

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## OPINNÄYTETYÖ

### **Seuraajasta soveltajaksi**

Sosiaalinen media opetusympäristönä

Luis Castaneda

Kulttuurituottaja (240 op)

04/2011

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Koulutusohjelman nimi

### TIIVISTELMÄ

|  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| <b>Työn tekijä</b> Luis Castaneda  | <b>Sivumäärä</b> 27 ja 20 liitesivua |
| <b>Työn nimi</b> Seuraajasta soveltajaksi. Sosiaalinen media opetusympäristönä   |                                      |
| <b>Ohjaava(t) opettaja(t)</b> Antti Pelttari ja Arto Lindholm  |                                      |
| <b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b> Masalan lukio   |                                      |
| <b>Tiivistelmä</b> <p>Viimeisen vuosikymmenen aikana Internetin käytössä on tapahtunut selkeä murros: siinä on astuttu uuteen sosiaalisempaan ja osallistavampaan vaiheeseen. Verrattesamme sosiaalista mediaa meille entisestään tuttuihin medioihin, huomaamme, että tutut mediat tarjoavat meille yksisuuntaisen informaation annon. Sosiaalinen media eroaakin näistä tarjoamalla interaktiivisen alustan, jonka sisältöön me voimme vaikuttaa. Sosiaalinen media tarjoaa samalla mahdollisuuden käyttää monia medioita yhdessä viestin ymmärtämisen helpottamiseksi.</p> <p>Opinnäytetyöni idea syntyi Masalan lukion tarpeesta saada konkreettisempi kosketus sosiaaliseen mediaan, ja erityisesti sen käyttöön opetustarkoituksessa. Lukio näki sosiaalisen median tulevaisuuden opetusmuotona, halusi kuulla sen erilaisista mahdollisuuksista opetustarkoituksessa enemmän, ja saada siihen konkreettisemmän kosketuksen.</p> <p>Tämä työ on luonteeltaan toiminnallinen opinnäyte, johon kuuluu kaksi konkreettisesti syntynyttä tuotetta tämän kirjallisen opinnäytteen lisäksi. Ensimmäinen tämän projektin myötä syntynyt tuote on sosiaalisen verkkoyhteisön luominen ja käyttöönotto opetustarkoituksessa Masalan lukiolle. Toinen tuote on kirjallinen perehdytyspaketti opettajille sosiaalisista medioista ja niiden mahdollisuuksista opetustarkoituksissa. Sosiaalisen median käyttöönottoprosessia kuvataan tarkemmin tässä työssä, ja perehdytyspaketti on tämän työn liitteenä.</p> <p>Sosiaalisen median palvelun käyttöönottoa mietittäessä ajatus kehkeytyi melko nopeasti Ning-palvelun käyttöönoton suuntaan. Syynä tähän oli se, että Ning on huomattavan joustava palvelu, jota voisi monipuolisesti muokata vastaamaan Masalan lukion työryhmän toiveita. Ning-palvelimeen luotiin siis Masalan lukion suljettu yhteisö, johon kutsuttiin käyttäjiksi pieni testiryhmä lukion oppilaita ja opettajia. Yhteisö nimettiin työryhmän ajatustyön pohjalta ”Taitava”:ksi. Taitavan käyttö on tarkoitus laajentaa pian testiryhmän käytöstä yleiseen käyttöön, ja sen kehitystyö tulee vielä tästäkin jatkuamaan. Toistaiseksi verkkoyhteisöön on luotu mahdollisuus opiskelijoille ja opettajille kirjoittaa blogia, osallistua koulua koskeviin foorumikeskusteluihin ja tutustua sosiaalisten medioiden yleisiin toimintaperiaatteisiin.</p> <p>Sosiaalisten medioiden hyödyntäminen koulujen opetuskäytössä tuntuu olevan vielä toistaiseksi melko pitkälti lasten kengissä, mutta lienee vain ajan kysymys, milloin sosiaalisen median lähes rajattomia mahdollisuuksia aletaan soveltaa koulumaailmassa enemmänkin.</p> |                                      |
| <b>Asiasanat</b> Sosiaalinen media; nuoret; lukio; soveltaminen  |                                      |

# HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Name of the Degree Programme

### ABSTRACT

|   |  |
|---|--|
| <b>Author</b> Luis Castaneda  | <b>Number of Pages</b> 27 + 20p supplement |
| <b>Title</b> A follower becomes an applicator. Social media as an educational environment   |  |
| <b>Supervisor(s)</b> Antti Pelttari and Arto Lindholm   |  |
| <b>Subscriber and/or Mentor</b> Masala High School  |  |
| <b>Abstract</b> <p>Over the past decade a big transition has happened in the use of the Internet: it has entered into a more social and participating phase. When comparing social media with other more conventional medias, we find that the media we are used to provides us a one-way information. Social media differs from these by providing us an interactive platform where we can influence the content. Social media also offers the opportunity to us many medias in conjunction to facilitate the understanding of the message.</p> <p>The idea for this thesis was born from the Masala high school's need of getting a better touch on social media and specially in how to apply it to a teaching environment. The high school saw the future of social media as a form of teaching, wanted to hear the different possibilities for educational purposes and get a more concrete touch with it.</p> <p>This work is a functional thesis, which in addition to this written thesis, includes two specifically created products. The first product born through this project is the creation of a social network and its deployment for educational purposes in Masala high school. The second product is a written guide of social media and its possibilities for teaching purposes, directed to teachers. Social media deployment process is described in detail in this work, and the guide of social media is attached to this work.</p> <p>When considering the deployment of social media, the idea evolved fairly rapid into the direction of The Ning service. The reason for this was that Ning is a remarkably flexible service, which could be versatile tailored to meet the wishes of the Masala high school team. A Ning-based closed social network was created for Masala's high school and a small group of test users, formed by students and teachers, was invited. Based on the high school's team's ideas, the network was named as Taitava. The use of Taitava is supposed to be extended out the test group towards more general use, even though the development of this social network will be continued. So far, opportunities for students and teachers has been created in the social network to write blogs, participate in school's forum discussions and get to know with the general basics of social media.</p> <p>The use of the social media in education seems to be still pretty much in its infancy, but it is probably only a matter of time before the almost limitless opportunities of the social media are applied more into the educational world.</p> |  |
| <b>Keywords</b> Social media; youth; high school; application   |  |

# SISÄLLYS

|  |    |
|--|----|
| <b>1 JOHDANTO</b>  | 5  |
| <b>2 TAUSTAA</b>   | 6  |
| 2.1 Mitä tarkoitetaan sosiaalisella medially?                            | 6  |
| 2.2 Sosiaalisen median sanastoa ja kommunikointia                        | 8  |
| 2.3 Verkossa toimivat säännöt ja käytännöt                               | 9  |
| 2.4 Tekijänoikeus  | 11 |
| <b>3 SOSIAALISEN MEDIAN VÄLINEITÄ</b>                                    | 12 |
| 3.1 Verkkoyhteisöt   | 12 |
| 3.2 Virtuaalimaailmat  | 13 |
| 3.3 Multimedia   | 14 |
| 3.4 Omien kirjoitusten julkaisu  | 15 |
| 3.5 Yhteisöllinen kirjoittaminen ja julkaisu                             | 16 |
| <b>4 NUORET SOSIAALISEN MEDIAN KÄYTTÄJINÄ</b>                            | 16 |
| <b>5 NING-VERKKOYHTEISÖN LUOMISPROSESSI MASALAN LUKIOLLE</b>             | 18 |
| <b>6 POHDINTA</b>  | 21 |
| 6.1 Sosiaalisen median mahdollisuudet koulumaailmassa                    | 21 |
| 6.2 Muita sosiaalisen median sovellusmahdollisuuksia koulumaailmassa     | 22 |
| 6.3 Sosiaalisen median haitat ja uhat nuorille                           | 23 |
| <b>LÄHTEET</b>   | 26 |
| <b>LIITTEET</b>  | 27 |
| Sosiaalinen media tutuksi – perehdytyspaketti Masalan lukion opettajille | 27 |

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni idea syntyi Masalan lukion tarpeesta saada konkreettisempi kosketus sosiaaliseen mediaan, ja erityisesti sen käyttöön opetustarkoituksessa. Opetushallitus myönsi Masalan lukiolle valtionavustusta vuosiksi 2009-2011 oppimisympäristön kehittämishankkeeseen. Olen itse pohjakoulutukseltani nuorisohjaaja ja sen lisäksi itseoppinut IT-alan harrastaja, ja toiminut Helsingin Nuorisosiainkeskuksessa mediatuottajana. Sekä sosiaalisen median että nuorten parissa työskennelleenä koin tämän hankkeen mielenkiintoisena, joskin myös samalla haastavana, sillä sosiaalisen median käytöstä opetustarkoituksessa ei ole vielä paljoakaan tietoa saatavilla. Vaikka sosiaalisia medioita kehitellään kokoajan palvelemaan myös koulumaailmaa, meillä on vielä jonkin verran matkaa opetusmaailman ja sosiaalisen median saumattomaan yhteistyöhön. Siksi tarvitaan näitä kokeellisia projekteja ja uskallusta heittäytyä.

Tämä opinnäytetyö on luonteeltaan toiminnallinen opinnäyte, johon kuuluu kaksi konkreettisesti syntynyttä tuotetta tämän kirjallisen opinnäytetyön lisäksi. Ensimmäinen tämän projektin myötä syntynyt tuote on sosiaalisen median palvelun käyttöönotto konkreettisesti opetustarkoituksessa Masalan lukiossa. Tätä prosessia esitellään tapausesimerkkinä tämän työn kappaleessa 5.1. Toinen tuote on kirjallinen perehdytyspaketti opettajille sosiaalisista medioista ja niiden mahdollisuuksista opetustarkoituksissa. Perehdytyspaketin tekstissä on paljon yhteneväisyyksiä tämän opinnäytetyön tekstin kanssa, mutta halusin koostaa siitä kokonaan eri version, joka on suoranaisempi perehdytyspaketti, ilman opinnäytetyöhön kuuluvia pohdinnallisia elementtejä. Perehdytyspaketti opettajille löytyy tämän opinnäytetyön liitteenä.

## 2 TAUSTAA

### 2.1 Mitä tarkoitetaan sosiaalisella medially?

Viimeisen kahden vuosikymmenen aikana Internet on kasvanut tutkijoiden työkalusta globaaliksi informaation avaruudeksi. 2000-luvun puolessa välissä Internet alkoi tehdä paluuta juurilleen toimien luku- ja kirjoitustyökaluna, mutta samaan aikaan se alkoi myös astua uuteen sosiaalisempaan ja osallistavampaan vaiheeseen. Tähän on ollut vaikuttamassa uusi Internetin kehittyneempi sukupolvi ja Web 2.0.

Web 2.0 -termillä viitataan World Wide Webin (www) toiseen kehittyneempään sukupolveen, joka keskittyy Internetin vuorovaikutteisuuteen. Internetin kaksisuuntainen ominaisuus tarjoaa siihen osallistuville mahdollisuuden keskusteluun ja interaktiivisuuteen muiden samaan palveluun osallistuvien kanssa. Taulukko 1 kuvaa vanhan Web 1.0:n ja nykyisen Web 2.0:n eroja.

**Taulukko 1. Web 1.0 ja Web 2.0**

| Web 1.0   | Web 2.0  |
|---|--|
| Luetaan   | Luetaan ja kirjoitetaan  |
| Suljettu hierarkia                                  | Julkinen, avoin, osallistava                                     |
| Mediatarjonta Microsoft:ilta                        | Blogger, Google, Flickr, Youtube                                 |
| Sisällönhallintajärjestelmät                        | Wikit  |
| Kotisivut (informaatio kulkee usein yhteensuuntaan) | Blogit (lukijalle mahdollisuus kommentoida ja jakaa osaamistaan) |
| HTML  | XML  |
| Mainostaminen                                       | Word of mouth -viestintä   |
| Internetissä myytävät palvelut                      | Internetpalvelut   |
| Informaatio   | Mielipide  |
| Staattisuus   | Dynaamisuus  |

Tämän päivän teknologia tarjoaa eräänlaisen ”etäläsnäolon” mahdollisuuden. Tällöin ihminen voi sijaita fyysisesti tuhansien kilometrien päässä, mutta silti olla

reaaliaikaisesti saavutettavissa. Tällaista läsnäolon ja poissaolon sekoittavaa mahdollisuutta kutsutaan virtuaalisuudeksi. Virtuaalisuus on osa tämän päivän arkea ja elämää. Se muovaa sosiaalisia suhteita ja tapaa, jolla hahmotamme maailmaa ympärillämme. (Oksanen & Näre, 2006)

Paras tapa määrittää sosiaalinen media on poistaa yleinen harhakuva siitä, että se olisi jotakin virtuaalimaailmaan kuuluvaa, eikä näin ollen kovin todellista. Totuus on päinvastainen: on tärkeää muistaa, että virtuaalitalat ovat aivan yhtä todellisia kuin realistisetkin tilat. Kun tämä harhakuva on murrettu, voidaan alkaa yksinkertaistamaan määritelmää siirtymällä arkipäiväisempiin, jokaiselle tuttuihin viestinnän välineisiin, kuten sanomalehtiin, televisioon tai vaikkapa radioon. Kun vertaamme sosiaalista mediaa meille entisestään tuttuihin medioihin, huomaamme, että tutut mediat tarjoavat meille yksisuuntaisen informaation annon. Sosiaalinen media eroakin näistä tarjoamalla interaktiivisen alustan, jonka sisältöön me voimme vaikuttaa. Sosiaalinen media voi tässä tapauksessa olla ikään kuin sosiaalinen kommunikoinnin instrumentti, jota sovitetaan yhdessä saman palvelun käyttäjien kanssa. Sosiaalinen media tarjoaa samalla mahdollisuuden käyttää monia medioita yhdessä viestin ymmärtämisen helpottamiseksi. Esimerkiksi blogiin voidaan lisätä tekstin lisäksi kuvia, ääntä tai vaikkapa videokuvaa. Tämä useiden medioiden yhdistäminen on asia, joka ei perinteisemmässä medioissa ole ollut mahdollista. Toinen mielenkiintoinen sosiaalisen median aspekti on sen loputtomuus. Tietoa voidaan päivittää ja jakaa ajasta riippumatta.

