiaalia on löytynyt myös suomenkielisenä. Suurin osa videoista on tehty vitsimielessä viihdyttämään aikuisia, mutta lapset saattavat vahingossa nähdä videot selatessaan Youtubesta lasten materiaalia. Osa videoista on tehty ihan tarkoituksella lasten säikäyttelemistä varten.

Youtuben blogissa (Youtube team, 2020) kerrotaan, että Youtube on vuodesta 2017 lähtien pyrkinyt karsimaan väkivaltaista sisältöä palvelustaan tekoälyn avulla. Lisäksi tekoäly on etsinyt palvelusta videoita, jotka sisältävät vihapuhetta. Youtube on alkanut käyttää tekoälyä rajoittamaan automaattisesti alaikäisille sopimattomia videoita. Videot merkitään k18-leimalla ja videoita pääsee vain katsomaan kirjautuneena käyttäjänä, joka on yli 18-vuotias.

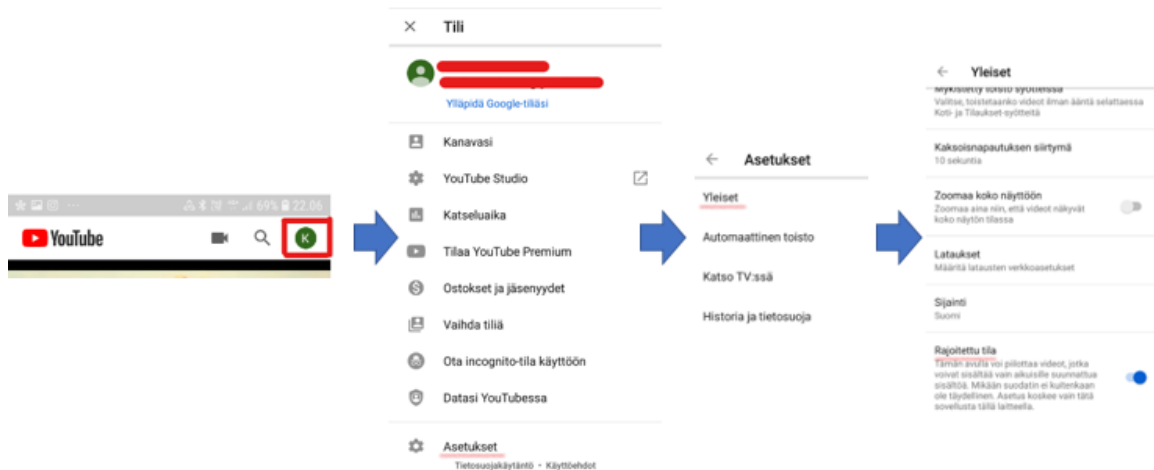
Youtubesta on mahdollista asettaa päälle ”Rajoitettu tila” -asetus, joka torjuu suuren osan pahimmasta materiaalista, jotka eivät sovi lapsille, mutta täytyy huomioida, että se ei ole mikään 100-prosenttinen varma suodatustapa. Asetus toimii selain- ja laitekohtaisesti, joten se on asetettava jokaisessa laitteessa ja selaimessa, jota lapsi käyttää, erikseen. Youtube -nettisivulla rajoitettu tila voidaan ottaa käyttöön sivun alalaidasta.

Kuva 20. Rajoitetun tilan asettaminen Youtubessa



Mobiilisovelluksella (Android) rajoitettu tila otetaan käyttöön valitsemalla Youtube -sovelluksesta oma tili > asetukset > yleiset > rajoitettu tila päälle.

Kuva 21. Rajoitetun tilan asetus Youtubessa mobiilisovelluksella



Youtubessa on julkaistu vuoden 2019 alkupuolella erillinen lapsille suunnattu Youtube Kids -palvelu, josta on tarjolla iOS- sekä Android -versiot. Selaimessa palvelua voi käyttää menemällä osoitteeseen [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids). Palveluun on mahdollista luoda jokaiselle lapselle oma profiili ja asettaa sisältö- ja aikarajoituksia jokaiselle profiilille erikseen. Palvelusta on mahdollista myös nähdä hakuhistoria. Google on suositellut lasten puhelimeen ja tablettiin Youtube Kids -sovellusta raa'an sisällön välttämiseksi. Toki tämäkään palvelu ei ole ihan aukoton ja lapsi voi nähdä ikäänsä nähden sopimatonta sisältöä. (Youtube Kids, n.d.)

5.2.3 Rajoitusohjelmat

- **Turvapaketti**

Operaattoreilta (Elisa, 2020) ja erilaisilta tietoturvaratkaisuja valmistavilta yrityksiltä, kuten F-secure, on saatavilla puhelimiin, tabletteihin ja koneille on turvapaketteja, jotka ensisijaisesti suojaavat laitteita viruksilta ja haitallisilta ohjelmilta, mutta niiden lisäksi turvapaketin avulla voidaan turvata ja hallita myös lasten laitteiden käyttöä.

Turvapaketissa on saatavilla työkalu, josta operaattorit käyttävät nimeä Perhesäännöt ja sen avulla voidaan lapsen laitteeseen asettaa aikarajoituksia, hallita sovelluksia, estää haitallista sisältöä ja paikantaa lapsen laite (Elisa, 2020):

- Aikarajoitus -toiminnon avulla voidaan säätää laitteen ruutuaikaa, milloin laite ja laitteen sovellukset ovat käytettävissä. Ruutuajan pituus voi vaihdella 15 minuutista 24 tuntiin ja arkipäiville sekä viikonlopuille voidaan määritellä eri ruutuajat. Toiminnon avulla voidaan myös määrittää, milloin eri sovellukset ovat kokonaan pois käytöstä, esimerkiksi niin, että lapsi ei voi käyttää pelejä ja nettisovelluksia lainkaan klo 21-08.
- Sovellusten hallinta -toiminnon avulla voi nähdä, mitä sovelluksia laitteelle on asennettu, estää tai sallia sovelluksien käyttöä ja valita mille sovelluksille valitaan aikarajoituksia.
- Sisällön esto -toiminnon avulla laitteelle voidaan valita oletusprofiili käyttäjän iän mukaan ja se estää laitteella pääsyn haitallisille nettisivustoille, jotka eivät sovi käyttäjän ikäprofiiliin.
- Etsintätoiminnon avulla voidaan jäljittää laitteen sijainti. Puhelimessa myös toiminnon avulla voidaan kytkeä äänet päälle etäyhteyden avulla tai lukita puhelin. Katoamistapauksessa on myös mahdollista tyhjentää tiedot toiminnon avulla.

- **Ruutuaika/lapsilukko -sovellukset**

Puhelimiin, tabletteihin ja tietokoneisiin on saatavilla useampia sovelluksia, joilla voidaan rajoittaa sisältöä ja käyttöaikaa. Osa sovelluksista ovat ilmaisia, osa maksullisia. Esimerkkinä mainitsen tässä kehitetyt sovellukset Family Linkin, KidLoggerin ja Norton Family Premierin.

Family Link on ilmaissovellus, joka toimii Chrome -järjestelmällä, Android -laitteilla ja iOS -laitteilla, joissa on versio 11 tai uudempi. Lapselle luodaan google -tili ja vanhemmat voivat hallinnoida tiliä family link -sovelluksen avulla. Family Linkin avulla vanhemmat voivat esimerkiksi hyväksyä lapsen lataukset, hallita erilaisia asetuksia, asettaa laitteen käyttöaikarajoituksia ja nähdä lapsen laitteen sijainti. (FamilyLink, n.d.)

Norton Family Premier on maksullinen sovellus, jolla voidaan hallinnoida Windows-, iOS- ja Android -laitteita. Norton Family Premierin avulla voidaan estää sovelluksien ja sivustojen käyttöä, asettaa aikarajoituksia, nähdä millä sivustoilla lapset vierailevat, mitä hakuja lapset tekevät ja mitä youtube-videoita he katselevat. Vanhempien on mahdollista saada esimerkiksi viikoittain yksityiskohtainen raportti sovelluksesta, mitä lapset laitteellaan touhuavat. Jos lapsi yrittää mennä estetyille sivustoille, siitä tulee myös hälytys vanhemman sähköpostiosoitteeseen. (Norton, n.d.)

