

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Sairaanhoitajakoulutus

Jonna Kärkkäinen

VÄKIVALTA SOSIAALISESSA MEDIASSA

Kysely 8. luokan oppilaille sosiaalisen median sisältämästä väkivallasta ja sen merkityksestä nuorten psyykkiseen hyvinvointiin

Opinnäytetyö
Marraskuu 2022



OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2022
Sairaanhoidajakoulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä
Jonna Kärkkäinen

Nimeke

Väkivalta sosiaalisessa mediassa. Kysely 8. luokan opiskelijoille sosiaalisen median sisältämästä väkivallasta ja sen merkityksestä nuorten psyykkiseen hyvinvointiin

Toimeksiantaja
Joensuun kaupunki, perusopetus

Tiivistelmä

Sosiaalinen media on työkalu, jolla luodaan yhteys johonkin ihmisryhmään tai yksilöihin eri alustoilla. Sosiaalinen media luo alustan tekstien, ideoiden, kuvien, videoiden tai ääniviestien jakamiseen. Älylaitteiden nopean yleistymisen vuoksi yhä nuoremmat lapset ovat vaarassa altistua haitalliselle sisällölle tai kontakteihin, joista vanhempi ei tiedä. Laitteet ovat kaikkialla läsnä, ja niitä käytetään vuorokauden ympäri. Vaikka on olemassa erilaisia etähallintaohjelmia, aikuinen ei kykene valvomaan lapsen älylaitteen käyttöä jatkuvasti. Internet ja sitä ympäröivä maailma vaikuttavat merkittävästi lasten kehitykseen. Turvataidot ja niiden opettaminen ovat keskeisessä osassa lasten parissa työskenteleville sekä perheille. Verkossa lapset voivat helposti altistua hyväksikäytölle ja väkivallan eri muodoille, mikä voi johtaa myös herkästi reaali maailman fyysiselle sekä psyykkiselle väkivallalle.

Opinnäytetyö toteutettiin kvantitatiivisena tutkimuksena. Aineiston keruu tapahtui webropol-ohjelmalla kyselylomakkeen avulla. Kyselyyn saatiin vastauksia yhteensä 28. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, missä määrin nuoret kohtaavat väkivaltaista sisältöä sosiaalisessa mediassa, sekä selvittää missä määrin väkivaltaisen sisällön näkemisellä on merkitystä nuorten psyykkiseen hyvinvointiin.

Kyselyn tuloksista ilmeni, että vaikka nuoret osaavat omasta mielestään suodattaa hyvin näkemäänsä väkivaltaista sisältöä, on silti havaittavissa, että sosiaalisen median sisältämällä väkivallalla on olemassa suoria tai epäsuoria vaikutuksia nuorten henkiseen hyvinvointiin.

Kieli
suomi

Sivuja 45
Liitteet 1
Liitesivumäärä 3

Asiasanat
sosiaalinen media, väkivalta, nuoret



THESIS
November 2022
Degree Programme in Nursing

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
FINLAND
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Author
Jonna Kärkkäinen

Title
Violence in social media – A Survey for Eighth- Graders About Violence in social media and Its Impact on Mental Well-Being in Adolescents

Commissioned by
City of Joensuu, Primary and Lower Secondary Education

Abstract

Social media is a tool that is used to connect groups or individuals across platforms. It creates platforms for sharing texts, ideas, pictures, videos, or audio files with other users. Because of the rapid increase of smart devices, even younger children are at risk of being exposed to harmful content or contacts that their parents might be unaware of. These devices are present everywhere and are used around the clock. Even though there are various remote control and monitoring programs, adults cannot supervise their children's use of smart devices constantly. The Internet and the world around it has a significant impact on the development of children. Educating children about Internet safety and the dangers of social media are key issues for parents and those working with children. When online, children can easily be exposed to abuse, violence, and inappropriate materials, which can also lead to physical and psychological abuse in the real world.

This thesis was implemented as a quantitative study. The data was collected using the Webropol survey tool. A total of 28 responses were received. The purpose of this thesis was to explore to what extent adolescents encounter violent content in social media and to examine its impact on their well-being.

The results of the survey showed that although adolescents think they can filter the violent content that they encounter, it is evident that violent content in social media has a direct or indirect impact on the psychological well-being of adolescents.

Language
Finnish

Pages 45
Appendices 1
Pages of Appendices 3

Keywords

social media, violence, adolescents

Sisällys	
1 Johdanto	5
2 Nuoret sosiaalisen median käyttäjinä	6
2.1 Sosiaalisen median käyttö sekä riskitekijät	6
2.2 Väkivallan esiintyminen sosiaalisessa mediassa	9
2.3 Sosiaalisen median ja väkivallan merkitys nuorten hyvinvointiin	12
3 Lait sekä asetukset koskien väkivaltaista materiaalia	14
3.1 Kansainväliset säädökset	14
3.2 Lainsäädäntö	15
4 Opinnäytetyön tavoite ja tutkimusongelmat	17
5 Menetelmälliset valinnat	17
5.1 Kvantitatiivinen tutkimus	17
5.2 Tutkimuksen kohderyhmä	18
5.3 Kyselylomakkeen luominen	19
5.4 Aineiston keruu	20
5.5 Aineiston analyysi	21
6 Tulokset	21
6.1 Tutkimusaineisto	21
6.2 Käytössä olevat älylaitteet	22
6.3 Älylaitteilla käytössä olevat sovellukset	23
6.4 Väkivaltaisen sisällön näkeminen sovelluksissa	23
6.5 Väkivaltaisen sisällön ilmenemismuodot	24
6.6 Väkivaltaisen sisällön esiintyvyys	25
6.7 Vanhempien tietämys sovellusten väkivaltaisista sisällöistä	25
6.8 Väkivaltaisen sisällön näkemisen vaikutukset	26
6.9 Sosiaalisen median väkivaltaiset haasteet	31
7 Pohdinta	33
7.1 Kyselyn tulokset	33
7.2 Opinnäytetyön luotettavuus ja eettisyys	39
7.4 Ammatillisen kasvu ja opinnäytetyöprosessi	41
7.5 Jatkotutkimusmahdollisuudet	42
Lähteet	43

Liitteet

Liite 1 Kyselylomake

1 Johdanto

Opinnäytteen tarkoituksena on tuoda esille sosiaalisen median sisältämä väkivaltainen sisältö ja selvittää, onko sillä merkitystä nuorten henkiselle hyvinvoinnille. Tarkoitus on selvittää suosittujen sosiaalisen median alustoista (TikTok, Snapchat, Instagram, Facebook yms.), kuinka paljon nuoret näkevät siellä väkivaltaista sisältöä ja kuinka he suhtautuvat siihen. Nykypäivänä mediassa on ollut runsaasti esillä nuorten lisääntynyt väkivaltaisuus ja pahoinvointi. Uutisoinnissa on ollut merkittävää se, että hyvin suuressa osassa uutisoinnista väkivaltaisuus on liittynyt jollain tavalla sosiaaliseen mediaan. Väkivaltainen tai itseään satuttava teko on suoritettu jonkin sosiaalisen median haasteen vuoksi, tai sitten väkivaltaista tilannetta on kuvattu omalla medialaitteella ja jaettu eteenpäin. Media-alustojen kyky suodattaa väkivaltaista sisältöä on noussut esille useamman kerran mediaan liittyvässä uutisoinnissa, kuten myös niissä esiintyvän väkivaltaisen sisällön yleistymisen sekä raaistumisen.

Digitaalisuus on muuttanut viestintää. Televisiolähetysten on siirrytty audiovisuaalisiin palveluihin ja kuluttaja muuttanut passiivisesta vastaanottajasta aktiiviseksi asiakkaaksi. Nuoret omaksuvat uuden tekniikan helposti. Audiovisuaaliset mediat kuten pelit ja internet ovat melkein kaikkien nuorten ulottuvilla. Suomalaisnuorista lähes jokainen käyttää näitä päivittäin. Palvelut kehittyvät nopeampaa tahtia kuin niitä ohjailevat säännöt, jotka ovat usein jo vanhentuneita ennen niiden käyttöönottoa. Mediasisällön jako haitallisiin, laittomiin ja ei toivottuihin on entistä vaikeampaa. Haitallisen sisällön valvonta on ylivoimaista, kun jokainen ihminen voi olla sekä sisällön tuottaja että välittäjä. Kaikkiin palveluihin ei ole olemassa normeja, niitä voidaan kiertää tai niiden noudattaminen on vaivalloista. Suomessa on keskitytty elokuvaan ja videoihin, mitä tulee haitallisen sisällön säätelyyn. Vasta viime aikoina on herätty uusien palvelujen tuomiin vaikutuksiin. Voi olla, että näitä ei ole aiemmin tarkasteltu nuorten näkökulmasta. (Huovinen 2007.)

2 Nuoret sosiaalisen median käyttäjinä

2.1 Sosiaalisen median käyttö sekä riskitekijät

Nuorten mediankäytössä on tapahtunut muutos. Vielä pari vuosikymmentä sitten eniten käytetty media oli televisio, mutta nyt käyttö on siirtynyt nettiin ja pöytäkoneilta mobiililaitteisiin. Netissä vietetään enemmän aikaa kuin television äärellä ja sen käyttö on lisääntynyt etenkin nuorilla. Digitaalisen median osuus korostuu ja verkostomediat lisäävät suosiotaan arjessa. Liki 90 % 15–17-vuotiaista käyttää päivittäin nettiä. Iso osa alle 25-vuotiaista seuraa televisiokanavia netissä. Nuoret eivät enää seuraa ohjelmia esitysaikaan, vaan netti mahdollistaa ohjelmien katsomisen mihin kellonaikaan vain. Suosittuja ajanviettotapoja ovat myös videopelaaminen ja erilaiset viestintäpalvelut sekä radio. Myös nämä ovat vahvasti siirtyneet digitaaliseen muotoon. (Rahja 2013, 4–6.)

Yhdysvalloissa medialaitteiden yhteenlaskettu käyttöaika on arvioitu olevan noin seitsemän tuntia päivässä. Suomalaisnuorten käyttömäärät ovat hiukan pienempiä. Jo 12-vuotiaiden on katsottu pelaavan, katsovan televisiota tai olevan tietokoneella keskimäärin 8–12 tuntia viikossa. Kun tähän laskee mukaan älylaitteet, on median kokonaistuntimäärä tästä huomattavasti vielä suurempi. Median käyttöön liittyy myös useita huolia. Varsinkin jos mediankäyttöä ei valvota tai kontrolloida, voi se aiheuttaa monia riskejä nuoren kehitykselle. Tärkeimpiä riskinaiheuttajia ovat suuri median parissa vietetty aika ja sopimattomalle materiaalille altistuminen, kuten väkivalta sekä seksuaalinen sisältö. Liiallinen media-aika vie myös aikaa muulta oppimiselta. Sopimaton mediasisältö voi altistaa lapsia asioille, joita he eivät kykene käsittelemään oikein huomioiden heidän ikätasonsa ja kehityksensä. Median kokonaismäärän lisääntyminen tuo mukanaan enenevästi myös ikäviä ilmiöitä kuten riippuvuudet, kyberkiusaaminen sekä grooming-ilmiö, jossa nuoria houkutellessaan mukaan seksuaalisiin asioihin. (Paavonen 2016.)

Mikä tahansa nettisivusto tai muu alusta, joka sallii sosiaalisen kanssakäymisen, on sosiaalista mediaa. Sosiaalinen media on työkalu, jolla luodaan yhteys johonkin ihmisryhmään tai yksilöihin. Sosiaalinen media luo ainutlaatuisen alustan tekstien, ideoiden, kuvien, videoiden tai ääniviestien jakamiseen toisten sosiaalisen median käyttäjien kanssa. Suosituimmat sosiaalisen median alustat tällä hetkellä ovat Facebook, YouTube, WhatsApp, Messenger, Tiktok, Instagram, Snapchat ja Twitter. Tällä vuosituhanella sosiaalista kanssakäymistä tapahtuu myös virtuaalipeleissä sekä virtuaalimaailmoissa. Online multipelaamisen alustat kuten World of Warcraft, League of Legends ja Fortnite ovat saavuttaneet suuren suosion lasten ja nuorten keskuudessa. Nämä pelit mahdollistavat kanssakäymisen toisten pelaajien kanssa. Sosiaalisen median käyttö esittää suurta osaa monen ihmisen elämässä. Sosiaalisen median vaikutus lapsiin on hyvin syvä. Noin 51 % nuorista katsoi sosiaalisen median sivustoja kerran päivässä ja 22 % heistä katsovat niitä enemmän kuin 10 kertaa päivässä. Sosiaalisen median ja sosiaaliekonomisen statuksen yhteydestä on katsottu, että hallitseva sosiaalisen median käyttö olisi rinnastettavissa matalampaan sosiaaliekonomiseen asemaan. Lapsia hoitavien tahojen on pohdittava mahdollisia riskejä sekä haittoja lasten sekä nuorten sosiaalisen median käytössä, ja keskusteltava siitä, kuinka saadaan ohjattua terveellistä sosiaalisen median käyttöä nuorten päivittäisessä elämässä. (Hadjiapanayis, Efstathiou, Altorjai, Stiris, Valiulis, Koletzko & Fonseca 2019, 1606–1609.)

Useat tutkimukset tänä päivänä pohtivat offline- ja online- verkostojen yhdistymisen riskejä nuorilla ja lapsilla. Jopa 59 %:lla 9–16 vuotiaista on sosiaalisen median profiili. Tämä luku voi olla todellisuudessa huomattavasti suurempi, ottaen huomioon suurentuneen internetinkäytön ja sosiaalisen median alustojen kasvavan määrän. Verkostopohjaisten julkisten alustojen vetovoimaisuus aiheuttaa sen, että nuoret ohjautuvat enenevässä määrin viettämään aikaansa verkossa. Lisääntynyt sosiaalisen median käyttö johtuu muutoksista suhteessa ikätovereihin sekä omin vanhempiin. Se myös vaikuttaa heidän käsityksiinsä vahinkojen riskeistä. Virtuaalimaailmassa kaikki yleisö ei ole tunnettua tai haluttua ja rajat ovat vaikeampi ylläpitää tai määrittää. Huonot vaikutusmahdollisuudet sisällön suhteen aiheuttavat vaikeuksia rajata yksityistä sekä julkista elämää. Tosielämän tunne-, ja turvamekanismit eivät aina päde virtuaalimaailmassa,

jossa ystäviä voi lisätä itselleen napinpainalluksella ja tietoa voi jakaa välittömästi. (Willoughby 2019, 134.)

