

“Snäpissä tulee dp ilman et mitään ois kysely”

Nuorten kokemukset digitaalisesta väkivallasta



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Sosionomikoulutus

syksy 2022

Jasmin Malmi

Pinja Suomaa

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää nuorten kokemuksia digitaalisesta väkivallasta ja sen vaikutuksista heidän hyvinvointiinsa. Lisäksi tutkimuksessa haluttiin selvittää digitaalisen väkivallan yleisyyttä nuorten keskuudessa. Tavoitteena oli lisätä tietoisuutta digitaalisesti tapahtuvasta väkivallasta ja luoda tuloksien pohjalta uusia jatkotutkimusideoita. Tutkimus toteutettiin yhteistyössä Kanta-Hämeen perhetyö ry:n hanketyöntekijöiden kanssa osana heidän hankeprojektiaan.

Opinnäytetyö oli pääosin määrällinen tutkimus, mutta se sisälsi myös laadullisen tutkimuksen piirteitä. Tutkimusaineisto kerättiin sähköisellä kyselylomakkeella yläkoulun oppilailta, ja vastauksia saatiin 31. Aineisto analysoitiin kuvailemalla ja tulkitsemalla sanallisesti numeraalisia lukuja ja prosentteja sekä teemoittelun avulla. Tutkimuksen teoria perustui digitaalisen väkivallan muotoihin, sosiaaliseen mediaan ja hyvinvointiin sekä aikaisempiin tutkimuksiin.

Tutkimustuloksien perusteella voidaan todeta nuorten voivan varsin hyvin, sillä suurin osa nuorista ei ollut kokenut digitaalista väkivaltaa. Digitaalisen väkivallan kuvailtiin olevan häiritsevää, ja väkivallan kokemukset olivat monimuotoisia. Erityisesti nuorten seksuaalinen häirintä nousi kokemuksissa esille. Lähtökohtaisesti digitaalisella väkivallalla ei ollut vaikutuksia nuorten hyvinvointiin, mutta osa koki sen vaikuttaneen turvallisuuden tunteeseen. Nuoret olivat huolissaan siitä, että voisivat kokea digitaalista väkivaltaa tulevaisuudessa. Voidaan huomata, että tarvetta lisätiedolle digitaalisesta väkivallasta on ja sen ennaltaehkäisyyn tulee panostaa jatkossa enemmän.

Avainsanat Digitaalinen väkivalta, hyvinvointi, seksuaalinen häirintä, sosiaalinen media

Sivut 31 sivua ja liitteitä 8 sivua

This Bachelor's thesis examines the prevalence of young people's experiences of digital violence as well as if digital violence has affected the well-being of young people. The aim of this thesis is to increase awareness of digital violence and lay the ground for new research ideas based on the results. The thesis was carried out in cooperation with Kanta-Hämeen perhetyö ry.

The thesis was carried out as a quantitative study, but it contains features of a qualitative study. The theoretical background consists of three areas: social media and well-being, digital violence and its forms, and previous studies about bullying and sexual harassment online. The data was collected by using an online questionnaire, which was sent to two middle school classes. A total of 31 responses were received. The quantitative data was analyzed by describing numeric values and percentages and the qualitative data was analyzed by thematizing.

The results of the questionnaire show that the majority of young people has not experienced digital violence. Therefore, it could be assumed that the majority of young people are doing well. The results also show that the most common form of digital violence experienced by young people is sexual harassment. The majority of young people feel that digital violence does not affect their well-being. However, the results show that digital violence has affected young people's sense of security and increased pressure related to physical appearance. Based on the results of the thesis the awareness about digital violence should be increased and efforts should be made to prevent it.

Keywords Digital violence, well-being, sexual harassment, social media

Pages 31 pages and appendices 8 pages

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Sosiaalinen media ja hyvinvointi	2
2.1	Nuoret sosiaalisessa mediassa	2
2.2	Sosiaalisen median viestintäkanavat	3
2.3	Hyvinvointi käsitteenä	3
3	Digitaalinen väkivalta	4
3.1	Digitaalinen vaino	5
3.2	Digitaalinen kontrolli	6
3.3	Seksuaalinen häirintä verkossa	6
3.4	Kiristys ja kuviin perustuva väkivalta	7
3.5	Nettikiusaaminen	7
3.6	Identiteettivarkaus	8
4	Aikaisemmat tutkimukset	9
5	Tutkimuksen toteutus	11
5.1	Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset	11
5.2	Aineistonhankinta kyselylomakkeella	11
5.3	Aineiston analyysi	13
5.4	Eettisyys ja luotettavuus	15
5.5	Sosiaalinen kestävyys	16
6	Tutkimustulokset	17
6.1	Digitaalisen väkivallan esiintyvyys ja muodot	17
6.2	Digitaalisen väkivallan kokemukset ja vaikutukset hyvinvointiin	20
7	Johtopäätökset	22
8	Pohdinta	26
	Lähteet	29

Liitteet

Liite 1	Aineistonhallintasuunnitelma
---------	------------------------------

- Liite 2 Infokirje vanhemmille
- Liite 3 Webropol-kyselylomake

1 Johdanto

Väkivalta on mielestämme vielä nykypäivänäkin vaiettu aihe, jonka tietoisuutta tulisi lisätä. Väkivallan muotoja on monenlaisia, eikä väkivalta rajoitu ainoastaan henkiseen ja fyysiseen väkivaltaan. Digitaaliset laitteet ja sosiaalinen media ovat nykyään osa ihmisten arkielämää, mutta niissä piilee myös omat varjopuolensa. Väkivaltaa voi esiintyä myös digitaalisten laitteiden välityksellä, mikä voi tehdä väkivallan tunnistamisesta sen kokijalle hankalaa.

Sosionomiopinnoissa tehdyn projektitehtävän myötä kiinnostuksemme väkivaltaan ilmiönä heräsi. Koemme aiheen olevan monipuolinen ja ajankohtainen. Digitaalisuudella ja sosiaalisella medially on nykypäivänä merkittävä rooli nuoruuden eri ikävaiheissa, sillä ne ovat isossa osassa lasten ja nuorten sosiaalista ympäristöä (Vaaranen-Valkonen & Laitinen, 2019, s. 340). Sosiaalisen median ja digitaalisten laitteiden lisääntyneen käytön sekä väkivallan aiheen ajankohtaisuuden myötä opinnäytetyömme aiheeksi valikoitui lopulta digitaalinen väkivalta nuorten keskuudessa.

Digitaalista väkivaltaa voidaan käyttää yleiskäsitteenä verkossa tapahtuvasta väkivallasta, mutta digitaalisen väkivallan eri muotojen ilmentyminen ei mielestämme ole ollut tarpeeksi näkyvillä. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, kuinka moni nuorista on kokenut digitaalista väkivaltaa, millaisena väkivalta on esiintynyt ja onko väkivallalla ollut vaikutuksia nuorten hyvinvointiin. Haluamme tutkimuksen avulla lisätä yleistä tietoisuutta digitaalisesta väkivallasta, sen ilmenemismuodoista ja digitaalisen väkivallan yleisyydestä nuorten keskuudessa. Uskomme verkossa tapahtuvan digitaalisen väkivallan olevan monelle nuorelle tuttu ilmiö, mutta he eivät välttämättä tunnista itse kokevansa väkivaltaa.

Opinnäytetyön tilaajana toimii Kanta-Hämeen perhetyö ry. Kanta-Hämeen perhetyö ry on vuonna 1997 perustettu voittoa tavoittelematon valtakunnallisen lastensuojelujärjestön ja Ensi- ja turvakotien liiton jäsenyhdistys (Kanta-Hämeen perhetyö ry, n.d.). Tutkimuksen tulokset antavat Kanta-Hämeen perhetyön hanketyöntekijöille tietoa siitä, kokevatko nuoret digitaalisen väkivallan vaikuttaneen heidän hyvinvointiinsa ja siitä, miten väkivaltaa voitaisiin mahdollisesti ennaltaehkäistä tulevaisuudessa.

2 Sosiaalinen media ja hyvinvointi

Sosiaalisella medially eli somella ei ole vakiintunutta määritelmää, mutta sitä voidaan käyttää yläkäsitteenä, johon sisältyvät verkkoympäristöt sekä palvelut ja sovellukset, joissa yhdistyvät käyttäjien välinen kommunikointi, oman sisällön tuottaminen ja jakaminen. Sosiaalisessa mediassa käyttäjät jakavat, seuraavat, tykkäävät ja kommentoivat muiden sisältöä sekä pitävät yhteyttä muihin ihmisiin ja luovat uusia kontakteja. Sosiaalisessa mediassa sen käyttäjät voivat olla sekä sisällön tuottajia, että sisällön kuluttajia. Sosiaalisen median sovelluksien tunnuspiirteiksi on kuvailtu niiden helppokäyttöisyys, nopea omaksuttavuus, maksuttomuus, käyttäjien aktiivinen osallistuminen sekä mahdollisuus yhteisölliseen tuotantoon. (EHYT ry, 2018; Hintikka, n.d.)

2.1 Nuoret sosiaalisessa mediassa

Sosiaalinen media ja sen erilaiset palvelut ovat lapsille ja nuorille nykypäivää ja ne kulkevatkin nuorten mukana kaikkialla taskussa olevan puhelimen myötä. Digitaalisuudella ja sosiaalisella medially on nykypäivänä merkittävä rooli nuoruuden eri ikävaiheissa, sillä ne ovat isossa osassa lasten ja nuorten sosiaalista ympäristöä. Sosiaalisen median ansiosta nuoret pääsevät myös arkipäiväisen kanssakäymisen lisäksi harjoittelemaan omia tunne- ja vuorovaikutustaitojaan digitaalisten laitteiden ja sosiaalisen median avulla. Samaan aikaan nuoret pystyvät hyödyntämään sosiaalisen median kanavia itseilmaisuuksiin ja osallisuuteen. Sosiaalinen media on myös isossa osassa lasten ja nuorten keskinäisissä vuorovaikutussuhteissa sekä yhteydenpidossa vanhempiin ja muihin aikuisiin. Vuorovaikutussuhteiden lisäksi nuoret toimivat sosiaalisessa mediassa aktiivisina sisällöntuottajina jakamalla, julkaisemalla ja lisäämällä sinne sisältöä. (Vaaranen-Valkonen & Laitinen, 2019, s. 340)

Viime vuosien aikana sosiaalisen median käytössä on tapahtunut suuria käännteitä nuorten keskuudessa. Jatkuva kehityksessä oleva internet ja digitaalinen kulttuuri ovat saaneet nuoret siirtymään television äärestä mobiililaitteiden, kuten puhelinten, tablettien ja tietokoneiden ääreen. Toisaalta kaiken ikäiset ihmiset viettävät enemmän aikaa internetissä, mutta kaikista suurin sosiaalisen median ja internetin käytön kasvu on ollut nuorilla.

Vaikuttaakin siltä, että nuorten internetin käyttö ei ole vain erillinen osa elämää, vaan sosiaalisen median voidaan katsoa olevan osa nuorten elämäntyyliä. (Rahja, R. n.d., s. 4)

Tämän päivän verkostojen ja vuorovaikutteisuuden hallitsemassa kulttuurissa osallistuminen verkkoyhteisöihin voi olla nuorelle enemmän tai vähemmän sosiaalinen välttämättömyys. Nykyään voidaankin ajatella, että on erikoisempaa olla kuulumatta kuin kuulua johonkin sosiaalisen median yhteisölliseen palveluun. Nuoren osallistumattomuus sosiaalisen median kanavilla voi jättää nuoren kaveripiirin ulkopuolelle. Verkkoyhteisöihin kuuluminen voi olla nuorelle jopa yhtä tärkeää kuin perheeseen kuuluminen. (Noppari & Uusitalo, 2011, s. 143)

2.2 Sosiaalisen median viestintäkanavat

Ebrandin tutkimuksen perusteella nuoret käyttävät internetiä noin 21–30 tuntia viikossa, joista sosiaalisen median palveluita käytetään noin 15 tuntia viikossa. Sosiaalisen median käyttö nuorilla ajoittuu yleensä illalle, kello 18–21 väliseen aikaan. Älypuhelin on yleisin nuorten suosima digilaitte sosiaalisen median käytölle. Suosituimmiksi nuorten käyttämiksi sosiaalisen median palveluiksi on lueteltu olevan WhatsApp, YouTube, Facebook, Instagram, Snapchat ja Spotify. (Weissenfelt, 2016)

Sosiaalisen median eri sovellukset ja alustat mahdollistavat nopean ja helpon yhteydenpidon sekä tietojen vaihtamisen. Tätä on kuitenkin myös helppo käyttää väärin, sillä usein kynnys yhteydenottoon esimerkiksi viestein on matalampi kuin tapaamiseen kasvotusten. Teknologia mahdollistaa yhteydenpidon ihmisiin ajasta ja paikasta riippumatta. (Tukikeskus Varjo, n.d.)