KidLogger on yksi tehokkaimmista sovelluksista, jonka avulla lapsen toimintaa eri laitteissa voidaan valvoa. Sovellus on saatavilla sekä Android-, Windows- että iOS-laitteisiin. KidLogger tallentaa kaiken: mikä on lapsen sijainti, millä nettisivustoilla ja sovelluksissa hän vierailee, mitä ohjelmia hän käyttää, mistä ottaa kuvakaappauksia, mitä lapsi kirjoittaa ja kenen kanssa viestii. Sovelluksesta on saatavilla ilmainen ja maksullinen versio. Ilmainenkin versio on hyvä, mutta se tallentaa vain osan tiedoista. Maksullisissa versioissa voi seurata paremmin kenen kanssa lapsi on jutellut niin puhelimesta, tekstiviesteillä, Facebookissa ja Skypessä.

(KidLogger, 2011-2016)

5.3 Kiusaamiseen, häiriköintiin ja ahdisteluun puuttuvat toimenpiteet

Aikuisilla on velvollisuus puuttua lasten tekemiin ja lapsiin kohdistuvaan pahoinpitelyyn sekä kiusaamiseen ja yrittää aktiivisesti löytää keinoja, joilla kiusaamista ja väkivaltaa saadaan vähennettyä. Täytyy myös huomioida, että väkivaltaa eivät ole pelkästään fyysiset kontaktit vaan myös henkinen pahoinpitely, kuten esimerkiksi halventamistarkoituksessa kuvatut ja sosiaalisessa mediassa jaetut videot. Enää me emme voi vain puhua pelkästään kiusaamisesta, koska jos lasta potkitaan, hakataan ja nöyrytetään, se ei ole kiusaamista vaan raakaa väkivaltaa.

Aikuisten pitäisi pyrkiä selvittämään, onko lapseen kohdistuva kiusaaminen toistuvaa ja tarkoituksellista sekä opettaa lasta suojautumaan loukkaavalta käytökseltä. Aikuisen täytyy olla myös lapsen tukena ja rohkaista kertomaan ikävätkin asiat välittömästi. Iltalehden artikkelissa (Taleva, 2020) Sosiaalipsykologi ja MLL:n lasten ja nuorten auttavan puhelin- ja nettipalveluiden päällikön Tatjana Pajamäen mukaan yhteistä usealle kiusatulle ja väkivaltaa kokeneelle on se, että he pelkäävät kertoa tapahtumista aikuisille. Koulukiusatuilla on myös

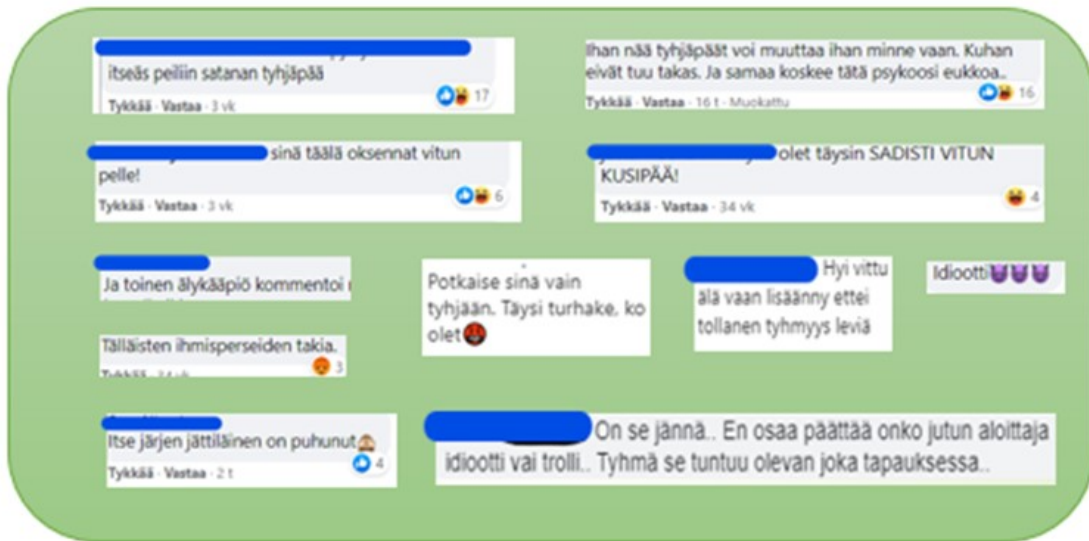
kokemuksia siitä, ettei heitä uskota aikuisten ja koulun henkilökunnan toimesta, vaan heitä on ohjeistettu olemaan välittämättä ja kestämaan tilanne. Aikuisten tehtävä on huolehtia, että lapsilla on turvallinen kasvuympäristö niin perheissä kuin kouluissakin. Koulu on lapselle ja nuorelle paikka, mistä hän ei voi paeta ja missä hän viettää suuren osan elämästään. Jos lapsi elää väkivaltaisessa perheessä, aloitetaan kiireellinen toiminta lapsen hyvinvoinnin edistämiseksi, näin pitäisi kouluissakin toimia, sillä lasta ei saa missään tapauksessa jättää elämään kiusaamisen ja väkivallan alle. Pajamäki teroittaa, että kaikille fyysistä ja henkistä väkivaltaa kokeneille lapsille ja nuorille täytyy tarjota apua asian käsittelyyn sekä arvioida lapsen vointi tai tilanne. Kouluissa vastuuhenkilöitä ovat luokanopettajat ja koulukuraattorit. Apua kiusaamiseen saa myös tarvittaessa nettipoliiseilta, sosiaaliviranomaisilta ja auttavista sovelluksista. (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2020)

5.3.1 Aikuisten esimerkki

Kiusaamisen ehkäisemässä ei ainoastaan riitä vanhempien kiinnostus lapsistaan, lasten kiusaamiseen puuttuminen kouluissa ja kotona sekä lasten käyttämien laitteiden/sovellusten tarkkaileminen, vaan yksi jopa tärkeimmistä asioista on aikuisten oma esimerkki omille lapsilleen sekä muille lapsille. Totuus on, että kiusaaja ottaa mallia myös aikuisista. Eräs nuori koulukiusaaja kertoi, että mallin kiusaamiselle hän on saanut harrastuskavereidensa vanhemmilta, jotka olivat selkeästi ilmoittaneet, että eivät pidä lapsensa harrastuskaverista.

Sosiaalisilla kanavilla näkee miten törkeästi aikuiset käyttäytyvät julkisissa keskusteluissa. Kuva 22 olen kerännyt aikuisten kommentteja yleisiltä keskustelukanavilta, joita ovat esimerkiksi Facebookin erilaiset ryhmät ja instagram. Nämä kaikki keskustelut ovat julkisesti nähtävillä kaikille käyttäjille (myös lapsille/nuorille), jotka kuuluvat ryhmiin tai seuraavat instagramissa sivuja, joissa keskusteluja käydään.

Kuva 22. Aikuisten kommentteja sosiaalisessa mediassa



Ihmiset, jotka kommentoivat ryhmiin, esiintyvät ihan täysin omilla nimillään ja kasvoillaan. Kommentoijien profiileja tarkastellessa tein myös huomioita, että siviilisäädyllä, koulutustasolla tai asuinpaikalla ei ole mitään merkitystä kommentoitiin. Kommentoijista löytyy niin sinkkuja, perheellisiä, isovanhempia, asianajajia, lääkäreitä ja rekkakuskejakin.

Monet ilkeitä kommentteja kirjoittaneet perustelevat kommentointejaan sananvapaudella. Euroopan unionin perusoikeuksiin ja Suomen peruslakiin kuuluu kansalaisten sananvapaus. Suomen perustuslaki (Suomen perustuslaki 1999/731, luku 2 § 12) määrittelee sananvapauden seuraavasti: ”Jokaisella on sananvapaus. Sananvapauteen sisältyy oikeus ilmaista, julkistaa ja vastaanottaa tietoja, mielipiteitä ja muita viestejä kenenkään ennakolta estämättä. Tarkempia säännöksiä sananvapauden käyttämisestä annetaan lailla.”

Lailla voidaan rajoittaa sananvapauden käyttöä ja rikoslaissa (Rikoslaki 1889/39, luku 24 § 9) tarkennetaan sananvapautta kunnianloukkauksen osalta: ”Joka esittää toisesta valheellisen tiedon tai vihjauksen siten, että teko on omiaan aiheuttamaan vahinkoa tai kärsimystä loukatulle taikka häneen kohdistuvaa halveksuntaa, taikka muulla tavalla halventaa toista, on tuomittava kunnianloukkauksesta sakkoon.”