Videopelaaminen on suosittu ajanviete nuorten keskuudessa ja pelaamiseen käytetty aika on kasvamassa koko ajan. Noin 91 % nuorista pelaa jotain videopeliä. Jopa 87 % 11–13 vuotiaista ja 80 % 15–17 vuotiaista pelaa vähintään kerran päivässä. Tietokoneiden ja pelilaitteiden omistaminen on kaksinkertaistunut vuosikymmenen aikana. Sen myötä myös videopelien ongelmakäyttö on lisääntynyt ja erityisesti sosiaalisella aspektilla on yhteyksiä väkivallan pitkäaikaisvaikutuksiin. Yksilön ympäristö voi lisätä tai hillitä väkivallan käyttöä ja tämä voi taas voi pahentaa tai heikentää väkivaltaisen sisällön pitkäaikaisvaikutuksia. Kun väkivallalle altistuminen lisää yksilön aggressiivisuutta, mikä tahansa positiivinen reaktio tähän lisääntyneeseen aggressiiviseen käyttäytymiseen voi vahvistaa tätä käytöstä. Näitä sosiaalisia vaikutuksia voi tulla tahallisesti joko rajoittamattomasta median käytöstä, tai vallitsevista asenteista perheen ja ikätoverien keskuudessa. (Gallimberti, Buja, Chindamo, Rabensteiner, Terraneo, Marini, Gómez, Luis & Baldo 2016, 594–603.)

Kontrastina stereotyyppiselle mielikuvulle yksinäisestä pelaajasta, suurin osa nuorista pelaa yhdessä. Videopelit ovat suuressa roolissa ystävyysuhteiden luomisessa ja ylläpitämisessä, etenkin miespuolisilla henkilöillä. Noin 42 % heistä pelaa pelejä ystävien kanssa ja noin 34 % on luonut ystävyysuhteita online-peleistä. Omilla vertaisryhmillä on valtava rooli yksilön käyttömallien luomisessa. On siksi yllättävää, että ystävien roolia videopelaamisessa ja aggressiossa ei ole vielä tutkittu. Sosiaalistamis-efekti osoittaa, että ikätoverit vaikuttavat toistensa käytökseen niin, että heistä tulee enemmän samankaltaisia ajan myötä. Yhteys antisosiaalisiin ikätovereihin voi lisätä yksilön omaa aggressiivista käytöstä ja asenteita. Aggression sosialisoituminen nuorten keskuudessa voi tulla esille poikkeuskäyttäytymisessä. Tämä tulee esille ilmiössä, jossa ikätoverit vahvistavat antisosiaalisia asenteita ja käytöstä positiivisilla reaktioilla kuten nauramisella. Tätä käyttömallia voi esiintyä myös silloin, kun nuoret pelaavat väkivaltaisia videopelejä. Ystävät vahvistavat ruudulla tapahtuvaa käytöstä samalla kun he nauravat, antavat neuvoja, kerskuvat ja kannustavat pelikäyttäytymistä. Sosiaalinen vahvistaminen positiivisten reaktioiden kautta

väkivaltaiselle käyttäytymiselle voi lisätä aggressiivista käyttäytymistä niin pelin sisällä kuin sen ulkopuolella. Poikkeuskäyttäytymistä voi esiintyä jopa keskusteltaessa peleistä ikätoverien kanssa, huolimatta siitä onko henkilö koskaan pelannut kyseistä peliä. (Gallimberti ym. 2016, 594–603.)

Väkivaltaisten kuvien tuottaminen ei ole uutta, kuten ei myöskään niiden levittäminen. Kuitenkin sosiaalisen median alustat kuten Twitter tai Facebook mahdollistavat sen, että väkivaltaisia kuvia ja videokuvaa voidaan lähettää reaaliaikaisesti, mahdollistaen suuren yleisön näille teoille samalla, kun ne tapahtuvat. Uusi lisä tälle teknologialle on se, että sovellusten hallinnoijilla on hyvin vähän mahdollisuuksia vaikuttaa väkivaltaisten kuvien ja videomateriaalin kiertoon. Kuvia voidaan poistaa ja käyttäjiltä voidaan poistaa käyttöoikeuksia mutta ei voida täysin estää sitä, että melkein kuka vain voi julkaista väkivaltaista sisältöä ja levittää sitä suurelle yleisölle, ainakin hetken aikaa. (Duncombe 2020, 627–628.)

2.2 Väkivallan esiintyminen sosiaalisessa mediassa

Väkivalta määritellään joko fyysisenä tai psyykkisenä väkivaltana, jolloin tekijän tarkoitus on voimaa käyttäen joko satuttaa, uhata tai alistaa toista. Se voi johtaa joko vammaan, kuolemaan tai muihin henkisiin häiriöihin. Psyykkinen väkivalta koskee muun muassa henkilön nimittelyä, halveksumista, häpäisyä, eristämistä tai taloudellista kontrollia. Älylaitteiden vuoksi yhä nuoremmat lapset ovat vaarassa altistua haitalliselle sisällölle tai kontakteihin, joista vanhempi ei tiedä, ei voi säädellä tai olla itse paikalla. Laitteet ovat kaikkialla läsnä ja niitä käytetään vuorokauden ympäri. Vaikka on olemassa erilaisia etähallintaohjelmia, ei aikuinen kykene valvomaan lapsen älylaitteen käyttöä jatkuvasti. Internet ja sen maailma vaikuttavat merkittävästi lasten kehitykseen. Turvataidot ja niiden opettaminen ovat keskeisessä osassa lasten parissa työskenteleville ja heidän perheilleen. Hyväksikäytölle ja väkivallan eri muodoille voi altistua herkästi myös reaaliaikaisessa maailmassa. (Korpilahti, Kettunen, Nuotio, Jokela, Nummi & Lillsunde 2019, 140–141.)

Seksuaalinen häirintä ja väkivalta käsittää seksuaalisten sivustojen, kuvien, videoiden tai kommenttien jakamista. Häirinnäksi toiminta katsotaan silloin, kun se on toistuvaa, mutta jo yksittäinen teko voi täyttää seksuaalisen häirinnän kriteerit. Seksuaalinen häirintä voi olla myös kiusaamista. Kiusaamiseksi katsotaan kaikki toiminta, jolla on tarkoitus tietoisesti satuttaa tai loukata toista. Myös lapsesta levitetty ja väärinkäytetty kuvamateriaali katsotaan olevan vakavaa seksuaalista väkivaltaa, ja nämä vaativat aina lastensuojelullisia toimia. Nyky päivänä yhä useampi lapsiin kohdistuva seksuaalirikos tapahtuu verkossa. Hyvin usein seksuaalisella sisällöllä voidaan joko kiristää uhria lähettämään itseltään arkaluontoista materiaalia, tai uhkailla laittaa materiaalia julkiseen levitykseen, kuten sosiaalisen median alustoille ja nuoren lähipiirille.

(Laitinen, Valoaho & Kylmälahti 2018, 5–8.)

Median vaikutuksesta aggressiiviseen käyttäytymiseen on käyty paljon yleistä väittelyä kuten myös tieteellistä väittelyä. Suuri osa mediatutkijoita, lastenlääkäreitä ja kaikki suurimmat tieteellisten paneelien raporteista ovat kuitenkin samaa mieltä asiasta: Todisteet hyvin pohjustetuista olettamuksista sen suhteen, että väkivaltainen mediasisältö on yhteydessä väkivaltaiseen ja aggressiiviseen käytökseen, on runsaampi ja vakuuttavampi kuin harvat vastakkaiset tutkimukset. On myös tärkeää ymmärtää, että mikään yksittäinen tekijä ei aiheuta nuorella aggressiivisuutta tai väkivaltaista käytöstä. Sen sijaan riskitekijöiden kertyminen ja suojaavien tekijöiden puute johtavat tällaiseen käytökseen. Mediaväkivalta ei ole ainoa, tai edes pääsyy väkivaltaiseen tai aggressiiviseen käytökseen. Se on yksi riskitekijöistä, eikä se ole niistä pienin. Tärkeimpänä seikkana on se, että näihin riskitekijöihin on helppo vaikuttaa vanhempien tai yhteiskunnan toimesta. (Anderson, Bushman, Bartholow, Cantor, Christakis, Co-yne, Donnerstein, Funk, Brockmyer, Gentile, Green, Huesmann, Hummer, Krahe, Strasburger, Warburton, Wilson & Ybarra 2017.)

Terveysportin Käypä hoito -suosituksessa mainitaan nuorten käytöshäiriöistä. Käytöshäiriöoireilu voi selittyä psykososiaalisesta stressitilanteesta. Se voi joutua väkivallalle altistumisesta kuten näkeminen tai kuuleminen sekä myös erilaisen väkivallan kohteeksi joutumisesta. (Duodecim terveystietä 2018.)

Median kautta nuoret altistuvat päivittäin väkivaltaiselle tai seksuaaliselle sisällölle. Myös lapsen oma kasvuympäristö voi altistaa näille tekijöille. Tässä on riskinä lapsen psyykkinen pahoinvointi. Selvityksen mukaan noin neljäsosa 9–16 vuotiaista nuorista on nähnyt seksuaalista materiaalia. Aggressiiviselle materiaalille kuten esimerkiksi päihteidenkäytölle, itsensä vahingoittamiselle ja itsemurhille on altistunut vajaa neljäsosa. Melkein puolet lasten vanhemmista ei ole ollut tietoinen lastensa näkemästä, tai lapsen vastaanottamasta sisällöstä. (Korpilahti ym. 2019, 153–154.)

Monet tutkimukset ovat tarkkailleet mediassa esiintyvän väkivallan aiheuttamaa tunteettomuutta tosielämän väkivaltaa kohtaan. Tunteettomuuden on pohdittu aiheuttavan useita seuraamuksia kuten alentunutta sympatiantunnetta uhria kohtaan, madaltunutta halukkuutta auttaa väkivallan uhria, alentunutta fyysistä reagoitua tosielämän väkivaltaa nähdessä ja lisääntyntä väkivaltamedian kulutusta. Tunteettomuus on yhdistetty juuri tietyn tyyppiseen mediaväkivaltaan. Pääasiassa sellaiseen, jossa väheksytään väkivallan seuraamuksia ja/tai tuodaan se esille moraalisesti hyväksyttävänä. Tästä on käytetty määritelmää ”iloinen väkivalta”, jossa väkivalta esitetään ”siistinä”, nopeatempoisena, kivuttomana ja joka johtaa aina onnelliseen loppuun. (Waddell, Bailey, Weber, Ivory & Downs. 2019, 689–699.)

Kyberkiusaaminen on verkossa tapahtuva kiusaamisen muoto, joka liitetään vakaviin psykologisiin ongelmiin. Altistuminen kyberkiusaamiselle voi johtaa masennukseen, matalaan itsetuntoon, yksinäisyyteen, ahdistukseen ja itsemurhaajatuksiin. Kyberkiusaamisella on monia muotoja, kuten esimerkiksi huhujen leviittäminen perustuen henkilön rotuun, sukupuoleen, vammaan, uskontoon ja seksuaalisuuteen. Se voi olla henkilön nolaamista, sosiaalista eristämistä, vainoamista, uhkailua ja henkilökohtaisten tietojen jakamista. (Talpur & O’Sullivan 2020.)

Elokuviissa ja televisio-ohjelmissa on käytössä ikäraja- sekä sisältösymbolit, jotka kertovat haitallisesta sisällöstä. Niiden tarkoitus on suojella lapsia ja nuoria haitallisen sisällön vaikutuksilta ja auttaa valitsemaan lapsen ikätasoon ja kehitykseen soveltuvaa katsottavaa. Ikärajoissa on joustoa kolme vuotta, jos nuori

on huoltajan tai muun aikuisen seurassa. Ikärajoista määrää laki, eikä niitä voi tällöin päättää ohjelmantuottaja tai tarjoaja itse. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2021.)

2.3 Sosiaalisen median ja väkivallan merkitys nuorten hyvinvointiin

Pääosa nuorten terveyshaitoista on mielenterveys- ja päihdehäiriöitä. Nämä ovat suuri riskitekijä tulevaisuudessa niin syrjäytymiselle kuin työttömyydellekin. Tyypillinen mielenterveyshäiriöiden alkamisikä on 13–22 vuotta. Arviolta 20–25 % nuorista on jonkinasteinen mielenterveyshäiriö. Tavallisimmat mielenterveyshäiriöt ovat ahdistuneisuushäiriö, masennus, käytöshäiriöt sekä erinäiset päihdeongelmat. Opiskeluterveydenhuoltoon kuuluu olennaisena osana mielenterveys-, sekä päihdepalvelut. Ehkäisevä työ, ensioireiden tunnistus sekä lievempien häiriöiden hoito kuuluu jokaisen terveydenhuollon ammattilaisen työnkuvaan nuorten parissa. (Haravuori, Muinonen, Kanste & Marttunen 2017, 13,15,16.)

Varhainen tunnistaminen, hoito ja jatkohoitoon ohjaus ovat myös olennaisessa osassa. Mielenterveystyön tarkoitus on vähentää siihen liittyviä uhkia, sekä ylläpitää nuorten mielenterveyttä. Mielenterveystyö nuorten parissa voi olla ehkäisevää tai edistävää. Edistävällä mielenterveystyöllä suojellaan sekä parannetaan nuorten mielenterveyttä ja ehkäisevällä mielenterveystyöllä ennakoidaan riskejä, sekä vähennetään mielenterveyttä vaarantavia tekijöitä. Suuri osa ehkäisevästä työstä toteutuu perheissä, kouluissa, päivähoitossa, kulttuuri- ja ympäristötoimissa sekä erilaisissa järjestöissä. Nuorten mielenterveydenhoito toteutuu usein moniammatillisesti ja yhteisöllisten verkostojen avulla, jotka ylittävät yksikkö- sekä organisaatorajat. (Haravuori ym., 2017, 13,15,16.)