2.3 Hyvinvointi käsitteenä

Hyvinvoinnin käsitteen tarkka määrittelyminen on hankalaa, sillä se on monivivahteinen kokonaisuus. Hyvinvointia on tutkittu yleensä joko objektiivisten tai subjektiivisten mittareiden avulla tai myönteisiä ja kielteisiä mittareita hyödyntäen. Lähestymistapaan vaikuttaa se, halutaanko tutkia ihmisiä ja heidän välisiä eroja vai maita ja alueita. (THL, 2016) Yleisesti ottaen hyvinvoinnin osa-alueet muodostuvat terveydestä, materiaalisesta

hyvinvoinnista sekä koetusta hyvinvoinnista, joka yhdistetään usein elämänlaatuun. Hyvinvointiin sisältyy aina yksilön ja yhteisön hyvinvointi. Molempien hyvinvointiin liittyy erilaisia vaikuttavia osatekijöitä. Yksilön hyvinvointi muotoutuu sosiaalisista suhteista, itsensä toteuttamisesta, onnellisuudesta ja sosiaalisesta pääomasta. Yhteisön hyvinvointi sen sijaan asuinoloista ja ympäristöstä, työllisyydestä ja työoloista sekä toimeentulosta. (THL, 2022)

Maailman terveysjärjestö WHO:n mukaan hyvinvointi voidaan jakaa myös fyysiseen, psyykkiseen ja sosiaaliseen alueeseen. Fyysiseen hyvinvointiin liittyy ihmisen henkilökohtainen kokemus omasta fyysisestä terveydestä, pystyvyydestä ja jaksamisesta arjessa. Psykyinen hyvinvointi on voimakkaasti yhteydessä ihmisen mielenterveyteen. Sosiaalisen hyvinvoinnin osatekijöihin kuuluvat esimerkiksi ystävät, parisuhde, perhe, työyhteisö ja muut yhteisöt joihin henkilö kuuluu. On myös katsottu, että joidenkin hyvinvoinnin määrittelyjen mukaan sosiaaliseen hyvinvointiin kuuluvat lisäksi yksilön tyytyväisyys omaan elämään, uraan ja koulutukseen liittyvät odotukset ja taloudellinen tilanne. (Tiedenaiset, 2021)

3 Digitaalinen väkivalta

Väkivalta on vallan, kontrollin tai fyysisen voiman tahallista käyttöä tai sillä uhkaamista siten, että tämä kohdistuu toiseen ihmiseen tai ihmisryhmään. WHO:n määritelmässä väkivalta yhdistetään nimenomaan itse teko, ei teon lopputulokseen. (Bildjuschkin, ym., 2020, s. 5). Väkivalta voidaan jakaa yksinkertaisimmillaan henkiseen ja fyysiseen väkivaltaan (MIELI ry, 2022), mutta väkivallan muotoja on todellisuudessa monia. Tarkemmin jaoteltuna väkivaltaa on henkinen väkivalta, fyysinen väkivalta, taloudellinen väkivalta, seksuaalinen väkivalta, sosiaalinen väkivalta, uskonnollinen väkivalta, kaltoinkohtelu ja laiminlyönti sekä vainoaminen. Väkivalta ei ole missään tilanteessa hyväksyttävää, vaan se on ihmisoikeusrikkomus ja rikos. (Ensi- ja turvakotienliitto, n.d.)

Teknologian kehityksen myötä myös väkivallan tekotavat ja seuraukset ovat muuttuneet. Teknologian välityksellä tapahtuneita väkivallan tekoja voi olla vaikeaa tunnistaa väkivallaksi.

Digitaaliset laitteet, sovellukset ja alustat tarjoavat monia erilaisia tapoja kontrolloida, häpäistä, pelotella, eristää ja rankaista toista ihmistä. (Naisten Linja, n.d.-a)

Digitaalinen väkivalta, häirintä ja kiusaaminen ovat väkivallan muotoja, joissa hyödynnetään sosiaalista mediaa. Digitaalisen väkivallan muotoja voi olla esimerkiksi digitaalinen seuranta ja vaino, seksuaalisen materiaalin julkaisulla uhkailu, loukkaavien tai pelottavien viestien lähettäminen suurissa ja toistuvissa määrin, seksuaaliseen tekoon painostaminen sekä taloudellinen väkivalta, kuten toisen identiteetin varastaminen ja petosten tekeminen toisen nimissä. Digitaalinen väkivalta on toistuvaa, haitallista ja tarkoituksellista. Se voi olla hyvinkin monimuotoista ja sen tarkoituksena on nöyryyttää, pelotella ja kontrolloida toista henkilöä. Digitaalinen väkivalta voi ilmetä esimerkiksi niin, että tekijä julkaisee toisesta henkilöstä arkaluontoisia tai henkilökohtaisia kuvia ja jakaa näitä eteenpäin ilman toisen lupaa. Julkaistavat asiat on usein saatu luottamuksellisesti tai toista painostamalla. (Kurkela, 2020; ks. myös Tukikeskus Varjo, 2020)

3.1 Digitaalinen vaino

Digitaalinen vaino on vainoamista, jota toteutetaan teknologiaa hyväksi käyttäen. Sen tunnuspiirteitä ovat muun muassa seuraaminen, tarkkaileminen, jatkuva ja ei-toivottu oikeudeton yhteydenottaminen, tietojen väärinkäyttäminen digitaalisilla laitteilla tai viestintäteknologiaa apuna käyttäen. Digitaalisessa vainoamisessa toista ihmistä yritetään toistuvasti tavoitella lähettämällä viestejä tai soittamalla puheluita eri sovellusten kautta. Yhteydenottamisen välikätenä voidaan käyttää myös kolmansia osapuolia. (Tukikeskus Varjo, n.d.; ks. myös Naisten Linja, n.d.-b)

Vainoamista voi esiintyä myös muulla tavoin kuin toistuvilla, häiritsevillä viesteillä tai puheluilla. Digitaalista vainoa on lisäksi toisen ihmisen seuraaminen haittaohjelmien avulla, esimerkiksi toisen ihmisen salakuuntelu tai kuvaaminen. Vainoamista voi esiintyä myös toisen henkilön seuraamisena erilaisten paikannuspalveluiden avulla. (Naisten Linja, n.d.-b)

3.2 Digitaalinen kontrolli

Digitaalisessa kontrollissa hyödynnetään teknologiaa toisen henkilön toiminnan, sosiaalisten kontaktien tai liikkumisen seuraamiseen. Toisen henkilön toimintaa voidaan sosiaalisessa mediassa kontrolloida esimerkiksi siten, että rajataan, millaisia kuvia ja postauksia toinen henkilö saa sosiaalisessa mediassa julkaista. Väkivallan tekijä voi myös vaatia pääsyä toisen henkilön puhelimeen ja painostaa toista olemaan jatkuvasti tavoitettavissa sekä vastaamaan viesteihin ja puheluihin. Lisäksi väkivallan tekijä voi vaatia toista henkilöä lähettämään kuvia todisteeksi siitä, missä ja kenen kanssa hän sillä hetkellä viettää aikaa. (Tukikeskus Varjo, 2020 kts. myös Naisten Linja, n.d.-a)

Sosiaalisten kontaktien rajaaminen on myös osa digitaalista kontrollointia. Tällöin tekijä vaatii toista poistamaan sosiaalisia kontaktejaan sekä rajoittaa sitä, keneen saa pitää yhteyttä sosiaalisen median välityksellä. Tekijä voi myös rajoittaa toisen henkilön teknologian käyttöä ja kieltää käyttämästä joitakin sovelluksia. Digitaalisessa kontrollissa tekijän pyrkimyksenä on hallita toisen henkilön toimintaa sosiaalisessa mediassa. (Tukikeskus Varjo, 2020)

3.3 Seksuaalinen häirintä verkossa

Seksuaalinen häirintä digitaalisilla alustoilla voi olla hyvinkin monimuotoista. Se voi olla esimerkiksi halventavaa tai vihjailevaa puhetta, seksuaalisia eleitä tai ilmeitä, seksuaalissävytteistä nimittelyä tai pyyntöjä kosketteluun webkameran tai muun digitaalisen laitteen välityksellä. Verkossa tapahtuva seksuaalinen häirintä sisältää monesti seksuaalissävytteisten sivustojen, kuvien, videoiden, kommenttien ja viestien jakamista. Häirintä voi tapahtua joko toistuvasti tai yksittäin. Seksuaalinen häirintä voi myös olla tahatonta, mutta se voidaan silti tulkita häirinnäksi, mikäli sen vaikutukset ovat syrjiviä tai henkilö kokee teon tai toiminnan ei-toivotuksi. Tällaisia tilanteita voi olla esimerkiksi yksittäinen huumoriksi tarkoitettu tahaton teko, jossa toinen osapuoli kokee teon häiritsevänsä. (Vaaranen-Valkonen & Laitinen, 2019, s. 341)

Netissä tapahtuvassa seksuaalisessa häirinnässä lapsia tai nuoria houkutellessaan digitaalisen median alustoilla ja palveluissa seksuaalisiin tarkoituksiin. Väkivallan tekijä voi lähettää esimerkiksi ei-toivottuja alastonkuvia ja vaatia tämän jälkeen samaa uhriltaan. Väkivallan tekijä voi myös painostaa seksin kuvaamiseen tai alastonkuvien ottamiseen. Myös toisen kuvaaminen salaa tai ilman toisen lupaa voidaan katsoa seksuaaliseksi häirinnäksi, joka tapahtuu digitaalista laitetta hyödyntäen. (Naisten Linja, n.d.-a)

3.4 Kiristys ja kuviin perustuva väkivalta

Nykypäivänä sosiaalisessa mediassa suurin osa ihmisistä törmää yhä enemmän ja enemmän seksuaalissävyytteisiin kuvamateriaaleihin. Nuorilla varsinkin parisuhteessa, seksuaalissävyytteisten kuvien, viestien ja videoiden lähettäminen toimivat läheisyyden ilmaisuna toiselle osapuolelle ja ovat samalla luonnollinen osa nuoruuden seurustelusuhteita. Nuoren oma kiinnostus seksuaalisuuteen ja kokeilunhalu saattavat luoda tietämätöntä ja varomatonta riskien ottamista seksuaalissävyytteisten viestien lähettämiseen. (Vaaranen-Valkonen & Laitinen, 2019, s. 342)

Kuviin liittyvä väkivalta ja kuvilla kiristys on yleensä tilanne, jossa toinen ihminen jakaa tai uhkaa jakaa alastonkuvia tai muita intiimejä kuva- ja videomateriaaleja ilman, että materiaaleissa esiintyvä ihminen on antanut tähän lupaa. Kuvat ja videomateriaalit on voitu lähettää luottamuksella toiselle ihmiselle tai ne voivat olla painostamalla saatuja tai salakuvattuja. Myös ei-toivottujen alastonkuvien lähettäminen tai toisesta ihmisestä alastonkuvan luominen kuvamanipulaation avulla on kuviin perustuvaa väkivaltaa. (Naisten Linja, n.d.-b)

3.5 Nettikiusaaminen

Verkossa tapahtuvaa kiusaamista kutsutaan nettikiusaamiseksi. Nettikiusaaminen on laaja-alainen ilmiö, sillä kiusaaminen voi näyttäytyä monin eri tavoin ja se voi jäädä herkästi muilta henkilöiltä huomaamattomaksi. Digitaalisen ympäristön nopeus ja helppokäyttöisyys, kasvottomuus ja nimettömänä toimiminen voivat madaltaa kynnystä kiusaamiselle. (MLL, 2021) Aikuisten voi olla hankala valvoa lasten nettikäyttämistä, eikä siihen sen takia osata

välttämättä puuttua tarpeeksi varhain, vaan kiusaaminen voi jatkua pahimmassa tapauksessa pitkäänkin. Kiusaajana voi olla tuttu tai tuntematon ja kiusatuksi voi joutua kuka tahansa. Nettikiusaaminen liittyy usein muuhun olemassa olevaan kiusaamiseen esimerkiksi koulukiusaamistilanteisiin, jolloin kiusaaminen siirtyy kouluympäristöstä verkkoon. Kiusaamisella voi olla vakavia vaikutuksia kiusatuksi joutuneen uhrin hyvinvoinnille, mutta myös kiusaajalle. (Nuortennetti, 2021)

Netissä kiusaamista voi tapahtua julkisesti tai yksityisesti ja kiusaamisen muodot voivat vaihdella riippuen nettialustasta. Nettikiusaaminen voi ilmentyä muun muassa nolaamisena ja nöyryyttämisenä, ärsyttämisenä, kiristämisenä ja uhkailuna, fleimauksena eli sanasodan aiheuttamisena tahallisesti, ryhmästä eristämisenä tai asiattomien sisältöjen lähettämisenä toiselle. Kiusaaminen voi olla toistuvaa tai se voi olla yksittäinen ilkeä tai inhottava teko, josta koituu kiusatulle merkittäviä seurauksia. (MLL, 2021) Se voi myös levitä suurelle yleisölle esimerkiksi kuvan tai loukkaavan videon lähettämisenä toisten käyttäjien älylaitteille tai muihin verkkopalveluihin, joka lisää kiusaamisen vakavuutta. Mikäli havaitsee netissä tapahtuvaa kiusaamista, on käyttäjällä vastuu ilmoittaa siitä nettipalvelujen ylläpitoon tai tehdä ilmoitus nettipoliisille. (Nuortennetti, 2021)

3.6 Identiteettivarkaus

Identiteettivarkaus tarkoittaa tilannetta, jossa henkilö esiintyy toisen ihmisen henkilöllisyyttä käyttäen. Identiteettivarkaudessa tekijä harhauttaa tietoisesti kolmatta henkilöä käyttämällä jonkun toisen henkilötietoja, tunnistautumistietoja tai muita henkilön yksilöiviä tietoja. Näitä tilanteita voivat olla esimerkiksi sosiaalisessa mediassa toisena ihmisenä esiintyminen tai osamaksukauppa tai lehti- ja verkkokauppatilausta, joka on tehty toisen ihmisen nimissä. (Riku, n.d.)