Ylen haastattelema (Aro, 2014) viestintäoikeuden professori Päivi Tiilikka sanoo, että valheiden, loukkaavien tietojen, vihjausten esittämisestä ja halventamisesta voi saada

oikeudessa tuomion. Nimittely lasketaan myös lain tarkoittamaan ”muunlaiseen halventamiseen”, jolloin siitäkin voidaan tuomita. Esimerkiksi huorittelu, hulluksi ja sadistiksi nimittely voi johtaa korvauksiin. Mielenterveyden julkinen arviointi voidaan katsoa olevan valheellista tiedon tai vihjauksen esittämistä, joten esimerkiksi hulluksi tai idiootiksi nimittelystä voidaan tuomita myös korvauksiin, huolimatta siitä, vaikka nimittelyn kohde olisi ollut psykiatrisessa hoidossa. Julkinen tieto hoidosta ei oikeuta ketään haukkumaan asiasta. Jos joku on nähnyt jonkun olevan psykiatrisella lääkäriellä ja levittää tätä tietoa eteenpäin julkisesti, niin kyseessä on yksityiselämää loukkaava tiedon levittäminen. Julkinen toive toisen henkilön kuolemasta voidaan laskea laittomaksi uhkaukseksi tai kunnianloukkaukseksi. Sosiaalisen median keskusteluista ei vielä ole paljon tuomioita kunnianloukkauksista jaettu, mutta perinteisen median kunnianloukkauksista on tehty oikeudessa useita päätöksiä ja annettu tuomioitakin.

Sananvapaus kuuluu demokraattiseen yhteiskuntaan ja mielipiteet sekä ilmaisut voivat olla provosoivia ja loukkaavia, kunhan ei ylitetä sitä, mikä on yleisesti hyväksyttävää.

Sananvapaus ei tarkoita missään tapauksessa sitä, että mitä tahansa saa sanoa. Jokaisen täytyy muistaa, että sananvapauteen kuuluu vastuu.

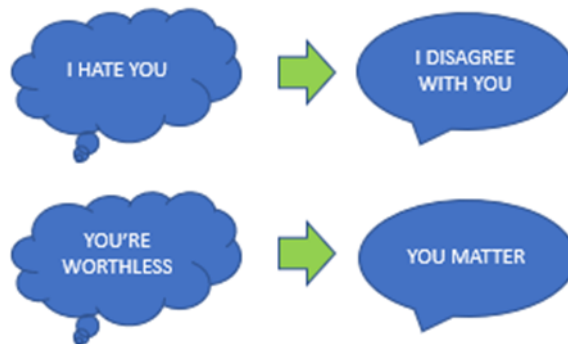
5.3.2 Loukkaukset suodattava fontti

Nettikiusaaminen on yleistä erityisesti nuorten keskuudessa ja monet tahot ovat ryhtyneet etsimään keinoja sitä vastaan. Vihapuhetta on esimerkiksi yritetty seuloa sosiaalisessa mediassa ja muualla verkossa tekoälyn avulla. Digitaalisiin palveluihin ja ohjelmistoihin keskittyvä TietoEVRY ja Lasten ja nuorten säätiö tekevät yhteistyötä ja kehittelevät innovatiivisia ratkaisuja nettikiusaamista vastaan, koska he haluavat tehdä digiympäristöstä turvallisempaa kaikille käyttäjille. Tarkoituksena on etsiä keinoja nettikiusaamisen ja syrjinnän vähentämiseen digitaalisissa kanavissa, jotta yhteiskunnan hyvinvointi lisääntyisi. Eräs yhteistyössä tehty projekti oli The Polite Type -hanke eli kiusaamisen vastainen fontti, joka hyödyntää tekoälyä. Projektiin osallistui nuoria, joista yli 65 prosenttia ilmoitti törmänneensä nettikiusaamiseen. Projektissa järjestettiin työpajoja nuorten kanssa ja nuorten jakamia kokemuksia käytettiin pohjana sanastolle, jonka tuloksena syntyi uusi ”The Polite Type” -fontti yhdessä Great Apes -digistudion kanssa. The Polite Type -hankkeessa mukana ovat olleet myös Yhdenvertaisuusvaltuutetun ylitarkastaja Michaela Moua,

tutkijataustainen monimuotoisuuskonsultti Jonna Louvrier sekä työelämän monimuotoisuutta edistävä Inklusiiviyhteisö. Luovana kumppanina projektissa oli mukana TBWA\Helsinki. Toimiston executive creative director Mikko Pietilän mukaan ajatus fontista lähti liikenteeseen siitä, että miten voidaan puuttua nettikiusaamiseen ja sosiaalisen median käyttämiseen, jossa käyttäjillä näyttää unohtuvan yhä useammin käytöstävät. (Ylä-Anttila, 2020)

The Polite Typessä fonttiedoston oma koodi tunnistaa tekoälyn avulla tiettyjä sanoja sekä ilmaisuja ja vaihtaa haukkumasanat neutraaliin versioon tai estää koko sanan käytön.

Kuva 23. The PoliteType -fontin toiminta



Kuva 23 näytetään miten The Polite Type -fontti toimii. Esimerkiksi "I hate you" korvataan "I disagree with you" -ilmaisulla ja "You're worthless" muutetaan muotoon "You matter". Ideana on, että kirjoittaja saa samalla suoran palautteen käyttämistään haukkumasanoina ja ilmaisuista ja kirjoittajalle opetetaan samalla teknologian vastuullista käyttöä. Hankkeeseen etsitään muiden organisaatioiden ja kehittäjien apuja, jotta se saataisiin käännettyä useammille kielille ja leviäisi sosiaalisen median alustoille. Ensimmäisenä The Polite Type tuodaan opettajien ja oppilaiden käyttöön kansainvälisessä HEI Schools - varhaiskasvatusverkostossa. Fontti ei yksistään estä nettikiusaamista, vaan on yksi tapa lisätä keskustelua nettikiusaamisesta ja haastaa mukaan muita tahoja kehittämään uusia keinoja kiusaamisen estämiseksi. (Ylä-Anttila, 2020)

5.3.3 KiVaKoulu -ohjelma

Kouluilla ei ole tällä hetkellä tehokkaita keinoja ja työkaluja tunnistaa oppilaidensa välistä nettikiusaamista, mutta kouluilla on velvollisuus puuttua oppilaidensa väliseen kiusaamiseen, vaikka se tapahtuisi vapaa-ajalla ja sosiaalisessa mediassa. Koulujen yksi kiusaamiseen puuttuva keino on KiVaKoulu -ohjelma. Yle uutisten julkaisemassa artikkelissa (Kurki & Munukka, 2019) kerrotaan, että KiVaKoulu on kiusaamisen vastaiseen toimintaan kehitetty toimenpideohjelma, jonka tavoitteena ovat kiusaamisen ennalta ehkäiseminen, tehokas puuttuminen kiusaamiseen ja jatkuva seuranta. Ohjelman kehitys aloitettiin vuonna 2006 Turun yliopistossa ja sen kehityksen taustalla on vuosikymmenten tutkimustieto kiusaamisesta ja sen mekanismeista. Hankkeessa mukana olivat Psykologian laitos, Oppimistutkimuksen laitos sekä Opetus- ja kulttuuriministeriö. (KiVa, n.d.). Kaikilla Suomen kouluilla oli mahdollisuus ottaa KiVa -ohjelma käyttöön maksutta vuosina 2009–2011, jolloin siihen liittyi noin 90 prosenttia peruskouluista. Tämän jälkeen otettiin käyttöön lisenssimaksut, jonka jälkeen moni koulu lopetti ohjelmassa ja tällä hetkellä mukana on hieman alle puolet peruskouluista. KiVa -ohjelman vaikutusta kiusaamiseen on tutkittu myös ohjelmaan riippumattomien tahojen tekemien tutkimuksien avulla ja siitä on saatu näyttöjä, että ohjelma olisi vähentänyt kiusaamista Suomen kouluissa. (KiVa n.d.). Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen tehtyjen Kouluterveyskyselyjen koulukohtaisten tuloksien perusteella kiusaamisluvut ovat korkeita myös useassa niissä kouluissa, joissa KiVa -ohjelma on käytössä. THL:n vuonna 2019 teettämän kouluterveyskyselyn (Helakorpi & Ikonen, 2019) mukaan 6-8% peruskoulun oppilaista kokee tulleensa kiusatuksi kerran viikossa. KiVaKoulu -artikkelissa (Kurki & Munukka, 2019) sanottiin, että kiusatuilta ja heidän vanhemmiltaan saatujen palautteiden mukaan, KiVa -ohjelma on tehoton ja jopa lisää kiusaamista, koska kiusaamista vähäteltäisiin koulun henkilökunnan toimesta. Koulujen henkilökuntaa haastatellessa on tullut esiin, että KiVa -ohjelma saattaa toimia lievempien kiusaamistilanteiden ratkomisessa, muissa tapauksissa tarvitaan järeämpiä keinoja. Koulukiusaamiseen perehtynyt THL:n erikoistutkija Nina Halme sanoo, vakavampien kiusaamistapausten ratkomiseen Suomessa ei ole tarpeeksi keinoja, koska pelkästään kiusaamiseen puuttuminen ei auta, vaan tarvitaan myös muuta yksilöllistä tukea sekä kiusatulle/uhriksi että kiusaajalle/rikoksen tekijälle.