Liiallinen pelaaminen ja median käyttö voivat johtaa fyysisiin oireisiin kuten väsymys ja unettomuus. Pitkäaikainen unenpuute altistaa myös masennukselle. Fyysisinä oireina nuorille voi tulla silmien väsymistä ja ranne- selkä- tai niskaoireita. Liiallinen netin käyttö ja pelaaminen voivat heikentää myös sosiaalisia suhteita, jos nuori eristäytyy mediamaailmaan. Tämä voi aiheuttaa myös riitoja

kotioloissa. Median käyttö tuottaa mielihyvää, joka voi aiheuttaa riippuvuutta. Liiallisen pelaamisen aiheuttama sosiaalisen kanssakäymisen väheneminen, mediassa vietetyn ajan lisääntyminen, syyllisyydentunteet ja valehtelu media-käytön ajasta kielivät alkaneesta riippuvuudesta, johon on syytä suhtautua vakavasti. Usein runsasta mediakäyttöä käytetään pakokeinona tosielämän ongelmilta. Taustalla voi olla yksinäisyyttä, kiusaamista ja ongelmia koulu-, tai kotielämässä. (Nuorten mielenterveystalo, 2022)

Yleisimmin raportoituja kyberkiusaamisen vaikutuksia ovat somaattiset oireet, joita kyberkiusatut nuoret kokevat kaksi kertaa todennäköisemmin kuin heidän ikätoverinsa. Tutkimuksissa on osoitettu online- sekä offline kiusaamisen vaikuttavan kausaalisesti somaattisiin oireisiin. Nämä oireet voivat yleensä olla päänsärkyä, vatsakipua, huimausta, kuumia aaltoja tai sydämentykytystä. Nämä voi osittain selittyä kyberkiusaamisen aiheuttamasta stressitilasta, ottaen huomioon yksilölliset erot. Somaattiset oireet ovat merkittäviä etenkin koulumaailmassa, sillä ne voivat johtaa poissaoloihin ja vaikuttaa merkittävästi nuoren elämänlaatuun sekä perhesuhteisiin. (Zagorscak, Schultze, Heinrich, Wölfer & Scheithauer 2019, 908–909.)

Vaikka somaattisia oireita esiintyy kyberkiusaamisessa ja tosielämän kiusaamisessa, on tutkittu, että nämä oireet ovat hallitsevammassa osassa kyberkiusaamisessa. Nykylaitteiden avulla kiusaajat voivat hyökätä missä vain ja mihin aikaan päivästä tahansa. Mahdollisia syitä tälle voivat olla kiusaajan anonymiteetin mahdollisuus, suuren yleisömäärän saavuttaminen, vanhempien valvonnan puute ja ettei kiusattu pääse puolustautumaan. (Zagorscak ym., 2019, 908–909.)

Hoitohenkilökunnan tulisi säännöllisesti tiedustella nuorilta sosiaalisen median käytöstä ja siellä vietetystä ajasta, sekä niiden mahdollisista haittavaikutuksista nuorten elämässä. Lasta tai nuorta hoitavien tahojen tulisi laajentaa tietämystään sosiaalisesta mediasta, että he voivat tukea ja ohjata niin nuoria kuin myös heidän vanhempiaan. Heidän tulisi olla perillä turvallisuuden ja yksityisyyteen liittyvissä asioissa sosiaalisen median alustoilla. Hoitohenkilökunnan tulisi kyetä tunnistamaan median käyttöön liittyviä ongelmia ja siihen liittyviä

terveyshaittoja, jotka koskevat nuorten kehitystä ja hyvinvointia. Lapsia hoitavilla tahoilla on merkittävä rooli vanhempien tiedon lisäämisessä, mitä tulee riskeihin ja vaaroihin, joita nuoret kohtaavat sosiaalisessa mediassa. (Hadjiapanayis ym. 2019. 1606–1609.)

Kiusaamista voi olla välillä vaikea havaita ja usein nuori ei kerro siitä jollei asiasta kysytä. Tästä syystä kiusaaminen ja väkivalta on tärkeää ottaa esille terveystarkastuksissa. Kiusaaminen voi johtaa nuoren huonovointisuuteen, puutteisiin vuorovaikutustaidoissa ja sosiaalisissa kontakteissa sekä vähentää positiivisia kokemuksia. Nuoren itsetunto ja minäkuva voivat vaurioitua ja nuorelle voi kehittyä negatiivisia tuntemuksia itseään tai muita kohtaan. Kiusaaminen voi aiheuttaa masennusta, ahdistusta ja luottamusongelmia, jotka voivat seurata aikuisikään saakka. Se voi oireilla lintsaamisena, poissaoloina, tai se voi tulla esille fyysisinä oireina kuten uniongelmat, itkuisuus, aggressiivisuus tai muina käytöksen muutoksina. Terveystarkastuksissa on tärkeää luoda nuorelle mahdollisuus kertoa kokemuksistaan sekä saada apua. (Mäki, Wikströmit. Hakulinen & Laatikainen 2017, 137–138.)

3 Lait sekä asetukset koskien väkivaltaista materiaalia

3.1 Kansainväliset säädökset

Jo 2004 vuonna julkaistussa valtioneuvoston julkaisussa ”Lastenneuvola lapsiperheiden tukena: Opas työntekijöille ” on otettu esille tietotekniikka ja sen vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Ohjeistuksessa on tuotu esille tietotekniikan käytön vaaroja ja mahdollisia haittavaikutuksia lasten sekä nuorten hyvinvointiin liittyen. Ohjeistuksessa on suosituksena, että mediakasvatus otettaisiin esille jo 2-vuotiaasta alkaen ja myös tästä eteenpäin tulevissa terveystarkastuksissa. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2004, 207–209.)

Suomen valtioneuvosto on julkaissut vuonna 2019 toimenpidesuunnitelman lapsiin kohdistuvan väkivallan ehkäisystä 2020–2025. Tässä suunnitelmassa tuodaan esille eri viranomaistahojen, varhaiskasvatuksen ja kouluterveydenhuollon roolia väkivallan ehkäisyssä lasten ja nuorten kasvu- sekä toimintaympäristöissä. Suunnitelmassa keskitytään väkivallan haittojen ehkäisyyn, haittojen minimoimiseen ja hoitoon ohjaukseen. Suunnitelmassa on tuotu esille myös digitaalinen väkivalta osana erilaisia väkivaltilanteita, joille nuori voi altistua. (Korpilahti ym. 2019.)

Myös peleissä täytyy suomessa olla haitallisesta sisällöstä kertova merkintä. Suomessa käytetään eurooppalaista PEGI (Pan-European Game Information) ikärajajärjestelmää. PEGIn avulla määritetään pelissä esiintyvä väkivalta, kiroilu, seksuaalinen sisältö, ahdistavuus ja myös siinä esiintyvä syrjintä. Käytettävät ikärajat eivät ilmaise pelien vaikeustasoa, vaan ne ilmaisevat kuinka paljon kyseisessä pelissä on haitalliseksi luokiteltua sisältöä. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2021.)

Istanbulin sopimuksessa veloitetaan myös sopimuksessa mukana olevia valtioita edistämään sekä kehittämään opettajien, vanhempien ja lasten valmiuksia käsitellä viestintä- ja tietoympäristöjä, joilla esiintyy halventavaa seksuaalista tai väkivaltaista sisältöä, joka voi olla haitallista. Tiedot lasten oikeuksista on tärkeää osata lasten parissa työskentelevien ammattilaisten keskuudessa. Koulutuksella pyritään puuttumaan haitallisiin ilmiöihin, kuten väkivaltaa hyväksyvät asenteet ja toimintamallit. Myös media on otettava keskusteluun mukaan. Tehävänä on edistää lasten, huoltajien ja ammattihenkilöiden valmiuksia. (Istanbulin sopimus SopS 53/2015.)

3.2 Lainsäädäntö

Lasten ja nuorten parissa toimivien ammattilaisten on kiinnitettävä huomiota tekijöihin ja ehkäisykeinoihin, jotka suojaavat nuorta väkivallalta. Monissa säädöksissä on asetettu, että suomessa on huolehdittava jokaisen lapsen oikeudesta turvalliseen kasvuympäristöön. (Korpilahti ym. 2017.)

Säädös lasten oikeuksista kertoo, että on ryhdyttävä asianmukaisiin toimiin, että kehitetään ehkäisevää terveydenhuoltoa, vanhempainohjausta, perhekasvatusta ja -palveluja. (Yleissopimus lapsen oikeuksista 60/1991, 24 artikla).

”Kouluterveydenhuollon palveluihin sisältyy muun muassa kouluympäristön terveellisuuden ja turvallisuuden sekä koulu yhteisön hyvinvoinnin edistäminen sekä seuranta kolmen vuoden välein, vuosiluokittain oppilaan kasvun ja kehityksen sekä terveyden ja hyvinvoinnin seuraaminen ja edistäminen sekä oppilaan vanhempien ja huoltajien kasvatustyön tukeminen.” (Terveydenhuoltolaki 1326/2010 16 §.)

”Tasa-arvolain mukaan tahaton teko voidaan tulkita häirinnäksi, jos sen vaikutukset ovat syrjiviä ja henkilö kokee teon tai toiminnan ei-toivottuna”. (Laki naisten ja miesten välisestä tasa-arvosta 609/1986 7 §).

”Ammattihenkilöillä kuten esimerkiksi opettajilla, terveydenhuollon ammattilaisilla ja nuorisotoimella on erillinen velvollisuus lastensuojeluilmoituksen tekemiseksi”. (Lastensuojelulaki 2007/417 24§).

”Ilmoitusvelvollisen pitää aina ilmoittaa sekä poliisille että sosiaaliviranomaiselle lapseen kohdistuvasta seksuaaliväkivaltaepäilystä. Myös lapseen kohdistuva seksuaalirikoksen yritys on rangaistavaa”. (Rikoslaki 39/1889 luvut 20–21).

”Suomessa kuvaohjelmalaissa säädetään kuvaohjelmien tarjoamista koskevista rajoituksista lasten suojelemiseksi. Kuvaohjelman tarjoajan on huolehdittava siitä, ettei kuvaohjelma, jonka ikäraja on 7, 12 tai 16 vuotta, ole tätä ikärajaa nuoremman lapsen katseltavana”. (Kuvaohjelmalaki 710/2011 6 §.)

”Lapsen kehitykselle haitallisena pidetään kuvaohjelmaa, joka väkivaltaisuuksensa tai seksuaalisen sisältönsä vuoksi tai ahdistusta aiheuttamalla taikka muulla näihin rinnastettavalla tavalla on omiaan vaikuttamaan haitallisesti lapsen kehitykseen Kuvaohjelmaa ei tarvitse luokitella ja merkitä, jos se pidetään saatavilla yksityisten henkilöiden valmistamia ohjelmia tarjoavassa palvelussa ja

on valmistettu yksityisen henkilön toimesta harrastustarkoituksessa”. (Kuvaohjelmalaki 710/2011 15 §.)

”Joka oikeudettomasti 1) joukkotiedotusvälinettä käyttämällä tai 2) muuten toimittamalla lukuisten ihmisten saataville esittää toisen yksityiselämästä tiedon, vihjauksen tai kuvan siten, että teko on omiaan aiheuttamaan vahinkoa tai kärsimystä loukatulle taikka häneen kohdistuvaa halveksuntaa, on tuomittava yksityiselämää loukkaavasta tiedon levittämisestä sakkoon”. (Rikoslaki 1889/39 8 §.)

4 Opinnäytetyön tavoite ja tutkimusongelmat

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, missä määrin nuoret kohtaavat väkivaltaista sisältöä sosiaalisessa mediassa ja selvittää missä määrin väkivaltaisen sisällön näkemisellä on merkitystä nuorten psyykkiseen hyvinvointiin.

Tutkimuskysymykset:

1. Kuinka paljon nuoret altistuvat väkivallalle sosiaalisessa mediassa?
2. Missä määrin sosiaalisen median sisältämällä väkivallalla on merkitystä nuorten psyykkiseen hyvinvointiin?

5 Menetelmälliset valinnat

5.1 Kvantitatiivinen tutkimus

Kvantitatiivinen tutkimus perustuu tilastollisiin menetelmiin, muuttujiin ja niiden mittaamiseen, sekä näiden välisten yhteyksien tarkasteluun. Muuttujat voivat olla selittäviä kuten vastaajan ikä tai sukupuoli, tai selitettäviä kuten esimerkiksi asiakkaan tyytyväisyys hoitoon. Taustatietojen kysyminen on terveydenhuollossa yleistä ja siinä on pohdittava mitä tietoa vastaajasta on oleellista saada.

Määrällistä tutkimusta on mahdollista myös jakaa eri ryhmiin, luokkiin ja nimetä eri tavoin. Poikittaistutkimuksessa aineisto kerätään kertaotoksena, eikä tutkittavaa asiaa mitata suhteessa ajan kulumiseen. (Kankkunen & Vehviläinen-Julkunen 2013, 104.)

Opinnäytetyön menetelmäksi valikoitui jo melkein alussa kvantitatiivinen tutkimus, sillä opinnäytetyön päätavoitteena on selvittää väkivaltaisen sisällön esiintyvyyttä nuorten käyttämissä medioissa. Määrällinen tutkimus sopii tähän hyvin, sillä tavoitteena on saada suurempi otantamäärä vastauksia kuin laadullisessa tutkimuksessa. Tutkimuskysymykset on muotoiltu siten, että nuorten on helppo ymmärtää ne. Yhtenä päätavoitteena oli myös saada tutkimuskysymykset helposti muutettua mitattavaan muotoon.

Soveltavassa tutkimuksessa hyödynnetään ja edelleen kehitetään aiemmin tuotettuja tutkimustuloksia. Tätä voidaan käyttää hyödyksi tavoitteellisesti jonkin ongelman ratkaisemiseen, tai ratkaisukeinojen kehittämiseen. Soveltavassa tutkimuksessa lähtökohta voi olla yksilön havainnoima ongelma ja sen pohjalta lähtenyt tarve muutokselle. (Heikkilä, Jokinen & Nurmela 2008, 21.)

5.2 Tutkimuksen kohderyhmä

Perusotannan kohderyhmäksi valikoituivat 8.luokan oppilaat. Tässä 13–14-vuotiaiden ikäryhmässä oppilaille on jo sovellusten ikärajoitusten vaatima ikä, mutta heillä ei ole vielä kuitenkaan kertynyt paljoa sosiaalisen median käyttöä. Otanta-tutkimuksella tutkimusjoukon määrä ei kohoa liian suureksi. (Kankkunen ym. 2013, 104).

Ryväsotanta voi olla satunnainen tai systemaattinen ja sen kohteena voivat olla koulut, organisaatiot tai kaupunginosat. Valituille ryppäille voidaan teettää kokonaistutkimus. Ryväsotannalla säästetään aikaan liittyviä resursseja, jos otanta soveltuu tutkimuksen tavoitteisiin. (Vilkkä, 2015, 94.)

5.3 Kyselylomakkeen luominen

Kyselylomakkeen (Liite 1) pohdinta lähti käyntiin tutkimuskysymysten pohjalta, tarkoituksena saada aikaiseksi valideja kysymyksiä, jotka antaisivat vastauksia tutkittaviin ongelmiin. Kyselyä tehtäessä ongelmaksi muodostui liian runsas kysymysten määrä. Kysymyksiä täytyi karsia ja kyselyä tiivistää, että aineisto ei karkaa liian suureksi, tai poikkea liikaa itse tutkimusaiheesta. Itse aihealue on laaja ja monisyinen, joten kysymysten keskittäminen juuri omiin tutkimuskysymyksiin oli haastavaa.