Henkilötietoja voidaan saada helposti tietoon sosiaalisen median ja sähköpostitilien avulla, sillä usein henkilöllä on käytössään yksi sähköpostitili, joka on liitetty moniin digitaalisiin palveluihin ja sovelluksiin. Monesti näihin tallennetaan myös maksukortin tiedot tai muita henkilökohtaisia tietoja, kuten puhelinnumero, henkilötunnus tai kotiosoite, jotka

madaltavat kynnyistä joutua tietomurtojen tai identiteettivarkauksien uhriksi. (MySafety, n.d.)

Identiteettivarkaus on rangaistava teko, jos se aiheuttaa uhrille taloudellista vahinkoa tai muuta suurta haittaa. Taloudellisella vahingolla tarkoitetaan tilannetta, jossa uhri joutuu selvittämään tapahtunutta. Identiteettivarkaudesta ei ole kyse silloin, jos ihminen esiintyy keksityllä nimellä tai nimimerkillä jäädäkseen anonyymiksi tai muuten tunnistamattomaksi. Selvästi pilaksi havaittavat tilanteet eivät liity identiteettivarkauteen. (Riku, n.d.)

4 Aikaisemmat tutkimukset

Pelastakaa Lapset ry:n teettämässä selvityksessä asiantuntijat Laitinen ym. (2018) kartoittivat 12–17-vuotiaiden lasten ja nuorten kokemuksia seksuaalisesta häirinnästä ja siihen liittyvästä kiusaamisesta digitaalisessa mediassa. Selvityksessä määriteltiin myös seksuaaliseen häirintään ja väkivaltaan liittyviä käsitteitä, joita lapsiin ja nuoriin yleisimmin kohdistuu. Tarkoituksena oli kasvattaa lasten ja nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten, vanhempien, lasten ja nuorten tietoisuutta aiheesta. (Laitinen ym., 2018, s. 5) Verkkokysely kerättiin kevään 2018 aikana yläkouluista, yhtenäiskouluista ja lukioista, joista vastauksia saatiin yhteensä 3210 (Laitinen ym., 2018, s. 10).

Tuloksista selvisi, että lasten ja nuorten kokemusten mukaan seksuaalinen häirintä on melko yleistä digitaalisessa mediassa. Nuoret kertoivat nähneensä seksuaalista häirintää ja siihen liittyvää kiusaamista kohdistuneen myös muihin lapsiin. Lisäksi tuloksista ilmeni, että noin kolmannes vastaajista oli saanut puhelimeensa alastonkuvan tai videon tai nähnyt tällaisen kuvamateriaalin jakamista ryhmäkeskusteluissa. (Laitinen ym., 2018, s. 2)

Niina Lehtola ja Laura Palo-Torkko tutkivat opinnäytetyössään, kuinka paljon yläasteikäiset nuoret kokevat kiusaamista sosiaalisessa mediassa ja millaisena kiusaaminen on näyttäytynyt. Tutkimuksessa selvitettiin myös nuorten ajatuksia siitä, miten sosiaalisessa mediassa tapahtuvaan kiusaamiseen voitaisiin puuttua tai kuinka sitä voitaisiin ehkäistä. (Lehtola & Palo-Torkko, 2022, s. 11) Vastaukset kerättiin alkuvuodesta 2022 ja kyselyyn vastasi yhteensä 456 nuorta. Opinnäytetyössä tutkittiin myös, kuka on kiusaamisen takana ja

missä sosiaalisen median palveluissa kiusaamista tapahtuu eniten. (Lehtola & Palo-Torkko, 2022, s. 2)

Tutkimustuloksista selvisi, että osa nuorista oli kokenut kiusaamista sosiaalisessa mediassa, mutta sitä tapahtui noin 1–2 kertaa kuussa tai harvemmin. Nuoret kertoivat, että kiusaamista nähdään jopa päivittäin. Kiusaaminen ilmeni yleisimmin loukkaavana kommentointina ja haukkumisena. (Lehtola & Palo-Torkko, 2022, s. 2) Nuoret kokivat, että kiusaamisesta olisi tärkeää kertoa aikuiselle, joka voisi puuttua sosiaalisessa mediassa tapahtuvaan kiusaamiseen. Toivottiin myös, että vanhemmat valvoisivat enemmän nuorten sosiaalisen median käyttäytymistä jatkossa. (Lehtola & Palo-Torkko, 2022, s. 68)

Fanni Jääskeläisen pro gradu -tutkielmassa tarkasteltiin yhdeksäsluokkalaisten kokemuksia seksuaalissävytteisestä sisällöstä sosiaalisen median palveluissa. Tavoitteena oli myös saada tietoa siitä, miten nuoret kokevat seksuaalissävytteisten sisältöjen vaikuttaneen heidän arkeensa. Tutkimusaineisto kerättiin eri puolilta Suomea sähköisellä kyselylomakkeella ja kyselyyn vastasi 61 oppilasta. (Jääskeläinen, 2022, ss. 23–24)

Tutkimustuloksista selvisi, että lähes puolet vastanneista nuorista eivät kokeneet sosiaalisen median seksuaalissävytteistä sisältöä häiritsevänä, kun taas osalle sisällöt olivat nostaneet kielteisiä ajatuksia (Jääskeläinen, 2022, s. 37). Nuoret kertoivat törmänneensä seksuaalissävytteiseen sisältöön suurimmaksi osaksi niissä palveluissa, joita eniten käyttävät (Jääskeläinen, 2022, s. 45). Palveluista Instagram, Snapchat ja TikTok olivat nuorten eniten käyttämiä sosiaalisen median kanavia (Jääskeläinen, 2022, s. 34). Seksuaalissävytteisten sisältöjen kuvailtiin olevan sellaisia, jotka mahdollistavat erilaisten seksuaalisten piiloviestien antamisen eri keinoja käyttäen. Tällä ei kuitenkaan ole ollut vaikutuksia nuorten sosiaalisen median käyttökulttuuriin tai kanavien valintaan. (Jääskeläinen, 2022, s. 45) Erityisesti nuoret kokivat seksuaalissävytteisten sisältöjen vaikuttaneen ulkonäköön liittyviin valintoihin sekä ajatuksiin ja käyttäytymiseen (Jääskeläinen, 2022, s. 47).

5 Tutkimuksen toteutus

Opinnäytetyö toteutettiin pääasiassa kvantitatiivisena eli määrällisenä tutkimuksena, mutta se sisälsi myös kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimuksen piirteitä. Tutkimusaineisto hankittiin ja analysoitiin molempien tutkimusmenetelmien mukaisesti syksyn 2022 aikana. Seuraavissa alaluvuissa avataan tarkemmin tutkimuksen tavoitetta, tarkoitusta ja tutkimuskysymyksiä sekä kuvaillaan, kuinka aineisto kerättiin ja analysoitiin. Lisäksi luvuissa tullaan käsittelemään tutkimuksen eettisyyttä ja luotettavuutta sekä tarkastellaan sosiaalisesti kestäväää kehitystä.

5.1 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tarkoituksena oli kerätä tutkimuspaikkakunnan nuorten henkilökohtaisia kokemuksia digitaalisesta väkivallasta ja sen mahdollisista vaikutuksista heidän hyvinvointiinsa. Tarkoituksena oli myös selvittää, miten yleistä digitaalinen väkivalta on nuorten keskuudessa. Tutkimuksen tavoitteena oli lisätä tietoisuutta digitaalisesti tapahtuvasta väkivallasta ja luoda ajankohtaista tietoperustaa aiheesta mahdollisia jatkotutkimuksia varten. Tutkimuksesta saadut tulokset antoivat myös Kanta-Hämeen perhetyö ry:n hanketyöntekijöille tietoa siitä, kokivatko nuoret digitaalisen väkivallan vaikuttaneen heidän hyvinvointiinsa ja siitä, miten väkivaltaa voitaisiin mahdollisesti ennaltaehkäistä tulevaisuudessa.

Tutkimuksen aihe jaettiin sen tarkoituksen ja tavoitteiden perusteella kahteen tutkimuskysymykseen. Opinnäytetyömme tutkimuskysymykset olivat:

1. Mitä nuoret kertovat kokemastaan digitaalisesta väkivallasta?
2. Miten digitaalinen väkivalta on vaikuttanut nuorten hyvinvointiin?

5.2 Aineistonhankinta kyselylomakkeella

Tutkimusaineisto kerättiin sähköisellä Webropol-kyselylomakkeella tutkimuspaikkakunnan nuorilta. Kyselylomake lähetettiin ensin tutkimuspaikkakunnan koulun terveystiedon

opettajalle, joka teetti kyselyn kahdella luokalla osana terveystiedon oppituntia. Nettikysely koettiin toimivimmaksi tavaksi hankkia vastauksia, sillä kohderyhmä pääsi vastaamaan digitaalisella laitteella kyselyyn samaan aikaan joko suoran kyselylinkin tai QR-koodin kautta. Nettikyselyn myötä tulokset saatiin suoraan sähköisessä muodossa. Nettikyselyn koettiin olevan nuorille myös helppo ja matalankynnyksen tapa vastata kyselyyn.

Ennen aineistonkeruuta kyselylomake rakennettiin niin, että jokainen kyselyyn vastaaja pystyi ymmärtämään kysymykset samalla tavalla ja kysymykset pystyttiin kysyä kaikilta tutkittavilta riippumatta heidän taustoistaan tai muista lähtökohdistaan. Koska tutkimuksen kohderyhmänä olivat alaikäiset, lähetettiin kohderyhmän vanhemmille Wilma-järjestelmän kautta infokirje, joka sisälsi tietoa tutkimuksesta, sen tavoitteista ja vastausten käsittelystä tutkimuseettisesti. Infokirjeen myötä vanhemmille annettiin mahdollisuus kieltäytyä lapsen osallistumisesta tutkimukseen ennen kyselyn tekemistä. Kyseinen infokirje löytyy liitteestä 2. Lomakkeen toimivuuden ja ymmärrettävyyden varmistamiseksi kysely lähetettiin ensin koehenkilöille sekä opinnäytetyön tilaajalle tarkistettavaksi ja heiltä pyydettiin palautetta kyselylomakkeesta. Palautteen saamisen jälkeen kyselyyn tehtiin vielä pieniä muutoksia ennen kyselylomakkeen lähettämistä kohderyhmälle.

Koska kohderyhmänä olivat nuoret, käytimme kyselyssä pääasiassa strukturoituja eli suljettuja kysymyksiä. Suljetut kysymykset sisälsivät ennalta määritetyt vastausvaihtoehdot, joten niiden uskottiin olevan nuorille helpoin tapa vastaamiseen. Lisäksi suljettujen kysymysten oletettiin säilyttävän kohderyhmän mielenkiinto kyselyn vastaamiseen loppuun saakka. Suljettuja kysymyksiä hyödyntämällä tutkija saa tutkittavilta tarkat vastaukset, mikä helpottaa tulosten analysoimista määrällistä tutkimustapaa soveltaen. Jotta tutkimustuloksista saataisiin mahdollisimman monipuoliset, osa nettikyselyn kysymyksistä haluttiin esittää avoimina kysymyksinä. Tällöin nuoret pääsivät myös omin sanoin kertomaan kokemuksistaan ilman ennalta määriteltyjä vastausvaihtoehtoja. Kysely sisälsi yhteensä 11 kysymystä, joista 6 oli suljettuja kysymyksiä, 3 avoimia kysymyksiä ja 2 suljettujen ja avoimien kysymysten yhdistelmiä. Vastausvaihtoehdot muotoituivat tutkimuskysymyksen mukaan sillä perusteella, mitä niissä haluttiin selvittää.