Kuva 24. Kokemuksia KiVa -koulusta (Kurki & Munukka, 2019)



Kuva 24 näemme parin koulukiusatun kokemukset KiVaKoulu -ohjelmaan kuuluvasta selvittelykeskustelusta, johon ovat osallistuneet kiusattu ja kiusaaja/kiusaajat yhdessä. Artikkelissa (Kurki & Munukka, 2019) mainittiin, että lukuisa määrä näistä keskusteluista ovat olleet traumaattisia kokemuksia kiusatulle, koska kiusaajat ovat tulleet keskusteluun yhdessä ja kiusattu on ollut yksin heitä vastassa. Kiusaajat ovat saattaneet valehdella ja kiusattu ei ole uskaltanut kertoa kiusaajan läsnä ollessa totuutta kiusaamisesta ja kiusaaminen on jatkunut keskustelun jälkeen entistä pahempaan.

Iltalehden julkaisemassa artikkelissa (Kilpeläinen, 2020) kerrottiin, että kiusaamistapauksissa useammat koulut järjestävät sovittelutilaisuuksia kiusatun/uhrin ja kiusaaja/rikoksen tekijän kesken, mutta sovittelu vaatii kaikkien osapuolten suostumuksen. Esimerkiksi jos kiusaaja/rikoksen tekijä tai hänen huoltajansa kieltäytyy sovittelusta, uhrin pitää hakea mahdollisia korvauksia siviilioikeuden kautta, joka on taloudellinen riski, koska oikeudenkäynnit ovat kalliita. Oikeusjärjestelmämme on tässä tapauksessa todella huonosti toimiva järjestelmä.

5.3.4 Auttavat sovellukset ja nettipoliisi

Help.some on Suomen ainoa lapsille ja nuorille suunnattu ilmainen mobiilisovellus, josta lapsi saa tietoa ja tukea erilaisissa kiusaamis- ja häirintätapauksissa, seksuaaliseen ahdisteluun ja hyväksikäyttöön liittyvissä asioissa sekä muiden rikosasioiden selvittelyssä ja rikoksen uhreja koskevissa asioissa. Sovellus on kehitetty ja ylläpidetään yhdessä Pelastakaa Lapset ry:n, Helsingin poliisilaitoksen nettipoliisin ja Rikosuhripäivystyksen kanssa. Pelastakaa Lapset ry pyrkii muun muassa turvaamaan ja edistämään lasten asemaa ja

oikeuksia internetissä ja muussa digitaalisessa mediassa. Helsingin nettipoliisi pyrkii ennalta ehkäisemään rikoksia, madaltamaan kynnystä ottaa yhteyttä poliisiin ja puuttumaan nopeasti sosiaalisessa mediassa tapahtuviin rikoksiin. Rikosuhripäivystys tarjoaa käytännön neuvoja ja tukea rikoksen tai rikosyrityksen kohteeksi joutuneille, heidän läheisilleen ja rikosasiassa todistaville. Help.Some -sovelluksen tavoitteena on, että kun lapsi ottaa yhteyttä sovelluksen kautta, lasta ei jätetä yksin huolineen, vaan yritetään löytää mahdollisimman nopeasti lapselle apu ja ratkaisu vaikeaan tilanteeseen. Lapsi voi keskustella suoraan Pelastakaa Lasten ry:n sekä Rikosuhripäivystyksen päivystäjien kanssa ilman puhelinnumerokirjautumista. Sovelluksessa on chat -palvelu, jossa lasten kanssa keskustelevat järjestön työntekijät sekä koulutetut vapaaehtoiset aikuiset. Sovelluksesta löytyy myös kysy-vastaa-palvelu, jossa lasten kysymyksiin pyritään vastaamaan 48 tunnin kuluessa ja kysymyksiin vastaavat nettipoliisit sekä Rikosuhripäivystyksen ja Pelastakaa Lapset ry:n työntekijät. Sovelluksessa on saatavilla pikaoppaita, joissa neuvotaan erilaisten ongelmallisten tilanteiden ratkaisuisissa. (Pelastakaa Lapset ry, 2017)

Sosiaalisen median tutkija Suvi Uski perusti vuonna 2017 Someturva -sovelluksen (Someturva, n.d.) yhdessä kollegoidensa Minttu Salmisen ja Jenny Ronnun kanssa. Maksullinen Someturva on perustettu auttamaan sosiaalisessa mediassa tapahtuvan häirinnän uhreja ja palvelu on suunnattu kaikenikäisille. Palvelu käyttää hyväkseen tekoälyyn perustuvia työkaluja, joiden avulla tarjotaan sopivia työkaluja tilanteiden käsittelyyn ja ratkaisemiseen. Tekoälyn ohella myös sovelluksessa tulleet yhteydenotot ja tilanteet käydään läpi myös sosiaalipsykologien ja sosiaaliseen mediaan erikoistuneiden juristien toimesta. Someturvan merkittävämpiä asiakkaita ja yhteistyökumppaneita ovat tällä hetkellä F-Secure, Pelastakaa Lapset ry sekä Turun, Kauniaisten ja Karkkilan kaupungit.

5.3.5 Opetus- ja kulttuuriministeriön toimenpideohjelma

Tammikuussa 2021 Opetus- ja kulttuuriministeriö (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2021) julkisti laajan toimenpideohjelman kiusaamisen, väkivallan sekä häirinnän ehkäisemiseksi kouluissa ja oppilaitoksissa. Sisäministeriö, oikeusministeriö ja sosiaali- ja terveysministeriö ovat valmistelleet toimenpiteet ohjelmaan ja ne on tarkoitus toteuttaa istuvan hallituksen aikana. Ohjelman taustana ovat olleet hallitusohjelman kirjaukset lasten ja nuorten oikeudesta koskemattomuuteen sekä nollatoleranssista koulukiusaamiselle. Ohjelman toimenpiteet ovat seuraavat:

1. Tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistaminen varhaiskasvatuksessa; opetuksella pyritään torjumaan kiusaamista
2. Lainsäädäntöhanke turvallisen opiskeluympäristön turvaamiseksi; Rehtorit ja opettajat saavat laajempia valtuuksia puuttua kiusaamiseen, esim. rehtori voi määrätä jälki-istuntoja tai poistumaan luokkahuoneesta. Kiusaaja voidaan erottaa pariksi päiväksi koulusta ja ohjataan siksi aikaa oppilashuollon asiantuntijoiden luokse
3. Sitouttava koulu yhteisö; lisätään kouluihin kasvatuksellista henkilökuntaa, esim. koulupsykologit
4. Henkilöstön ja johdon koulutus; opettajille ja rehtoreille annetaan täydennyskoulutusta yksinäisyyden ja kiusaamisen ehkäisyyn ja työrauhaan liittyen
5. Kiusaamisen ehkäisyn sivusto, joka sisältää käytännön ohjeita ja konkreettisia toimenpiteitä koulun henkilökunnalle, oppilaille ja huoltajille
6. Oppimisyhteisöjen turvallisuuskulttuurin edistäminen
7. Sairaalaopetuksen kehittäminen niille oppilaille, joiden ongelmat yhteydessä kiusaamiseen ja ovat sairaalahoidossa esim. masentuneisuuden, itsetuhoisuuden takia
8. Kansallinen toimielin; tarkoituksena kehittää ja levittää menetelmiä, joilla torjutaan kiusaamista tai puututaan kiusaamiseen
9. Ankkuritoiminta, jossa ovat mukana myös poliisi, sairaanhoitaja, sosiaalityöntekijä ja nuorisotyöntekijä. Tarkoituksena on ennaltaehkäistä tilanteiden kärjistymistä, radikalisoitumista ja jengiytymistä.