Tutkimukseen liittyen oltiin yhteydessä Joensuun kaupungin koulutusjohtajaan, jolle esittelin lyhyesti tutkimusaiheeni ja kysyin, voisinko teettää kyselyn kaupungin perusasteen yläkouluissa. Kun sain myöntävän vastauksen, laitoin sähköpostia kouluihin, joista sain kasaan tutkimuksen otantamäärän. Lopulliseen kyselyyn osallistui yksi koulu Pohjois-Karjalan alueelta.

Kyselylomake (Liite 1) testattiin useaan kertaan saman ikäryhmän henkilöillä lähipiiristä. Testauksessa ja palautteessa panostettiin kyselyn ymmärrettävyyteen, kyselylomakkeen pituuteen sekä siihen, liittyykö kyselyyn vastanneiden mielestä kysymykset hyvin itse opinnäytetyön aiheeseen. Kyselylomaketta muokattiin näiden testausten perusteella poistamalla kysymyksiä ja selkeyttämällä kysymysten muotoa niissä kysymyksissä, joissa vastaajien mielestä kysymyksen muoto on epäselvä. Myös ohjaavien opettajien kanssa kyselylomake käytiin läpi useaan kertaan ja siihen tehtiin muutoksia ohjaajien neuvojen perusteella. Testaajien vastauksia ei otettu mukaan lopulliseen otantaan.

Kyselylomakkeen etuja ovat laajan tutkimusmateriaalin hankkiminen ja useamman kysymyksen esittäminen samaan aikaan. Kysely säästää aikaa, vaivaa ja sen analysointi voi olla nopeaa tietotekniikan avulla. Hyviä puolia ovat myös aikataulun sekä rahoituksen ennustettavuus. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 195,199–200.)

Kyselylomakkeen (Liite 1) kysymykset ovat joko monivalintakysymyksiä, joissa vastaaja voi valita joko yhden tai useamman vastausvaihtoehdon, tai sitten asteikkokysymyksiä. Asteikkokysymykset on toteutettu Likertin asteikolla.

Monivalintakysymyksissä tutkija on laatinut valmiit vaihtoehdot, joihin vastaaja merkitsee joko yhden tai useamman vastauksen riippuen kysymyksen vastausvaihtoehdoista. Asteikkokysymyksissä vastaaja vastaa tutkijan esittämään väitteeseen, kuinka vahvasti hän on samaa mieltä tutkijan väitteen kanssa. (Hirsjärvi ym. 2009, 195,199,200.)

Koska kysely teetettiin alaikäisillä, toimitettiin ennen kyselyä oppilaille sekä opettajalle saatekirje, joissa selitettiin kyselyn tarkoitus sekä pyydettiin alaikäisten vanhemmilta lupa tutkimukseen osallistumiseen.

Kyselylomake on tavallisin tapa kerätä aineistoa määrällisessä tutkimuksessa. Survey-kysely on vakioitu, eli kaikilta kysytään asiat täysin samalla tavalla. Kyselyyn vastaaja lukee itse kyselyn kysymykset sekä myös vastaa niihin. Tämä kyselymuoto sopii hyvin suurelle määrälle ihmisiä. (Vilka 2015, 94.)

5.4 Aineiston keruu

Tutkimukseen osallistujat hankittiin kysymällä Joensuun lähialueen yläkoulun oppilaitoksia osallistumaan mukaan tutkimukseen. Kyselyn tuloksena yksi oppilaitos lähti mukaan tutkimukseen. Tutkimus suoritettiin verkossa Webropol-sovelluksen avulla tehdyn kyselylomakkeen avulla kahdeksannen luokan oppilaille. Tutkimus toteutettiin määrällisenä tutkimuksena.

Aineiston keruussa päätin suosia verkkokyselyä paperisen sijaan, sillä verkossa tehtynä kyselyyn vastaaminen on nuorille luontevampaa ja tulosten analysointi on nopeampaa.

Kyselylomakkeet lähetettiin koululle sähköisesti, jossa terveystiedon opettaja toteutti kyselyn omien terveystiedon tuntiensa aikana. oppilaat vastasivat kyselyyn koulupäivänä.

5.5 Aineiston analyysi

Aineisto on käsitelty webropol-ohjelman analysoiman vastausmateriaalin avulla. Vastaajien oli vastattava kaikkiin kysymyksiin, joten joukossa ei ollut puutteellisia tai virheellisiä vastauslomakkeita. Vastaukset tallentuivat Webropoliin automaattisesti ja ohjelmisto muutti vastaukset automaattisesti prosenttiluvuiksi sekä kaavioiksi. Tämä helpotti kyselytulosten raportointia opinnäytetyöpohjaan. Aineisto on esitetty pääsääntöisesti prosenttilukuina ja havainnollistavina kuvioina. Kysymykset kyselyssä on esitetty niin että niiden tulokset saa mitattavaan muotoon.

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa aineiston analysointi tapahtuu matemaattisten lukujen ja tilastojen avulla. Tarkasteltava kokonaisuus on supistettu numeraaliseen muotoon ja havaintoja tehdään muuttujien kaltaisina arvoina. (Anttila, Melin & Räsänen 2005.)

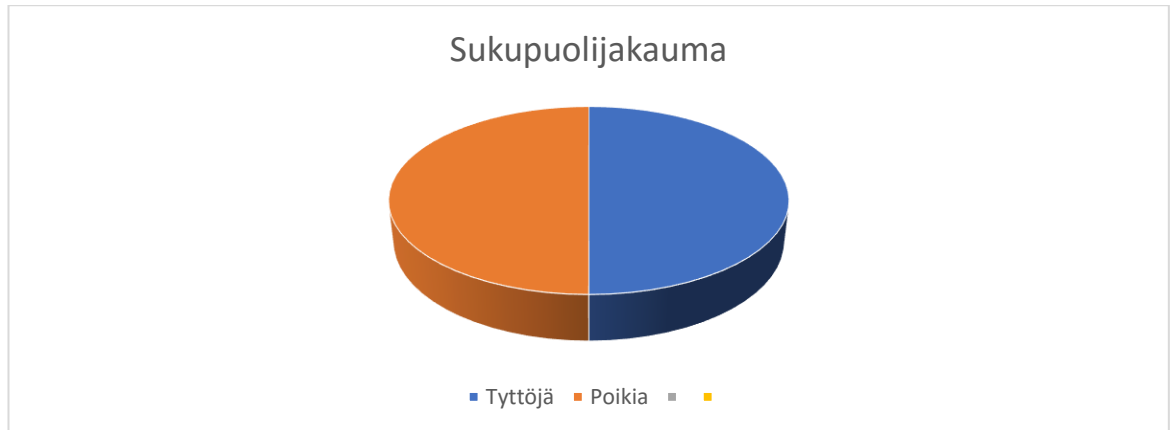
6 Tulokset

6.1 Tutkimusaineisto

Numerolliset tulokset esitetään kuvioissa niille soveltuvalla tarkkuudella. Tekstin sisällössä tulee katsoa aineistolle soveltuvaa ja tulosten esittelyn kannalta järkevää tarkkuustasoa. Yhteiskuntatieteellisissä aineistoissa leipätekstissä ei ole tarpeellista esittää saatuja tuloksia desimaalin tarkkuudella, vaan pyöristää ne kokonaisluvuiksi. (Tietoarkisto, 2022.) Tässä tutkimuksessa saadut vastaustulokset on pyöristetty lähimpään kokonaislukuun lukemisen helpottamiseksi sekä ulkoasun selkeyttämiseksi.

Tässä osiossa vastataan saadun aineiston perusteella opinnäytetytön tutkimusongelmiin. Aineisto on käsitelty webropol ohjelman valmiiksi analysoiman vastausaineiston perusteella.

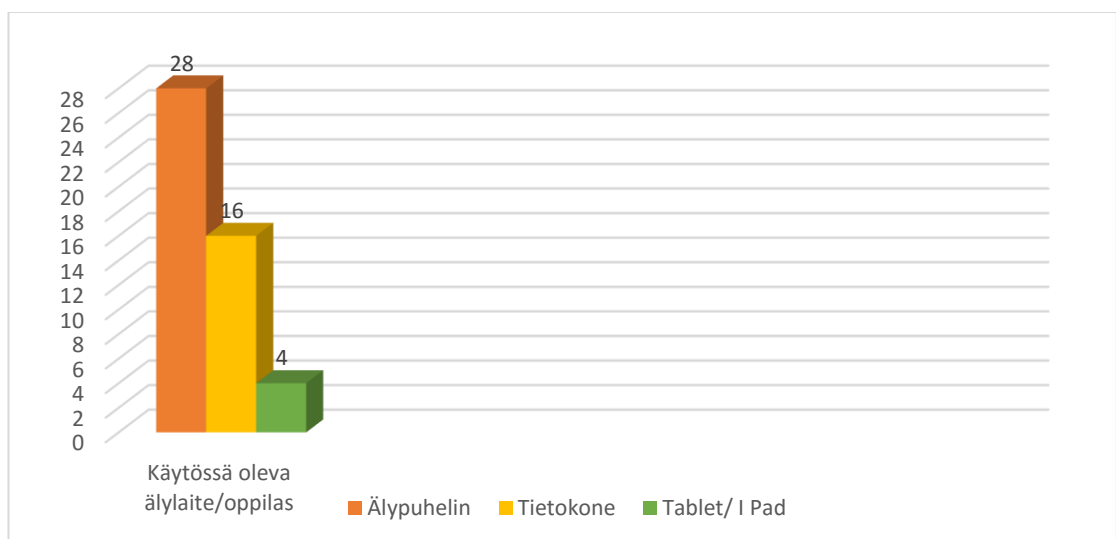
Kysely toteutettiin kahdeksannen luokan oppilaille, joiden ikä on 13–14 vuotta. Kyselyyn osallistui 28 oppilasta. Vastauksien sukupuolijakauma oli tasainen, eli 14 vastaajista (50 %) olivat tyttöjä ja 14 vastaajista (50 %) olivat poikia. (Kuvio 1.)



Kuvio 1. Vastaajien sukupuolijakauma.

6.2 Käytössä olevat älylaitteet

Kyselyssä kysyttiin nuorilta heidän käytössään olevista älylaitteista. Vastauksissa saatiin selville, että älypuhelin on käytössä 100 %:lla vastaajista. Tämän lisäksi 57 %:lla vastaajista oli käytössään tietokone ja 14 %:lla tabletti/I pad. (kuvio 2.)



Kuvio 2. Käytössä olevat älylaitteet.

6.3 Älylaitteilla käytössä olevat sovellukset

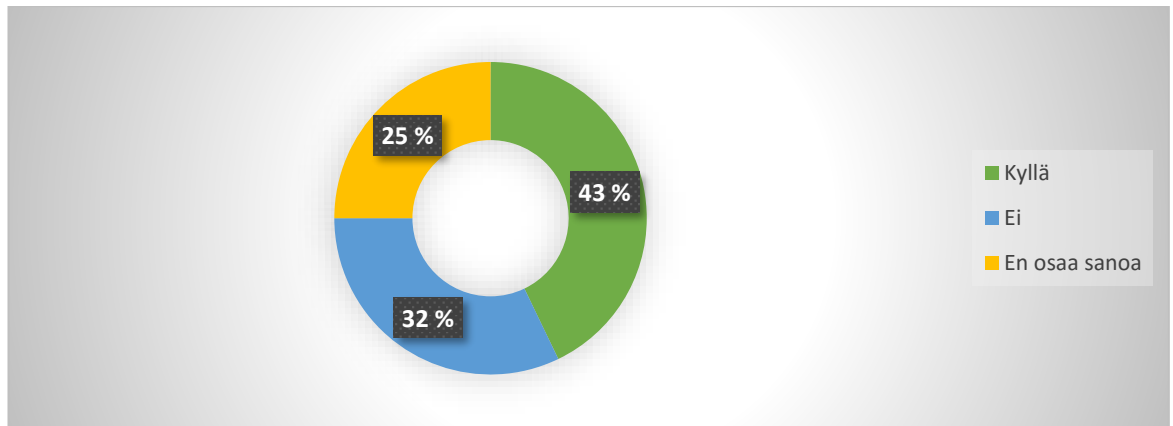
Kyselyssä selvitettiin nuorten älylaitteilla olevat yleisimmät sosiaalisen median sovellukset. Kyselyssä kävi ilmi, että vastaajista 36 %:lla on käytössään Facebook, 86 %:lla Instagram sekä Tiktok. Snapchat oli suurimmalla osalla vastaajista (93 %). Twitter oli käytössä 14 %:lla vastaajista, kun taas YouTubea käytti 89 %. Yksikään oppilas ei vastannut, ettei käyttänyt mitään edellä mainituista sovelluksista. (Kuvio 3.) Kysymys oli monivalintakysymys, joten oppilaat ovat voineet valita useamman vastauksen vaihtoehdoista.

Sovellus	n	Prosentti
Facebook	10	35,7%
Instagram	24	85,7%
Tiktok	24	85,7%
Snapchat	26	92,9%
Twitter	4	14,3%
YouTube	25	89,3%
En käytä mitään näistä sovelluksista	0	0,0%

Kuvio 3. Älylaitteilla käytössä olevat sovellukset.

6.4 Väkivaltaisen sisällön näkeminen sovelluksissa

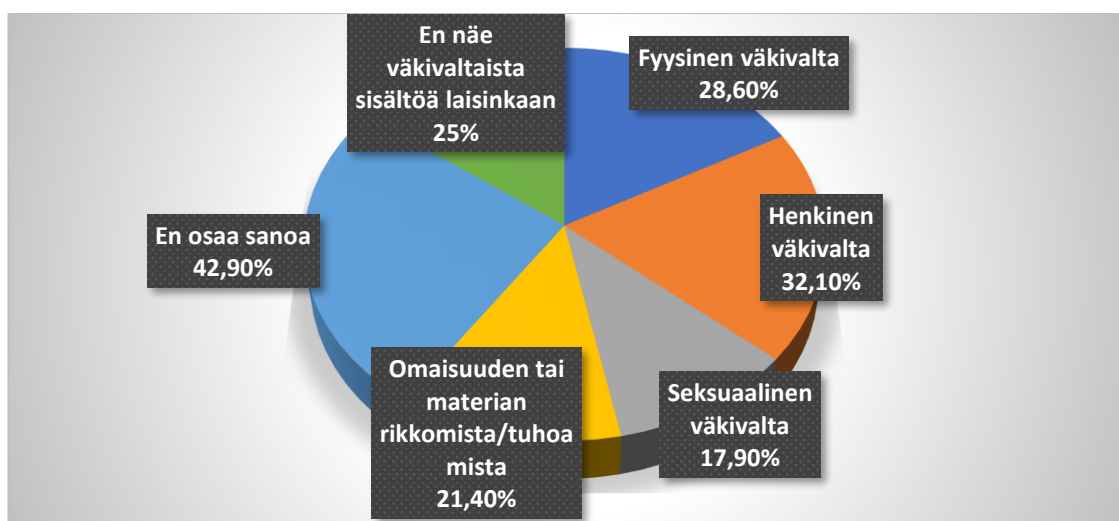
Kyselyssä tiedusteltiin nuorilta, näkevätkö he käyttämässään sosiaalisen median sovelluksissa väkivaltaa. Vastanneista 43 % vastasi myönteisesti ja 32 % vastasi kielteisesti. 25 % vastaajista ei osannut sanoa. (kuvio 4.)