Sosiaalisen median yhteisö on ryhmä vuorovaikutteisia ihmisiä, jotka jakavat verkossa olevan ympäristön. Tämä voi olla joko suljettu yhteisö, tai avoin kaikille Internetin käyttäjille. Sosiaalisen median käytön suosio on noussut viime vuosien aikana räjähdysmäisesti ja syynä siihen on sen tarjoamat mahdollisuudet yhteisen sisällön tuottamiseen sekä viestimiseen. Sosiaalisen median viehätysvoima piilee siinä, että käyttäjät luovat yhteisesti siihen sisältöä. Karkeasti ajatellen voidaankin sanoa, että me luomme sosiaalisista medioista itsemme näköisiä, vastaamaan ja palvelemaan meidän tarkoituksiamme. Useimmat sosiaalisen median muodot, kuten YouTube, blogit ja julkiset foorumit, ovat tyypillisesti sellaisia, joiden julkaisukynnys on matala. Tämä mahdollistaa sen, että sinne viety sisältö leviää nopeasti ilman rajoituksia. Esimerkkinä mainittakoon,

että pelkästään YouTubeen siirretään n. 24 tuntia videomateriaalia minuutissa (YouTube statistics, 2011).

## 2.2 Sosiaalisen median sanastoa ja kommunikointia

Viestien lyhyys kuuluu hyvään nettikäyttöön ja nettikommunikoinnille tyypilliseen nopeaan reagointiin. Lyhenteitä syntyy kokoajan, eli ajantasaisen listan ylläpitäminen vaatisi jatkuvaa päivitystä. Tässä on esiteltynä kuitenkin joitain yleissivistykseen kuuluvia nettilyhenteitä:

- \* ASAP = As soon as possible
- \* EMT = En mä tiedä
- \* LOL = Lot of laugh
- \* ROFL = Rolling on the floor laughing
- \* SUP = What's up?
- \* IMO = In my opinion
- \* IC = I see
- \* AFAIK = As far as I know
- \* FYI = For your information
- \* AKA = Also known as
- \* OMG = Oh my God
- \* WB = Welcome back
- \* AFK = Away from keyboard
- \* BRB = Be right back
- \* BBL tai BBL8R = Be back later
- \* B/F tai BF = Boyfriend
- \* G/F tai GF = Girlfriend
- \* Mese tai msn = Messenger
- \* CU tai CYA = See you
- \* PLS = Please
- \* PM = Private message (Vispata)
- \* PPL = People
- \* TY = Thank you



Sosiaaliseen mediaan kuuluu myös osa slanginsa. Tässä esitellään yleisintä sosiaalisen median termistöä:

- \* Chat = Verkossa käytävä keskustelu.
- \* Verkkoyhteisö = yhteisö, jonka jäsenten välinen vuorovaikutus tapahtuu pääasiassa tietoverkon välityksellä.
- \* Blogi = verkkosivusto, johon tehdylle merkinnöille on ominaista päiväkirjamaisuus tai kirjoittajan henkilökohtainen näkökulma käsitellyyn aiheeseen. Tehdyt merkinnät ovat aikajärjestyksessä.
- \* Mikroblogi = blogi, johon voi tehdä tekstiviestimäisen lyhyitä merkintöjä.
- \* Bannaus, banni, ban = Verkkoyhteisöön pääsyä voidaan estää, joko väliaikaisesti tai pysyvästi.
- \* Newbie, noob = uusi, kokematon tulokas.
- \* RSS-syöte = verkkosyöte, jonka tiedot on tallennettu www:iin.
- \* Trollaus = Asiaton kommentointi. Tahallinen provosointi tai häiriköinti.
- \* Floodaus = Chattipalvelussa toistuvasti käytettyjen sanojen jono lyhyessä ajassa.
- \* Topikki, topic = Aihe, keskusteluaihe foorumissa.
- \* Tunniste = merkintä, jonka on tarkoitus kuvata tiettyä sisältöä.

Sosiaalisissa medioissa oleellista on myös kommunikointi tunnetilojen ja äänensävyjen viestittämisellä. Näitä osoitetaan kasvonilmeitä jäljittelevillä hymiöillä. Esimerkiksi :) ilmaisee hymyilyä, :D naurua ja :( surua.

### 2.3 Verkossa toimivat säännöt ja käytännöt

Vaikka kukin verkkoyhteisö, sivusto tai foorumi luo omiin tarkoituksiinsa sopivimmat toimintasääntönsä, on verkossa joukko yleisesti hyväksytyjä sääntöjä ja käytäntöjä, joita kutsutaan yleensä ”Netiketiksi”. Netiketti on suora käännös sanasta Netiquette, ja sillä tarkoitetaan käytössääntöjä Internetissä tapahtuvalle toiminnalle.

Seuraava ohjeistus on esimerkki verkkoyhteisön Netiketistä, joka on syntynyt tämän toiminnallisen opinnäytetyön piirissä, ja se on tehty palvelemaan Masa-

lan lukion sosiaalisen median sovelluksen käyttäjiä. Monet sen elementit esiintyvät useimmissa Netiketeissä.

- \* Muista olla oma itsesi: Muistathan kytkeytyä palveluun aina omalla tunnukseksi. Toisen tunnuksen luvaton käyttö on kiellettyä.
- \* Ole kohtelias kommenttia kirjoittaessasi: Kommentit ovat yksi tehokas ja nopea tapa antaa toiselle jäsenelle palautetta. Älä kirjoita mitään sellaista, mitä et olisi valmis sanomaan toiselle kasvotusten. Näin varmistat omalta osaltasi, että verkkoyhteisö pysyy miellyttävänä paikkana asioida, viestiä ja viettää aikaa.
- \* Kunnianloukkaus ja yksityiselämän loukkaavan tiedon levittäminen: Älä esitä verkossa toisesta valheellista tietoa tai vihjausta, joka voisi aiheuttaa vahinkoa, kärsimystä tai halveksuntaa loukatulle. Älä koskaan esitä toisen yksityiselämästä sellaista tietoa, vihjausta tai kuvaa, joka saattaisi aiheuttaa vahinkoa, kärsimystä tai halveksuntaa.
- \* Esiinny harkiten foorumeissa ja blogeissa: Kun osallistut keskusteluihin foorumeissa tai blogeissa, kirjoita asiallisesti ja harkiten. Varmista, että viesti liittyy ryhmän aiheeseen ja välttä trollausta.
- \* Henkilötietojen suoja: Harkitse, mitä tietoja annat itsestäsi tai läheisistäsi Internetissä. Älä levitä tuntemattomien tai läheisten tietoja ilman heidän suostumustaan. Pidä mielessäsi, että yhteisöön tuotettu sisältö on julkista ja näkyy kaikille yhteisön jäsenille. Älä koskaan luovuta kenellekään salasanaasi tai julkaise muutenkaan yksityistietojasi (esimerkiksi puhelinnumeroasi tai kotiosoitteesi) foorumeilla tai blogeissa.
- \* Huolehdi tietoturvasta: Tarkista tiedostot virusten varalta ennen niiden lähettämistä muille käyttäjille.
- \* Älä häiritse verkkoyhteisön palvelua: Virusten tahallinen levittäminen on ehdottomasti kiellettyä. Harkitse tiedostojen, kuvien ja muun materiaalin tarpeellisuutta ennen niiden levittämistä. Älä tahallisesti kuormita palvelua.
- \* Älä käytä palvelua markkinointiin: Älä käytä kommentti- tai sähköpostipalvelua markkinointiin, ellei sinulla ole lupaa vastaanottajalta. Jos lähetät kaverilta kaverille -markkinointiviestejä, lähetä vain niille tutuillesi, joiden katsot olevan todennäköisesti kiinnostuneet viestin sisällöstä. Muille lähettäminen on sopimatonta ja jossain tapauksissa jopa laitonta.
- \* Lapsiporno: Lapsipornon levittäminen ja hallussapito on kiellettyä riippumatta siitä, missä muodossa aineisto on.

- \* Rasismi: Rasismi ja siihen yllyttäminen on kiellettyä myös netissä.
- \* Muista lähdekritiikki: Muista, että netissä ei ole julkaisukynnystä. Kaikki www-sivuilla oleva ei välttämättä pidä paikkaansa. Mikäli jokin tarjous tai palvelu kuulostaa liian hyvältä ollakseen totta, niin sitä se saattaa ollakin.
- \* Laki ja netti: Vaikka useimmat lait on kirjoitettu ennen tietoverkkojen yleistymistä, netti ei tietenkään ole lakien ulkopuolella, vaan voimassa olevat lait koskevat nettiäkin. Kaikki sellainen, mikä olisi laitonta muutoinkin, on laitonta myös netissä. Lisäksi tietotekniikan nopea yleistyminen on pakottanut laatimaan aivan uusia lakeja, joissa huomioidaan verkon erityispiirteitä. Viestinnän ja netin vapauteen liittyy aina myös vastuu. Esimerkiksi www-sivun tekijä on aina itse vastuussa sivunsa sisällöstä. Verkossa olevat sivut näkyvät kaikille maailman nettikäyttäjille. Älä siis laita sivulle herjaavaa tai loukkaavaa aineistoa tai mitään muutakaan sellaista, jota et muussa yhteydessä olisi valmis esittämään.

## 2.4 Tekijänoikeus

Yleinen harhakuva on, että kaikki Internetissä oleva aineisto olisi vapaasti käytettävissä. Tämä pitää osittain paikkansa, sillä Internetissä oleva aineisto on kaikkien tutkittavissa ja kuunneltavissa, usein myös ladattavissa omalle koneelle. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki aineisto olisi edelleen välitettävissä.

Tekijänoikeudella tarkoitetaan kirjallisen ja taiteellisen teoksen luojalle kuuluvaa yksinoikeutta teokseensa. Teoksia ovat mm. kirjalliset tuotokset. Kirjallisten tuotosten lisäksi kaikenlaiset kuvat, piirustukset ja grafiikka sekä erilaiset äänitteet (videot, musiikki) ovat teoksia. Esimerkiksi omalle kotisivulle ei saa laittaa näkyviin muita kuin sellaisia kuvia, joihin itsellä on oikeus tai sellaisia kuvia, joihin on oikeuksien haltijan lupa. Kotisivuilla ja Internetissä saa yleensä julkaista kaikkea, minkä on itse tehnyt (tekijänoikeus on itsellä) sekä lisäksi sellaista aineistoa, missä erikseen mainitaan, että aineisto on vapaasti julkaistavissa. Internetissä oleviin erilaisiin kuvagallerioihin on liitetty tekijänoikeuksia koskevat tiedot ja niihin liittyvät ehdot. Jos näitä ehtoja ei ole julkaistu gallerian www-sivuilla, ei kuviakaan saa kopioida julkaisemistarkoituksessa omille www-sivuille. Tekijänoikeudellisia käyttöehtoja tulee myös noudattaa. Jos kuvapankissa on asetettu ehdoksi, että kuvien lähde mainitaan niitä käyttävillä www-sivuilla, tulee tätä ehtoa myös noudattaa.

Vaikka tekijänoikeuslaki kieltää tekstin ja kuvien kopioinnin www-sivuilta ilman tekijän lupaa, jokainen saa kuitenkin kopioida verkossa olevaa materiaalia yksityistä käyttöä varten. Kopiointi ei saa liittyä ansiotoimintaan eikä kopioitua materiaalia saa myydä eteenpäin. Usein sivulla on erikseen ilmoitettu, jos siellä olevan materiaalin tekijä sallii kopioinnin. Muista kuitenkin ilmoittaa siinäkin tapauksessa lähde, josta materiaali on kopioitu. Tekstiä voi kopioida opetustarkoitukseen, jos muokkaat siitä oman tuotoksen. Yleinen linjaus on, että sivulla käytetty idea on vapaasti käytettävissä, mutta suoraan toisen tuottama teksti ei ole. Verkossa olevaa teosta voi tämän lisäksi myös lainata sitaattien muodossa. Viitattessasi muualla Internetissä julkaistuun aineistoon voit laittaa linkin ja esittää tarvittaessa lyhyen lainauksen (lähdeviittauksin) kuvataksesi sisältöä.

Yhtäläillä kuin Internetissä on tekijänoikeuslain suojaamaa materiaalia, siellä löytyy myös täysin vapaasti käytettävissä ja levittävässä olevaa materiaalia. Esimerkiksi Creative commons Suomi (<http://creativecommons.fi/>) on palvelu, joka tarjoaa joustavaa tekijänoikeutta luoville ihmisille. Tämän lisäksi palvelun kautta voi hakea kopiovapaata materiaalia Internetistä.

### **3 SOSIAALISEN MEDIAN VÄLINEITÄ**

#### **3.1 Verkkoyhteisöt**

Verkkoyhteisöt pyrkivät tuottamaan virtuaalista aitoutta siten, että kun anonyymeissa chateissa kommunikoidaan nimimerkkien takaa, niin useissa verkkoyhteisöissä, kuten Facebookissa, Ningissä ja Ircissä käyttäjät rekisteröityvät ja toimivat omina itseinään.