10. Ennaltaehkäistään jengiytymistä; tuetaan ja edistetään myönteistä ryhmäytymistä puuttamalla häiriökäyttäytymiseen ja nuorisojengien syntymiseen
11. Kiusaamista koskevien säännösten täsmentäminen lukio- ja ammatillista opetusta koskevassa laissa
12. Toisen asteen oppilaitosten yhteisöllisen toimintakulttuurin edistäminen; vahvistetaan opiskeluhyvinvointia
13. Häirintäyhdyshenkilötoiminnan vahvistaminen korkeakouluissa; Riittävästi henkilöitä, joille kertoa häirinnästä tai kiusaamisesta
14. Nuorisotyön menetelmien ja toimintamallien jalkauttaminen kouluihin; Lisätään yhteistyötä nuorisotoimen kanssa

6 Johtopäätökset ja pohdinta

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on käsitellä lasten käytössä olevia suosituimpia digitaalisia laitteita ja sovelluksia sekä asetuksia, jotta käyttöä saadaan turvallisemmaksi. Työssä käsitellään digitalisaatiosta aiheutuvia etuja ja haittoja lapsille.

Nykyajan lapset ovat diginatiiveja ja useimmat vanhemmat sekä kasvatustieteen ammattilaiset alkavat tulla jo jäljessä lasten digitaidoissa ja vanhemmilla ei ole tietoa, mitä lapset osaavat ja tekevät laitteillaan ja sovelluksillaan. Työtä tehdessä tein huomioni, että digitaalisiin laitteisiin on saatavilla erilaisia ratkaisuja, millä parannetaan turvallista käyttöä. Vanhempien täytyy vain valita oman mieltymyksensä mukaan, mitä voisi lapsen käyttöön valita. Tarjolla on ilmaisia, että maksullisia ratkaisuja. Sovelluksista olisi käyttöön ottaessa hyvä tarkistaa turvallisuusasetukset, koska asetukset sallivat käyttäjän julkisen näkevyyden automaattisesti suuremmissa osassa sovelluksista. Tärkeää on huomioida myös, että ikäraja-asetuksen asettaminen laitteisiin ja sovelluksiin, ei välttämättä estä kaikkea lasten silmille sopimatonta materiaalia joutumasta lapsen näkyville.

Digitalisaation etuja ja haittoja tarkastellessa huomasin, että etuja on paljon. Olen huomannut itsekkin, kuinka paljon oma jälkikasvu on oppinut ja saanut iloa digitaalisten laitteiden parissa. Mediataidot ovat huikaita ja alle kouluikäinenkin osaa hurjasti englantia ja osaa lukea sekä kirjoittaa sujuvasti. Lapsilla on sosiaalista kanssakäymistä päivittäin

WhatsApp -puheluiden muodossa ja pelejä pelaten monen sadan kilometrin päässä asuvien serkkujen ja kavereiden kanssa. Lapset ovat myös pitäneet välillä videopuheluita isovanhempiensa kanssa. Koronakeväänä 2020 lapsille oli myös henkisen hyvinvoinnin kannalta tärkeää, että he saivat kommunikoida erilaisten sosiaalisten kanavien kautta kavereidensa ja isovanhempiensa kanssa, koska fyysisiä kontakteja piti välttää. Huomasin myös, että vaikka monen lapsen syntymäpäiväjuhlat jouduttiin perumaan, niin lasten luova ajatusmalli toi tilalle nopeasti virtuaalisynttäreiden vieton verkossa.

Vanhemmat ja kasvatusalan ammattilaiset (esimerkiksi neuvolan lastenhoitajat) ovat huolissaan lasten pelaamisen mahdollisista haitoista. Pelaamisesta voi olla myös hyötyä, riippuen siitä, mitä pelejä lapsi pelaa ja keiden kanssa. Tutkimusta tarvitaan myös lisää siihen, että siirtykö pelissä opitut tiedot ja tiedot todelliseen arkeen. Kasvattajien pitää osata katsoa ja tarkastella lasten pelaamia pelejä eri näkökulmista. Aina pelaamisen ei myöskään tarvitse olla hyödyllistä, koska jokainen tarvitsee rentoutumiskeinoja ja pelaaminen on yksi niistä asioista. Pelaaminen on parhaimmillaan leikkiä, sosiaalista kanssakäymistä, harrastus, perhettä yhdistävä toiminta ja hyödyllinen väline liikuntaan sekä oppimiseen. Pelaaminen voi myös innostaa lapsen tekemään pelejä itse. Pelien tekeminen vaatii koodaustaitoja, joille on nyt, että tulevaisuudessa kova kysyntä.

Digitalisaation aiheuttaman haittojen tapauksessa vanhemmilla on iso rooli. Vanhempien täytyy huolehtia, että lapsi voi turvallisesti käyttää laitteita ja sovelluksia. Vaikka työskentelen It-alalla ja tiedän digitaalisista laitteista jonkin verran, niin työtä tehdessäni opin paljon uutta turvallisuusasioista. Lasten turvallinen laitteiden ja sovellusten käytön turvaaminen vaatii vanhemmilta jonkin verran panostusta ja digitaitojen opettelemista. Tärkeää olisi laittaa edes jotain perusturvallisuusasetuksia kuntoon ja olla kiinnostunut, mitä lapsi tekee laitteilla.

Laitteiden käytön rajoittamista tärkeämpää kuitenkin olisi se, että keskustellaan lapsen kanssa aikarajoista, turvallisuudesta sekä mitä lapsi tekee ja kenen kanssa. Uhkista suurimpana itse pidän nettikiusaamista, joka voi jäädä jopa vuosiksi piiloon aikuisilta sekä kaikenlaista haitallista sisältöä, joka voi levitä hallitsemattomasti kanavissa, vaikka sitä yritetään estää tekoälyn ja fyysisten ihmisten voimin. Nettikiusaamisen ja haitallisen sisällön tunnistamiseen ei tällä hetkellä ole tehokkaita keinoja. Nettikiusaamiseen puuttumisen

keinotkin vaativat parantamista, koska KivaKoulu -ohjelma tällaisenaan ei ole tarpeeksi tehokas ja auttavat tahot sekä sovellukset saavuttavat murto-osan kiusaamisen uhreista.

Kouluyhteisön aikuisten pitäisi selkeästi viestiä, ettei kiusaamista hyväksytä yhteisössä ja aikuisten pitää puuttua tehokkaasti esille tuleviin kiusaamistapauksiin. Myös lasten vanhempien osallistaminen kiusaamisen vastaisiin toimenpiteisiin turvaa parempaa oppimisympäristöä lapsille, sillä jokaisen kouluyhteisöön liittyvän panosta tarvitaan kiusaamisen ehkäisemiseksi. Opettajan tehtävänä on opettaa lapsia ja jokaisella lapsella on oikeus opiskella turvallisessa ympäristössä. Kouluyhteisön on turvattava tällainen ympäristö jokaiselle opettajalle ja lapselle. Kiusaamista on myös se, että jos joku häiriköi opiskelutilannetta niin, että opettaja ei voi keskittyä omaan tehtäväänsä eli opettamiseen. Pahimmillaan tilanne kärjistyy niin, että opettajan koko aika menee vain tilanteen rauhoittamiseen ja lapset, jotka haluavat ja tarvitsevat opetusta, jäävät ilman sitä. Yksi häirikkö luokassa voi estää 20 lapsen opiskelun ja opettaja uupuu tilanteen aiheuttamasta väsymyksestä.

Kunnilla ja koulun rehtoreilla on iso vastuu tästä, että kouluyhteisöllä on työkaluja siihen, ettei koulussa kiusata ja jokainen kouluyhteisön jäsen voi suorittaa omia tehtäviään eli opettaja voi opettaa ja lapset opiskella. Aikuisten pitää huomioida, että apua kaipaa sekä kiusattu, että kiusaaja. Kiusattua ei saa missään nimessä väheksyä ja jättää selviämään kiusaamistilanteesta itsekseen. Kiusaajalle täytyy myös saada apua, sillä lapsi, joka voi hyvin, ei kiusaa toisia. Tärkeä kysymys kiusaajalle onkin, että ”Mikä on hätänä ja onko kaikki hyvin?”. Ennen kaikkea tarvitaan enemmän ennaltaehkäiseviä keinoja, koska vuosia kestäneet kiusaamistapaukset ovat kalliita yhteiskunnalle ja pahimmissa tapauksessa kärjistyvät kauhistuttaviin tapahtumiin, kuten Koskelan teinimurhassa (Lehtinen, 2021) kävi.