Kuvio 4. Väkivaltaisen sisällön näkeminen sovelluksissa.

6.5 Väkivaltaisen sisällön ilmenemismuodot

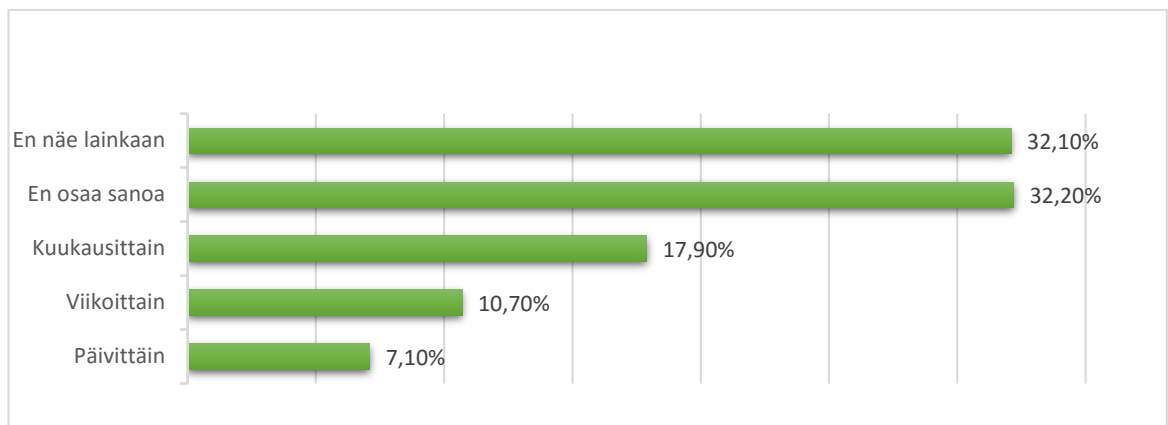
Seuraavassa kysymyksessä tarkennettiin, millaista väkivaltaa nuoret näkevät sovelluksissa. Tällä haluttiin selvittää, onko jokin väkivallan ilmenemismuoto nuorten näkemässä sisällössä esiintyvyydessään suurempi muihin ilmenemismuotoihin nähden. Vastaajista 28 % vastasi nähneensä fyysistä väkivaltaa, 32 % henkistä väkivaltaa, 18 % seksuaalista väkivaltaa, 21 % Omaisuuden tai materiaalin rikkomista/tuhoamista. Vastaajista 43 % ei osannut sanoa. 25 % vastaajista ilmoitti, etteivät he näe väkivaltaista sisältöä lainkaan. (Kuvio 5.) Kysymys oli monivalintakysymys, eli oppilaat ovat voineet valita useamman vaihtoehdon esitetyistä vaihtoehdoista.



Kuvio 5. Väkivaltaisen sisällön ilmenemismuodot.

6.6 Väkivaltaisen sisällön esiintyvyys

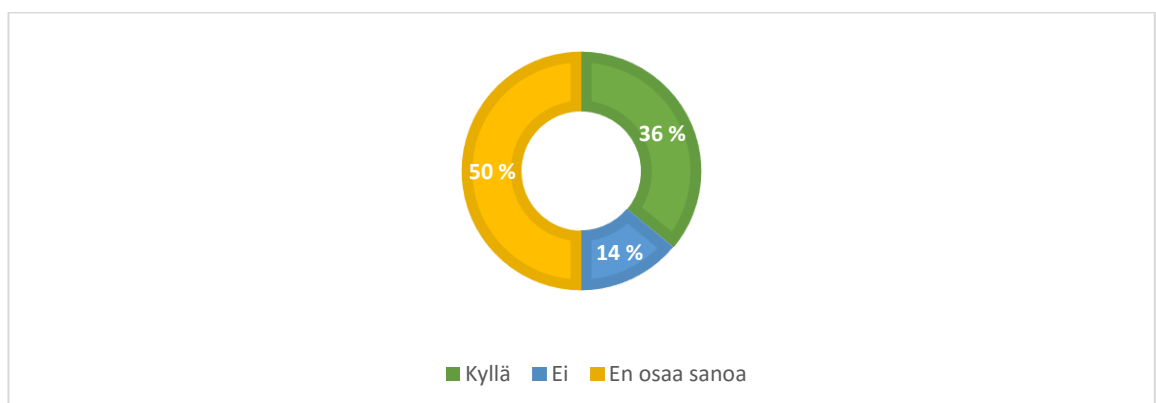
Seuraavassa kysymyksessä selvitettiin kuinka usein nuoret kohtaavat väkivaltaista sisältöä käyttämässään sosiaalisen median sovelluksissa. Vastaajista 7 % kertoi näkevänsä väkivaltaista sisältöä päivittäin, 11 % viikoittain ja 18 % kuukausittain. Vastaajista 32 % ei osannut sanoa, kun taas 32 % vastasi, ettei näe lainkaan väkivaltaista sisältöä. (Kuvio 6.)



Kuvio 6. Väkivaltaisen sisällön esiintyvyys.

6.7 Vanhempien tietämys sovellusten väkivaltaisista sisällöistä

Seuraavaksi kysyimme, ovatko vanhemmat tietoisia siitä millaista väkivaltaista sisältöä sovelluksissa esiintyy. Vastaajista 36 % vastasi kyllä, 14 % vastasi ei ja 50 % vastanneista ei osannut sanoa. (Kuvio 7.)

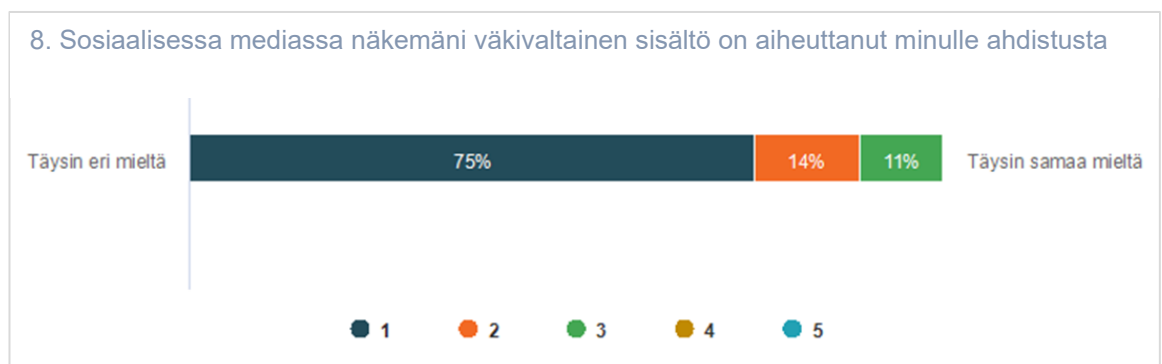


Kuvio 7. Vanhempien tietämys sovellusten väkivaltaisesta sisällöstä.

6.8 Väkivaltaisen sisällön näkemisen vaikutukset

Kyselyn seuraavat 12 väittämää esitettiin vastaajille lineaarisella asteikolla, jossa oppilaat voivat valita sopivan vaihtoehdon asteikolla 1–5. 1 tarkoittaa vastaajan olevan täysin eri mieltä ja 5 tarkoittaa vastaajan olevan täysin samaa mieltä annetun väitteen osalta. Tulokset esiintyvät kuvioissa samassa järjestyksessä kuin kyselyssä (liite 1).

Kyselyn ensimmäiseen väittämään ”sosiaalisessa mediassa näkemäni väkivaltainen sisältö on aiheuttanut minulle ahdistusta” 71 % vastaajista oli väittämän kanssa täysin eri mieltä (asteikko 1). Seuraavat vastaukset asettuivat asteikoille 2 (14 %) ja asteikolle 3 (11 %) Asteikot 4 ja 5 saivat vastauksista 0 %. (Kuvio 8.)



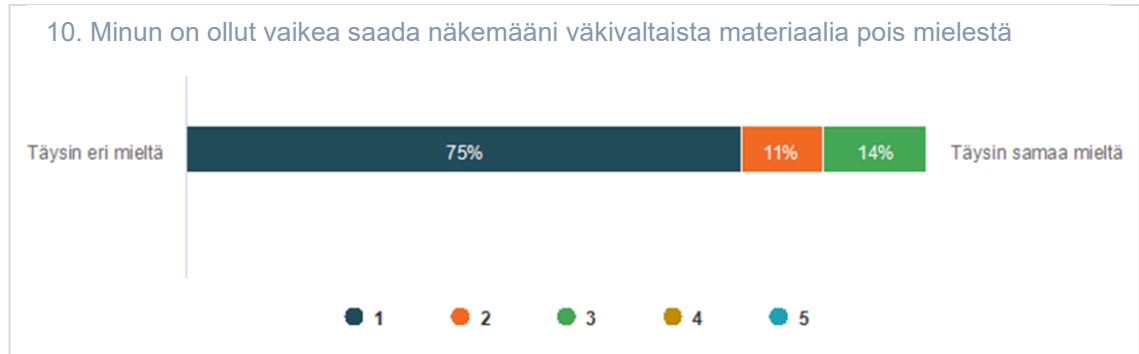
Kuvio 8. kysymys 8 (Liite 1).

Kyselyn toisessa väittämässä ”olen nähnyt sosiaalisessa mediassa väkivaltaista sisältöä, jota en olisi halunnut nähdä” 1 asteikolle asettui 39 % vastanneista, 2 asteikolle 14 %, 3 asteikolle 32 % ja 4 asteikolle 14 % vastanneista. (Kuvio 9.)



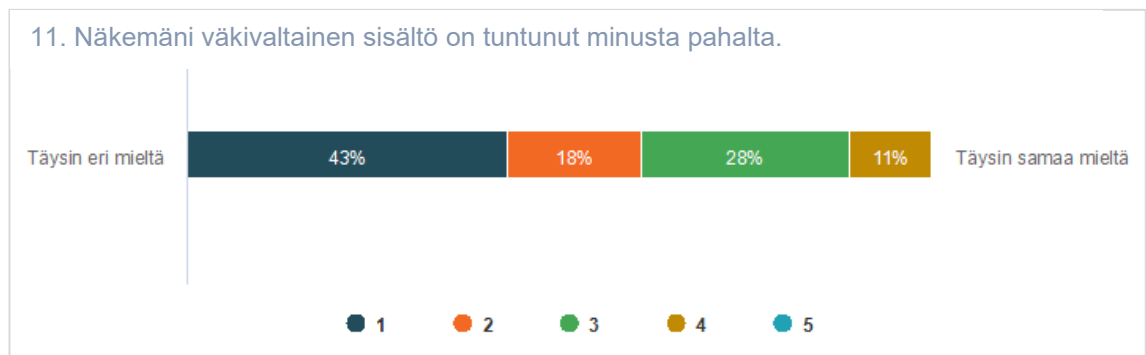
Kuvio 9. Kysymys 9 (Liite 1).

Kyselyssä kolmantena väittämänä oli ”minun on ollut vaikea saada näkemääni väkivaltaista materiaalia pois mielestä”. Tähän vastanneista oppilaista 75 % oppilaista asettui 1 asteikolle, 11 % 2 asteikolle ja 14 % 3 asteikolle. (Kuvio 10.)



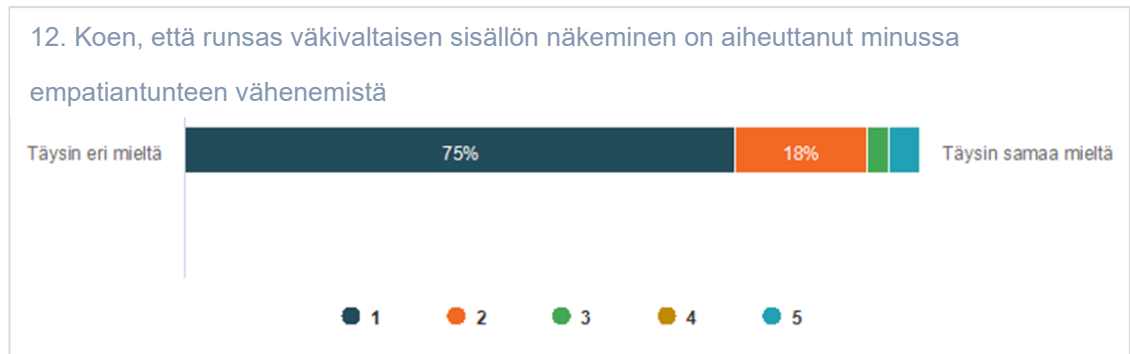
Kuvio 10. Kysymys 10 (Liite1).

Kyselyn neljäs väittämä oli ”näkemäni väkivaltainen sisältö on tuntunut minusta pahalta”. Tässä väittämässä 43 % vastaajista asettui asteikolle 1, 18 % asteikolle 2, 29 % asteikolle 3 ja 11 % asteikolle 4. (Kuvio 11.)



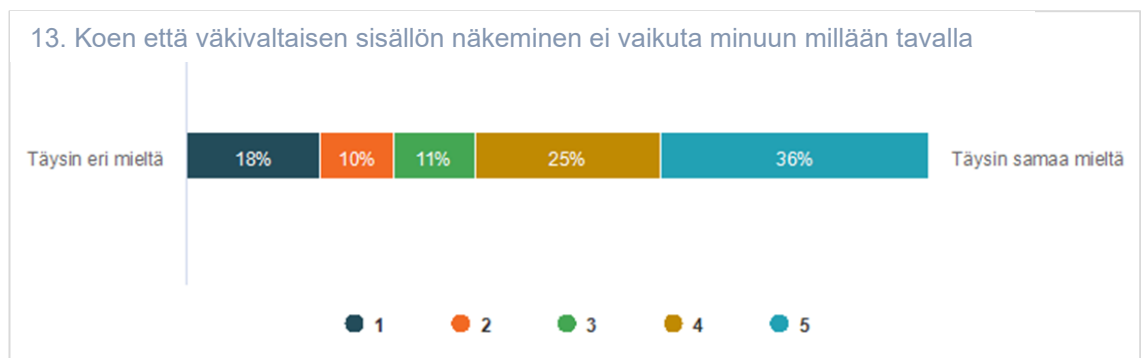
Kuvio 11. Kysymys 11 (Liite 1).