Kyselylomakkeen kysymykset jaoteltiin eri sivuille teemojen mukaan, jotta kyselylomakkeeseen vastaaminen olisi mahdollisimman selkeää. Lomakkeessa jaettiin alku- ja loppukysymykset erikseen omille sivuilleen. Kyselylomakkeen ensimmäinen teema koostui kokemuksista digitaalisesta väkivallasta, jossa kartoitettiin väkivallan muotoja, tekijää sekä sosiaalisen median alustaa, jossa digitaalista väkivaltaa on tapahtunut. Seuraavalla sivulla tarkasteltiin digitaalisen väkivallan vaikutusta nuorten hyvinvointiin. Viimeisenä tarkastelimme kahdella kysymyksellä digitaalisen väkivallan mahdollista ennaltaehkäisyä. Kyselylomakkeen päätti loppukysymys, jonka jälkeen olimme tehneet aiheesta vielä lyhyen yhteenvedon, josta löytyi tilaajamme Kanta-Hämeen perhetyö ry:n nettisivujen linkki sekä hanketyöntekijöiden yhteystiedot, joihin pystyi ottamaan yhteyttä, mikäli kysely herätti kysymyksiä tai vastaaja koki tarvitsevansa keskusteluapua. Webropol-kyselylomake löytyy liitteestä 3.

5.3 Aineiston analyysi

Vastausajan päätyttyä kyselystä saadut tulokset tallentuivat suoraan Webropol-ohjelmaan. Webropolin oma raportointityökalu muunsi vastaukset automaattisesti niin, että tuloksista voitiin nähdä suoraan kyselyyn vastanneiden yhteismäärä ja prosenttimäärä.

Pylväsdiagrammit havainnoivat vastausten prosentuaalista hajontaa. Avoimet vastaukset esitettiin allekkain omissa sarakkeissaan. Koko tutkimusaineisto siirrettiin Excel-tilastojärjestelmään analyysia ja tarkastelua varten.

Suljettuja vastauksia analysoitiin kuvailemalla ja tulkitsemalla numeraalisia lukuja ja prosentteja. Numeraalisesti esitetty tieto avataan sanallisesti auki raportoinnissa, joka on määrällisen tutkimuksen tyypillinen analyysimenetelmä (Jyväskylän yliopisto, 2021).

Aineiston avoimissa vastauksissa käytettiin sisällönanalyysia ja aineisto analysoitiin teemoittelun avulla, jota pidetään laadullisen tutkimuksen perusmenetelmänä.

Teemoittelussa laadullinen tutkimusaineisto pilkotaan erilaisiin aihepiireihin, jolloin voidaan vertailla tiettyjen teemojen eli aiheiden esiintymistä aineistossa. Teemoittelun avulla saadaan tietoa siitä, mitä kustakin aiheesta on sanottu. (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 93)

Laadullisen tutkimusaineiston analysointi aloitettiin viemällä tutkimusaineisto Word-tiedostoon. Tutkimusaineistoa luettiin huolellisesti useaan kertaan läpi, jotta aineisto tulisi mahdollisimman tutuksi. Tyhjät vastaukset poistettiin aineistosta, sillä niitä ei voitu hyödyntää tutkimustuloksissa. Aineistosta alettiin etsimään digitaaliseen väkivaltaan liittyviä kokemuksia, jotka värikoodattiin. Sen jälkeen värikoodatut kokemukset jaettiin allekkain ja niistä poimittiin samankaltaisuuksia tai toistuvia teemoja, jotka jaoteltiin vielä eri väriryhmiin. Näistä väriryhmistä muodostettiin alateemoja. Jokainen alateema nimettiin ja niissä esiintyneet kokemukset laskettiin yhteen. Huomattiin, että alateemoja oli muodostunut useampi, jonka takia osa alateemoista yhdistettiin keskenään niiden yhteensopivuuden perusteella. Lopulta digitaalisen väkivallan kokemuksille muodostui yhteensä 5 alateemaa. Taulukko 1 havainnoi nimettyjä alateemoja sekä lukumääriä siitä, kuinka monta kertaa kyseinen alateema esiintyi aineistossa.

Taulukko 1. Nuorten digitaalisen väkivallan kokemusten teemat aineistosta.

TEEMAT	LUKUMÄÄRÄ AINEISTOSSA
KOKEMUKSET	11
ILMENEMISMUODOT	8
TEKIJÄT	8
SEKSUAALISSÄVYTTTEISET KUVAT	7
SOSIAALISEN MEDIAN KANAVAT	5
YHTEENSÄ	38

Koska tutkimuksessa haluttiin selvittää myös, miten digitaalinen väkivalta on vaikuttanut nuorten hyvinvointiin, etsittiin aineistosta seuraavaksi hyvinvointiin liittyviä kokemuksia. Myös nämä aineistosta poimitut kokemukset värikoodattiin ja jaoteltiin samanlaisuuksien tai toistuvien teemojen mukaisesti alateemoihin. Alateemat nimettiin ja jokaisen teemaryhmän kokemukset laskettiin yhteen. Hyvinvointiin vaikuttavista kokemuksista muodostui yhteensä 4 alateemaa. Taulukko 2 luotiin havainnollistamaan analyysin lopputulosta.

Taulukko 2. Nuorten hyvinvointiin vaikuttaneiden kokemusten teemat aineistosta.

TEEMAT	LUKUMÄÄRÄ AINEISTOSSA
EI KOETTUA VAIKUTUSTA	4
PELOT	3
ITSETUNTO	2
KOKEMUKSET	2
YHTEENSÄ	11

5.4 Eettisyys ja luotettavuus

Tutkimustyötä tehdessä tutkijoiden tulee välttää epärehellisyttä. Suomessa tutkijoita ohjaavat yleiset tutkimuseettiset periaatteet. Yleiset eettiset periaatteet sisältävät kunnioituksen tutkittavien henkilöiden ihmisarvoon sekä itsemääräämisoikeuteen, kunnioituksen kulttuuriperintöön ja varmistuksen siitä, ettei tutkimukseen osallistujille aiheudu tutkimuksesta haittaa. Tutkimukseen osallistumisen tulee olla tutkittaville vapaaehtoista ja tutkittavilla tulee olla oikeus kieltäytyä tutkimukseen osallistumisesta. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2019, ss. 7–8)

Alaikäisten osallistuminen tutkimukseen ja siihen tarvittavat luvat liittyvät siihen, minkä ikäinen tutkittava alaikäinen on. Alle 15-vuotiaan osallistumisesta tutkimukseen päättää ensisijaisesti huoltaja. Mikäli alaikäinen on yli 15-vuotias, tulee huoltajia informoida lapsensa osallistumisesta tutkimukseen. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2019, s. 9) Ennen kyselylomakkeen teettämistä nuorille, lähetimme heidän vanhemmilleen infokirjeen, joka sisälsi tietoa tutkimuksesta. Annoimme huoltajille infokirjeen lopussa myös mahdollisuuden kieltäytyä lapsensa osallistumisesta kyselyyn.

Tutkimuksen kyselylomake suunniteltiin niin, että kysymysten muoto oli vakioitu. Tämä tarkoittaa sitä, että jokaiselta vastaajalta kysyttiin samat kysymykset samalla tavalla ja samassa järjestyksessä. Tutkimuksesta tulee eettisesti luotettavampi, kun kysymykset muotoillaan kaikille vastaajille samalla tavalla (Vilkkä, 2007, s. 28). Tutkimusprosessin puolueettomuutta edisti se, että emme tavanneen tutkittavia fyysisesti missään kohtaa

tutkimusprojektiämme. Kyselylomake lähetettiin vastaajille sähköisessä muodossa ja tulokset saimme suoraan sähköisenä.

Tutkimusaineistoa käsiteltäessä pidettiin huolta vastaajien anonymiteetin säilymisestä sekä tulosten luotettavasta säilömisestä. Kyselylomakkeessa ei kysytty tarkkoja henkilötietoja, joiden avulla yksittäisiä vastaajia olisi voitu tunnistaa. Lisäksi tutkimustulosten raportoinnissa ei tuotu ilmi vastaajien tarkkaa ikää, miltä paikkakunnalta tai mistä koulusta vastaukset kerättiin.

Tutkimuksemme aiheen ollessa sensitiivinen ja mahdollisesti tunteita ja kysymyksiä herättävä, kokosimme kyselylomakkeen viimeiselle sivulle Kanta-Hämeen perhetyö ry:n yhteystiedot sekä linkin heidän nettisivuilleen, josta löytyy lisätietoa aiheesta sekä lasten ja nuorten chati. Täten tutkimukseen osallistuneilla oli mahdollisuus päästä keskustelemaan tutkimuksen herättämistä ajatuksista, tunteista tai huolista ammattilaisen kanssa joko chat-palvelussa tai ottamalla yhteyttä suoraan työntekijöihin.

5.5 Sosiaalinen kestävyys

Kestävän kehityksen tarkoituksena on turvata ensiluokkaisen elämisen mahdollisuus sekä nykyisille että tuleville sukupolville. Päätöksenteossa ja kaikessa toiminnassa otetaan tasavertaisesti huomioon ympäristö, ihmiset ja talous. Kansalaisten hyvinvointiin voidaan vaikuttaa merkittäväällä tavalla taloudellisen ja muun yhteiskunnan kehittämällä. (Ympäristöministeriö, n.d.) Vaikka kestävä kehitys voidaan jakaa moneen ulottuvuuteen, tarkastellaan tässä luvussa tarkemmin sosiaalisesti kestävää kehitystä.

Sosiaalinen kestävyys rakentuu fyysisestä, psyykkisestä ja sosiaalisesta hyvinvoinnista (Kuntaliitto, 2022). Sosiaalisesti kestävä kehitys tehtävänä on varmistaa seuraaville sukupolville mahdollisimman suotuisa elinympäristö. Sen päämääränä on vähentää eriarvoisuutta niin terveyden, kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin kuin osallisuudenkin osalta. Tavoitteisiin pääsemiseksi maan kansalaisille tulisi turvata riittävä toimeentulo, turvallisuus sekä asianmukaiset hyvinvointipalvelut. Jokaisella kansalaisella on yhdenvertaiset oikeudet hyvään elämään ja sen myötä yksilöille tulisikin taata mahdollisuus vaikuttaa omaan

elämäänsä ja siihen liittyviin päätöksiin ja luoda näin ollen myös tilaisuus toimia osana suurempaa yhteisöä. (THL, 2021)

Sanotaan, että nuorissa on tulevaisuus ja siksi tulevaisuuden kannalta kokonaisvaltaisen kestävä kehityksen ja hyvinvoivan yhteiskunnan tavoittelemine on tärkeää. Moni nuori ajautuu edelleen syystä tai toisesta yhteiskunnan ulkopuolelle. Yhdessä rakentamalla voidaan vaikuttaa nuorten ja koko kansan tulevaisuuteen. Jokaisen kunnan tulisi huolehtia asukkaidensa hyvinvoinnin ja osallisuuden toteutumisesta. Jotta ylisukupolvista huono-osaisuutta voitaisiin ennaltaehkäistä tulevaisuudessa, tulisi esimerkiksi palveluiden saatavuuteen ja tarjontaan panostaa sekä palveluiden piiriin pääsemisen kynnyksiä madaltaa. (Kuntaliitto, 2022) Etenkin ennaltaehkäisevien palveluiden lisääminen voisi olla ratkaisevaa. Kun kansalaisten ääni saadaan kuuluviin, voidaan vaikuttaa ratkaisevasti siihen, että maastamme voitaisiin tulevaisuudessa rakentaa entistä hyvinvoivempi valtio. Sellainen, jossa jokainen yksilö saisi tulla nähdyksi ja kuulluksi lähtökohdistaan huolimatta sellaisena kuin on.

6 Tutkimustulokset

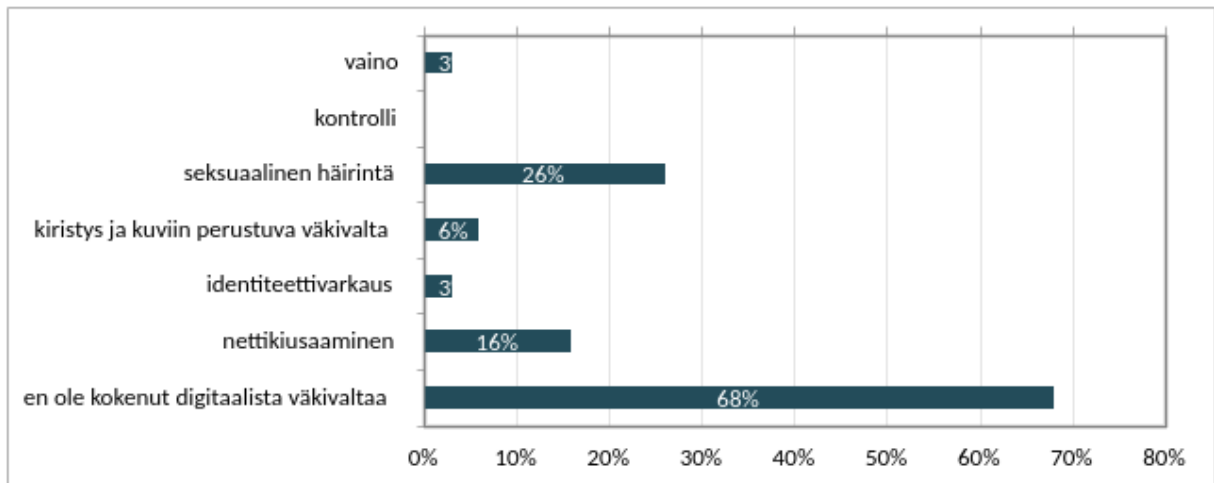
Seuraavissa alaluvuissa avataan kyselylomakkeen vastausten tulokset. Tulokset on jaoteltu teemojen pohjalta kahteen lukuun, joista ensimmäisessä käsitellään digitaalisen väkivallan esiintyvyyttä ja muotoja. Alaluvut 6.1 ja 6.2 tarkastelevat nuorten kokemuksia digitaalisesta väkivallasta ja sen vaikutuksista nuorten hyvinvointiin. Molemmista alaluvuista avataan koko tutkimusaineisto, joka sisältää määrällisen sekä laadullisen aineiston.