Opetus- ja kulttuuriministeriön tammikuussa 2021 julkaisemassa toimenpideohjelmassa (Opetus- ja kulttuuriministeriö, n.d.) on suunniteltu hyviä toimenpiteitä, esimerkiksi se, että kouluissa panostetaan turvallisen opiskeluympäristön edesauttamiseen ja lisätään kasvatuksellista henkilökuntaa, joka osaa tunnistaa ja auttaa kiusaamistapauksissa. Tärkeää mielestäni olisi myös lisätä esikouluissa ja kouluissa mediakasvatusta. Myönteisen ryhmäytymisen tukeminen lasten kohdalla on myös erityisen tärkeää, koska lapselle on itsetunnon kannalta tärkeää kuulua joukkoon ja tuntea, että hänellä on ympärillä ihmisiä,

jotka välittävät hänestä. Koulut voisivat ottaa tätä huomioon esimerkiksi luokkajakoa tehdessä, että jokainen lapsi saisi toivoessaan kaverinsa samaan luokkaan. Koulujen ja luokkien jatkuva kasvattaminen oppilasmäärältään isommaksi aiheuttaa mielestäni myös ongelmia, koska luokan opettaja ja muu henkilökunta ei yksinkertaisesti tunne hyvin lapsia ja eikä ehdi huomioimaan ja puuttumaan kaikkiin asioihin.

Toimenpideohjelmasta on mielestäni unohdettu pari asiaa; keinot, miten tunnistetaan paremmin sosiaalisissa kanavissa tapahtuva kiusaaminen, häirintä ja epäasiallinen käyttäytyminen ja se, että miten vanhemmat ja aikuiset saadaan mukaan kiusaamisen vähentämiseen lasten kesken. Lapsi ottaa mallia aikuisista ja jos aikuisten käyttäytyminen sosiaalisissa kanavissa on epäasiallista, se siirtyy helposti myös lapsille.

Aikuiset tarvitsevat myös ohjeistusta, mikä on asiallista käyttäytymistä sosiaalisissa kanavissa. Riittääkö pelkkä ohjeistus vai pitäisikö asiattomasta käytöksestä, toisten pilkkaamisesta ja uhkailusta sosiaalisessa mediassa jakaa rangaistuksia. Minua henkilökohtaisesti ihmetyttää ja kauhistuttaa ihmisten törkeät kommentit sosiaalisessa mediassa. Ihmettelen suuresti, kuinka moni näistä kommentoijista sanoisi samat asiat kasvotusten. Lapset ja nuoret, jotka näitä lukevat, ottavat mallia ja voivat pitää tätä ihan normaalina sosiaalisen median käyttäytymisenä ja eivät mahdollisesti itse käyttäessään samaa törkeää kommentointia tiedosta, että kommentointi onkin nettikiusaamista. Meidän jokaisen aikuisen pitäisi alkaa vakavasti miettiä omaa käyttäytymistämme ja mitä esimerkkiä haluamme antaa lapsillemme. Jos aikuinen kommentoi törkeyksiä sosiaalisen median kanaville, niin kuinka vakuuttavasti hän voi kieltää lasta/nuorta tekemästä samaa.

Sosiaalisen median sisällön tunnistamiseen tarvitaan myös ratkaisuja, joiden avulla esimerkiksi vanhemmat huomaisivat, jos lasta kiusataan sosiaalisissa kanavissa tai jos lapsi liikkuu epäilyttävillä sivustoilla. Ratkaisuna voisi olla tekoäly, joka kerää lasten käyttämistä laitteista ja sovelluksista dataa ja tekee vanhemmille hälytyksen, jos jotain epäilyttävää on käynnissä. Tällaista ratkaisua ainakin osittain on olemassa edellä esitetystä maksullisesta ruutuajanosovelluksessa, mutta tarjolla olisi hyvä olla ilmainen ja kehittyneempi tekoälyyn perustuva sovellus. Vanhemmat voivat hälytyksen saatuaan keskustella lapsensa kanssa tai lukea lasten saamia viestejä esimerkiksi puhelimesta. Olisikohan mahdollista, että tällainen ratkaisu ilmoittaa mahdollisesta kiusaamisesta, groomingista ja huumeasioista vanhemman

lisäksi jollekin kolmannelle osapuolelle, kuten nettipoliisille? Tässä herää myös kysymys siitä, että loukataanko jo lapsen yksityisyyttä, jos puhelinta aletaan tutkia, sillä laki viestintäsalaisuudesta kieltää vanhempia tutkimasta lapsensa puhelimen sisältöä. Toisaalta taas vanhemmat ovat vastuussa alaikäisestä lapsestaan ja hänen toiminnastaan, joten onko kuitenkin lapsen suojelemisen kannalta puhelimen tutkiminen sallittua. Ensisijaisesti pitäisi pyrkiä siihen, että lapsi kertoo ja näyttää puhelimensa sisällön itse.

Vaikka digitalisaatio tuo uusia haittoja ja niin itse uskon vahvasti, että enemmän siitä on kuitenkin hyötyä lapsille. Täytyy muistaa, että meidän lapsemme ovat fiksuja ja suuri osa lapsista osaa toimia järkevästi digimaailmassa. Mitä kaikkea meidän lapsemme vielä tulevat tekemään ja keksimään tekoälyn kehittymisen myötä? Meidän aikuisten on vain mahdollistettava lasten fiksu toiminta ja turvallisuus omalla esimerkeillä ja epäkohtiin puuttumisella, joka vaatii toimenpiteitä.

Lähteet

- Anttila, V.-J. (13. Tammikuu 2021). *Uusi koronavirus (COVID-19)*. (Duodecim terveyskirjasto)
Haettu 24. Helmikuu 2021 osoitteesta
https://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk01257
- Aro, J. (21. Toukokuu 2014). *Oikeusoppinut vastaa: Saako ihmisestä levittää törkyä verkossa sanan-vapauteen vedoten?* Haettu 23. Lokakuu 2020 osoitteesta
<https://yle.fi/uutiset/3-7097382>
- Como. (2020). *11-vuotias kuristettiin koulun pihalla tajuttomaksi – nyt puhuu isosisko*.
Haettu 6. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.como.fi/uutiset/11-vuotias-kuristettiin-koulun-pihalla-tajuttomaksi-nyt-puhuu-isosisko/>
- Elisa. (2020). *Virustorjunta – Suojaa laitteesi viruksilta ja haittaohjelmilta*. Haettu 3. Syyskuu 2020 osoitteesta
https://elisa.fi/turvapaketti/?gclsrc=aw.ds&&gclid=EAAlQobChMI1pffmLn86wIVldeyCh2U1g1nEAAYASAAEgJ1fPD_BwE&gclsrc=aw.ds
- FamilyLink. (ei pvm). *Auta perhettäsi löytämään hyvä tasapaino digitaaliseen ajankäyttöön*.
Haettu 27. Tammikuu 2021 osoitteesta
https://families.google.com/intl/fi_ALL/familylink/#
- Heikkinen, H. (ei pvm). *Digitalisaation pikakurssi: hyödyt ja haasteet yrityksille*. (Talentree Business Partner) Haettu 24. Elokuu 2020 osoitteesta
<https://talentree.fi/softa/digitalisaation-pikakurssi/>
- Helakorpi, S.;& Ikonen, R. (2019). *Lasten ja nuorten hyvinvointi – Kouluterveyskysely 2019*.
Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Haettu 3. Joulukuun 2020 osoitteesta
<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019091528281>
- Helsingin yliopisto. (ei pvm). *Elements of AI*. Helsinki, Helsinki, Suomi. Haettu 17. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://www.elementsofai.com/fi/>
- Hietajärvi, L. (2. Kesäkuu 2020). *Digitaalinen media ja oppiminen*. (Mannerheimin lastensuojeluliitto) Haettu 2. Syyskuu 2020 osoitteesta
<https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digijassa/digitaalinen-media-ja-oppiminen/>
- Hämäläinen, V.-P. (16. Marraskuu 2018). *Kyllä, lapsikin saa tilattua huumeita kännykällä – lue nämä 4 kysymystä ja vastausta ennen kuin hermostut*. Haettu 28. Tammikuu 2021 osoitteesta <https://yle.fi/uutiset/3-10511594>