Kyselyn viides väittämä oli ”koen, että runsas väkivaltaisen sisällön näkeminen on aiheuttanut minussa empatiantunteen vähenemistä”. Tähän kysymykseen oli lisätty selitys, mitä empatia tarkoittaa siltä varalta, että termi ”empatia” ei välttämättä ole selkeä kaikille vastaajille. Tässä väittämässä 75 % vastaajista asettui asteikolle 1, 18 % asteikolle 2, 4% asettui asteikolle 3 ja 4 % asteikolle 5. (Kuvio 12.)



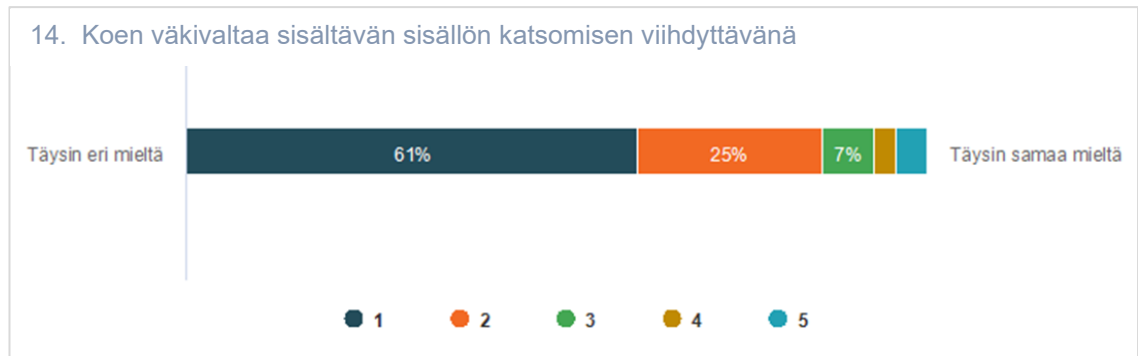
Kuvio 12. Kysymys 12 (Liite 1).

Kyselyn kuudes väittämä oli ”koen että väkivaltaisen sisällön näkeminen ei vaikuta minuun millään tavalla”. Tässä vastauksista 18 % asettui asteikolle 1, 11 % asteikolle 2, 11 % asteikolle 3, 25 % asteikolle 4 ja 36 % asteikolle 5. (Kuvio 13.)



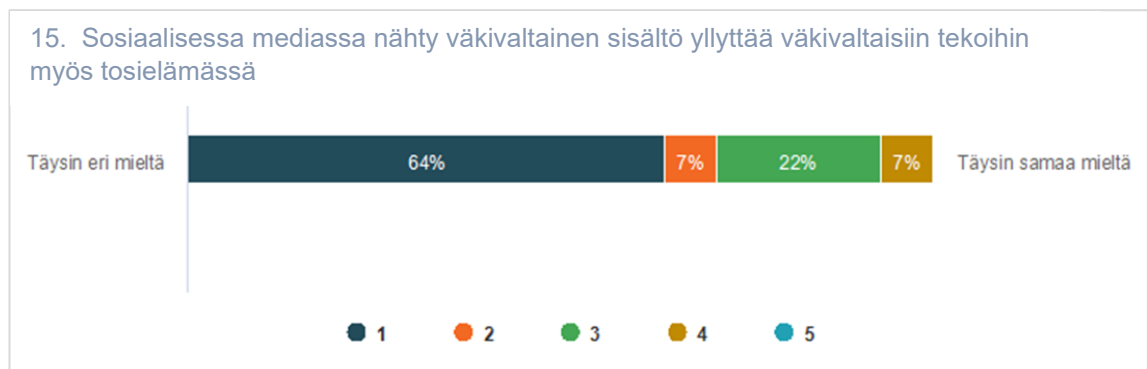
Kuvio 13. Kysymys 13 (Liite 1).

Kyselyn seitsemäs väittämä oli ”koen väkivaltaa sisältävän sisällön katsomisen viihdyttävänä”. Tähän vastanneista 60 % asettui asteikolle 1, 25 % asteikolle 2, 8 % asteikolle 3, 3 % asteikoille 4 sekä 4 % asteikolle 5. (Kuvio 14.)



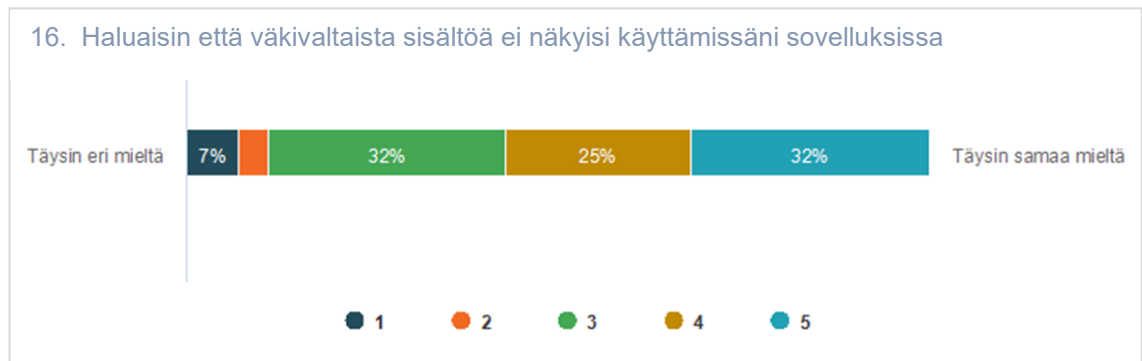
Kuvio 14. Kysymys 14 (Liite 1).

Kyselyn kahdeksas väittämä oli ”sosiaalisessa mediassa nähty väkivaltainen sisältö yllyttää väkivaltaisiin tekoihin myös tosielämässä”. Tässä väittämässä 64 % asettui asteikolle 1, 7 % asteikolle 2, 21 % asteikolle 3 ja 7 % asteikolle 4. (Kuvio 15.)



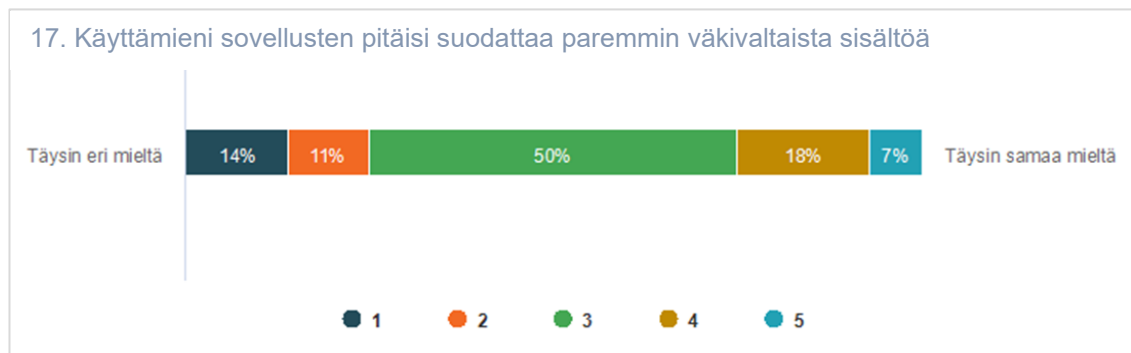
Kaavio 15. Kysymys 15 (Liite 1).

Kyselyn yhdeksäs väittämä oli ”haluaisin että väkivaltaista sisältöä ei näkyisi käyttämissäni sovelluksissa”. Tässä vastauksista 7 % asettui asteikolle 1, 4 % asteikolle 2, 32 % asteikolle 3, 25 % asteikolle 4 ja 32 % asteikolle 5. (Kuvio 16.)



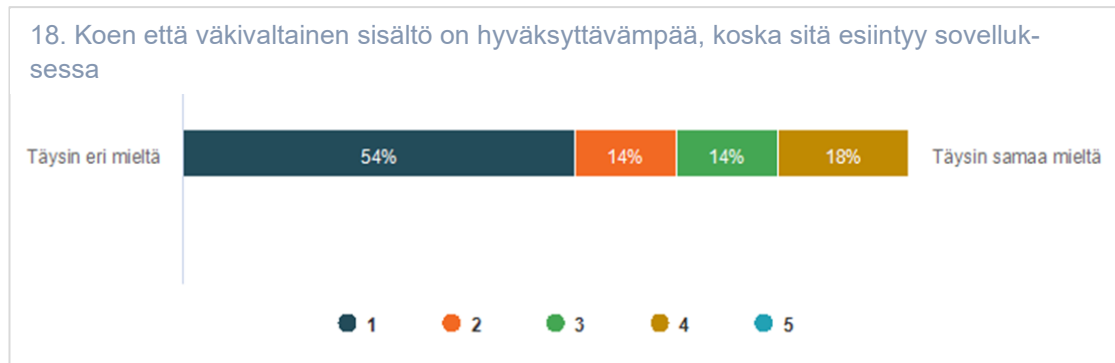
Kuvio 16. Kysymys 16 (Liite 1).

Kyselyn kymmenes väittämä oli ”käyttämieni sovellusten pitäisi suodattaa paremmin väkivaltaista sisältöä”. Tässä vastauksista 14 % asettui asteikolle 1, 11 % asteikolle 2, 50 % asteikolle 3, 18 % asteikolle 4 ja 7 % asteikolle 5. (Kuvio 17.)



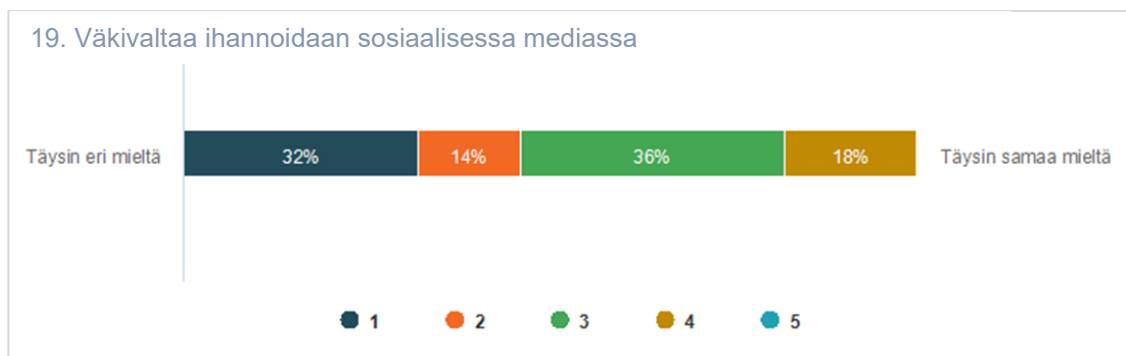
Kaavio 17. Kysymys 17 (Liite 1).

Kyselyn 11. väittämä oli ”koen että väkivaltainen sisältö on hyväksyttävämpää, koska sitä esiintyy sovelluksessa”. Tässä väittämässä 54 % asettui asteikolle 1, 14 % asteikolle 2, 14 % asteikolle 3, 18 % asteikolle 4. (Kuvio 18.)



Kuvio 18. Kysymys 18 (Liite1).

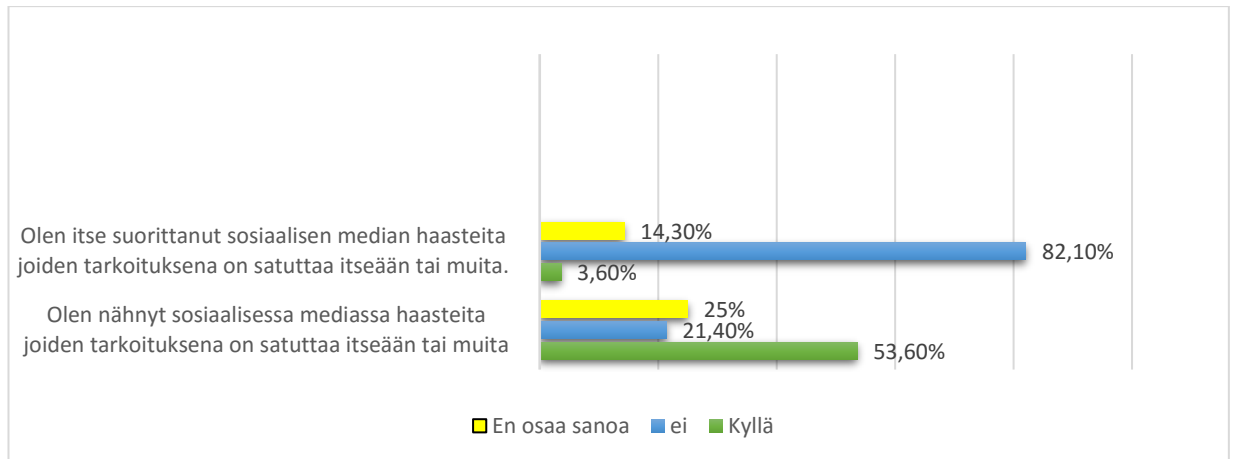
Kyselyn 12 väittämä oli ”väkivaltaa ihannoidaan sosiaalisessa mediassa”. Tässä väittämässä vastaajista 32 % asettui asteikolle 1, 14 % asteikolle 2, 36 % asteikolle 3 ja 18 % asteikolle 4. (Kuvio 19.)



Kuvio 19. Kysymys 19 (Liite 1).