Ning on verkkoyhteisöpalvelu, joka julkaistiin vuonna 2005. Sen suosio on sittemmin kasvanut tasaisesti. Ning tarjoaa käyttäjilleen mahdollisuuden käyttää ja yhdistää muita jo tunnettuja sosiaalisen median palveluja, kuten Flickr, Twitter, Facebook ja YouTube. Ning tarjoaa helpon tavan kenelle tahansa yksityisistä henkilöistä aina valtion tasolla toimiviin tahoihin tutustua ja luoda itse sosiaalisen median yhteisö. Luotuasi yhteisön sinulla on mahdollisuus kutsua sinne ke-

tä haluat. Kutsutut ihmiset voivat toimia Ningissä monella tavalla: luoda oman blogin, osallistua foorumikeskusteluihin, luoda video- ja valokuva-albumeita jne. Palvelu tukee useimpia tunnettuja medioita ja tiedostoformaatteja, mikä helpottaa käyttäjien tiedon välittämiseen muille käyttäjille. Ningistä erityisen tekee myös se, että yhteisön luoja voi valita, haluaako hän yhteisönsä olevan julkinen vai suljettu, eli pääseekö yhteisöä koskevat sivut näkemään vain tietyt yhteisöön kutsutut henkilöt.

Facebook on sosiaalinen verkkoyhteisöpalvelu, jonka päätarkoitus oli alunperin yhdistää ystävät, perheenjäsenet ja bisneskumppanit. Se on tällä hetkellä suurin verkkoyhteisö. Facebook sai alkunsa Harvardin yliopiston kampuksella ja sen perusti Mark Zuckerberg. Facebookin suosio kasvoi kampukselta aina muihin yliopistoihin ja ulkomaille. Palvelu tunnetaan nykyään maailman laajuisesti. Facebook-palvelun viehätysvoima perustuu siihen, että ihmiset esiintyvät oikealla nimellään sekä lisäämällä kuva itsestään. Tämän jälkeen käyttäjällä on mahdollisuus kutsua muita ystäviä, joita voit etsiä palvelun sisäisellä hakukoneella. Facebookin rakenne tarjoaa mahdollisuuden kohdennettuun mainontaan ja siksi se ei nykyään enää rajoitu pelkästään ystävien vuorovaikutteiseen viestintään, vaan se toimii myös tehokkaana markkinointipaikkana. Sitä käyttävät niin yritykset kuin myös erilaiset järjestöt. Palvelun rakenne tarjoaa mahdollisuuden kohdennetumpaan mainontaan.

Irc-Galleria on suomalainen verkkoyhteisöpalvelu, johon käyttäjät voivat lisätä pääosin valokuvia itsestään. Palvelun juuret tulevat IRC:stä, Internet Relay Chatistä. IRC on tekstipohjainen viestintäpalvelu, joka myöhemmin kehitettiin Irc-Galleriaksi, kun sen käyttäjät halusivat nähdä kenen kanssa keskustelivat. Irc-Galleria ei kuitenkaan ole samaa kuin IRC ja harva nykyinen Irc-Gallerian käyttäjää esim. käyttää Irc-chat palvelua.

### 3.2 Virtuaalimaailmat

Habbo (entiseltä nimeltään Habbo Hotel) on yksi maailman suurimmista lapsille suunnatuista verkkoyhteisöistä. Se on vuonna 2000 lanseerattu, suomalaisen Sulake Corporation Oy:n luoma selaimella pelattava peli, jossa käyttäjillä on mahdollisuus liikkua virtuaalisessa ympäristössä, keskustella ja pelaila siellä

olevien muiden käyttäjien kanssa. Palvelu on alkuperäisen nimensä mukaisesti luotu hotellimuotoon. Käyttäjällä on mahdollisuus sisustaa huonettaan mielensä mukaan ja kutsua vieraita kylään. Habboon rekisteröityminen, siellä liikuminen sekä chättäily on ilmaista, mutta tietyt sen palvelut, kuten oman huoneen sisustaminen, ovat maksullisia. Lasten suusta kuultuna Habbo on ilmainen virtuaalichatti.

Second life, tutummin Toinen todellisuus, on vuonna 2003 julkaistu virtuaalimaailma. Toinen todellisuus tarjoaa käyttäjilleen mahdollisuuden toimia tässä virtuaalimaailmassa itse luomillaan hahmoilla, ”avatareilla”. Käyttäjät voivat liikkua vapaasti, tavata muita käyttäjiä ja keskustella heidän kanssaan. Toinen todellisuus reflektoi todellisen elämän aspekteja virtuaalimaailmaan. Siellä on tilaa huville, bisnekselle, monenlaiselle hyötytoiminnalle, sekä paljon tilaa luoville ihmisille. Toisen todellisuuden yksi tärkeimmistä ominaisuuksista on vuorovaikutteisuus. Käyttäjillä on mahdollisuus, aivan kuten oikeassakin elämässä, ystävystyä, käydä shoppailemassa tai vaikkapa hankkia loistotalo rannalta. Täällä viestiminen sujuu mutkattomasti reaaliajassa, asiakkaat ovat paikan omistajia ja sisällön tuottajia. Vaikka Toinen todellisuus toimii miljoonabisneksen paikkana yrityksille, on se hyvin riippuvainen käyttäjiensä luovuudesta.

### 3.3 Multimedia

Multimediapalveluista tunnetuin on epäilemättä YouTube, joka perustettiin vuonna 2005. Palvelun suosio perustui alusta lähtien siihen, että käyttäjillä on mahdollisuus ilmaiseksi jakaa omia videoita. YouTuben alkuperäinen 10 minuutin yläraja videoille on korvattu 1Gt rajalla. Tämä tarjoaa jo huomattavasti paremmat mahdollisuudet jopa dokumenttien lataamiseen sivuille. Kuka tahansa voi katsoa YouTube videoita tai käyttää sinne ladattuja videoita omassa sosiaalisen median palvelussa, kuten esimerkiksi Ningissä. Valitettavasti YouTube on toistaiseksi aikamoinen viidakko, jossa tekijänoikeudelliset kysymykset hukkuvat materiaalin paljouteen. Kuitenkin YouTuben statistiikkaa kertoo, että yli puolet sinne ladatusta materiaalista on alkuperäistä.

Flickr ja Imageshack ovat kuvien säilytys- ja jakopalveluja, josta Flickr oli Internetin ensimmäinen. Flickr tarjoaa palveluaan ilmaiseksi tietyin rajoituksin. Ilmai-

sessä palvelussa käyttäjällä voi olla vain 3 albumia ja kuvista näytetään vain 200 uusinta. Käyttäjä saa poistettua rajoitukset ja tilalle lisää toimintoja päivittämällä tunnuksensa pro-versioon pientä maksua vastaan. Flickr tarjoaa mahdollisuuden omien kuvien yksityistämiseen tai yleiseen jakoon. Näkyvyysoikeuden voi rajoittaa esim. ystäviin tai perheenjäseniin tai sitten yhdistää ystävät ja perheen. Imageshack tarjoaa myös mahdollisuuden ilmaiseen palvelun käyttöön. Rekisteröityminen ei ole pakollista, mutta sen tehtyä helpottuu moni asia, kuten palveluun ladattujen kuvien etsintä. Se, mikä erottaa Imageshackin Flickr:stä, on mainonnan paljous.

### 3.4 Omien kirjoitusten julkaisu

Blogger on yleinen blogipalvelu. Blogi puolestaan on yksi sosiaalisen median suosituimpia omien ajatusten ilmaisemiseen tarkoitetuista medioista, jossa voi paneutua kirjoittamaan pidempiä ja syvempiä kirjoituksia eri aiheista. Blogin tarkoitus on omien ajatusten jakaminen muiden kanssa.

Twitter eli suomeksi viserrys on puolestaan sosiaalisen media yhteisö ja eräänlainen mikroblogipalvelu. Visertäjä (eli twitterer) voi lähettää ajankohtaisia päivityksiä jostakin tapahtumasta, joita seuraajat (eli followers) voivat saada luettavakseen. Päivitystä kutsutaan nimellä tweet. Vaikka Tweetit rajoittuvat 140 merkkiin, on sen suosio kuitenkin yleistymässä. Syynä on tähän sen helppous. Tweeterilla on mahdollisuus lähettää tweetit joko suoraan twitter sivuston kautta, RSS-syötteenä tai vaikkapa tekstiviestinä omasta puhelimesta. Samalla tavalla kuin monessa muussa sosiaalisen median palveluissa, myös Twitterissa ajankohtaisuus ja tuoreus ovat valttia. Kun liityt jonkun henkilön tai yhteisön seuraajaksi, saat hänen päivityksensä suoraan Twitterin etusivullesi. On tavalista, että ihmiset liittyvät useamman käyttäjän seuraajaksi, ja näin päivityksiä tulee enemmän. Seuraajaksi voi ilmoittautua aiheen kiinnostuksen mukaan. Päivitykset tulevat sivullesi lähetysjärjestyksessä. Toisen lähettämään viestiin on myös mahdollisuus vastata. Tämä vuorovaikutteinen ominaisuus tekee Twitteristä erinomaisen työkalun verkostoitumiseen samoista aiheista kiinnostuneiden ihmisten kanssa.

### 3.5 Yhteisöllinen kirjoittaminen ja julkaisu

Wikipedia on yksi tunnetuimmista yksityishenkilöiden vapaaehtoisesti tuottamista tietosanakirjoista ja se on perustettu vuonna 2001. Sinne kerätty tieto perustuu siis ihmisten vapaaehtoisuuteen ja Jimmy Walesin kuuluisaan lauseeseen: ”Kuvittele maailma, jossa kaikilla on vapaa pääsy kaikkeen inhimilliseen tietämykseen. Se on tehtävämme”. Koska kirjoittaminen Wikipediaan on vapaaehtoista ja toimii ilman erityisempää laadunvalvontaa, on lukijan muistettava lähdekriittisyys. Wikipedia sisältää reilut 2,5 miljoonaa englanninkielistä artikkelia. Suomeksi artikkeleita on noin 200 000.

PBWorks tarjoaa on Wikipedian kanssa samankaltainen palvelu tiedon jakamiseen. Siinä on wikejä niin yksityishenkilöille, yrityksille, kuin myös opetuskäyttöön. PBWorksissa muokkaamisoikeutta voidaan rajata.

### 3.5 Verkkopelit

Osa verkossa viihtyvistä ihmisistä viettää paljonkin aikaa tietynlaisen sosiaalisen median parissa, kuten Blogger, Facebook, Twitter jne. Osa ihmisistä taas viihtyvät pelatessaan verkkoroolipelejä, joita tunnetaan nimellä MMORPG, eli massive multiplayer online role-playing game, ja suomeksi käännettynä ”massiivinen verkossa pelattava roolimoinpeli”. Nämä pelit ovat vahva osa nuorten pelikulttuuria ja hyvin lähellä niitä sosiaalisen median käyttäjiä, jotka eivät pelaa. Verkkopeleille on ominaista toimia alustana isoille ryhmille pelaajia. Pelaajat voivat siellä mm. kontribuoida toistensa tekemisiin, keskustella, vispata toisilleen, lisätä tai poistaa ystäviä listaltaan jne. Toiminta on siis samanlaista, kuin muissakin tunnetuissa sosiaalisen median muodoissa.

## 4 NUORET SOSIAALISEN MEDIAN KÄYTTÄJINÄ

Mietittäessä nuorten suhdetta sosiaaliseen mediaan, on syytä pohtia sosiaalisia medioita suhteessa nuoruusajan yleisiin kehitystehtäviin. Nuoruuden ajatellaan yleensä sijoittuvan ikävuosiin 11-25 ja jakautuvan varhaisnuoruuteen (11-14-



vuotiaat), keskinuoruuteen (15-18-vuotiaat) ja myöhäisnuoruuteen (19-25-vuotiaat). Nuoruuteen ajatellaan liittyvän mm. seuraavanlaisia kehitystehtäviä: uusien suhteiden luominen ikätovereihin, sukupuoliroolien ja –sopimusten omaksuminen, oman fyysisen olemuksen hyväksyminen, emotionaalinen riippumattomuus omista vanhemmista ja muista aikuisista, valmistautuminen eri elämänalueilla, kuten parisuhteeseen ja perhe-elämään ja työelämään, ideologian ja maailmankatsomuksen kehittäminen ja sosiaalisesti vastuullisen käyttäytymisen omaksuminen (Puuronen, 1997).

Tämänpäiväinen informaatiokeskeinen yhteiskuntamme tarjoaa joka puolilta tulleita informaation rippeitä. Nykyhetken nuoret ovat jo kasvaneet tällaiseen todellisuuteen, eikä siinä ole heille mitään uutta ja vierasta, vaan tavallista arkittomuutta. On aivan eri asia kasvaa teknologisessa ympäristössä kuin esim. aikuisena tulla sen piiriin. Tämän päivän vanhemmat ovat kasvaneet hyvin erilaisessa mediamaailmassa, kuin tämän päivän lapset ja nuoret. Tämän päivän nuorille ns. ”uusi media” ei olekaan mitään sen uudempaa tai kummallisempaa kuin televisio tai puhelin. On jopa puhuttu lasten ja vanhempien väliin syntyneestä teknologisesta kuilusta. (Tapscott, 2010)

Tämän päivän nuoret ottavat teknologiat haltuunsa hyvin nopeasti ja soveltavat mediaa viestinnän, vuorovaikutuksen ja ajanviestin luonnollisena ympäristönä. Uusien teknologioiden mukanaan tuomat vaikutukset voivat olla kuitenkin ennalta arvaamattomia, eikä virtuaaliseikkailujen seurauksista ole vielä juuri lainkaan luotettavaa tietoa. Tällöin aikuisen vastuulla tulee olla mediamaailmassa, kuten kaikissa muissakin maailmoissa, ohjaava, kriittinen, rajoja asettava ja malleja kyseenalaistava. Tähän ensimmäinen askel on tieto siitä, mitä nuori netissä tekee ja mikä hänen ikäiselleen soveltuu. Median turvallinen käyttö edellyttää ennen kaikkea tietoisuutta. (Oksanen & Näre, 2006)

Työille verkossa olemisen on todettu olevan luonteeltaan sosiaalisempaa kuin pojille, kun taas pojat korostavat enemmän sen välineellistä tai teknistä puolta (Eliasson, 1997). Pelastakaa lapset ry:n tuottaman kyselyn mukaan 11-17-vuotiaista nuorista nimenomaan tytöt käyttivät nettiä eniten yhteydenpitoon, kun pojat käyttivät nettiä enemmän pelaamiseen (Pelastakaa Lapset, 2005). Pelit ja nettiyhteydenpito ei kuitenkaan välttämättä eroa toisistaan kovinkaan paljon,

sillä nettiyhteydenpidossa on monia pelikulttuurin piirteitä, kuten nopeatem-  
poisuus ja intensiivinen läsnäolo, ja toisaalta moniin nettipeleihin kuuluu oleelli-  
sena osana vuorovaikutus toisten pelaajien kanssa.