- Ilmarinen, V.;& Koskela, K. (2015). *Digitalisaatio, yritysjohdon käsikirja*. Teoksessa V. Ilmarinen;& K. Koskela. Helsinki: Alma Talent Oy.
- Jauhiainen, J.;Paakkola, J.;Tolvanen, S.;& Veistola, S. (2017). *Tellus 3: Yhteinen maailma*. Teoksessa J. Jauhiainen;J. Paakkola;S. Tolvanen;& S. Veistola. e-Oppi Oy.
- Kantola, A.;& Kerkelä, L. (15. Tammikuu 2021). *Koskelan henkirikoksen uhria kiusattiin alakoulusta lähtien – Koulukaverit kertovat, millaisia uhriin päiväkodissa tutustuneet epäillyt ovat*. Haettu 21. Tammikuu 2021 osoitteesta <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000007741312.html>
- Karkimo, A. (14. Syyskuu 2020). Facebook toilaili uskomattomasti TikTokiin päätyneen itsemurhavideon kanssa – ”ei riko yhteisön standardeja”. *Tekniikka & Talous*.
- KidLogger. (n. d 2011-2016). *DO YOU KNOW WHAT YOUR KIDS ARE DOING ONLINE ?* Haettu 27. Tammikuu 2021 osoitteesta <https://kidlogger.net/>
- Kilpeläinen, K. (22. Syyskuu 2020). Neljää poikaa epäillään Vantaan koulupahoinpitelystä: ”Hyvin vakava asia” – näin poliisi puuttuu alaikäisten tekemiin rikoksiin. *Iltalehti*. Haettu 8. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.iltalehti.fi/kotimaa/a/07f282a6-ff66-4eaa-a994-dc4aa45e356e>
- Kirsi, K. (23. Syyskuu 2020). *Väkivaltavideo kuudesluokkalaisten pahoinpitelystä Vantaalla leviää netissä – poliisi: loukkaavien videoiden jakaminen on rikos*. Haettu 8. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://yle.fi/uutiset/3-11559670>
- KiVa. (ei pvm). *Mikä KiVa on?* Haettu 27. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.kivakoulu.fi/kivaohjelmasta/>
- Kukouri Mobile Entertainment. (ei pvm). *Kukouri Mobile Entertainment Games*. Haettu 25. Helmikuu 2021 osoitteesta <http://www.kukouri.com/#about>
- Kurki, R.;& Munukka, J. (9. Tammikuu 2019). *Ylistettyä Kiva koulu -ohjelmaa käytetään jopa vahingollisella tavalla: ”Jättää aikamoisia traumoja kiusatulle”*. Haettu 27. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/01/09/ylistettya-kiva-koulu-ohjelmaa-kaytetaan-jopa-vahingollisella-tavalla-jattaa>
- Kärkkäinen, H.;& Linnake, T. (2. Huhtikuu 2017). *Youtuben lastenohjelmat voivat sisältää karmivan yllätyksen – isä tai äiti, napsauta tämä asetus päälle*. Haettu 30. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.is.fi/digitoday/art-2000005151229.html>

- Lauhio, E. (8. Helmikuu 2020). Vuoden Eeva 2019: Linda Liukas: ”On uskallettava ottaa riskejä”. *Apu*. Haettu 10. Joulukuu 2020 osoitteesta <https://www.apu.fi/artikkelit/linda-liukas-on-uskallettava-ottaa-riskeja>
- Lehtinen, P. (20. Tammikuu 2021). *Koskelan epäiltyä teinimurhaa edelsi jopa tuntien väkivalta – uhria oli pahoinpidelty marraskuussa aina perjantaisin samalla sairaala-alueella*. (MTV) Haettu 21. Tammikuu 2021 osoitteesta Koskelan epäiltyä teinimurhaa edelsi jopa tuntien väkivalta – uhria oli pahoinpidelty marraskuussa aina perjantaisin samalla sairaala-alueella: <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/uutta-tietoa-koskelan-epaillysta-teinimurhasta-henkirikosta-edelsi-jopa-tuntien-vakivalta-uhria-oli-pahoinpidelty-marraskuussa-aina-perjantaisin-samalla-sairaala-alueella/8042420#gs.qq2d5b>
- Lehtinen, U. (16. Marraskuu 2019). TikTok on lasten ja nuorten hittisovellus, jossa piilee omat vaaran-sa: Nämä asiat vanhemman on hyvä tietää sovelluksesta. *Kotiliesi*. Haettu 24. Elokuu 2020 osoitteesta <https://kotiliesi.fi/i ihmiset-ja-ilmiot/ilmiot/mika-on-tiktok-ja-voiko-lapsi-kayttaa-sita-turvallisesti/>
- Leppälä, S. (9. Syyskuu 2020). Kammottava itsemurhavideo leviää TikTok- palvelussa. *Tekniikka & Talous*.
- Liimatainen, M. (18. Maaliskuu 2020). *Twitter*. Haettu 22. Tammikuu 2021 osoitteesta <https://twitter.com/marianneloviisa/status/1240196717242470406?lang=fi>
- Lorentsen, M. (10. Elokuu 2020). TikTok: Mikä se on ja miksi siitä kohistaan? *Kotimikro*. Haettu 24. Elokuu 2020 osoitteesta <https://kotimikro.fi/ohjelmat/sovellukset/tiktok-mika-se-on-ja-miksi-siita-kohistaan>
- Lukkari, J. (4. Helmikuu 2020). WhatsApp rikkoi kahden miljardin käyttäjän rajan. *Tekniikka & Talous*. Haettu 26. Elokuu 2020 osoitteesta <https://www.tekniikkatalous.fi/uutiset/whatsapp-rikkoi-kahden-miljardin-kayttajan-rajaa/3e5cae41-0289-4e68-b878-df45c6ab3458>
- Lundström, N. (10. Syyskuu 2020). *instagram*. Haettu 20. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.instagram.com/naelviira/>
- Mannerheimin lastensuojeluliitto. (2019). *Lapsi sosiaalisessa mediassa*. Haettu 3. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/lapsi-sosiaalisessa-mediassa/>

- Mannerheimin lastensuojeluliitto. (3. Maaliskuu 2020). *Nettikiusaaminen*. Haettu 22. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digiajassa/nettikiusaaminen/>
- Mannerheimin lastensuojeluliitto. (1. Maaliskuu 2021). *Lapsen ensimmäinen kännykkä*. Haettu 8. Maaliskuu 2021 osoitteesta <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/lapsen-ensimmainen-kannykka/>
- Matinheikki, J. (27. Elokuu 2018). *Opas vanhemmille lasten median käyttöön*. (Coronario) Haettu 2. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.coronaria.fi/blogi/opas-vanhemmille-lasten-median-kayttoon/>
- Meriläinen, M. (28. Lokakuu 2019). *Pelaamisen hyödyt*. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto) Haettu 10. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>
- Norton. (ei pvm). *Norton family*. Haettu 8. Helmikuu 2021 osoitteesta https://fi.norton.com/norton-family-premier?nortoncountry=fi&om_sem_cid=hho_sem_sy:fi:ggl:fi:e:br:kw0000428211:482597063200:c:google:11720550211:116780073547:kwd-300300664076&nortoncountry=FI&gclid=CjwKCAiAu8SABhAxEiwAsodSZlthm7cqOahOq1Bu5-KpMptjm-IRcdBpE
- Näveri, A.;& Paananen, V. (23. Syyskuu 2020). Teinien väkivallassa uusi ilmiö: Tappelut videoidaan kaikkien nähtäville – ”Jumppausvideoissa” käydään porukalla uhrin kimppuun. *Helsingin sanomat*. Haettu 8. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000006645072.html>
- Oinas, M.-M.;Pietilä, M.;& Tuohino, V. (2020). *Kysy, kohtaa ja kuuntele. Opas seksuaalisen houkuttelun ja seksuaaliväkivallan ennaltaehkäisyyn nuorisotyössä*. (Oulun kaupunki,Koordinaatti) Haettu 10. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://koordinaatti.fi/system/files/2020-07/Kysyy%20kohtaa%20kuuntelee%20opas%20verkkoversio.pdf>
- Ojanen, A.;Oljakka, N.;Sahlgren, O.;Tuikka, A.-M.;& Vaiste, J. (2019). *Opas tekoälyn etiikkaan*. Haettu 24. Helmikuu 2021 osoitteesta https://aisociety.fi/sites/aisociety.fi/files/opas_tekoalyn_etiikkaan_v1.pdf
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (26. Tammikuu 2021). *Toimenpideohjelma kiusaamisen ehkäisemiseksi – keskiössä resurssit, koulutus ja lainsäädännön päivittäminen*. Haettu