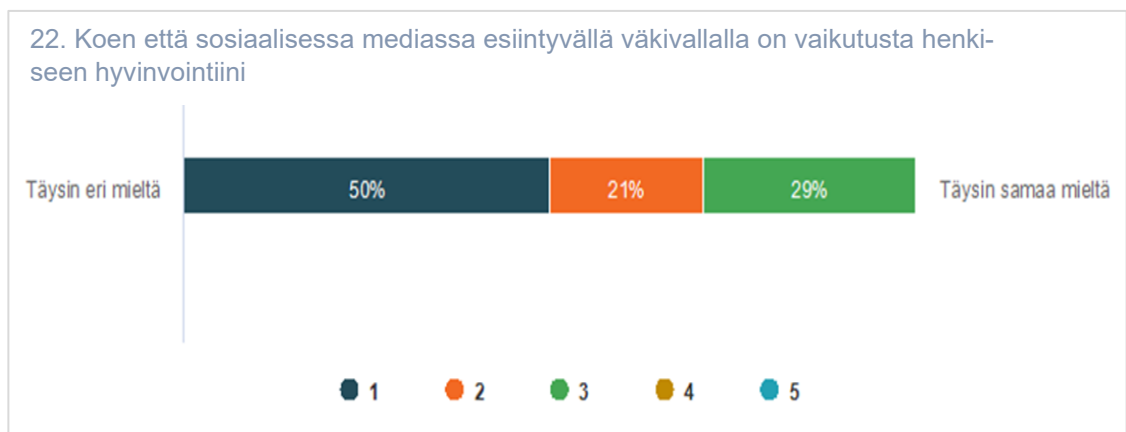
6.9 Sosiaalisen median väkivaltaiset haasteet

Kyselyn kysymykset nro 20 ja 21 käsittelivät sosiaalisen median sisältämiä haasteita. Näissä kysymyksissä 54 % vastasi kielteisesti, 21 % myönteisesti ja 25 % ei osannut sanoa, kun kysyttiin, ovatko he nähneet sosiaalisessa mediassa haasteita, joiden tarkoituksena on satuttaa itseään tai muita. Kun kysyttiin, ovatko he itse suorittaneet haasteita, joiden tarkoituksena on satuttaa itseään tai muita, vastaajista 4 % vastasi kyllä, 82 % vastasi ei ja 14 % ei osannut sanoa. (Kuvio 20.)



Kuvio 20. Kysymykset 20 ja 21 (Liite 1)

Viimeinen kysymys oppilaille esitettyssä kyselyssä oli ”koen että sosiaalisessa mediassa esiintyvällä väkivallalla on vaikutusta henkiseen hyvinvointiini”. Kysymys on esitetty vastaajille lineaarisella asteikolla, jossa oppilaat voivat valita sopivan vaihtoehdon asteikolla 1-5. 1 tarkoittaen vastaajan olevan täysin eri mieltä ja 5 tarkoittaen vastaajan olevan täysin samaa mieltä annetun väitteen osalta. Vastaajista 50 % asettui asteikolle 1, 21 % asteikolle 2 ja 29 % asteikolle 3. (Kuvio 21.)



Kuvio 21. Kysymys 22 (Liite 1).

7 Pohdinta

7.1 Kyselyn tulokset

Kyselyn tuloksista ilmeni, että kyselyn kaikilla vastaajilla oli käytössään älypuhelin. Tämän lisäksi puolella vastaajista oli käytössään myös tietokone. Vain pienellä osalla vastaajista oli käytössään tabletti tai I pad. Kuten Rahja (2013. 4–6.) kertoo omassa tutkimuksessaan, liki 90 % 15–17 vuotiaista käyttää päivittäin nettiä. Pelikoneen käytöstä ei kyselyssä kysytty, sillä sitä ei koettu tarpeelliseksi tutkimustulosten kannalta. Nuorten käyttämistä sovelluksista suurin käyttäjämäärä oli Snapchatilla, jota kertoi käyttävänsä 93 % vastaajista. Seuraavaksi suosituimmat sovellukset vastaajilla olivat Instagram, Tik Tok ja Facebook. Näitä kaikkia käyttivät yli 80 %vastaajista. Twitteriä sen sijaan käytti vain 14 %. Hadijpanayis ym. (2019) kertovat omassa tutkimuksessaan, että suosituimmat sosiaalisen median alustat tällä hetkellä ovat Facebook, YouTube, WhatsApp, Messenger, Tiktok, Instagram, Snapchat ja Twitter.

Gambinelli ym. (2016) mainitsevat omassa julkaisussaan, että yksilön ympäristö voi lisätä tai hillitä väkivallan käyttöä ja tämä taas voi pahentaa tai heikentää väkivaltaisen sisällön pitkäaikaisvaikutuksia. Vastaajista melkein puolet kertoi näkevänsä väkivaltaista sisältöä sosiaalisessa mediassa. 25 % vastaajista ei osannut sanoa, ovatko he kohdanneet tällaista sisältöä käyttäessään sosiaalisen median kanavia. Vastaajista 32 % ilmoitti, etteivät he ole nähneet väkivaltaista sisältöä. Kysyttäessä tarkemmin, millaista heidän näkemänsä väkivalta on ollut, melkein puolet vastaajista ei osannut sanoa, millaista väkivalta on ollut. Eniten sovelluksissa nähty väkivalta on ollut henkistä (32 %) ja fyysistä (28 %). Omaisuuden ja materian rikkomista oli nähnyt noin 21 % vastaajista, kun taas seksuaalista väkivaltaa oli nähnyt noin 18 % vastaajista. 25 % vastaajista kertoi, etteivät he ole nähneet lainkaan väkivaltaista sisältöä sovelluksissa. Vastaajista 32 % ei osannut sanoa kuinka usein he näkivät väkivaltaista sisältöä. 7 % vastaajista kertoi näkevänsä väkivaltaista sisältöä päivittäin ja 11 % kertoi näkevänsä sitä viikoittain. Kuukausittain väkivaltaista sisältöä näki 18 % vastaajista. 32 % vastasi, etteivät he näe

väkivaltaista sisältöä laisinkaan. Kuten Duncombe (2020) Kertoo tutkimuksessaan, väkivaltaisten kuvien tuottaminen ei ole uutta, kuten ei myöskään niiden levittäminen. Hän myös mainitsee, että sosiaalisen median alustat kuten Twitter tai Facebook mahdollistavat sen, että väkivaltaisia kuvia ja videokuvaa voidaan lähettää reaaliaikaisesti, mahdollistaen suuren yleisön näille teoille samalla kun ne tapahtuvat.

Kun kysyttiin tietävätkö vastaajien vanhemmat, millaista väkivaltaista sisältöä esiintyy heidän käyttämässään sovelluksissa, 50 % vastaajista ei osannut sanoa. 36 % vastaajista ilmoitti, että heidän vanhempansa tietävät sovellusten väkivaltaisesta sisällöstä ja 14 % vastasi, etteivät vanhemmat ole tästä tietoisia. Korpilahti ym. (2019) mainitsevat tekstissään, että älylaitteiden vuoksi yhä nuoremmat lapset ovat vaarassa altistua haitalliselle sisällölle tai kontakteihin, joista vanhempi ei tiedä, voi säädellä tai olla paikalla.

Väittämävastauksista väittämässä ”Sosiaalisessa mediassa näkemäni väkivaltainen sisältö on aiheuttanut minulle ahdistusta”, 75 % vastaajista oli täysin eri mieltä annetun väitteen kanssa. Tästä ylemmille asteikoille sijoittui 24 % vastauksista, joka kertoo, että osa vastaajista on edes osittain samaa mieltä väittämän kanssa. Suurin osa kuitenkin kokee, ettei nähty väkivalta ole aiheuttanut ahdistusta. Väitteessä ”olen nähnyt sosiaalisessa mediassa väkivaltaista sisältöä, jota en olisi halunnut nähdä”, 40 % vastaajista oli täysin eri mieltä annetun väitteen kanssa. Nuorista suurin osa asettui asteikon keskivaiheille, eli n. 60 % vastaajista. Tämä kertoo siitä, että suurin osa on jollain tasolla nähnyt materiaalia, jota ei olisi halunnut nähdä.

Väittämässä ”minun on ollut vaikea saada näkemääni väkivaltaista materiaalia pois mielestä”, jälleen suurin osa eli 75 % vastaajista on sitä mieltä, ettei heillä ole ollut vaikeuksia saada väkivaltaista sisältöä pois mielestään. Vastaajista noin 25 % asettui kuitenkin asteikon keskivaiheille. Tämä kertoo siitä, että osa nuorista on voinut altistua sisällölle, joka on ollut vaikea unohtaa ja siirtää mielestä pois. Paavonen (2016) kertoo, että Tärkeimpiä riskinaiheuttajia ovat suuri median parissa vietetty aika sekä sopimattomalle materiaalille altistuminen, kuten väkivalta ja seksuaalinen sisältö. Liiallinen media-aika vie aikaa muulta

oppimiselta. Sopimaton mediasisältö voi altistaa lapsen asioille, joita he eivät kykene käsittelemään oikein, ottaen huomioon heidän ikätasonsa ja kehityksensä.

Kun kysyttiin, onko nähty väkivaltainen sisältö tuntunut pahalta, melkein puolet (48 %) on vastannut väittämään ”täysin eri mieltä”. Noin 46 % vastaajista sijoittui asteikon keskivaiheille ja n.10 % vastaajista sijoittui asteikon yläpäähän.

Tämä kertoo siitä, että vaikka noin puolet nuorista ei ole kokenut huonoa oloa nähdystä väkivallasta, on yli puolelle nuorista nähty väkivalta aiheuttanut jonkinlaisia negatiivisia tunnereaktioita. terveysportin käypähoitosuosituksessa mainitaan, että esimerkiksi käytöshäiriöoireilu voi selittyä psykososiaalisesta stressilanteesta, joka voi johtua väkivallalle altistumisesta kuten näkeminen tai kuuleminen sekä myös erilaisen väkivallan kohteeksi joutumisesta. (Duodecim terveysportti 2018). myös Korpilahti ym. (2019) kertoo että Median kautta nuoret altistuvat päivittäin väkivaltaiselle tai seksuaaliselle sisällölle. Myös lapsen oma kasvuympäristö voi altistaa näille tekijöille. Tässä on riskinä lapsen psyykinen pahoinvointi.

Väittämässä ”koen, että runsas väkivaltaisen sisällön näkeminen on aiheuttanut minussa empatiantunteen vähenemistä”, vastaajista merkittävin osa (75 %) kokee, että väkivallan näkeminen ei ole aiheuttanut heissä empatiantunteen vähenemistä. Vastauksissa keskivälille sijoittui n. 20 % nuorista. Pieni osa (4 %) oli väittämän kanssa täysin samaa mieltä. Tästä voisi päätellä, että vaikka suuri osa nuorista kokee, että väkivallan näkemisellä ei ole heidän empatiakykynsä vaikutusta, on kuitenkin pieni osa nuoria, jotka tunnistavat tällaisen vaikutuksen itsessään seurattuaan väkivaltaa sisältävää materiaalia. Waddel ym. (2019) Mainitsevat omassa tutkimuksessaan, että tunteettomuuden on pohdittu aiheuttavan useita seuraamuksia kuten alentunutta sympatiantuntemusta uhria kohtaan, madaltunutta halukkuutta auttaa väkivallan uhria, alentunutta fyysistä reagoitua tosielämän väkivaltaa nähdessä ja lisääntyntä väkivaltamedian kulutusta. Tunteettomuus on yhdistetty juuri tietyn tyyppiseen mediaväkivaltaan. Pääasiassa sellaiseen, jossa väheksytään väkivallan seuraamuksia ja/tai tuodaan se esille moraalisesti hyväksyttävänä.

Väittämä ”Koen että väkivaltaisen sisällön näkeminen ei vaikuta minuun millään tavalla” aiheutti vastaajissa selkeästi eniten hajontaa. Tämän väittämän kanssa täysin samaa mieltä oli vain noin 38 % vastaajista. Selkeästi suurin osa, noin 63 % vastaajista sijoittui asteikon keskivaiheille, näistä jopa 18 % asteikon alkupäähän. Tämä vastausasetelma viittaa vahvasti siihen, että nuoret tunnistavat jollain asteella väkivallan näkemisellä olevan jotain vaikutuksia itseensä.

Kun kysyttiin, pitävätkö vastaajat väkivallan katsomista viihdyttävänä, valtaosa (n.61 %) vastasi, ettei ole samaa mieltä. Vastaajista 35 % sijoittui asteikon keskivaiheille molemmin puolin. Kuitenkin 4 % vastaajista oli väittämän kanssa täysin samaa mieltä, eli piti väkivallan katsomista viihdyttävänä. Tämä osoittaa sen, että vaikka melkein puolet vastaajista ei ajatellut väkivallan olevan viihteellistä, kuitenkin melkein puolet vastaajista piti väkivallan seuraamista jollain asteella viihdyttävänä. Waddell ym. (2019) mainitsevat tekstissään termin ”iloinen väkivalta”, jossa väkivalta esitetään ”siistinä”, nopeatempoisena, kivuttomana ja joka johtaa aina onnelliseen loppuun.

Kyselyn 16. väittämä oli ”Sosiaalisessa mediassa nähty väkivaltainen sisältö yllyttää väkivaltaisiin tekoihin myös tosielämässä”. Tähän väittämään 61 % vastaajista vastasi olevansa täysin eri mieltä väittämän kanssa. Vastaajista noin 35 % asettui janan keskivaiheille molemmin puolin. Tästä voidaan päätellä, että vaikka valtaosa ajattelee, että väkivalta sosiaalisessa mediassa ei yllytä väkivaltaan myös tosielämässä, on myös tietty osuus nuoria, jotka näkevät tällä syyseuraus suhteen jollain tasolla. Gallimberti (2016) tuo omassa tutkimuksessaan esille videopelaamisen sisältämän väkivallan ja sen sosiaalisen vahvistamisen, jossa positiiviset reaktiot väkivaltaiselle käyttäytymiselle voivat lisätä aggressiivista käyttäytymistä niin pelin sisällä kuin sen ulkopuolella. Poikkeuskäyttäytymistä voi esiintyä jopa peleistä keskusteltaessa ikätoverien kanssa, huolimatta siitä onko henkilö koskaan pelannut kyseistä peliä.

Kun kysyttiin, haluaisivatko nuoret, että väkivaltaista sisältöä ei näkyisi heidän käyttämillään sosiaalisen median alustoilla, valtaosa nuorista (92 %) oli samaa mieltä väittämän kanssa jollain tasolla. Vain murto osa (7,1 %) vastaajista ei nähnyt tätä tarpeelliseksi. Tämä kertoo siitä, että suuri osa nuorista ei halua

nähdä väkivaltaa sisältävää materiaalia sosiaalisen median alustoillaan. Kun kysyttiin, kuuluisiko heidän käyttämiensä sosiaalisten medioiden alustojen suodattaa paremmin väkivaltaista sisältöä, vastaukset olivat samankaltaiset. Suurin osa (n.86 %) vastaajista kokivat jollain tasolla, että väkivaltaisen sisällön suodattaminen olisi tarpeellista. Vain 14 % vastaajista ei nähnyt tätä tarpeelliseksi. Tästä voisi päätellä, että nuorten mielestä sosiaalisen median sisältämän väkivallan suodattamista pitäisi jollain tasolla lisätä.