Moniin sosiaalisiin medioihin liittyy tietynlainen itsensä brändäämisen elementti.  
Monissa sosiaalisen median muodoissa, missä ollaan toisten kanssa vuorovai-  
kutuksessa, kuten verkkoyhteisöissä (Facebook, Ning), syntyy omanlaisia sään-  
töjä ja kilpailuasetelmia. Toiset tulevat niissä suosituiksi ja toiset eristetyiksi. It-  
selleen syntyneestä brändistä voi olla myös vaikea päästä myöhemmin eroon:  
se voi seurata vuosien päähän. Itsebrändäys perustuu visuaalisen ja verbaali-  
sen oman itsen esittämiseen, ja tarve hakea hyväksyntää omalle brändätylle  
identiteetille vaikuttaa olevan suuri nykypäivänä.

Toisaalta erilainen rooliutuminen on luonnollista ja perustavalla tavalla inhimillis-  
tä käytöstä, etenkin nuorten keskuudessa. Tietotekniikka tarjoaa nuorille uuden-  
laisia tilaisuuksia kokeilla uudenlaisia kanssakäymisen muotoja ja kokeilla rajo-  
ja. Tällä tavoin voidaan ajatella, että paitsi viihteen ja harrastuksen välineenä,  
tietoverkot voivat voimia myös laajamittaisesti yksilön minuutta eheyttävänä  
voimana (Sihvonen, 2003).

## **5 NING-VERKKOYHTEISÖN LUOMISPROSESSI MASALAN LUKIOLLE**

Yhteistyö Masalan lukion kanssa lähti liikkeelle siitä, että lukio oli saanut tukea  
opetushallitukselta oppimisympäristön kehittämishankkeeseen, ja johto oli päät-  
tänyt valjastaa sosiaalista mediaa koulun opetuskäyttöön. He näkivät sosiaali-  
sen median tulevaisuuden opetusmuotona, ja halusivat saada konkreettisem-  
man kosketuksen yleisesti ottaen sosiaaliseen mediaan, ja erityisesti kuulla sen  
erilaisista mahdollisuuksista opetustarkoituksessa.

Sosiaalisen median käsitteen laajuuden takia tilattavan työn rajaaminen oli pro-  
sessin ensimmäinen tärkeä vaihe. Ehdotin, että tilattava työ sisältäisi paitsi  
konkreettisen sosiaalisen median käyttöönoton, myös perehdytyspaketin koulun  
opettajille, jotta tutustuminen sosiaalisiin medioihin sujuisi helpommin koulun

henkilökunnalle. Masalan lukio otti ehdotukseni hyvin vastaan, jolloin alkoi varsinainen kehittämistyö.

Lukiolle tulevan verkkoyhteisön toteutus lähti käyntiin suunnittelu- ja kartoituspalaverilla syyskaudella 2010, ja varsinainen toimeenpano toteutettiin kevätkaudella 2011. Ensimmäisessä palaverissa kartoitettiin sitä, mihin tarkoituksiin koulu halusi sosiaalista mediaa, ja mitä median muotoja haluttiin ottaa haltuun. Tein heti alusta asti selväksi, etten haluaisi tehdä kliseistä pakettia koskien pelkkää Facebookia, sillä Internet on täynnä monia muitakin sosiaalisen median käyttökelpoisia palveluita. Koulu kertoi heillä olleen jo pitkään käytössä Fronter-alusta ja että kyseinen alusta on koettu vanhahtavaksi ja kömpelöksi. Sen tilalle haluttiin palvelu, joka olisi joustavampi kuin Fronter.

Tapasimme Masalan lukion työryhmän kanssa useita kertoja niin suunnittelun, toteutuksen, kuin seurannankin tiimoilta. Aluksi mietimme yhdessä, minkä sosiaalisen median muodon käyttöönotto palvelisi heidän tarpeitaan parhaiten. Ajatus kehkeytyi melko nopeasti Ning-palvelun käyttöönoton suuntaan. Syynä Ning-palvelun valitsemiseen oli se, että Ning on huomattavan joustava palvelu, jota voisi huomattavasti monipuolisemmin muokata vastaamaan Masalan lukion työryhmän toiveita. Ningissä käyttäjä pystyy yhdistämään muiden sosiaalisten medioiden palveluja, kuten YouTube, Flickr, Twitter tai Facebook.

Kuunnellen työryhmän toiveita avasin Masalan lukiolle ensin ilmaisen kokeiluversion Ningiin kuukaudeksi, jonka myöhemmin vaihdoimme lopulliseen maksulliseen versioon. Ning-palvelimeen luotiin siis Masalan lukion suljettu yhteisö, johon kutsuttiin käyttäjiksi pieni testiryhmä lukion oppilaita ja opettajia. Yhteisö nimettiin työryhmän ajatustyön pohjalta ”Taitava”:ksi. Taitavan käyttö on tarkoitus laajentaa pian testiryhmän käytöstä yleiseen käyttöön, ja sen kehitystyö tulee vielä tästäkin jatkumaan. Toistaiseksi yhteisöön on luotu mahdollisuus opiskelijoille ja opettajille kirjoittaa blogia, osallistua koulua koskeviin foorumikeskusteluihin ja tutustua sosiaalisten medioiden yleisiin toimintaperiaatteisiin, kuten netikettiin ja tekijänoikeuksiin. Tässä esiintyy siis myös oleellinen mediakasvatuksellinen ote. Testiryhmän palaute Taitavasta on ollut varsin myönteistä. Kuvista 1 ja 2 voi tarkastella verkkoyhteisö Taitavan yleistä käyttäjäprofiilia.

Kuva 1. Masalan lukiolle luodun verkkoyhteisö Taitavan yleisilmettä.

Kuva 2. Esimerkki käyttäjäprofiilista.

Oppimisympäristön kehittämishanke on ollut varsin mielenkiintoinen ja opettavainen työ. Vaikka tunnen sosiaalisia medioita jonkin verran entuudestaan, on tämä työskentely opettanut minulle paljon jo pelkästään Ning:stä sosiaalisen median palveluna, sillä en ollut aikaisemmin tullut tarvinneeksi sieltä sellaisia osatekijöitä, mitkä tässä yhteydessä nousivat oleellisiksi. Oli myös erittäin mielenkiintoista syventyä lukioikäisten opetuksellisen työn ja sosiaalisen median yhdistämiseen ja kaikkeen siihen, mitä näiden asioiden kombinaatiossa tulee osata ottaa huomioon.

## **6 POHDINTA**

### 6.1 Sosiaalisen median mahdollisuudet koulumaailmassa

Uuden teknologian mahdollisuudet ovat tuoneet meidät helpommin tavoitettaviksi, vaikkakin ne samaan aikaan toisaalta vievät aikaamme olla reaalisesti läsnä. Nykyiset tieto- ja viestintäteknologian mahdollistamat vuorovaikutuksen muodot ovat luoneet tiloja, joissa kuka tahansa voi keskustella mistä tahansa, kenen kanssa tahansa. Sosiaalisten medioiden hyödyntäminen koulujen opetuskäytössä tuntuu olevan vielä toistaiseksi melko pitkälti lasten kengissä, mutta lienee vain ajan kysymys, milloin sosiaalisen median lähes rajattomia mahdollisuuksia aletaan soveltaa koulumaailmassa enemmänkin. Yksi oleellinen näkökulma lienee siinä, että koulujen opettavan osapuolen tulee joustavasti muokata toimintastrategioitaan sellaisiksi, että ne parhaiten palvelevat koulujen asiakkaita, eli oppilaita. Tämän päivän nuorille sosiaalisten medioiden olemassaolo on kuitenkin aivan eri tavalla itsestään selvää kuin edes vähän vanhemmille sukupolville. Koulumaailman tulisi paremmin ja joustavammin osata vastata tähän ajan tuomaan haasteeseen, ja ottaa siitä sen tuomat hyödyt irti. (Kalliala & Toikkanen, 2009)

Masalan lukion verkkoyhteisön luomisprosessissa huomasin, että vaatii paljon uskallusta koulun puolelta ottaa tyynenä vastaan heille täysin uusi työkalu. Uskon, että se, mikä sosiaalisesta mediasta tekee joskus vaikeasti nieltävän, perustuu siihen, että sosiaaliselle medialle on ominaista olla rakenteeltaan hyvin

abstrakti. Sosiaalisissa medioissa käyty keskustelu ei ole organisoitua tai kontrolloitua toisin, kuin mihin esim. koulumaailmassa ollaan totuttu. Vaikka sosiaalinen media tarjoaa hyviä mahdollisuuksia opetustarkoitukseen, se ei silti voi olla koskaan vakava institutionaalinen paikka, jossa olisi pakko seurata lineaarista kaavaa. Lineaarinen ja yksisuuntainen kaava oli hyvin edustettuna WEB 1.0:ssa ja poistui sosiaalisen median tieltä WEB 2.0:n myötä. Nykypäivän sosiaalinen media tarjoaa laajan mahdollisuuksien kentän oppia hausalla tavalla uusia asioita.

Lisäksi uskon, että yksi suurimpia haasteita opettajille on uusien sosiaalista mediaa koskevien asioiden opettelu samoilla aikaresursseilla, millä vanhemmat, jo hyväksi koetut opetusmenetelmät pidetään toiminnassa. Tämä yhtälö on koulujen työntekijöille tietenkin haastava. Tämän kaltaiseen opetuksen kehittämistyöhön olisikin resursoitava aivan erityisellä tavalla.

## 6.2 Muita sosiaalisen median sovellusmahdollisuuksia koulumaailmassa

Sosiaalisen median sovellukset koulujen opetuksessa ovat lähes rajattomat. Kouluissa voidaan esimerkiksi käyttää Wikipediaa tietolähteenä, nuoret voivat käyttää YouTubea omien koulutöihin liittyvien videoiden esittelyyn, ja nuorten valokuva-albumeja voidaan esitellä Imageshackissa.

Lisäksi monen sosiaalisen median anti opetuksessa voi olla vielä paljon enemmänkin. Monet sosiaalisen median palvelut voidaan valjastaa täysin vastaamaan koulujen yksilöllisiä tarpeita, kuten edellisen kappaleen tapausesimerkki eli tämän opinnäytetyön toiminnallinen osuus osoittavat. Myös muita esimerkkejä käyttömahdollisuuksista on rajattomasti, tässä esitellään niistä muutama.

Blogia voidaan helposti hyödyntää monenlaisessa opetuksessa. Blogin kirjoittaminen antaa kirjoittajalleen mahdollisuuden oppia jotakin syvemmin. Toimintamekanismi lienee pitkälti sama kuin muussakin kirjoittamisessa: kun yrittää selittää jotakin oppimaansa muille, sen käy läpi eri tavalla kuin lukiessaan kirjaa tai yrittäessään opetella jotakin ulkoa. Tämä auttaa paremmin ymmärtämään ja muistamaan sen, mitä on oppinut. Bloggaamisen voidaan ajatella tekevän kirjoittajasta paremman ajattelijan. Kun pyrkii luomaan ytimekästä sisältöä blogiin,

lähestyä yhteisiä asioita uudesta näkökulmasta tai hakea yksinkertaisia ratkaisuja näennäisesti monimutkaisiin ongelmiin, joutuu miettimään tarkkaan, miten asian esittää muille. Blogia lukevat voivat jättää blogimerkintöihin kommenttejaan, ja nämä kommentit ovat suoraa palautetta, jotka auttavat blogin pitäjää kehittymään kirjoittajana. Bloggaaminen pitää kirjoittajan ja lukijan ajan tasalla viimeisimmistä ajankohtaisista aiheista, sekä auttaa uusien asioiden oppimisessa. Bloggaaminen auttaa myös verkostoitumaan muiden samoista asioista kiinnostuneiden kanssa. Verkostoitumisen kautta voi oppia uutta ja saada uusia ideoita muilta samoista aiheista kiinnostuneilta blogin lukijoilta. Verkostoistuminen merkitsee samalla laajempaa ja monipuolisempaa asioiden tutkimista ja ihmettelemistä. Blogia voi esim. opetustarkoituksissa kirjoittaa myös vieraalla kielellä, jolloin se on erinomainen tapa kehittää kielitaitoa.

Opiskelijoiden blogien ohella myös opettajat voivat pitää opettamista tukevia blogeja. Nämä blogit voivat parantaa opiskelijoiden ja opettajien välistä viestintää. Ne mahdollistavat nopean reagoinnin ja kommunikoinnin opiskelijoiden kanssa, ja tiedon jakaminen saadaan helpommin kaikkien ulottuville.

Second Life –virtuaalimaailmaa voidaan käyttää viihtymisen ohella myös tarkoituksissa. Jotkut yliopistot ja tiedeyhteisötkin ovat jo huomanneet tämän mahdollisuuden, ja käyttävät paikkaa omien projektien toteuttamiseen.

PBWorks on erittäin soveltuva opetuskäyttöön, sillä siinä on mahdollisuus rajata wikin muokkaamisoikeuksia. Näin voidaan rajata, ettei kuka tahansa ei pääse muokkaamaan sinne vietyä tietoa. Palvelusta on opetustarkoitukseen jaossa kolme erilaista versiota, joista kaksi ovat maksullisia. Vaikka ilmainen versio on rajallinen, tarjoaa se hyvän kokeilualustan esimerkiksi yhden kurssin opettajalle nähdä, kuinka opiskelijat toimivat ryhmissä ja rakentavat jotakin yhdessä. Palvelussa näkee kuka viimeksi muokkasi ja mitä, joten jo se luo korkeamman kynnyksen sabotoida toisten töitä.