26. Tammikuu 2021 osoitteesta <https://minedu.fi/-/toimenpideohjelma-kiusaamisen-ehkaisemiseksi-keskiossa-resurssit-koulutus-ja-lainsaadannon-paivittaminen>
Opetus- ja kulttuuriministeriö. (ei pvm). *Toimenpideohjelma kiusaamisen, väkivallan ja häirinnän ehkäisemiseksi*. Haettu 23. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://minedu.fi/kiusaamisen-ehkaisemishjelma>
- Paastela, K. (3. Lokakuu 2020). Nea, 16, menetti neitsyytensä kotibileissä, törkeä video levitettiin nettiin – "Paras ystäväni huusi, että mitä sä olet mennyt tekemään". *Helsingin sanomat*. Haettu 5. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.helsinginuutiset.fi/paikalliset/3125401?fbclid=IwAR3CQuM-BVYIM8eur0thB94uzeSX007exwXiEV-jHCyrelZ-oJIUWtEAeIA>
- Pahoinpidellyn koulululaisen isosisko. (24. Syyskuu 2020). Videohaastattelu. *Nyt puhuu pahoinpidellyn koululaisen isosisko: Veli pelkää yhä, että "ne tulee"*. (S. Päivärinta, Haastattelija) Iltalehti. Noudettu osoitteesta <https://www.iltalehti.fi/iltv-paivarinta/a/03f9ee36-b2ef-4a25-9f37-498a37662c8f>
- Pelastakaa Lapset. (ei pvm). *Grooming*. Haettu 10. Syyskuu 020 osoitteesta <https://www.pelastakaalapset.fi/kehittamis-ja-asiantuntijatyo/lasten-suojelu-ja-nettivihje/grooming/>
- Pelastakaa Lapset ry. (30. Tammikuu 2017). *Apua yhä useammalle lapselle ja nuorelle suoraan kännykkään — Sovelluksella pystytään auttamaan lapsia tehokkaasti*. Haettu 16. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://www.pelastakaalapset.fi/uutiset/apua-yha-useammalle-lapselle-nuorelle-kannykkaan-sovelluksella-pystytaan-auttamaan-lapsia-tehokkaasti/>
- Playstation. (ei pvm). *Tietoa Sony Interactive Entertainmentista*. Haettu 9. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.playstation.com/fi-fi/footer/about-us/>
- Pokemon. (2018). *Welcome to the world of Pokemon*. Haettu 17. Joulukuu 2020 osoitteesta <https://pokemonletsgo.pokemon.com/en-gb/story/>
- Pönkä, H. (29. Tammikuu 2020). *Lasten omat laitteet ja ruutu-aika*. (Mannerheimin lastensuojeluliitto) Haettu 3. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digijajassa/lasten-omat-laitteet-ja-ruutu-aika/>
- Pönkä, H. (9. Marraskuu 2020). *Merkkejä liiallisesta ruutuajasta*. (Mannerheimin lastensuojeluliitto) Haettu 27. Marraskuu 2020 osoitteesta

- <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digiajassa/merkkeja-liiallisesta-ruutuajasta/>
- Rastamo, K. (24. Tammikuu 2021). *Suosittu TikTok-haaste vei 10-vuotiaan Antonellan hengen Italiassa – kuristui kylpytakin vyöhön*. (MTV3, Tuottaja) Haettu 26. Tammikuu 2021 osoitteesta <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/suosittu-tiktok-haaste-vei-10-vuotiaan-antonellan-hengen-italiassa-kuristui-kylpytakin-vyohon/8045936#gs.r7hzve>
- Rikoslaki 1889/39. (ei pvm). (Finlex) Haettu 29. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001#L24>
- Schaubert, V. (23. Helmikuu 2019). *Vasta kun 25-vuotias Mats Steen kuoli, vanhemmat ymmärsivät, että tällä oli ystäviä – "Pelimaailmassa tyttö ei näe pyörätuoliani vaan sieluni"*. Haettu 3. Marraskuu 2020 osoitteesta <https://yle.fi/uutiset/3-10656845>
- Snapchat. (ei pvm). *Snapchat Ads for every business*. Haettu 25. Elokuu 2020 osoitteesta <https://forbusiness.snapchat.com/?locale=fi-fi>
- Someturva. (ei pvm). *Turvaamme sinut sosiaalisessa mediassa*. Haettu 16. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://someturva.fi/>
- Someturva. (ei pvm). *Turvaopas -TikTok*. Haettu 11. Marraskuu 2020 osoitteesta <https://someturva.fi/some/tiktok>
- Sony Interactive Entertainment Inc. (n. d 2020). *PlayStation®4 Käyttöopas*. Haettu 8. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://manuals.playstation.net/document/fi/ps4/index.html>
- Suomen Aivosäätiö. (2019). *Lapsen kehittyvät aivot ovat addiktiolle herkemmat kuin aikuisen*. Haettu 19. Marraskuu 2020 osoitteesta <https://aivosaatio.fi/lapsen-kehittyvat-aivot-ovat-addiktiolle-herkemmat-kuin-aikuisen/>
- Suomen perustuslaki 1999/732. (ei pvm). (Finlex) Haettu 29. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>
- Taleva, K. (21. Lokakuu 2020). *Kouluväkivallan painavat jäljet. Iltalehti*. Haettu 26. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.iltalehti.fi/kotimaa/a/fa81efe1-b12c-4642-8aea-2c92642d722d>
- TikTok. (ei pvm). *TikTok Privacy & safety*. Haettu 24. Elokuu 2020 osoitteesta <https://support.tiktok.com/en/privacy-safety>

- Tillman, M. (2020). *TikTok Family Pairing: How the app's parental controls work*. Haettu 2. Lokakuu 2020 osoitteesta <https://www.pocket-lint.com/apps/news/151141-tiktok-family-safety-mode-how-the-app-s-parental-controls-work>
- Ucciferri, F. (ei pvm). *Parents' Ultimate Guide to TikTok*. Haettu 24. Elokuu 2020 osoitteesta <https://www.common sense media.org/blog/parents-ultimate-guide-to-tiktok>
- UNICEF. (2020). *Policy guidance on AI for children*. nn: UNICEF. Haettu 8. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://www.unicef.org/globalinsight/media/1171/file/UNICEF-Global-Insight-policy-guidance-AI-children-draft-1.0-2020.pdf>
- Unicef. (ei pvm). *Lapsen oikeuksien sopimus*. Haettu 18. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://www.unicef.fi/lapsen-oikeudet/>
- Valtioneuvosto. (20. Marraskuu 2020). *Suomi auttaa turvaamaan lasten oikeuksia digimaailmassa*. Haettu 2. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://valtioneuvosto.fi/-/suomi-auttaa-turvaamaan-lasten-oikeuksia-digimaailmassa>
- WhatsApp. (ei pvm). *Tietoja WhatsAppista*. Haettu 26. Elokuu 2020 osoitteesta <https://www.whatsapp.com/about/>
- Ylä-Anttila, A. (21. Elokuu 2020). Nettikiusaaminen on kasvava ilmiö – TBWA:n ideoima, loukkaukset suodattava fontti tuo ongelman näkyväksi. *Markkinointi ja Mainonta*.
- Youtube Kids. (ei pvm). *Download the free YouTube Kids app*. Haettu 8. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://www.youtube.com/intl/fi/kids/>
- YouTube Team. (22. Syyskuu 2020). *Using technology to more consistently apply age restrictions*. Haettu 8. Helmikuu 2021 osoitteesta <https://blog.youtube/news-and-events/using-technology-more-consistently-apply-age-restrictions/>
- Youtube. (ei pvm). *YouTube about*. Haettu 10. Syyskuu 2020 osoitteesta <https://www.youtube.com/about/>