6.1 Digitaalisen väkivallan esiintyvyys ja muodot

Kyselyyn vastasi yhteensä 31 tutkimuspaikkakunnan nuorta (n=31). Kyselyn alussa kartoitettiin tietoa siitä tunnistavatko nuoret, mitä digitaalinen väkivalta on. Nuorista yli puolet (65 %) koki tietävänsä, mitä digitaalinen väkivalta on. Noin joka kolmas (35 %) kuitenkin vastasi ettei tiedä, mitä digitaalinen väkivalta tarkoittaa. Määrällisestä aineistosta kävi ilmi, että suurin osa nuorista (68 %) ei ole kokenut digitaalista väkivaltaa.

Kysyttäessä nuorilta mitä digitaalisen väkivallan muodoista he olivat kokeneet, nousi esille useampi eri muoto. Kuva 1 kertoo, että aineistossa yleisimmäksi nuorten kokemaksi digitaalisen väkivallan muodoksi nousi seksuaalinen häirintä (26 %). Toiseksi eniten koettiin nettikiusaamista (16 %). Aineistossa esiintyi myös nuorten kokemukset kiristyksestä ja kuviin perustuvasta väkivallasta (6 %), vainosta (3 %) sekä identiteettivarkaudesta (3 %). Ainoa muoto, jota ei ollut koettu lainkaan oli digitaalinen kontrolli (0 %).

Kuva 1. Digitaalisen väkivallan muodot, joita nuoret olivat kokeneet.

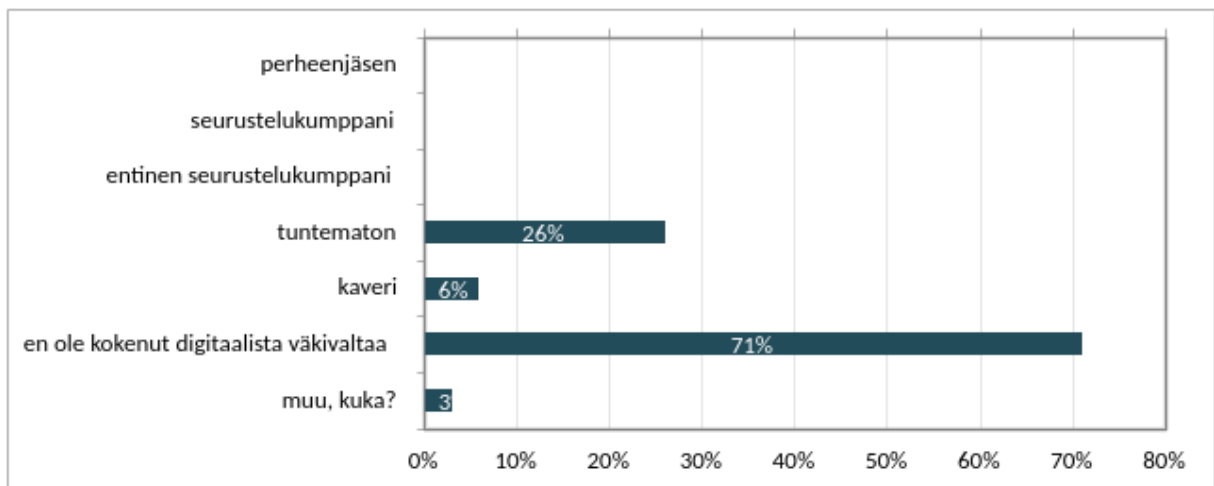


Myös laadullisesta aineistosta yleisimpänä digitaalisen väkivallan muotona nousi esille seksuaalinen häirintä, jota koettiin pääsääntöisesti kuvien kautta. Nuoret kertoivat kokevansa seksuaalista häirintää, joka esiintyi erityisesti alastonkuvien vastaanottamisena ja ei-toivottuina kuvina sukupuolielimestä, joista useampi nuori käytti aineistossa lyhennettä 'dp' joka on lyhenne englanninkielisestä sanasta dick pic (Rissanen, 2020). Tämän lisäksi kuvien osalta aineistossa mainittiin myös alastonkuvien pyytäminen nuorilta. Nuoret kertoivat myös saaneensa erilaisia seksuaalissävytteisiä viestejä ja linkkejä sekä seksuaalissävytteisiä pyyntöjä. Häirintää koettiin myös kyselemisen kautta. Aineistosta nousi esille, että nuoria on haukuttu internetissä ja heistä on puhuttu pahaa. Toisen tilin hakkeroinnista oli myös maininta.

Kuva 2 kertoo, että useampi nuorista kertoi digitaalisen väkivallan tekijän olleen heille tuntematon henkilö (26 %). Myös pieni osa väkivallan tekijöistä on ollut kaveri (6 %). Ennalta määritellyistä vastauksista perheenjäsen (0 %), seurustelukumppani (0 %) ja entinen

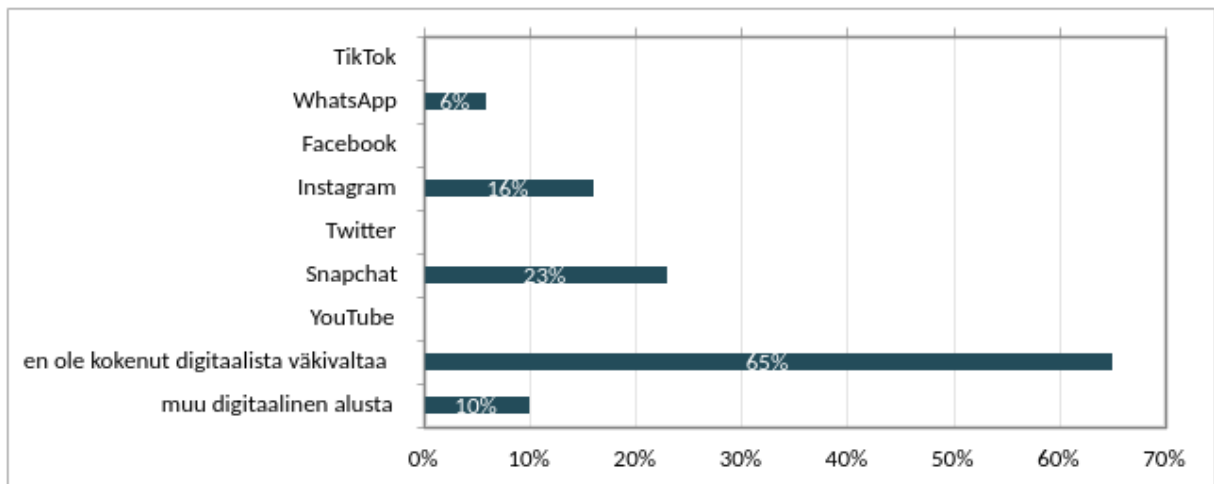
seurustelukumppani (0 %) eivät ole olleet digitaalisen väkivallan tekijöitä. Laadullisessa aineistossa nuoret toivat esille väkivallan tekijän olevan yleensä heille tuntematon, vanhempi miespuolinen henkilö. Tämän lisäksi aineistossa mainittiin väkivallan tekijäksi anonyymi, “botti”, “random” ja ulkomaalainen.

Kuva 2. Digitaalisen väkivallan tekijä.



Digitaalisen väkivallan esiintyvyyttä sosiaalisen median alustoilla, koettiin laadullisessa aineistossa Instagramissa ja Snapchatissa. Tämän lisäksi mainittiin myös Discord. Kuva 3 kertoo, että myös määrällisessä aineistossa yleisimmäksi sosiaalisen median alustaksi nousi Snapchat (23 %) ja toiseksi yleisimmäksi Instagram (16 %), jossa nuoret olivat kokeneet eniten digitaalista väkivaltaa. Näistä seuraavaksi yleisimmät olivat “muu digitaalinen alusta” (10 %) sekä WhatsApp (6 %). Sosiaalisen median alustoilta TikTokissa (0 %), Facebookissa (0 %), Twitterissä (0 %) ja YouTubessa (0 %) ei ollut koettu digitaalista väkivaltaa ollenkaan.

Kuva 3. Sosiaalisen median alustat, joissa nuoret olivat kokeneet digitaalista väkivaltaa.



6.2 Digitaalisen väkivallan kokemukset ja vaikutukset hyvinvointiin

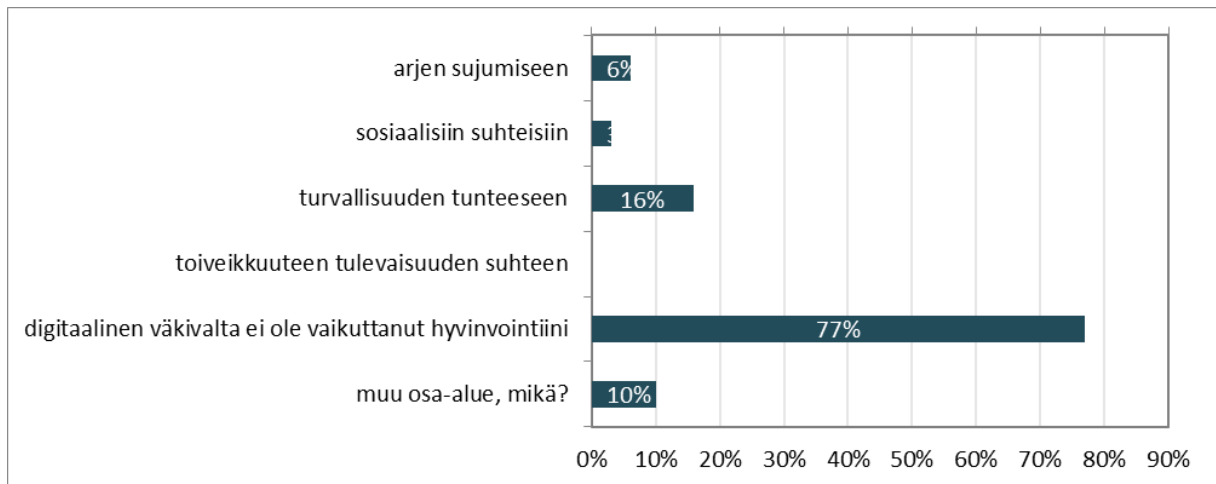
Kokemukset digitaalisesta väkivallasta olivat pääosin negatiivisia. Nuoret kuvailivat digitaalisen väkivallan olevan häiritsevää. Aineistosta nousi esille, että tuntemattomilta saadut "dp:t" eli kuvat sukupuolielimistä eivät olleet toivottuja ja kuvia lähetettiin ilman, että niitä olisi pyydetty. Aineistossa mainittiin myös, että kavereiden kanssa digitaaliselle väkivallalle on hauska nauraa, mutta yksin koettuna tilanteet eivät ole mukavia.

Nuoret kertoivat digitaalisen väkivallan vaikuttaneen heidän kokemaan itsetuntoon sekä väkivallan luovan nuorille ulkonäköpaineita. Aineistosta nousi esille, että väkivalta on saanut tuntemaan itsensä rumaksi, luonut epävarmaa tunnetta omasta ulkonäöstä sekä pelkoa siitä, ettei olisi yhtä hyvä kuin muut. Aineistossa mainittiin myös digitaalisen väkivallan aiheuttaneen nuorempana traumoja, kun tuntemattomat miehet olivat lähettäneet omia alastonkuviaan pyytämättä. Näiden lisäksi aineistossa ilmeni epävarmuus ja pelko siitä, ettei sosiaaliseen mediaan uskalleta julkaista mitään, vaikka käyttäjätili olisi yksityinen ja julkaistua sisältöä pääsisivät katsomaan vain valitut henkilöt.