### 6.3 Sosiaalisen median haitat ja uhat nuorille

Sosiaalisen median mukanaan tuomia haittoja ja uhkia on myös syytä tarkastella, ja niiden ilmeneminen on otettava vakavasti huomioon. Internetin suurimmat

potentiaalit uhat nuorille ovat sekä psykologisia että sosiaalisia, eikä niihin tule suhtautua liian kevyesti.

Internetin suurkulutuksen rinnalla kulkee nettiriippuvuus, mikä on ymmärrettävää Internetin käyttöön liittyvän uppoutumiskokemuksen vuoksi. Nettiriippuvuuteen kuuluu Internetin käytön tuleminen keskeiseksi aktiviteetiksi elämässä, sen kulutuksen ja sietokyvyn kasvaminen ja sen muodostuminen välineeksi itsensä tynnyttämiseen (Griffiths, 1998). Tällöin sen niin sanottuja vieroitusoireita voivat olla mm. levottomuus ja aggressiivisuus Internetin käytön rajoittamisesta, ja siitä kertoo yritykset kiertää näitä rajoituksia. Nettiriippuvuus liittyy useimmiten Internetissä pelattaviin peleihin. Nuorten nettiriippuvuuden ennaltaehkäisemiseksi olisi syytä luoda sääntöjä ja puitteita Internetin käyttöön, esimerkiksi sopimuksia nettiajoista, ja kannustaa nuoria myös muunlaisiin aktiviteetteihin, joihin Internet ei kuulu.

Internetissä on toki myös paljon ahdistavaa, järkyttävää ja hämmentävää materiaalia. Myös virtuaalisuuden faktaa ja fiktiota sekoittavaan luonteeseen tulisi kiinnittää huomiota. Tapahtuneen ja mahdollisen tai toden ja fiktiivisen erot hämärtyvät nettimaailmassa, ja asiat voivat näyttää toisilta kuin mitä ne oikeastaan ovat. Yksi Internetin riskialttius on sen julkisuus, vaikka se on välillä hyvinkin intiimin oloinen tila. Julkisuus ulottuu laajalle kahdella tavalla: toisaalta se on tiilassa maailmanlaajuista, ja toisaalta sen ulottuu pitkälle myös ajassa. Juuri näiden asioiden sekoittuminen lienee virtuaalisuuden ydintä.

Virtuaalisuhteisiin liittyy aina riski, että esimerkiksi aikuinen esiintyy itseään nuorempana, rakentaa nuoreen luottamuksellisen kontaktin ja käyttää tätä sen jälkeen tavalla tai toisella hyväkseen. Internet luo siis uudenlaisia mahdollisuuksia tämänkaltaisille "valeminuuksille". Näitä valeminuuksia käyttävät toki nuoret itsekkin. Valeminuuksilla ei kuitenkaan ole vain huonoja puolia, vaan niiden avulla nuoret voivat harjoitella rajojen vetämistä, ja käydä mielikuvissaan läpi sellaisia tilanteita, joita he tosielämässä pyrkivät välttämään. Virtuaalitilaa voidaan siis käyttää tietynlaisena erilaisten roolien kokeilukenttänä ja soveltaa sitten tilanteiden mukaan kokemuksia todellisessakin elämässä. Ongelma tällöin syntyy, jos tämä peiteinä alkaa valloittaa väärällä tavalla varsinaista minää. (Oksanen & Näre, 2006)



Lienee myös aiheellista miettiä sitä, missä määrin uusi teknologia ja virtuaalitodellisuus "vammuttaa" käyttäjiensä kommunikaatiota ja kokemuksia. Yksipuolinen kommunikointi virtuaaliloissa saattaa kertoa jotain olennaista vuorovaikutuskulttuuristamme, jota luonnehtii nykyään teknologinen etäisyys inhimillisen kosketuksen ja kohtaamisen sijaan.

Samaan aikaan on kuitenkin syytä miettiä, miksi yleisessä keskustelussa teknologian rooli tuntuu nuorten elämässä usein pelkistyvän vahingollisten vaikutusten arvioinniksi. Lähtökohta on kuitenkin se, että nuoret usein itse ovat sisäsynnyisesti kiinnostuneita uudesta teknologiasta ja sosiaalisista medioista, ja itse haluavat niitä käyttää. He viihtyvät virtuaalimaailmoissa. Onko niistä muodostunut meille vanhemmille sukupolville mörkö vain siksi, että emme itse ole kasvanut sellaisella aikakaudella, jolloin ne olivat samalla tavalla itsestäänselvyys? Hyväksymme monet muut viihdemuodot ongelmitta osaksi nykykulttuuriamme, mutta miksi emme hyväksyisi virtuaalitodellisuuttakin? Miksi Internetin suurkultus nähdään niin helposti vaarallisena, nuorten analyttisiä valmiuksia mädättävänä, eikä rikastavana uppoutumisena loputtomaan kuvallisen ja kirjallisen aineiston varastoon? Joskus ongelmaksi ollaan nähty myös Internet-aineiston epäluotettavuus. Tämäkin tulkinta lienee katsojan silmässä. Toisaalta tilanteen voisi nähdä niinkin, että se on mitä oivallisin areena nuorille harjoittaa lähdekriittisiä valmiuksia, auktoriteettien kyseenalaistamista ja omaa itsenäistä ajattelua.

## LÄHTEET

Griffiths, M. 1998. Internet Addiction: Does It Really Exist. Teoksessa: Gackenbach, J. (toim). Psychology and the Internet. Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications. San Diego & London: Academic Press.

Eliasson, A. 1997. Young Virtual Travellers in and Outside of Internet. Teoksessa: Youth in the Information Society. Strasbourg: Council of Europe Publishing.

Kalliala, E. & Toikkanen, T. 2009. Sosiaalinen media opetuksessa. Tampere: Esa Print Oy.

Oksanen, A. & Näre, S. 2006. Lapset pelissä. Virtuaaliviidakon ansat. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pelastakaa Lapset 2005. Lapsen ääni 2005-kysely. Lapsen ystävät ovat netissä. (<http://www.pelastakaalapset.fi/nettivihje/nettikäyton-kyselyja.php>)

Puuronen, V. 1997. Johdatus nuorisotutkimukseen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Sihvonen, T. 2003. Tietoverkot sosiaalisen olemisen paikkana. Teoksessa: Kangas, S. & Kuure, T. (toim). Teknologisoituva nuoruus. Helsinki: Yliopistopaino Oy.

Tapscott, D. 2010. Syntynyt digiaikaan. Sosiaalisen median kasvatit. Porvoo: WS Bookwell.

YouTube statistics. <http://www.viralblog.com/research/youtube-statistics/>.

**LIITTEET**

Sosiaalinen media tutuksi – perehdytyspaketti Masalan lukion opettajille

## **Sosiaalinen media tutuksi**

Perehdytyspaketti Masalan lukion opettajille

Luis Castaneda

21.4.2011

# SISÄLLYS

|   |    |
|---|----|
| <b>1 TAUSTAA</b>                                      | 3  |
| 1.1 Mitä tarkoitetaan sosiaalisella medially?         | 3  |
| 1.2 Sosiaalisen median sanastoa ja kommunikointia     | 5  |
| 1.3 Verkossa toimivat säännöt ja käytännöt            | 6  |
| 1.4 Tekijänoikeus                                     | 8  |
| <b>2 SOSIAALISEN MEDIAN VÄLINEITÄ</b>                 | 9  |
| 2.1 Verkkoyhteisöt                                    | 9  |
| 2.2 Virtuaalimaailmat                                 | 10 |
| 2.3 Multimedia  | 11 |
| 2.4 Omien kirjoitusten julkaisu                       | 12 |
| 2.5 Yhteisöllinen kirjoittaminen ja julkaisu          | 13 |
| 2.6 Verkkopelit                                       | 13 |
| <b>4 NUORET JA SOSIAALINEN MEDIA</b>                  | 13 |
| 4.1 Nuoret sosiaalisen median käyttäjinä              | 13 |
| 4.2 Sosiaalisen median haitat ja uhat nuorille        | 15 |
| <b>5 SOSIAALINEN MEDIA KOHTAA KOULUMAAILMAN</b>       | 17 |
| 5.1 Sosiaalisen median mahdollisuudet koulumaailmassa | 17 |
| 5.2 Sosiaalisen median sovelluksia opetuksessa        | 18 |
| <b>LÄHTEET</b>  | 20 |

## 1 TAUSTAA

### 1.1 Mitä tarkoitetaan sosiaalisella medially?

Viimeisen kahden vuosikymmenen aikana Internet on kasvanut tutkijoiden työkalusta globaaliksi informaation avaruudeksi. 2000-luvun puolessa välissä Internet alkoi tehdä paluuta juurilleen toimien luku- ja kirjoitustyökaluna, mutta samaan aikaan se alkoi myös astua uuteen sosiaalisempaan ja osallistavampaan vaiheeseen. Tähän on ollut vaikuttamassa uusi Internetin kehittyneempi sukupolvi ja Web 2.0.

Web 2.0 -termillä viitataan World Wide Webin (www) toiseen, kehittyneempään sukupolveen, joka keskittyy Internetin vuorovaikutteisuuteen. Internetin kaksisuuntainen ominaisuus tarjoaa siihen osallistuville mahdollisuuden keskusteluun ja interaktiivisuuteen muiden samaan palveluun osallistuvien kanssa. Taulukko 1 kuvaa vanhan Web 1.0:n ja nykyisen Web 2.0:n eroja.

**Taulukko 1. Web 1.0 ja Web 2.0**

| <b>Web 1.0</b>                                      | <b>Web 2.0</b>   |
|---|--|
| Luetaan   | Luetaan ja kirjoitetaan  |
| Suljettu hierarkia                                  | Julkinen, avoin, osallistava                                     |
| Mediatarjonta Microsoft:ilta                        | Blogger, Google, Flickr, Youtube                                 |
| Sisällönhallintajärjestelmät                        | Wikit  |
| Kotisivut (informaatio kulkee usein yhteensuuntaan) | Blogit (lukijalle mahdollisuus kommentoida ja jakaa osaamistaan) |
| HTML  | XML  |
| Mainostaminen                                       | Word of mouth -viestintä   |
| Internetissä myytävät palvelut                      | Internetpalvelut   |
| Informaatio   | Mielipide  |
| Staattisuus   | Dynaamisuus  |

Tämän päivän teknologia tarjoaa eräänlaisen ”etäläsnäolon” mahdollisuuden. Tällöin ihminen voi sijaita fyysisesti tuhansien kilometrien päässä, mutta silti olla

reaaliaikaisesti saavutettavissa. Tällaista läsnäolon ja poissaolon sekoittavaa mahdollisuutta kutsutaan virtuaalisuudeksi. Virtuaalisuus on osa tämän päivän arkea ja elämää. Se muovaa sosiaalisia suhteita ja tapaa, jolla hahmotamme maailmaa ympärillämme. (Oksanen & Näre, 2006)

Paras tapa määrittää sosiaalinen media on poistaa yleinen harhakuva siitä, että se on jotakin virtuaalimaailmaan kuuluvaa, eikä näin ollen kovin todellista. Totuus on päinvastainen: on tärkeää muistaa, että virtuaalitalat ovat aivan yhtä todellisia kuin realistisetkin tilat. Kun tämä harhakuva on murrettu, voidaan alkaa yksinkertaistamaan määritelmää siirtymällä arkipäiväisempiin, jokaiselle tuttuihin viestinnän välineisiin, kuten sanomalehtiin, televisioon tai vaikkapa radioon. Kun vertaamme sosiaalista mediaa meille entisestään tuttuihin medioihin, huomaamme, että tutut mediat tarjoavat meille yksisuuntaisen informaation annon. Sosiaalinen media eroaakin näistä tarjoamalla interaktiivisen alustan, jonka sisältöön me voimme vaikuttaa. Sosiaalinen media voi tässä tapauksessa olla ikään kuin sosiaalinen kommunikoinnin instrumentti, jota soitetään yhdessä saman palvelun käyttäjien kanssa. Sosiaalinen media tarjoaa samalla mahdollisuuden käyttää monia medioita yhdessä viestin ymmärtämisen helpottamiseksi. Esimerkiksi blogiin voidaan lisätä tekstin lisäksi kuvia, ääntä tai vaikkapa videokuvaa. Tämä useiden medioiden yhdistäminen on asia, jota ei perinteisemmissä medioissa ole ollut mahdollista. Toinen mielenkiintoinen sosiaalisen median aspekti on sen loputtomuus. Tietoa voidaan päivittää ja jakaa ajasta riippumatta.

Sosiaalisen median yhteisö on ryhmä vuorovaikutteisia ihmisiä, jotka jakavat verkossa olevan ympäristön. Tämä voi olla joko suljettu yhteisö, tai avoin kaikille Internetin käyttäjille. Sosiaalisen median käytön suosio on noussut viime vuosien aikana räjähdysmäisesti ja syynä siihen on sen tarjoamat mahdollisuudet yhteisen sisällön tuottamiseen sekä viestimiseen. Sosiaalisen median viehätysvoima piilee siinä, että käyttäjät luovat yhteisesti siihen sisältöä. Karkeasti ajatellen voidaankin sanoa, että me luomme sosiaalisista medioista itsemme näköisiä, vastaamaan ja palvelemaan meidän tarkoituksiamme. Useimmat sosiaalisen median muodot, kuten YouTube, blogit ja julkiset foorumit, ovat tyypillisesti sellaisia, joiden julkaisukynnys on matala. Tämä mahdollistaa sen, että sinne viety sisältö leviää nopeasti ilman rajoituksia. Esimerkkinä mainittakoon,

että pelkästään YouTubeen siirretään n. 24 tuntia videomateriaalia minuutissa (YouTube statistics, 2011).

## 1.2 Sosiaalisen median sanastoa ja kommunikointia

Viestien lyhyys kuuluu hyvään nettikäyttöön ja liittyy nettikommunikoinnille tyypilliseen nopeaan reagointiin. Lyhenteitä syntyy kokoajan, eli ajantasaisen listan ylläpitäminen vaatisi jatkuvaa päivitystä. Tässä on esiteltyä kuitenkin joitain yleissivistykseen kuuluvia nettilyhenteitä:

- \* ASAP = As soon as possible
- \* EMT = En mä tiedä
- \* LOL = Lot of laugh
- \* ROFL = Rolling on the floor laughing
- \* SUP = What's up?
- \* IMO = In my opinion
- \* IC = I see
- \* AFAIK = As far as I know
- \* FYI = For your information
- \* AKA = Also known as
- \* OMG = Oh my God
- \* WB = Welcome back
- \* AFK = Away from keyboard
- \* BRB = Be right back
- \* BBL tai BBL8R = Be back later
- \* B/F tai BF = Boyfriend
- \* G/F tai GF = Girlfriend
- \* Mese tai msn = Messenger
- \* CU tai CYA = See you
- \* PLS = Please
- \* PM = Private message (Vispata)
- \* PPL = People
- \* TY = Thank you

Sosiaaliseen mediaan kuuluu myös osa slanginsa. Tässä esitellään yleisintä sosiaalisen median termistöä:



- \* Chat = Verkossa käytävä keskustelu.
- \* Verkko yhteisö = yhteisö, jonka jäsenten välinen vuorovaikutus tapahtuu pääasiassa tietoverkon välityksellä.
- \* Blogi = verkkosivusto, johon tehdylle merkinnöille on ominaista päiväkirjamaisuus tai kirjoittajan henkilökohtainen näkökulma käsiteltäviin aiheeseen. Tehdyt merkinnät ovat aikajärjestyksessä.
- \* Mikroblogi = blogi, johon voi tehdä tekstiviestimäisen lyhyitä merkintöjä.
- \* Bannaus, banni, ban = Verkkoyhteisöön pääsyä voidaan estää, joko väliaikaisesti tai pysyvästi.
- \* Newbie, noob = uusi, kokematon tulokas.
- \* RSS-syöte = verkkosyöte, jonka tiedot on tallennettu www:iin.
- \* Trollaus = Asiaton kommentointi. Tahallinen provosointi tai häiriköinti.
- \* Floodaus = Chattipalvelussa toistuvasti käytettyjen sanojen jono lyhyessä ajassa.
- \* Topikki, topic = Aihe, keskusteluaihe foorumissa.
- \* Tunniste = merkintä, jonka on tarkoitus kuvata tiettyä sisältöä.

Sosiaalisissa medioissa oleellista on myös kommunikointi tunnetilojen ja äänensävyjen viestittämisellä. Näitä osoitetaan kasvonilmeitä jäljittelevillä hymiöillä. Esimerkiksi :) ilmaisee hymyilyä, ;) silmäniskua, :D naurua, XD naurua silmät ristissä ja :( surua.

### 1.3 Verkossa toimivat säännöt ja käytännöt

Vaikka kukin verkko yhteisö, sivusto tai foorumi luo omiin tarkoituksiinsa sopivimmat toimintasääntönsä, on verkossa joukko yleisesti hyväksytyjä sääntöjä ja käytäntöjä, joita kutsutaan yleensä ”Netiketiksi”. Netiketti on suora käänös sanasta Netiquette, ja sillä tarkoitetaan käytössääntöjä Internetissä tapahtuvalle toiminnalle. Seuraavaksi esitetään esimerkki koulun käyttämän verkko yhteisön Netiketistä. Se on muotoiltu tarkoitustaan ajatellen, mutta monet sen elementit esiintyvät useimmissa Netiketeissä.

## **Netiketti**

Netiketti on suora käännös sanasta Netiquette. Netiketillä tarkoitetaan käytös-sääntöjä Internetissä tapahtuvalle toiminnalle. Ei ole olemassa yhtä ainoaa oi-keaa Netiketti-ohjeistusta, vaan jokaisen sivuston, foorumin tai verkkoyhteisön luoja voi laatia omiin tarkoituksiinsa sopivan Netiketin. Seuraava ohjeistus on tehty palvelemaan tämän verkkoyhteisön jäseniä ja auttamaan heitä siinä, miten on fiksua esiintyä netissä.

### **Muista olla oma itsesi**

Muistathan kytkeytyä palveluun aina omalla tunnuksellasi. Toisen tunnuksen luvaton käyttö on kiellettyä.

### **Ole kohtelias kommenttia kirjoittaessasi**

Kommentit ovat yksi tehokas ja nopea tapa antaa toiselle jäsenelle palautetta. Älä kirjoita mitään sellaista, mitä et olisi valmis sanomaan toiselle kasvotusten. Näin varmistat omalta osaltasi, että verkkoyhteisö pysyy miellyttävänä paikkana asioida, viestiä ja viettää aikaa.

### **Kunnianloukkaus ja yksityiselämää loukkaavan tiedon levittäminen**

Älä esitä verkossa toisesta valheellista tietoa tai vihjausta, joka voisi aiheuttaa vahinkoa, kärsimystä tai halveksuntaa loukatulle. Älä koskaan esitä toisen yksi-tyyselämästä sellaista tietoa, vihjausta tai kuvaa, joka saattaisi aiheuttaa vahin-koa, kärsimystä tai halveksuntaa.

### **Esiinny harkiten foorumeissa ja blogeissa**

Kun osallistut keskusteluihin foorumeissa tai blogeissa, kirjoita asiallisesti ja harkiten. Varmista, että viesti liittyy ryhmän aiheeseen ja välttä trollausta eli asia-tonta kommentointia.

### **Henkilötietojen suoja**

Harkitse, mitä tietoja annat itsestäsi tai läheisistäsi Internetissä. Älä levitä tun-temattomien tai läheisten tietoja ilman heidän suostumustaan. Pidä mielessäsi, että yhteisöön tuotettu sisältö on julkista ja näkyy kaikille yhteisön jäsenille. Älä koskaan luovuta kenellekään salasanaasi tai julkaise muutenkaan yksityistieto-jasi (esim. puhelinnumeroasi tai osoitettasi) foorumeilla tai blogeissa.

### **Huolehdiathan tietoturvasta**

Tarkista tiedostot virusten varalta ennen niiden lähettämistä muille käyttäjille.

### **Älä häiritse verkkoyhteisön palvelua**

Virusten tahallinen levittäminen on ehdottomasti kiellettyä. Harkitse tiedostojen, kuvien ja muun materiaalin tarpeellisuutta ennen niiden levittämistä. Älä tahalli-sesti kuormita palvelua.

### **Älä käytä palvelua markkinointiin**

Älä käytä kommentti- tai sähköpostipalvelua markkinointiin, ellei sinulla ole lu-paa vastaanottajalta. Jos lähetät kaverilta kaverille -markkinointiviestejä, lähetä vain niille tutuillesi, joiden katsot olevan todennäköisesti kiinnostuneita viestin sisällöstä. Muille lähettäminen on sopimatonta ja jossain tapauksissa jopa lai-tonta.

### **Lapsiporno**

Lapsipornon levittäminen ja hallussapito on kiellettyä riippumatta siitä, missä muodossa aineisto on.

### **Rasismi**

Rasismi ja siihen yllyttäminen on kiellettyä myös netissä.

### **Muista lähdekritiikki**

Muista, että netissä ei ole julkaisukynnystä. Kaikki www-sivuilla oleva ei välttämättä pidä paikkaansa. Mikäli jokin tarjous tai palvelu kuulostaa liian hyvältä olakseen totta, niin sitä se saattaa ollakin.

### **Laki ja netti**

Vaikka useimmat lait on kirjoitettu ennen tietoverkkojen yleistymistä, netti ei tietenkään ole lakien ulkopuolella, vaan voimassa olevat lait koskevat nettiäkin. Kaikki sellainen, mikä olisi laitonta muutoinkin, on laitonta myös netissä. Lisäksi tietotekniikan nopea yleistyminen on pakottanut laatimaan aivan uusia lakeja, joissa huomioidaan verkon erityispiirteitä. Viestinnän ja netin vapauteen liittyy aina myös vastuu. Esimerkiksi www-sivun tekijä on aina itse vastuussa sivunsa sisällöstä. Verkossa olevat sivut näkyvät kaikille maailman nettikäyttäjille. Älä siis laita sivuille herjaavaa tai loukkaavaa aineistoa tai mitään muutakaan sellaista, jota et muussa yhteydessä olisi valmis esittämään.

## 1.4 Tekijänoikeus

Yleinen harhakuva on, että kaikki Internetissä oleva aineisto olisi vapaasti käytettävissä. Tämä pitää osittain paikkansa, sillä Internetissä oleva aineisto on kaikkien tutkittavissa ja kuunneltavissa, usein myös ladattavissa omalle koneelle. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki aineisto olisi edelleen välitettävissä.

Tekijänoikeudella tarkoitetaan kirjallisen ja taiteellisen teoksen luojalle kuuluvaa yksinoikeutta teokseensa. Teoksia ovat mm. kirjalliset tuotokset. Kirjallisten tuotosten lisäksi kaikenlaiset kuvat, piirustukset ja grafiikka sekä erilaiset äänitteet (videot, musiikki) ovat teoksia. Esimerkiksi omalle kotisivulle ei saa laittaa näkyviin muita kuin sellaisia kuvia, joihin itsellä on oikeus tai sellaisia kuvia, joihin on oikeuksien haltijan lupa. Kotisivuilla ja Internetissä saa yleensä julkaista kaikkea, minkä on itse tehnyt (tekijänoikeus on itsellä) sekä lisäksi sellaista aineistoa, missä erikseen mainitaan, että aineisto on vapaasti julkaistavissa. Internetissä oleviin erilaisiin kuvagallerioihin on liitetty tekijänoikeuksia koskevat tiedot ja niihin liittyvät ehdot. Jos näitä ehtoja ei ole julkaistu gallerian www-sivuilla, ei kuviakaan saa kopioida julkaisemistarkoituksessa omille www-sivuille. Tekijänoikeudellisia käyttöehtoja tulee myös noudattaa. Jos kuvapankissa on asetettu

ehdoksi, että kuvien lähde mainitaan niitä käyttävillä www-sivuilla, tulee tätä ehtoa myös noudattaa.

Vaikka tekijänoikeuslaki kieltää tekstin ja kuvien kopioinnin www-sivuilta ilman tekijän lupaa, jokainen saa kuitenkin kopioida verkossa olevaa materiaalia yksityistä käyttöä varten. Kopiointi ei saa liittyä ansiotoimintaan eikä kopioitua materiaalia saa myydä eteenpäin. Usein sivulla on erikseen ilmoitettu, jos siellä olevan materiaalin tekijä sallii kopioinnin. Muista kuitenkin ilmoittaa siinäkin tapauksessa lähde, josta materiaali on kopioitu. Tekstiä voi kopioida opetustarkoitukseen, jos muokkaat siitä oman tuotoksen. Yleinen linjaus on, että sivulla käytetty idea on vapaasti käytettävissä, mutta suoraan toisen tuottama teksti ei ole. Verkossa olevaa teosta voi tämän lisäksi myös lainata sitaattien muodossa. Viitattessasi muualla Internetissä julkaistuun aineistoon voit laittaa linkin ja esittää tarvittaessa lyhyen lainauksen (lähdeviittauksin) kuvataksesi sisältöä.

Yhtäläillä kuin Internetissä on tekijänoikeuslain suojaamaa materiaalia, siellä löytyy myös täysin vapaasti käytettävissä ja levittävässä olevaa materiaalia. Esimerkiksi Creative commons Suomi (<http://creativecommons.fi/>) on palvelu, joka tarjoaa joustavaa tekijänoikeutta luoville ihmisille. Tämän lisäksi palvelun kautta voi hakea kopiovapaata materiaalia Internetistä.

## 2 SOSIAALISEN MEDIAN VÄLINEITÄ

### 2.1 Verkkoyhteisöt

Verkkoyhteisöt pyrkivät tuottamaan virtuaalista aitoutta siten, että kun anonyymeissa chateissa kommunikoidaan nimimerkkien takaa, niin useissa verkkoyhteisöissä, kuten Facebookissa, Ningissä ja Ircissä käyttäjät rekisteröityvät ja toimivat omina itseinään.

**Ning** on verkkoyhteisöpalvelu, joka julkaistiin vuonna 2005. Sen suosio on sittemmin kasvanut tasaisesti. Ning tarjoaa käyttäjilleen mahdollisuuden käyttää ja yhdistää muita jo tunnettuja sosiaalisen median palveluja, kuten Flickr, Twitter, Facebook ja YouTube. Ning tarjoaa helpon tavan kenelle tahansa yksityisistä

henkilöistä aina valtion tasolla toimiviin tahoihin tutustua ja luoda itse sosiaalisen median yhteisö. Luotuasi yhteisön sinulla on mahdollisuus kutsua sinne ketä haluat. Kutsutut ihmiset voivat toimia Ningissä monella tavalla: luoda oman blogin, osallistua foorumikeskusteluihin, luoda video- ja valokuva-albumeita jne. Palvelu tukee useimpia tunnettuja medioita ja tiedostoformaatteja, mikä helpottaa käyttäjien tiedon välittämistä muille käyttäjille. Ningistä erityisen tekee myös se, että yhteisön luoja voi valita, haluaako hän yhteisönsä olevan julkinen vai suljettu, eli pääseekö yhteisöä koskevat sivut näkemään vain tietyt yhteisöön kutsutut henkilöt.