Kysyttäessä nuorilta, mihin hyvinvoinnin osa-alueeseen digitaalinen väkivalta on vaikuttanut, kuva 4 havainnollistaa, että vastauksissa nousi esille monia osa-alueita, joista yleisimpänä oli turvallisuuden tunne (16 %). Seuraavaksi yleisimpänä hyvinvoinnin osa-alueena oli mainittu

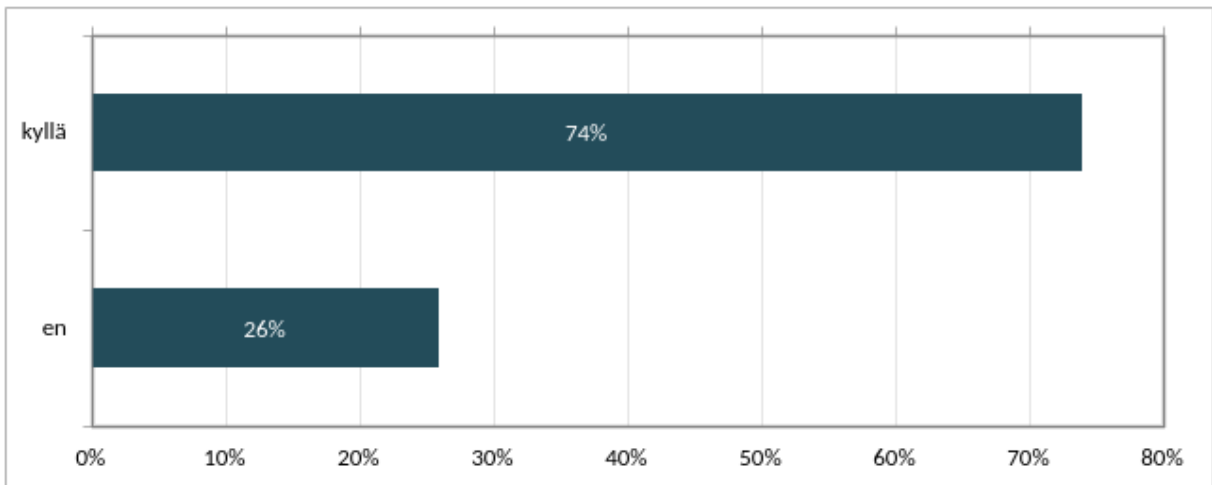
muu osa-alue (10 %), jossa oli kerrottu väkivallan vaikuttaneen ulkonäköön. Vähemmän vaikutuksia oli koettu arjen sujumiseen (6 %) sekä sosiaalisiin suhteisiin (3 %). Ainoa ennalta määritelty osa-alue, johon digitaalisella väkivallalla ei koettu olevan ollenkaan vaikutusta oli toiveisuus tulevaisuuden suhteen (0 %).

Kuva 4. Digitaalisen väkivallan vaikutukset hyvinvoinnin osa-alueisiin.



Suurin osa (84 %) nuorista ei ollut huolissaan siitä, että heille voisi tapahtua digitaalista väkivaltaa jossakin muodossa. Kun kysyimme nuorilta, millaista lisätietoa he tarvitsisivat digitaalisesta väkivallasta, jotta huoli tai pelko digitaalisesta väkivallasta laskisi, saimme niukasti vastauksia. Nuoret kertoivat, etteivät osaa sanoittaa sitä, millaista tietoa he tarvitsevat, ja etteivät ole miettineet asiaa tarkemmin. Aineistossa mainittiin kuitenkin, että lisää tietoa haluttaisiin väkivallan mahdollisesta ennaltaehkäisystä sekä siitä, miten saada tuomio väkivaltaiselle henkilölle. Kyselyn lopussa nuorilta kysyttiin vielä, kokivatko he saaneensa kyselyn avulla lisää tietoa digitaalisesta väkivallasta. Kuvasta 5 on nähtävissä, että yli puolet vastaajista (74 %) kokivat, saaneensa lisää tietoa digitaalisesta väkivallasta kyselyn avulla.

Kuva 5. Vastausten prosenttijakauma siitä, kokivatko nuoret saaneensa kyselyn avulla lisää tietoa digitaalisesta väkivallasta.



7 Johtopäätökset

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, millaisia kokemuksia tutkimuspaikkakunnan nuorilla oli digitaalisesta väkivallasta ja onko sillä ollut vaikutuksia heidän hyvinvointiinsa.

Tutkimuksessa haluttiin myös selvittää, miten yleistä digitaalinen väkivalta on nuorten keskuudessa. Tutkimuskysymykset olivat: mitä nuoret kertovat kokemastaan digitaalisesta väkivallasta ja miten digitaalinen väkivalta on vaikuttanut nuorten hyvinvointiin.

Tutkimustuloksista kävi ilmi, että suurin osa nuorista kokee tunnistavansa, mitä digitaalinen väkivalta on. Suurin osa tutkimukseen osallistuneista nuorista ei ole kokenut digitaalista väkivaltaa. Tämä tutkimustulos on hyvä. Se kertoo, että nuoret tunnistavat mahdollisuuden kokea väkivaltaa myös digitaalisten laitteiden ja sosiaalisen median välityksellä, vaikka he eivät olisi vielä kokeneetkaan digitaalista väkivaltaa. Vaikka tulos on pääasiassa hyvä, joukossa oli myös nuoria, joilla oli kokemuksia digitaalisesta väkivallasta. Digitaalisen väkivallan kuvailtiin olevan häiritsevää. Jotta digitaalista väkivaltaa koettaisiin tulevaisuudessa entistä vähemmän, tulisi esimerkiksi väkivallan ennaltaehkäisyyn ja tiedon lisäämiseen aiheesta panostaa.

Tutkimuksen perusteella lähes jokaisesta digitaalisen väkivallan muodoista löytyi kokemuksia, mutta erityisesti seksuaalinen häirintä nousi vastausten perusteella esille. Myös nettikiusaamista oli koettu melko paljon. Vähemmän kokemuksia oli vainosta, kiristyksestä ja kuviin perustuvasta väkivallasta sekä identiteettivarkaudesta. Seksuaalista häirintää oli koettu eniten seksuaalissävyytteisten kuvien muodossa, kuten alastonkuvien saamisena ja kuvina sukupuolielimistä, jotka eivät ole olleet toivottuja. Nuoret kertoivat saaneensa myös muita seksuaalissävyytteisiä kuvia ja myös heitä oli pyydetty lähettämään itsestään alastonkuvia. Seksuaalinen häirintä näkyi myös viestien, linkkien ja erilaisten pyyntöjen ja kyselemisen kautta. Nettikiusaaminen oli toinen väkivallan muodoista, jota oli koettu enemmän kuin muita muotoja. Kokemukset nettikiusaamisesta perustuivat ilkeisiin viesteihin, haukkumiseen ja pahan puhumiseen.

Laitisen ym. (2018) tutkimustuloksia vertaillen voidaan todeta, että nuorten kokema seksuaalinen häirintä on melko yleistä digitaalisessa mediassa, sillä myös tämän tutkimuksen tuloksissa digitaalisen väkivallan muodoista seksuaalinen häirintä nousi kokemuksista selkeästi eniten esille. Molemmissa tutkimuksissa yhtäläistä oli myös se, että nuoret olivat saaneet ei-toivottuja alastonkuvia. Alastomuutta sisältävien kuvien saaminen näyttäisi olevan melko yleinen tapahtuma seksuaalisen häirinnän osalta.

Fanni Jääskeläisen (2022) tutkimuksessa selvisi, että useat nuoret eivät pidä seksuaalissävyytteistä sisältöä häiritseväenä, mutta osalle sisällöt nostavat kielteisiä ajatuksia. Tämän tutkimuksen tuloksissa nuoret kertoivat digitaalisen väkivallan olevan häiritsevää sekä kavereiden kanssa tilanteille on hauska nauraa, mutta yksin oltaessa tilanteet koettiin epämiellyttävinä. Jääskeläisen (2022) tutkimuksessa seksuaalissävyytteisten sisältöjen kuvailtiin mahdollistavan erilaisten seksuaalisten piiloviestien antamisen eri keinoja käyttämällä. Myös tässä tutkimuksessa seksuaalinen häirintä näkyi viestien, linkkien, pyyntöjen ja kyselemisen kautta. Nämä voidaan nähdä piiloviestinnän väylinä lähestyä nuorta seksuaalissävyytteisin tarkoituksin.

Niina Lehtolan ja Laura Palo-Torkon tutkimustulokset olivat samansuuntaiset nettikiusaamisen osalta kuin tässä tutkimuksessa. Nuoret mainitsivat molemmissa tutkimuksissa, että kiusaaminen esiintyy haukkumisena. Tässä tutkimuksessa mainittiin myös

ilkeät viestit, kun taas Lehtolan ja Palo-Torkon tutkimuksessa viitattiin loukkaavaan kommentointiin. Voidaan ajatella, että ilkeiden viestien lähettäjän motiivina on mitä todennäköisemmin loukata viestien vastaanottajaa.

Kysyttäessä nuorilta digitaalisen väkivallan tekijää, oli henkilöllisyyden takana useimmiten tuntematon henkilö. Laadullisessa aineistossa mainittiin tekijän olevan tuntemattoman henkilön lisäksi vanhempi miespuolinen henkilö, "botti" tai ulkomaalainen. Myös Niina Lehtolan ja Laura Palo-Torkon tutkimustuloksissa sosiaalisessa mediassa kiusaajana oli ollut tuntematon henkilö. Tästä voimme päätellä, että verkkoympäristö mahdollistaa helpon väylän väkivallan ja kiusaamisen toteuttamiselle, sillä verkkoympäristössä väkivaltaa voi toteuttaa anonyymisti, jolloin tekijää ei yleensä voida tunnistaa. Tämä voi madaltaa kynnystä kiusaamiselle, häirinnälle ja muulle digitaaliselle väkivallalle, sillä tekijän pelko kiinnijäämisestä on pienempi.

Tässä tutkimuksessa sosiaalisen median alustoilla digitaalista väkivaltaa koettiin eniten Snapchatissa ja Instagramissa. Joitakin kokemuksia oli myös WhatsApissa ja muilla digitaalisilla alustoilla. Snapchatissa kiusaamista koettiin paljon myös Niina Lehtolan ja Laura Palo-Torkon tutkimustuloksissa, mutta selkeästi eniten kiusaamista oli koettu vastaajien mukaan TikTok-sovelluksessa. Tuloksia verratessa voidaan todeta, ettei väkivalta ja kiusaaminen rajoitu vain yhteen sovellukseen, vaan niitä koetaan laajasti eri sovellusten ja nettisivujen välityksellä.

Toisessa tutkimuskysymyksessä selvitettiin sitä, miten digitaalinen väkivalta on vaikuttanut nuorten hyvinvointiin. Tuloksista kävi ilmi, että suurin osa nuorista ei kokenut digitaalisella väkivallalla olleiden vaikutuksia heidän hyvinvointiinsa. Tämäkin tulos on hyvä. Se osoittaa, että nuoret voivat pääasiassa hyvin. Osalla vastaajista oli kuitenkin päinvastaisia kokemuksia. Digitaalinen väkivalta oli vaikuttanut eniten nuorten turvallisuuden tunteeseen erilaisina pelkoina, kuten traumoina, jotka olivat syntyneet tuntemattomien miesten lähettämien alastonkuvien takia. Pelättiin myös sitä, ettei olisi yhtä hyvä kuin muut eikä sosiaaliseen mediaan uskalleta julkaista mitään, vaikka käyttäjätili olisi yksityinen. Tuloksista ilmeni lisäksi, että digitaalisella väkivallalla on ollut vaikutuksia nuorten kokemaan itsetuntoon.

Nuoret kertoivat, että se on saanut tuntemaan itsensä rumaksi ja epävarmuutta koetaan paljolti omasta ulkonäöstä.

Fanni Jääskeläisen (2022) tutkimuksessa nuoret kokivat seksuaalissävytteisten sisältöjen vaikuttaneen ulkonäköön liittyviin valintoihin, ajatuksiin ja käyttäytymiseen. Verratessa tätä tutkimusta Jääskeläisen tutkimukseen voidaan todeta, että digitaalinen väkivalta aiheuttaa nuorille ulkonäköpaineita. Pelko ja epävarmuus itsestään juontaa juuriaan ajatuksesta, ettei olisi tarpeeksi hyvä sellaisena kuin on. Epävarmuus omasta ulkonäöstä on aiheuttanut sen, ettei sosiaaliseen mediaan uskalleta julkaista sisältöä käyttäjätilin yksityisyydestä huolimatta.

Kysyttäessä nuorilta ovatko he huolissaan tai peloissaan siitä, että heille voisi tapahtua digitaalista väkivaltaa, oli selkeästi suurin osa sitä mieltä, ettei huolta ole. Pieni osa vastaajista oli kuitenkin huolissaan siitä, että voisivat kokea digitaalista väkivaltaa tulevaisuudessa. Aineistossa oli maininta, että lisätietoa haluttaisiin väkivallan ennaltaehkäisystä ja siitä, miten väkivaltaiselle henkilölle saadaan tuomio. Yleisesti ottaen nuoret eivät kuitenkaan osanneet juurikaan sanoittaa sitä, millaista lisätietoa aiheesta tarvitsisivat. Voidaan siis huomata, että tarve digitaalisen väkivallan lisätiedolle on olemassa, mutta nuoret itse eivät välttämättä kuitenkaan tiedä millaista lisätietoa tarvitsevat.