**Facebook** on sosiaalinen verkkoyhteisöpalvelu, jonka päätarkoitus oli alunperin yhdistää ystävät, perheenjäsenet ja bisneskumppanit. Se on tällä hetkellä suurin käytössä oleva verkkoyhteisö. Facebook sai alkunsa Harvardin yliopiston kampuksella ja sen perusti Mark Zuckerberg. Facebookin suosio kasvoi kampukselta aina muihin yliopistoihin ja ulkomaille. Palvelu tunnetaan nykyään maailmanlaajuisesti. Facebook-palvelun viehätysvoima perustuu siihen, että ihmiset esiintyvät oikealla nimellään ja lisäämällä kuvan itsestään. Tämän jälkeen käyttäjällä on mahdollisuus kutsua muita käyttäjiä ystävikseen, joita voi etsiä palvelun sisäisellä hakukoneella. Facebookin rakenne tarjoaa mahdollisuuden kohdennettuun mainontaan ja siksi se ei nykyään enää rajoitu pelkästään ystävien vuorovaikutteiseen viestintään, vaan se toimii myös tehokkaana markkinointipaikkana. Sitä käyttävät niin yritykset kuin myös erilaiset järjestöt. Palvelun rakenne tarjoaa mahdollisuuden kohdennettuun mainontaan.

**Irc-Galleria** on suomalainen verkkoyhteisöpalvelu, johon käyttäjät voivat lisätä pääosin valokuvia itsestään. Palvelun juuret tulevat IRC:stä, Internet Relay Chatistä. IRC on tekstipohjainen viestintäpalvelu, joka myöhemmin kehitettiin Irc-Galleriaksi, kun sen käyttäjät halusivat nähdä kenen kanssa keskustelivat. Irc-Galleria ei kuitenkaan ole sama kuin IRC ja harva nykyinen Irc-Gallerian käyttäjä käyttää esim. Irc-chat palvelua.

## 2.2 Virtuaalimaailmat

**Habbo** (entiseltä nimeltään Habbo Hotel) on yksi maailman suurimmista lapsille suunnatuista verkkoyhteisöistä. Se on vuonna 2000 lanseerattu, suomalaisen

Sulake Corporation Oy:n luoma selaimella pelattava peli, jossa käyttäjillä on mahdollisuus liikkua virtuaalisessa ympäristössä, keskustella ja pelaila siellä olevien muiden käyttäjien kanssa. Palvelu on alkuperäisen nimensä mukaisesti luotu hotellimuotoon. Käyttäjällä on mahdollisuus sisustaa huonettaan mielensä mukaan ja kutsua vieraita kylään. Habboon rekisteröityminen, siellä liikkuminen sekä chättäily on ilmaista, mutta tietyt sen palvelut, kuten oman huoneen sisustaminen, ovat maksullisia. Lasten suusta kuultuna Habbo on ilmainen virtuaalichatti.

**Second life**, tutummin Toinen todellisuus, on vuonna 2003 julkaistu virtuaalimaailma. Toinen todellisuus tarjoaa käyttäjilleen mahdollisuuden toimia tässä virtuaalimaailmassa itse luomillaan hahmoilla, "avatareilla". Käyttäjät voivat liikkua vapaasti, tavata muita käyttäjiä ja keskustella heidän kanssaan. Toinen todellisuus reflektoi todellisen elämän aspekteja virtuaalimaailmaan. Siellä on tilaa huville, bisnekselle, monenlaiselle hyötytoiminnalle, sekä eri tavoin toimiville luoville ihmisille. Toisen todellisuuden yksi tärkeimmistä ominaisuuksista on vuorovaikutteisuus. Käyttäjillä on mahdollisuus, aivan kuten oikeassakin elämässä, ystävystyä, käydä shoppailemassa tai vaikkapa hankkia loistotalo rannalta. Täällä viestiminen sujuu mutkattomasti reaaliajassa, asiakkaat ovat paikan omistajia ja sisällön tuottajia. Vaikka Toinen todellisuus toimii miljoonabisneksen paikkana yrityksille, on se hyvin riippuvainen käyttäjiensä luovuudesta.

### 2.3 Multimedia

Multimediaspalveluista tunnetuin on epäilemättä **YouTube**, joka perustettiin vuonna 2005. Palvelun suosio perustui alusta lähtien siihen, että käyttäjillä on mahdollisuus ilmaiseksi jakaa omia videoita. YouTuben alkuperäinen 10 minuutin yläraja videoille on korvattu 1Gt rajalla. Tämä tarjoaa jo huomattavasti paremmat mahdollisuudet jopa dokumenttien lataamiseen sivuille. Kuka tahansa voi katsoa YouTube-videoita tai käyttää sinne ladattuja videoita omassa sosiaalisen median palvelussa, kuten esimerkiksi Ningissä. Valitettavasti YouTube on toistaiseksi aikamoinen viidakko, jossa tekijänoikeudelliset kysymykset hukkuvat materiaalin paljouteen. Kuitenkin YouTuben statistiikkaa kertoo, että yli puolet sinne ladatusta materiaalista on alkuperäistä.

**Flickr** ja **Imageshack** ovat kuvien säilytys- ja jakopalveluja, josta Flickr oli Internetin ensimmäinen. Flickr tarjoaa palveluaan ilmaiseksi tietyin rajoituksin. Ilmaisesa palvelussa käyttäjällä voi olla vain 3 albumia ja kuvista näytetään vain 200 uusinta. Käyttäjä saa poistettua rajoitukset ja tilalle lisää toimintoja päivittämällä tunnuksensa pro-versioon pientä maksua vastaan. Flickr tarjoaa mahdollisuuden omien kuvien yksityistämiseen tai yleiseen jakoon. Näkyvyysoikeuden voi rajoittaa esim. ystäviin tai perheenjäseniin tai sitten yhdistää ystävät ja perheen. Imageshack tarjoaa myös mahdollisuuden ilmaiseen palvelun käyttöön. Rekisteröityminen ei ole pakollista, mutta sen tehtyä helpottuu moni asia, kuten palveluun ladattujen kuvien etsintä. Se, mikä erottaa Imageshackin Flickr:stä, on mainonnan paljous.

## 2.4 Omien kirjoitusten julkaisu

**Blogger** on yleinen blogipalvelu. Blogi puolestaan on yksi sosiaalisen median suosituimpia omien ajatusten ilmaisemiseen tarkoitetuista medioista, jossa voi paneutua kirjoittamaan pidempiä ja syvempiä kirjoituksia eri aiheista. Blogin tarkoitus on omien ajatusten jakaminen muiden kanssa.

**Twitter** eli suomeksi viserrys on puolestaan sosiaalisen media yhteisö ja eräänlainen mikroblogipalvelu. Visertäjä (eli twitterer) voi lähettää ajankohtaisia päivityksiä jostakin tapahtumasta, joita seuraajat (eli followers) voivat saada luettavakseen. Päivitystä kutsutaan nimellä tweet. Vaikka Tweetit rajoittuvat 140 merkkiin, on sen suosio kuitenkin yleistymässä. Syynä on tähän sen helppous. Tweeterilla on mahdollisuus lähettää tweetit joko suoraan twitter sivuston kautta, RSS-syötteenä tai vaikkapa tekstiviestinä omasta puhelimesta. Samalla tavalla kuin monessa muussa sosiaalisen median palveluissa, myös Twitterissa ajankohtaisuus ja tuoreus ovat valttia. Kun liityt jonkun henkilön tai yhteisön seuraajaksi, saat hänen päivityksensä suoraan Twitterin etusivullesi. On tavalista, että ihmiset liittyvät useamman käyttäjän seuraajaksi, ja näin päivityksiä tulee enemmän. Seuraajaksi voi ilmoittautua aiheen kiinnostuksen mukaan. Päivitykset tulevat sivullesi lähetysjärjestyksessä. Toisen lähettämään viestiin on myös mahdollisuus vastata. Tämä vuorovaikutteinen ominaisuus tekee Twitteristä erinomaisen työkalun verkostoitumiseen samoista aiheista kiinnostuneiden ihmisten kanssa.

## 2.5 Yhteisöllinen kirjoittaminen ja julkaisu

**Wikipedia** on yksi tunnetuimmista yksityishenkilöiden vapaaehtoisesti tuottamista tietosanakirjoista. Se on perustettu vuonna 2001. Sinne kerätty tieto perustuu siis ihmisten vapaaehtoisuuteen ja Jimmy Walesin kuuluisaan lauseeseen: ”Kuvittele maailma, jossa kaikilla on vapaa pääsy kaikkeen inhimilliseen tietämykseen. Se on tehtävämme”. Koska kirjoittaminen Wikipediaan on vapaaehtoista ja toimii ilman erityisempää laadunvalvontaa, on lukijan muistettava lähdekriittisyys. Wikipedia sisältää reilut 2,5 miljoonaa englanninkielistä artikkelia. Suomeksi artikkeleita on noin 200 000.

**PBWorks** tarjoaa on Wikipedian kanssa samankaltainen palvelu tiedon jakamiseen. Siinä on wikejä niin yksityishenkilöille, yrityksille, kuin myös opetuskäyttöön. PBWorksissa muokkaamisoikeutta voidaan rajata.

## 2.6 Verkkopelit

Osa verkossa viihtyvistä ihmisistä viettää paljonkin aikaa tietynlaisen sosiaalisen median parissa, kuten Blogger, Facebook, Twitter jne. Osa ihmisistä taas viihtyvät pelatessaan verkkoroolipelejä, joita tunnetaan nimellä MMORPG, eli massive multiplayer online role-playing game, ja suomeksi käännettynä ”massiivinen verkossa pelattava roolimoinpeli”. Nämä pelit ovat vahva osa nuorten pelikulttuuria ja hyvin lähellä niitä sosiaalisen median käyttäjiä, jotka eivät pelaa. Verkkopeleille on ominaista toimia alustana isoille ryhmille pelaajia. Pelaajat voivat siellä mm. kontribuoida toistensa tekemisiin, keskustella, vispata toisilleen, lisätä tai poistaa ystäviä listaltaan jne. Toiminta on siis samanlaista, kuin muissakin tunnetuissa sosiaalisen median muodoissa.

# 4 NUORET JA SOSIAALINEN MEDIA

## 4.1 Nuoret sosiaalisen median käyttäjinä

Tämänpäiväinen informaatiokeskeinen yhteiskuntamme tarjoaa joka puolilta tullevia informaation rippeitä. Nykyhetken nuoret ovat jo kasvaneet tällaiseen to-



dellisuuteen, eikä siinä ole heille mitään uutta ja vierasta, vaan tavallista arkito-dellisuutta. On aivan eri asia kasvaa teknologisessa ympäristössä kuin esim. aikuisena tulla sen piiriin. Tämän päivän vanhemmat ovat kasvaneet hyvin eri-laisessa mediamaailmassa, kuin tämän päivän lapset ja nuoret. Tämän päivän nuorille ns. "uusi media" ei olekaan mitään sen uudempaa tai kummallisempaa kuin televisio tai puhelin. On jopa puhuttu lasten ja vanhempien väliin synty-neestä teknologisesta kuilusta. (Tapscott, 2010)

Tämän päivän nuoret ottavat teknologian haltuunsa hyvin nopeasti ja soveltavat mediaa viestinnän, vuorovaikutuksen ja ajanvieron luonnollisena ympäristönä. Uusien teknologioiden mukanaan tuomat vaikutukset voivat olla kuitenkin ennal-ta arvaamattomia, eikä virtuaaliseikkailujen seurauksista ole vielä juuri lainkaan luotettavaa tietoa. Tällöin aikuisen vastuulla tulee olla mediamaailmassa, kuten kaikissa muissakin maailmoissa, ohjaava, kriittinen, rajoja asettava ja malleja kyseenalaistava. Tähän ensimmäinen askel on tieto siitä, mitä nuori netissä te-kee ja mikä hänen ikäiselleen soveltuu. Median turvallinen käyttö edellyttää en-nen kaikkea tietoisuutta. (Oksanen & Näre, 2006)

Työille verkossa olemisen on todettu olevan luonteeltaan sosiaalisempaa kuin pojille, kun taas pojat korostavat enemmän sen välineellistä tai teknistä puolta (Eliasson, 1997). Pelastakaa lapset ry:n tuottaman kyselyn mukaan 11-17-vuotiaista nuorista nimenomaan tytöt käyttivät nettiä eniten yhteydenpitoon, kun pojat käyttivät nettiä enemmän pelaamiseen (Pelastakaa Lapset, 2005). Pelit ja nettiyhteydenpito ei kuitenkaan välttämättä eroa toisistaan kovinkaan paljon, sillä nettiyhteydenpidossa on monia pelikulttuurin piirteitä, kuten nopeatempoisuus ja intensiivinen läsnäolo, ja toisaalta moniin nettipeleihin kuuluu oleellisena osana vuorovaikutus toisten pelaajien kanssa.

Moniin sosiaalisiin medioihin liittyy tietynlainen itsensä brändäämisen elementti. Monissa sosiaalisen median muodoissa, joissa ollaan toisten kanssa vuorovai-kutuksessa, kuten verkkoyhteisöissä (esim. Facebook, Ning), syntyy omanlaisia sääntöjä ja kilpailuasetelmia. Toiset tulevat niissä suosituiksi ja toiset eristetyik-si. Itselleen syntyneestä brändistä voi olla myös vaikea päästä myöhemmin eroon: se voi seurata vuosien päähän. Itsebrändäys perustuu visuaalisen ja

verbaalisen oman itsen esittämiselle, ja tarve hakea hyväksyntää omalle brändätylle identiteetille vaikuttaa olevan suuri nykypäivänä.

Toisaalta erilainen rooliutuminen on luonnollista ja perustavalla tavalla inhimillistä käytöstä, etenkin nuorten keskuudessa. Tietotekniikka tarjoaa nuorille uudenlaisia tilaisuuksia kokeilla uudenlaisia kanssakäymisen muotoja ja kokeilla rajoja. Tällä tavoin voidaan ajatella, että paitsi viihteen ja harrastuksen välineenä, tietoverkot voivat voimia myös laajamittaisesti yksilön minuutta eheyttävänä voimana (Sihvonen, 2003).

#### 4.2 Sosiaalisen median haitat ja uhat nuorille

Myös sosiaalisen median mukanaan tuomia haittoja ja uhkia on syytä tarkastella, ja niiden ilmeneminen on otettava vakavasti huomioon. Internetin suurimmat potentiaalit uhat nuorille ovat sekä psykologisia että sosiaalisia, eikä niihin tule suhtautua liian kevyesti.

Internetin suurkulutuksen rinnalla kulkee nettiriippuvuus, mikä on ymmärrettävää Internetin käyttöön liittyvän uppoutumiskokemuksen vuoksi. Nettiriippuvuuteen kuuluu Internetin käytön tuleminen keskeiseksi aktiviteetiksi elämässä, sen kulutuksen ja sietokyvyn kasvaminen ja sen muodostuminen välineeksi itsensä tyynnyttämiseen (Griffiths, 1998). Tällöin sen niin sanottuja vieroitusoireita voivat olla mm. levottomuus ja aggressiivisuus Internetin käytön rajoittamisesta, ja siitä kertoo yritykset kiertää näitä rajoituksia. Nettiriippuvuus liittyy useimmiten Internetissä pelattaviin peleihin. Nuorten nettiriippuvuuden ennaltaehkäisemiseksi olisi syytä luoda sääntöjä ja puitteita Internetin käyttöön, esimerkiksi sopimuksia nettiajoista, ja kannustaa nuoria myös muunlaisiin aktiviteetteihin, joihin Internet ei kuulu.

Internetissä on toki myös paljon ahdistavaa, järkyttävää ja hämmentävää materiaalia. Myös virtuaalisuuden faktaa ja fiktiota sekoittavaan luonteeseen tulisi kiinnittää huomiota. Tapahtuneen ja mahdollisen tai toden ja fiktiivisen erot hämärtyvät nettimaailmassa, ja asiat voivat näyttää toisilta kuin mitä ne oikeastaan ovat. Yksi Internetin riskialttius on sen julkisuus, vaikka se on välillä hyvinkin intiimin oloinen tila. Julkisuus ulottuu laajalle kahdella tavalla: toisaalta se on ti-

lassa maailmanlaajuista, ja toisaalta sen ulottuu pitkälle myös ajassa. Juuri näiden asioiden sekoittuminen lienee virtuaalisuuden ydintä.

Virtuaalisuhteisiin liittyy aina riski, että esimerkiksi aikuinen esiintyy itseään nuorempana, rakentaa nuoreen luottamuksellisen kontaktin ja käyttää tätä sen jälkeen tavalla tai toisella hyväkseen. Internet luo siis uudenlaisia mahdollisuuksia tämänkaltaisille "valeminuuksille". Näitä valeminuuksia käyttävät toki nuoret itsekkin. Valeminuuksilla ei kuitenkaan ole vain huonoja puolia, vaan niiden avulla nuoret voivat harjoitella rajojen vetämistä, ja käydä mielikuvissaan läpi sellaisia tilanteita, joita he tosielämässä pyrkivät välttämään. Virtuaalitilaa voidaan siis käyttää tietynlaisena erilaisten roolien kokeilukenttänä ja soveltaa sitten tilanteiden mukaan kokemuksia todellisessakin elämässä. Ongelma tällöin syntyy, jos tämä peitiminä alkaa valloittaa väärällä tavalla varsinaista minää. (Oksanen & Näre, 2006)

Lienee myös aiheellista miettiä sitä, missä määrin uusi teknologia ja virtuaalitodellisuus "vammuttaa" käyttäjiensä kommunikaatiota ja kokemuksia. Yksipuolinen kommunikointi virtuaalitiloissa saattaa kertoa jotain olennaista vuorovaikutuskulttuuristamme, jota luonnehtii nykyään teknologinen etäisyys inhimillisen kosketuksen ja kohtaamisen sijaan. Samaan aikaan on kuitenkin syytä miettiä, miksi yleisessä keskustelussa teknologian rooli tuntuu nuorten elämässä usein pelkistävän vahingollisten vaikutusten arvioinniksi. Lähtökohta on kuitenkin se, että nuoret usein itse ovat sisäsyntyisesti kiinnostuneita uudesta teknologiasta ja sosiaalisista medioista, ja itse haluavat niitä käyttää. He viihtyvät virtuaali-ilmaailmoissa. Onko niistä muodostunut meille vanhemmille sukupolville mörkö vain siksi, että emme itse ole kasvaneet sellaisella aikakaudella, jolloin ne olivat samalla tavalla itsestäänselvyys? Hyväksymme monet muut viihdemuodot ongelmitta osaksi nykykulttuuriamme, mutta miksi emme hyväksyisi virtuaalitodellisuuttakin? Miksi Internetin suurkulutus nähdään niin helposti vaarallisena, nuorten analyttisiä valmiuksia mädättävänä, eikä rikastavana uppoutumisena loputtomaan kuvallisen ja kirjallisen aineiston varastoon? Joskus ongelmaksi ollaan nähty myös Internet-aineiston epäluotettavuus. Tämäkin tulkinta lienee katsojan silmässä. Toisaalta tilanteen voisi nähdä niinkin, että se on mitä oivallisin areena nuorille harjoittaa lähdekriittisiä valmiuksia, auktoriteettien kyseenalaistamista ja omaa itsenäistä ajattelua.

## 5 SOSIAALINEN MEDIA KOHTAA KOULUMAAILMAN

### 5.1 Sosiaalisen median mahdollisuudet koulumaailmassa

Uuden teknologian mahdollisuudet ovat tuoneet meidät helpommin tavoitettaviksi, vaikkakin ne samaan aikaan toisaalta vievät aikaamme olla reaalisesti läsnä. Nykyiset tieto- ja viestintäteknologian mahdollistamat vuorovaikutuksen muodot ovat luoneet tiloja, joissa kuka tahansa voi keskustella mistä tahansa, kenen kanssa tahansa. Sosiaalisten medioiden hyödyntäminen koulujen opetuskäytössä tuntuu olevan vielä toistaiseksi melko pitkälti lasten kengissä, mutta lienee vain ajan kysymys, milloin sosiaalisen median lähes rajattomia mahdollisuuksia aletaan soveltaa koulumaailmassa enemmänkin. Yksi oleellinen näkökulma lienee siinä, että koulujen opettavan osapuolen tulee joustavasti muokata toimintastrategioitaan sellaisiksi, että ne parhaiten palvelevat koulujen asiakkaita, eli oppilaita. Tämän päivän nuorille sosiaalisten medioiden olemassaolo on kuitenkin aivan eri tavalla itsestään selvää kuin edes vähän vanhemmille sukupolville. Koulumaailman tulisi paremmin ja joustavammin osata vastata tähän ajan tuomaan haasteeseen, ja ottaa siitä sen tuomat hyödyt irti. (Kalliala & Toikkanen, 2009)

Uskon, että se, mikä sosiaalisesta mediasta tekee joskus vaikeasti nieltävän, perustuu siihen, että sosiaaliselle medialle on ominaista olla rakenteeltaan hyvin abstrakti. Sosiaalisissa medioissa käyty keskustelu ei ole organisoitua tai kontrolloitua toisin, kuin mihin esim. koulumaailmassa ollaan totuttu. Vaikka sosiaalinen media tarjoaa hyviä mahdollisuuksia opetustarkoitukseen, se ei silti voi olla koskaan vakava institutionaalinen paikka, jossa olisi pakko seurata lineaarista kaavaa. Lineaarinen ja yksisuuntainen kaava oli hyvin edustettuna WEB 1.0:ssa ja poistui sosiaalisen median tieltä WEB 2.0:n myötä. Nykypäivän sosiaalinen media tarjoaa laajan mahdollisuuksien kentän oppia hausalla tavalla uusia asioita.

Yksi suurimmista haasteita opettajille lienee uusien, sosiaalista mediaa koskevien asioiden opettelu samoilla aikaresursseilla, millä vanhemmat, jo hyväksi koetut opetusmenetelmät pidetään toiminnassa. Tämä yhtälö on koulujen työn-

tekijöille tietenkin haastava. Tämän kaltaiseen opetuksen kehittämistyöhön olisi sikin resursoitava aivan erityisellä tavalla.

## 5.2 Sosiaalisen median sovelluksia opetuksessa

Sosiaalisen median sovellukset koulujen opetuksessa ovat lähes rajattomat. Kouluissa voidaan esimerkiksi käyttää Wikipediaa tietolähteenä, nuoret voivat käyttää YouTubea omien koulutöihin liittyvien videoiden esittelyyn, ja nuorten valokuva-albumeja voidaan esitellä Imageshackissa. Lisäksi monen sosiaalisen median anti opetuksessa voi olla vielä paljon enemmänkin. Monet sosiaalisen median palvelut voidaan valjastaa täysin vastaamaan koulujen yksilöllisiä tarpeita. Tässä esitellään tästä muutamia esimerkkejä.

Esimerkiksi Ningin avulla koulu voi luoda mieleisensä suojatun verkkoyhteisön, johon voidaan helposti luoda erilaisia ominaisuuksia vastaamaan koulun ja opetuksen tarpeita.

Blogia voidaan helposti hyödyntää monenlaisessa opetuksessa. Blogin kirjoittaminen antaa kirjoittajalleen mahdollisuuden oppia jotakin syvemmin. Toimintamekanismi lienee pitkälti sama kuin muussakin kirjoittamisessa: kun yrittää selittää jotakin oppimaansa muille, sen käy läpi eri tavalla kuin lukiessa kirjaa tai yrittäessä opetella jotakin ulkoa. Tämä auttaa paremmin ymmärtämään ja muistamaan sen, mitä on oppinut. Bloggaamisen voidaan ajatella tekevän kirjoittajasta paremman ajattelijan. Kun pyrkii luomaan ytimekästä sisältöä blogiin, lähestymään yhteisiä asioita uudesta näkökulmasta tai hakemaan yksinkertaisia ratkaisuja näennäisesti monimutkaisiin ongelmiin, joutuu miettimään tarkasti, miten asian esittää muille. Blogia lukevat voivat jättää blogimerkintöihin kommenttejaan, ja nämä kommentit ovat suoraa palautetta, jotka auttavat blogin pitäjää kehittymään kirjoittajana. Bloggaaminen pitää kirjoittajan ja lukijan ajan tasalla viimeisimmistä ajankohtaisista aiheista, sekä auttaa uusien asioiden oppimisessa. Bloggaaminen auttaa myös verkostoitumaan muiden samoista asioista kiinnostuneiden kanssa. Verkostoitumisen kautta voi oppia uutta ja saada uusia ideoita muilta samoista aiheista kiinnostuneilta blogin lukijoilta. Verkostoituminen merkitsee samalla laajempaa ja monipuolisempaa asioiden tutki-

mista ja ihmettelemistä. Blogia voi esim. opetustarkoituksissa kirjoittaa myös vieraalla kielellä, jolloin se on erinomainen tapa kehittää kielitaitoa.

Opiskelijoiden blogien ohella myös opettajat voivat pitää opettamista tukevia blogeja. Nämä blogit voivat parantaa opiskelijoiden ja opettajien välistä viestintää. Ne mahdollistavat nopean reagoinnin ja kommunikoinnin opiskelijoiden kanssa, ja tiedon jakaminen saadaan helpommin kaikkien ulottuville.

Second Life –virtuaalimaailmaa voidaan käyttää viihtymisen ohella opetuksellisissa tarkoituksissa. Jotkut yliopistot ja tiedeyhteisötkin ovat jo huomanneet tämän mahdollisuuden, ja käyttävät paikkaa omien projektien toteuttamiseen.

PBWorks on erittäin soveltuva opetuskäyttöön, sillä siinä on mahdollisuus rajata wikin muokkaamisoikeuksia. Näin voidaan rajata, ettei kuka tahansa ei pääse muokkaamaan sinne vietyä tietoa. Palvelusta on opetustarkoitukseen jaossa kolme erilaista versiota, joista kaksi ovat maksullisia. Vaikka ilmainen versio on rajallinen, tarjoaa se hyvän kokeilualustan esimerkiksi yhden kurssin opettajalle nähdä, kuinka opiskelijat toimivat ryhmissä ja rakentavat jotakin yhdessä. Palvelussa näkee kuka viimeksi muokkasi ja mitä, joten jo se luo korkeamman kynnyksen sabotoida toisten töitä.

## LÄHTEET

Griffiths, M. 1998. Internet Addiction: Does It Really Exist. Teoksessa: Gackenbach, J. (toim). Psychology and the Internet. Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications. San Diego & London: Academic Press.

Eliasson, A. 1997. Young Virtual Travellers in and Outside of Internet. Teoksessa: Youth in the Information Society. Strasbourg: Council of Europe Publishing.

Kalliala, E. & Toikkanen, T. 2009. Sosiaalinen media opetuksessa. Tampere: Esa Print Oy.

Oksanen, A. & Näre, S. 2006. Lapset pelissä. Virtuaaliviidakon ansat. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pelastakaa Lapset 2005. Lapsen ääni 2005-kysely. Lapsen ystävät ovat netissä. (<http://www.pelastakaalapsset.fi/nettivilhje/nettikäyton-kyselyja.php>)

Puuronen, V. 1997. Johdatus nuorisotutkimukseen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Sihvonen, T. 2003. Tietoverkot sosiaalisen olemisen paikkana. Teoksessa: Kangas, S. & Kuure, T. (toim). Teknologisoituva nuoruus. Helsinki: Yliopistopaino Oy.

Tapscott, D. 2010. Syntynyt digiaikaan. Sosiaalisen median kasvatit. Porvoo: WS Bookwell.

YouTube statistics. <http://www.viralblog.com/research/youtube-statistics/>.