Tutkimuksesta saatuja tuloksia ei voida yleistää, sillä tulokset on kerätty tutkimuspaikkakunnan peruskoulun kahden luokan oppilailta. Tulokset pohjautuvat näin ollen heidän henkilökohtaisiin kokemuksiinsa digitaalisesta väkivallasta. Aikaisempiin tutkimustuloksiin verratessa on osa vastauksista kerätty peruskoulun alemmilla luokilla, jolloin tähän tutkimukseen vastanneet nuoret ovat oletettavasti iältään heitä vanhempia. Aikaisempien tutkimustuloksien vastauksia oli saatu myös jo lähes täysi-ikäisiltä nuorilta, joten tutkimustuloksia vertaillen nuorten iässä oli hajontaa. Toisaalta tämän tutkimuksen kyselylomakkeessa ei kartoitettu vastaajien tarkkaa ikää, joten heidän iästään ei voida olla täysin varmoja. Tästä huolimatta voidaan tuloksissa huomata monia samankaltaisuuksia aiempiin tutkimustuloksiin verratessa. Voidaan ajatella, että vastaavanlaisia kokemuksia löytyy muiltakin samanikäisiltä nuorilta.

8 Pohdinta

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli selvittää, millaisia kokemuksia tutkimuspaikkakunnan nuorilla oli digitaalisesta väkivallasta ja onko sillä ollut vaikutuksia heidän hyvinvointiinsa. Lisäksi tutkimuksessa haluttiin selvittää, miten yleistä digitaalinen väkivalta on nuorten keskuudessa. Tavoitteenamme oli tutkimuksen myötä lisätä tietoisuutta digitaalisesti tapahtuvasta väkivallasta ja luoda tuloksien pohjalta uusia jatkotutkimusideoita aiheeseen liittyen. Jo pelkästään kyselylomakkeeseen vastaamalla saatiin lisättyä tietoa digitaalisesta väkivallasta nuorten keskuudessa. Tutkimustulokset antoivat tietoa myös Kanta-Hämeen perhetyö ry:n hanketyöntekijöille siitä, kokivatko nuoret digitaalisen väkivallan vaikuttaneen heidän hyvinvointiinsa ja miten väkivaltaa voitaisiin ennaltaehkäistä tulevaisuudessa.

Koemme, että opinnäytetyön tekeminen on ollut hyvin opettavaista ja se on antanut meille paljon uutta tietoa digitaalisesta väkivallasta, sen monista muodoista sekä tutkimuksen toteuttamisesta. Opinnäytetyöprosessin myötä tutkimussanasto ja tutkimuksen eri vaiheet ovat tulleet selkeämmiksi. Uskomme myös, että ymmärrys tutkimuksen eettisyyden ja luotettavuuden tärkeydestä koko tutkimusprosessin kannalta syventyi. Tutkijan tulee koko prosessin ajan tarkastella tutkimuksen eettistä näkökulmaa ja jokainen tutkimuksen aikana tehty valinta täytyy pystyä perustelemaan. Myös tutkimuksen luotettavuutta on osattava tarkastella kriittisesti. Lisäksi koemme, että olemme kehittyneet kirjoittajina opinnäytetyöprosessin aikana.

Työskentely opetti meille yhteistyötaitoja, sillä tutkimus toteutettiin parityönä. Olemme jakaneet tehtäviä tasapuolisesti, suunnitelleet yhdessä opinnäytetyömme sisältöä ja keskustelleet avoimesti tutkimukseen liittyvistä toiveista ja tavoitteista sekä pitäneet tiiviisti yhteyttä toisiimme koko prosessin ajan. Koemme, että yhteistyömme on sujunut hyvin ja molempien ideoita ja toiveita on kuunneltu. Prosessin aikana olemme olleet lisäksi säännöllisesti yhteydessä opinnäytetyömme tilaajaan. Tutkimuksen toteutuksessa huomioimme myös heidän toiveensa ja kehittämisehdotukset ja opinnäytetyötä muokattiin näiden pohjalta.

Koska tutkimusaiheemme oli sensitiivinen, pohdimme pitkään, kuinka aineisto olisi järkevin kerätä. Mielestämme toimivin vaihtoehto oli aineiston kerääminen sähköisellä kyselylomakkeella, joka sisälsi pääosin suljettuja kysymyksiä. Uskomme, että onnistuimme tällä tavalla keräämään nuorilta mahdollisimman tarkkoja vastauksia. Huomioitaessa aiheen arkaluonteisuus, koimme että anonyymi kyselylomake valmiilla vastausvaihtoehdoilla oli nuorille helpoin, nopein ja matalan kynnyksen tapa vastaamiseen. Uskomme, että jos aineisto olisi kerätty kasvotusten esimerkiksi haastatteluina, olisi häpeä voinut estää tutkittavia kertomasta aiheesta riittävän yksityiskohtaisesti tuntemattomille tutkijoille. Aihe on sen verran herkkä, että luottamuksen rakentaminen tutkittavien ja tutkijoiden välille olisi voinut viedä pidemmän aikaa.

Kyselylomakkeella kerätystä aineistosta nousi kuitenkin jonkin verran “-” ja “en tiedä” vastauksia, jolloin aloimme pohtimaan, olivatko kysymykset sittenkään tarpeeksi selkeitä ja ymmärrettäviä vai eikö niihin ole vain haluttu vastata esimerkiksi henkilökohtaisista syistä. Toisinaan pohdimme myös, olivatko kysymykset joillekin nuorille turhan hankalia, jolloin niihin on ollut vaikea keksiä vastausta ja täten nuoret ovat kokeneet helpommaksi jättää vastauksen tyhjäksi tai vastata ettei tiedä.

Koemme, että digitaalisesta väkivallasta sekä väkivallasta ylipäättään tulisi keskustella enemmän ja aiheita tulisi tuoda esille. Tutkimustuloksien perusteella voimme todeta, että nuoret kokevat digitaalista väkivaltaa. Osalla on myös pelkoa digitaalisen väkivallan kohtaamisesta tulevaisuudessa, mutta nuorten oli vaikea itse sanoittaa millaista tietoa ja apua he tarvitsisivat asiaan liittyen. Jotta digitaalista väkivaltaa koettaisiin tulevaisuudessa vähemmän, tulisi esimerkiksi väkivallan ennaltaehkäisyyn ja tiedon lisäämiseen aiheesta panostaa. Mielestämme aiheita voitaisiin tuoda enemmän esiin sosiaalisen median alustoissa esimerkiksi erilaisten järjestöjen taholta, niin että se tavoittaisi sosiaalisen median käyttäjät mahdollisimman helposti ja tehokkaasti. Digitaalisen väkivallan vaarat, seuraamukset ja ennaltaehkäisy voitaisiin ottaa puheeksi myös koulumaailmassa esimerkiksi terveystiedon oppitunneilla, jolloin aihe saavuttaisi nuoret jo mahdollisimman varhaisessakin vaiheessa. Suurin osa tähän tutkimukseen osallistuneista nuorista koki saaneensa jo pelkästään kyselylomakkeeseen vastaamalla lisää tietoa digitaalisesta väkivallasta.

Tämän tutkimuksen tuloksien pohjalta on selvää, että tietoa digitaalisesta väkivallasta tarvitaan jatkossakin. Mahdollinen jatkotutkimusaihe voisikin pohjautua digitaaliseen väkivaltaan ennaltaehkäisevästä näkökulmasta. Yhtenä jatkotutkimuksen aiheena voisi olla esimerkiksi yhteistyö jonkin järjestön kanssa, joka on erikoistunut väkivaltatyöhön. Nuoret voitaisiin ottaa mukaan ideoimaan, kuinka digitaaliseen väkivaltaan voitaisiin puuttua, ennen kuin sitä tapahtuisi. Tutkimuksessa kehitettäisiin yhdessä nuorten kanssa ennaltaehkäiseviä keinoja välttää digitaalista väkivaltaa ja luotaisiin konkreettisia ohjeita tilanteisiin, miten nuori voi hakea apua jo digitaalisen väkivallan uhkan tai oman pelon ilmaantuessa. Tällöin hänellä olisi vastassa turvallinen ammattilainen, jonka kanssa voisi keskustella matalalla kynnyksellä luottamuksellisesti.

Lähteet

- Bildjuschkin, K., Ewalds, H., Hietamäki, J., Kettunen, H., Koivula, T., Mäkelä, J., Nipuli, S., October, M., Peltonen, J., Siukola, R. (2020). *Väkivaltakäsitteiden sanasto*. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-211-6>
- EHYT ry. (4.4.2018). *Tietoisku: Sosiaalinen media*. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XzgL2i-mZY>
- Ensi- ja turvakotienliitto. (n.d.). *Tunnista väkivalta*. <https://ensijaturvakotienliitto.fi/tukea-ammattilaiselle/perhe-ja-lahisuhdevakivalta/tunnista-vakivalta/#1545922533907-da73981f-03ab>
- Hintikka, Kari A. (n.d.). *Sosiaalinen media*. Haettu 2.5.2022 osoitteesta <http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-media>
- Jyväskylän yliopisto. (28.10.2021). *Määrällinen analyysi*. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineist-on-analyysimenetelmat/maarallinen-analyysi>
- Jääskeläinen, F. (2022). *“Vähän rasittavaa ku random ihmiset laittavat sukupuolielimistään kuvia kun en halua niitä.” - Yhdeksäsluokkalaisten kokemuksia sosiaalisen median seksuaalissävytteisistä sisällöistä* [pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto]. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-202206023048>
- Kanta-Hämeen perhetyö ry. (n.d.). *Yhdistys*. Perustietoa yhdistyksestä. <https://ensijaturvakotienliitto.fi/kantahameenperhetyo/yhdistys/>
- Keipi, T. (2015). *Anonyymius avaa nuorille väylän kommunikoida netissä* [väitöskirja, Turun yliopisto]. Turun yliopisto. <https://www.utu.fi/fi/ajankohtaista/vaitos/anonyymius-avaa-nuorille-vaylan-kommunikoida-netissa-vaitos-msc-teo-keipi>
- Kuntaliitto. (1.9.2022). *Sosiaalinen kestävyys*. <https://www.kuntaliitto.fi/hyvinvointi-ja-sivistys/sosiaalinen-kestavyys>
- Kurkela, L. (2020). *Digitaalinen väkivalta*. Oulun ensi- ja turvakoti ry. <https://ensijaturvakotienliitto.fi/oulunensijaturvakoti/blogi/digitaalinen-vakivalta/>
- Korpilahti, U., Kettunen, H., Nuotio, E., Jokela, S., Nummi, V. & Lillsunde, P. (2019). *Väkivallaton lapsuus – toimenpidesuunnitelma lapsiin kohdistuvan väkivallan ehkäisystä 2020–2025*. Sosiaali- ja terveysministeriö. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-00-4123-6>
- Laitinen, H., Valoaho, S., Kylmälahti, M. & Vaaranen-Valkoinen, N. (2018). *Lasten ja nuorten kokema seksuaalinen häirintä ja siihen liittyvä kiusaaminen digitaalisessa*

- mediassa [tutkimusaineisto]. https://pelastakaalapset.s3.eu-west-1.amazonaws.com/main/2018/08/31131602/Sexting_raportti_web-002.pdf
- Lasten ja nuorten säätio & TietoEVRY. (2021). *Unelmien some: Mitä nuoret toivovat tulevaisuuden sosiaaliselta medialta* [tutkimusaineisto]. <https://www.nuori.fi/unelmien-some-2021/>
- Lehtola, N. & Palo-Torkko, L. (2022). *Kiusaaminen sosiaalisessa mediassa – Seinäjoen yläasteikäisten kokemukset kiusaamisesta sosiaalisessa mediassa* [opinnäytetyö, Seinäjoen ammattikorkeakoulu]. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202205108413>
- MIELI ry. (17.1.2022). *Väkivalta satuttaa*. <https://mieli.fi/vaikea-elamantilanne/vakivalta/vakivalta-satuttaa/>
- MLL. (20.4.2021). *Nettikiusaaminen*. Mannerheimin Lastensuojeluliitto. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digiajassa/nettikiusaaminen/>
- MySafety. (n.d.). *Identiteettivarkaus – tietoa ja tutkimustuloksia*. Haettu 14.5.2022 osoitteesta <https://www.mysafety.fi/identiteettivarkaus>
- Naisten Linja. (n.d.-a). *Mitä on digitaalinen väkivalta?* <https://naistenlinja.fi/digitaalinen-vakivalta/>
- Naisten Linja. (n.d.-b) *Vainoaminen*. <https://naistenlinja.fi/vainoaminen/>
- Noppiari, E. & Uusitalo, N. (2011) *Kavereita verkossa ja sen ulkopuolella: näkökulmia nuorten verkkoyhteisöllisyyteen*. Teoksessa S. Kangaspunta (toim.), *Yksilöllinen yhteisöllisyys. Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen* (ss. 140–167). University of Tampere – Juvenes Print. <https://urn.fi/urn:nbn:uta-3-467>
- Nuortennetti. (20.4.2021). *Nettikiusaaminen*. <https://www.nuortennetti.fi/netti-ja-media/nettikiusaaminen/>
- Rahja, R. (n.d.). *Nuorten mediamaailma pähkinäkuoressa*. http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/nuorten_mediamaailma_pahkinankuoressa1.pdf
- Riku. (n.d.). *Identiteettivarkaudessa esiinnyään toisen henkilöllisyydellä*. Rikosuhripäivystys. <https://www.riku.fi/erilaisia-rikoksia/identiteettivarkaus-2/>
- Rissanen, K. (13.5.2020). *Dick picit – somerikos vai ei?* <https://www.someturva.fi/blog/somerikos-vai-ei-dick-picit>
- THL. (22.2.2016). *Hyvinvoinnin mittaaminen*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Haettu 16.6.2022 osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi/hyvinvoinnin-mittaaminen>

- THL. (21.9.2021). *Sosiaalisesti kestävä kehitys*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Haettu 15.10.2022 osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/tavoitteet/sosiaalisesti-kestava-kehitys>
- THL. (4.5.2022). *Hyvinvointi*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Haettu 16.6.2022 osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi>
- Tiedenäiset. (24.4.2021). *Mitä on kokonaisvaltainen hyvinvointi?* <https://www.tuumakustannus.fi/artikkelit/kokonaisvaltainen-hyvinvointi>
- Tukikeskus Varjo. (n.d.). *Digitaalinen vaino*. <https://varjosta.fi/digitaalinen-vaino/>
- Tukikeskus Varjo. (2020). *Mitä on digitaalinen väkivalta tai vaino?* <https://varjosta.fi/uncategorized/mita-on-digitaalinen-vakivalta-tai-vaino>
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2019). *Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf
- Vaaranen-Valkonen, N., Laitinen, H.-L., (2019). Seksuaalinen häirintä, houkuttelu ja seksuaaliväkivalta digitaalisessa mediassa. Teoksessa Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2019:27 (toim.), *Väkivallaton lapsuus – Toimenpidesuunnitelma lapsiin kohdistuvan väkivallan ehkäisystä 2020–2025*, (ss. 340–363). Sosiaali- ja terveysministeriö. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-00-4123-6>
- Vilka, H. (2007). *Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet*. Hanna Vilka ja Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Weissenfelt, J. (2016). *SoMe ja nuoret 2016*. Kyselytutkimus nuorten sosiaalisen median käytöstä. Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalelut, ebrand Suomi Oy. <https://wordpress.ebrand.fi/somejanuoret2016/>
- Ympäristöministeriö. (n.d.). *Mitä on kestävä kehitys?* <https://ym.fi/mita-on-kestava-kehitys>

Liite 1: Aineistonhallintasuunnitelma**AINEISTON HANKINNAN MENETELMÄT JA AINEISTON MUOTO**

Aineisto kerätään sähköisellä kyselylomakkeella tutkimuspaikkakunnan yläkoulun oppilailta. Kyselyyn vastataan anonyymisti. Analysoitava aineisto tulee olemaan tekstin muodossa ja se sisältää myös taulukoita. Tutkimukseen ei kerätä henkilötietoja, joten henkilön tunnistaminen on mahdotonta.

AINEISTOJEN SÄILYTYS OPINNÄYTETYÖPROSESSIN AIKANA

Tutkimusaineistoa säilytetään opinnäytetyön ohjausjärjestelmässä koko opinnäytetyöprosessin ajan. Aineisto varmuuskopioidaan myös opinnäytetyön tekijöiden omille henkilökohtaisille tietokoneille ja muistitikuille, jolloin vain tekijät pääsevät käsittelemään aineistoa.

AINEISTOJEN KÄSITTELY OPINNÄYTETYÖN VALMISTUTTUA

Kerättyä tutkimusaineistoa käytetään vain tässä opinnäytetyössä. Aineistoa säilytetään 1 vuoden ajan opinnäytetyön hyväksymispäivästä lähtien noudattaen tutkimuseettisiä periaatteita, jolloin aineisto on vain tutkijoiden saavutettavissa. Tämän jälkeen aineisto tuhotaan.

Liite 2: Infokirje vanhemmille**INFOKIRJE TUTKIMUKSESTA**

Olemme viimeisen vuoden sosionomiopiskelijoita Hämeen ammattikorkeakoulusta ja teemme opinnäytetyötä digitaalisesta väkivallasta. Opinnäytetyössä tutkimme, mitä nuoret kertovat kokemastaan digitaalisesta väkivallasta ja sen mahdollisesta vaikutuksesta heidän hyvinvointiinsa. Tutkimusta varten olemme luoneet sähköisen kyselylomakkeen, jonka nuoret täyttävät osana terveystiedon oppituntia. Vastaukset kerätään viikon 36 aikana.

Kyselyyn vastaaminen on nuorelle vapaaehtoista ja se toteutetaan täysin anonyymisti. Emme kerää henkilötietoja, joten vastaajia ei voida tunnistaa vastausten perusteella. Opinnäytetyössä ei mainita, miltä paikkakunnalta tai mistä koulusta vastaukset on kerätty. Tulokset esitetään opinnäytetyössämme niin, ettei yksittäisiä vastaajia pystytä tunnistamaan. Vastauksia hyödynnetään Kanta-Hämeen perhetyö ry:n lasten – nuorten ja perheiden väkivaltaa koskevassa hankkeessa.

Säilytämme kerättyä aineistoa tutkimuseettisiä periaatteita noudattaen. Aineisto on vain meidän saavutettavissa ja siitä luodaan kooste opinnäytetyöhön. Valmis opinnäytetyö julkaistaan luettavaksi Theseus-tietokantaan.

Mikäli et halua, että lapsesi osallistuu tutkimukseen, vastaathan tähän viestiin 5.9.2022 mennessä.

Ystävällisin terveisin,

Jasmin Malmi & Pinja Suomaa

Liite 3: Webropol-kyselylomake**KYSELY DIGITAALISESTA VÄKIVALLASTA**

Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (*)

Olemme sosionomiopiskelijoita Hämeen ammattikorkeakoulusta ja tutkimme opinnäytetyössämme nuorten kokemuksia digitaalisesta väkivallasta. Vastaukset käsitellään anonyymisti, jolloin yksittäistä vastaajaa ei voida tunnistaa vastausten perusteella. Kyselyyn vastaamalla annat luvan käyttää antamiasi vastauksia opinnäytetyössämme.

Vastaathan kysymyksiin huolellisesti. Kiitos jo etukäteen vastauksista!

1. Tiedätkö mitä digitaalinen väkivalta on? *

kyllä

en

Digitaalisen väkivallan muotoja ovat:

Digitaalinen vainoaminen: Yhteyden ottamista jatkuvasti ja ei-toivotusti viestein tai soittamalla eri sovellusten tai digitaalisten laitteiden kautta. Myös toisen seuraamista, tarkkailemista, salakuuntelua tai -kuvaamista erilaisia ohjelmia tai paikannuspalveluita käyttäen.

Digitaalinen kontrollointi: Teknologian käyttämistä toisen henkilön toiminnan, sosiaalisten kontaktien ja liikkumisen seuraamiseen tai rajaamiseen (esim. kontrolloi millaisia kuvia ja postauksia saa julkaista tai vaatii poistamaan somekontakteja). Toisen painostusta lähettämään kuvia todisteeksi siitä, missä ja kenen kanssa on. Tekijä voi myös rajoittaa teknologian käyttöäsi.

Seksuaalinen häirintä: Voi olla esim. halventavaa tai vihjailevaa puhetta, seksuaalisia eleitä tai ilmeitä, seksuaalissävyytteistä nimittelyä tai pyyntöjä kosketteluun webkameran tai muun

digitaalisen laitteen välityksellä. Sisältää monesti seksuaalissävyytteisten sivustojen, kuvien, videoiden, kommenttien ja viestien jakamista. Houkutellaan tai painostetaan digitaalisen median alustoilla seksuaalisiin tekoihin.

Kiristys ja kuviin perustuva väkivalta: Toisen henkilön arkaluontoisten kuvien ja videoiden jakaminen sosiaalisessa mediassa ja sen ryhmissä. Toisen henkilön kiristämistä alastonkuvien avulla toimimaan oman tahdon mukaan. Kuvat ja videot voivat olla salaa otettuja, uhkailulla ja painostuksella saatuja tai henkilön itse ottamia. Intiimistä videokuvasta kuvakaappauksen ottaminen ilman toisen lupaa. Toisesta henkilöstä alastonkuvan tai -videon luominen kuvanmuokkauksen avulla.

Identiteettivarkaus: Tahallista esiintymistä toisen henkilöllisyyttä käyttäen. Se voi olla esim. Toisena ihmisenä esiintymistä sosiaalisessa mediassa tai toisen nimissä tehtyjä verkkokauppa- ja lehtitilauksia. Ei tarkoita tapauksia, joista näkee selvästi, että kyseessä on pila, jossa ihminen esiintyy nimellä tai nimimerkillä eikä hänen tarkoituksensa ole harhauttaa ketään.

Nettikiusaaminen: Voi olla toistuvaa tai yksittäinen ilkeä tai ikävä teko. Nettikiusaaminen voi esiintyä esim. juoruiluna, huhujen levittämisenä, nolaamisena, ilkeinä kommentteina, uhkailemisena tai ryhmästä eristämisenä tai ryhmään lisäämisenä luvatta. Kiusaamista voi tapahtua missä tahansa alustassa, sovelluksessa tai sivustolla.

2. Mitä digitaalisen väkivallan muodoista olet kokenut? *

vaino

kontrolli

seksuaalinen häirintä

kiristys ja kuviin perustuva väkivalta

identiteettivarkaus

nettikiusaaminen

en ole kokenut digitaalista väkivaltaa

3. Millaisena edellä mainitsemasi väkivallan muodot ovat esiintyneet?

4. Väkivallan tekijä? *

perheenjäsen

seurustelukumppani

entinen seurustelukumppani

tuntematon

kaveri

en ole kokenut digitaalista väkivaltaa

muu, kuka? _____

5. Millä sosiaalisen median alustalla olet kokenut digitaalista väkivaltaa? *

TikTok

WhatsApp

Facebook

Instagram

Twitter

Snapchat

YouTube

en ole kokenut digitaalista väkivaltaa

muu digitaalinen alusta

6. Onko digitaalisella väkivallalla ollut vaikutusta hyvinvointiisi? *

kyllä

ei

en ole kokenut digitaalista väkivaltaa

7. Mihin hyvinvoinnin osa-alueisiin digitaalinen väkivalta on vaikuttanut? *

arjen sujumiseen

sosiaalisiin suhteisiin

turvallisuuden tunteeseen

toiveikkuuteen tulevaisuuden suhteen

digitaalinen väkivalta ei ole vaikuttanut hyvinvointiini

muu osa-alue, mikä? _____

8. Millaisia vaikutuksia digitaalisella väkivallalla on ollut edellä mainitsemissi hyvinvoinnin osa-alueisiin?

—

—

9. Oletko huolissasi tai peloissasi siitä, että sinulle voisi tapahtua digitaalista väkivaltaa jossakin muodossa? *

kyllä

en

10. Jos vastasit kyllä, millaista lisätietoa tarvitsisit digitaalisesta väkivallasta, jotta huolesi tai pelkosi sen riskistä laskisi?

—

—

11. Koetko saaneesi kyselyn avulla lisää tietoa digitaalisesta väkivallasta? *

kyllä

en

Jokaisella on oikeus omiin digitaalisiin rajoihin. Vain sinulla on oikeus päättää siitä, mitä julkaiset sosiaalisessa mediassa ja kenen kanssa pidät siellä yhteyttä. Kenenkään ei tarvitse

lähettää kuvia tai viestejä, joiden lähettäminen tuntuu itsestä epämiellyttävältä. Muilla on velvollisuus kunnioittaa rajojasi. Vastuu väkivallasta on vain ja ainoastaan väkivallan tekijällä.

Jos sinulla heräsi kysymyksiä tai koet tarvitsevasi keskusteluapua, voit olla yhteydessä Kanta-Hämeen perhetyö ry:hyn chatin kautta tai olemalla suoraan yhteydessä työntekijöihin Vesaan tai Anneen.

Pääset Kanta-Hämeen perhetyö ry:n nettisivuille klikkaamalla tästä. Nettisivulta löytyy aiheesta enemmän tietoa sekä lasten ja nuorten chat, josta saa keskusteluapua arkisin klo 15-17.

Luotain-turvallisuuden tukikeskus palvelee lapsia ja nuoria

Työntekijät: Anne ja Vesa tarjoavat tukea perhe- ja lähisuhdeväkivallan aiheuttaman tilanteen ratkaisemiseen ja kriisistä selviytymiseen. Meidän tarjoama tuki on tarkoitettu väkivaltaa kokeneille, väkivaltaa käyttäneille tai sen käyttöä pelkääville ja sille altistuneille tai kokeneille lapsille, nuorille ja aikuisille. Palveluihin ovat tervetulleita kaikki sukupuoleen katsomatta.

Yhteystiedot:

Vesa Thynell p. 050 550 4345/ lapset ja nuoret

Anne Impola p. 050 550 4338/ lapset ja nuoret