Väittämän ”väkivaltaa ihannoidaan sosiaalisessa mediassa” kanssa vain 32 % oli väittämän kanssa täysin eri mieltä. Suurin osa vastaajista, eli noin 68 % asettui janan keskivaiheille ja sen molemmin puolin. Tästä voisi tulla johtopäätökseen, että vaikka osa nuorista kokeekin, että väkivaltaa ei ihannoitaisi sosiaalisessa mediassa, valtaosa nuorista voisi nähdä tämä olevan mahdollista jollain asteella. Duncombe (2020) tuo omassa tekstissään esille, että sovellusten hallinnoijilla on hyvin vähän mahdollisuuksia vaikuttaa väkivaltaisten kuvien ja videomateriaalin kiertoon. Kuvia voidaan poistaa ja käyttäjiltä voidaan poistaa käyttöoikeuksia mutta ei voida täysin estää sitä, että melkein kuka vain voi julkaista väkivaltaista sisältöä ja levittää sitä suurelle yleisölle, ainakin hetken aikaa.

Kun vastaajilta kysyttiin, kuinka moni heistä oli nähnyt sosiaalisen median haasteita, joissa on tarkoituksena satuttaa itseään tai muita, puolet vastaajista vastasi kyllä. Vain alle yksi neljäsosa vastanneista (21 %) vastasi ei, kun taas ”en osaa sanoa” vastasi noin neljäsosa vastanneista (25 %). Tämä kertoo, että väkivaltaa sisältäviä haasteita on sosiaalisen median alustoilla, ja valtaosa nuorista on nähnyt niitä. Kun kysyttiin, kuinka moni vastaajista on itse suorittanut haasteen, jonka tarkoituksena on satuttaa itseään tai muita, 4 % vastaajista vastasi kyllä. Suurin osa (82 %) vastanneista ei ollut suorittanut koskaan tällaista haastetta, ja 14 % vastaajista ei osannut sanoa. Tämä siis kertoo, että vaikka valtaosa vastaajista on pidättäytynyt itse suorittamasta tällaista haastetta, on silti murto-osa nuoria, jotka ovat suorittaneet väkivaltaa sisältävän haasteen. Huomioitavaa tässä on mielestäni se, että tämä itsensä tai toisen ihmisen satuttaminen on tehty juuri sosiaalisen median haasteen vuoksi, eli väkivaltaa sisältävällä haasteella on ollut suora vaikutus jonkin nuoren

väkivaltaiseen käytökseen. Gallimberti ym. (2016) mainitsevat omassa tekstissään sosiaalistamiseksi, joka osoittaa, että ikätoverit vaikuttavat toistensa käytökseen niin että heistä tulee enemmän samankaltaisia ajan myötä. Yhteys antisosiaalisiin ikätovereihin voi lisätä yksilön omaa aggressiivista käytöstä ja asenteita. Aggression sosialisointi nuorten keskuudessa voi tulla esille poikkeuskäyttäytymisessä. Ilmiössä, jossa ikätoverit vahvistavat antisosiaalisia asenteita ja käytöstä positiivisilla reaktioilla kuten nauramisella. Tätä käytösmallia voi esiintyä myös silloin kun nuoret pelaavat väkivaltaisia videopelejä.

Kyselyn viimeisessä kysymyksessä, ”Koen että sosiaalisessa mediassa esiintyvällä väkivallalla on vaikutusta henkiseen hyvinvointiini”, 50 % vastaajista oli täysin eri mieltä väittämän kanssa. 50 % vastaajista asettui janan ala-, ja keskivaiheille. Tästä voisi tehdä päätelmän, että vaikka osalla nuorista onkin kokemus, että väkivallalla sosiaalisessa mediassa ei olisi mitään vaikutusta heidän henkiseen hyvinvointiinsa, silti noin puolet vastanneista vastasi, että sosiaalisen median sisältämällä väkivallalla voisi olla jonkinasteista vaikutusta nuorten henkiseen hyvinvointiin edes jollain asteella. Kuten Anderson ym. (2017) tuovat esille omassa tekstissään, median vaikutuksesta aggressiiviseen käyttäytymiseen on käyty paljon väittelyä kuten myös tieteellistä väittelyä. Suuri osa media tutkijoita, lastenlääkäreitä ja kaikki suurimmat tieteellisten paneelien raporteista ovat kuitenkin samaa mieltä asiasta: Todisteet hyvin pohjustetuista oletuksista sen suhteen, että väkivaltainen mediasisältö on yhteydessä väkivaltaiseen ja aggressiiviseen käytökseen on runsaampi ja vakuuttavampi, kuin harvat vastakkaiset tutkimukset.

Tuloksia tarkastellessa voi pohtia, voiko nuorilla olla osatekijöitä, jotka vaikuttavat osittain nuorten antamiin vastauksiin. Sosiaalinen media ja siihen liittyvä maailma ovat syvästi osa nuoria ja heidän identiteettiään, joten siihen liittyvä suojelunhalu voi myös osittain lieventää tai kaunistella nuorten antamia vastauksia. Vastauksiin voi mahdollisesti myös osaltaan vaikuttaa se, että tämänkaltainen sisältö on sosiaalisen median sovellusten sisällä niin arkipäiväistä ja joissain kohdin niin heikosti havaittavissa etteivät nuoret kiinnitä siihen mitään huomiota, tai ovat jo tottuneet tämänkaltaisen sisällön ilmaantumiseen sosiaalisen median alustoilla. Vastausten laatuun voi myös vaikuttaa nuoren oma

mielenkiinto tutkimuskyselyä ja sen aihepiiriä kohtaan. Vastausvaihtoehto ”en tiedä”, voi olla nuorelle helppo vastata silloin, kun kyselyn kysymyksiä ei kiinnosta tai jaksaa pohtia sen pidempään, vaan kysely halutaan suorittaa nopeasti loppuun. Lapset ja nuoret ovat nykypäivänä hyvin viisaita ja sopeutuvaisia. Heillä on myös käytössään yhä nuoremmalta iältä lähtien monipuolisempaa teknologiaa kuin vanhemmilla ikäpolvilla on koskaan ollut saatavilla. Tämä on omalta osaltaan hyvä, että huono asia, sillä vaikka nuoret saavat nopeammin ja laajemmin tietoa asioista, tarkoittaa se myös sitä, että he myös ovat mahdollisesti haitallisen sisällön vaikutuksille alttiimpia jo nuoremmasta iästä lähtien. Tämä voi osittain selittää väkivaltaiseen sisältöön tottumisen. Nuoret voivat myös osata käsitellä kokemiaan ja näkemiään asioita paremmin kuin edeltävät sukupolvet. Mielestäni kuitenkin tuloksia tarkastellessa on selvää, että nuoret reagoivat väkivaltaiseen sisältöön sosiaalisessa mediassa ja tällä on olemassa jotain merkitystä nuorten henkiseen hyvinvointiin. Se kuinka merkittäviä tai pysyviä nämä vaikutukset ovat, on kuitenkin vaikea arvioida yhden kyselyn perusteella ja se vaatisi myös kausaalisia tutkimuksia asian tiimoilta.

7.2 Opinnäytetyön luotettavuus ja eettisyys

Lasten ja nuorten parissa tehtyihin tutkimuksiin liittyy monia eettisiä kysymyksiä ja pohdintoja. Yleiset eettiset periaatteet pätevät niin aikuisille kuin nuorille tehtyissä tutkimuksissa. Kuitenkin lapsilla ja nuorilla on erityisasema tutkimuskohteina. Nuoria on hankala pitää ”täysivaltaisina” tutkimuskohteina, ja tutkijoilla on aiheeseen liittyvissä kyselyissä ja keskusteluissa toistuvasti tieteenalasta riippumatta noussut esille pohdinta siitä, ”kenen suulla” tutkimuksiin vastaaminen nuorilla todellisuudessa tapahtuu. Nykypäivänä lapset ja nuoret halutaan nähdä kykenevinä ihmisinä, joilla on kyky vaikuttaa ja sitä pyritään myös rohkaimaan. Sitten taas toisaalta, lapset ja nuoret nähdään myös rakenteellisesti haavoittuvina ja suojelua tarvitsevinä, joka luo tietynlaisen ristiriidan osallistumiskohteen kanssa. (Lagström, Pösö, Rautanen & Vehkalahti, 2010. 15–17)

Reliabiliteetti ja Validiteetti muodostavat tutkimuksen kokonaisluotettavuuden. Luotettavuus on hyvää silloin, kun mittaamisessa ei ole paljoa satunnaisvirheitä ja tutkimuksen otanta edustaa perusjoukkoa. Systemaattiset virheet voivat joutua osallistujien vähäisestä määrästä tai siitä että vastaajat syystä tai toisesta vastaavat epärehellisesti esitettyihin kysymyksiin., kuten valehtelemalla, kaunistelemalla tai vähättelemällä (Vilka.2007. 152–153.)

Kyselylomakkeen huonoja puolia voivat olla vastaajien kysymysten ymmärrys sekä tulkinta, heidän tietonsa kyselyn aiheesta, vastaajat eivät paneudu tosisaan kyselyn vakavuuteen tai mahdollinen vastauskato. (Hirsjärvi, Remes & Sajaavaara 2009, 195,199,200.)

Tutkimuksesta on toimitettu koteihin saatekirje, jossa kuvataan tutkimuksen luonne sekä mitä sillä halutaan selvittää. Saatekirjeessä on korostettu, että tutkimusta varten teetetty kysely perustuu vapaaehtoisuuteen ja että kyselyssä esitetyt kysymykset eivät vaadi henkilökohtaisten tietojen jakamista. Kysely on teetetty anonymisti ja kyselyssä saatuja tuloksia on käytetty vain siihen mihin on saatekirjeessä jo etukäteen kerrottu. Kyselyt ja niiden tulokset on poistettu heti kun ne on saatu dokumentoitua tutkimukseen, eikä niitä luovuteta eteenpäin kolmansille osapuolille. Kyselyjen vastauksia käsitellään luottamuksellisesti. Kyselyyn osallistuvia oppilaitoksia ei mainita, vaan kyselyn otantamäärä ilmoitetaan alueellisesti niin, että tunnistamisvaaraa ei ole edes oppilaitoksen perusteella. Kysymysten vastaukset on käsitelty luottamuksella ja siirretty todenmukaisesti vastausten perusteella tutkimukseen niitä millään tavalla muuttamatta. Tutkimuksen sisältö ja kysely on toimitettu eteenpäin toimeksiantajille ennakkoon katsottaviksi sekä hyväksyttäväksi.

Kirjallisuuskatsauksessa on tuotu esille lähdeviitteillä muiden tutkijoiden tuoma tutkimustieto. Tutkimuksellisen opinnäytetyön suunnitelmassa selvitetään tutkimuksen luotettavuus menetelmäkirjallisuutta hyödyntäen.

Tutkimusraporttiin voi kirjoittaa vain sellaisia asioita, joilla ei rikota tutkittaville tehtyä vaitiolo- ja luottamuksellisuuslupausta. Hyvän tieteen käytäntöjen mukaan tutkittavat yksilöt, ryhmät ja paikkakunnat pysyvät tuntemattomina. Tutkijan täytyy myös välttää tutkimustulosten julkaisussa, ettei hän loukkaa, mustamaalaa,

tyypittele tai halvenna tutkimuskohteita. Toisen työn kunnioittaminen kuuluu myös hyviin tapoihin. Ulkopuolisia lähteitä tulee käyttää asianmukaisesti ja ne merkitään lähteisiin. Toisen työn tuloksia täytyy selostaa kunnioittavasti ja sitä ei saa vääristellä tai vähätellä. (Vilka, 2015.)

Suostumuksellisuus on tärkeä osa tutkimusta, kuin myös luottamuksellisuus. Tutkimus ei saa hankaloittaa, tai sen tulokset vahingoittaa siihen osallistuvia nuoria. Kysymys siitä, kuka suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta lopulta antaa on tärkeä, sillä se voi vaikuttaa merkittävästi anonyymisti sensitiivisiin aiheisiin kuten päihteidenkäyttö rikollisuus ynnä muiden liittyvien tutkimusten tekemiseen, joiden tulokset ovat kuitenkin myös yhteiskunnallisesti merkittäviä. Myös tutkimuksen toteuttaminen jossain lapsuuden ja nuoruuden instituutiossa, voi tuoda tutkimukseen oman ulottuvuutensa, sillä se voi osaltaan vaikuttaa nuoren antamiin vastauksiin kyseisen instituution määrittelemien käsitteiden ja rajojen kautta. (Lagström ym., 2010. 15–17.)

7.4 Ammatillisen kasvu ja opinnäytetyöprosessi

Ryhdyin tekemään opinnäytetyötä vuonna 2021. Halusin toteuttaa opinnäytetyön yksin, sillä koin tämän antavan minulle paljon enemmän vapautta luovuuden sekä aikataulujen suhteen. Aiheen keksin melko pian. Idea tuli minulle seurattuani jo jonkin aikaa mediassa esiintyviä uutisia sosiaalisen median sisältämän väkivallan lieveilmiöistä kuten loukkaantumisista tai väkivaltaisuuksista. Päätin, että haluan tehdä kyselyn nuorille, kuinka paljon he näkevät sosiaalisessa mediassa väkivaltaa ja onko sen näkemisellä mitään merkitystä heidän hyvinvointiinsa. Tein suunnitelman melko pian ja sain tämän hyväksytyksi. Samalla lähetin myös sähköpostia Joensuun perusopetukseen, jotta voisin tehdä kyselyn kouluissa, sillä se tuntui kaikkein luontevimmalta tavalta tavoittaa nuoret osallistumaan kyselyyn. Tein kyselypohjasta hahmotelman, joka alussa oli melko pitkä ja laaja. Opettajaohjaajien avulla sain karsittua ja yksinkertaistettua kysymyspohjaa lopulliseen muotoonsa. Tein kyselylomakkeella muutamia testauksia, joissa kyselin nuorilta kyselyn ymmärrettävyyttä ja selkeyttä sekä tein

muutoksia heidän sanojensa pohjalta, esimerkiksi muuttamalla kysymyksiä enemmän nuorille ymmärrettävään muotoon.

Teoriapohjan kirjoitus vei pisimmän ajan opinnäytetyöstä, ja työstin sitä melkein vuoden. Kun sain teoriapohjan valmiiksi ja hyväksynnän jatkaa eteenpäin ohjaajiltani, lähetin saatekirjeet ja kyselylupalomakkeet koululle toimitettavaksi eteenpäin oppilaiden vanhemmille. Lupalomake muotoiltiin niin, että opettajaan ollaan yhteydessä vain, jos nuori ei saa osallistua kyselyyn. Näin vähennettiin myös opettajalle mahdollisesti tulevan viestitulvan määrää. Kun kysely oli saatettu valmiiksi ja loppuun, oli tulosten siirtäminen opinnäytetyöpohjaan melko vaivatonta ja nopeaa. Tästä eteenpäin opinnäytetyön loppuunsaattaminen sujui paljon nopeammin kuin teoriaosuuden luominen. Opinnäytetyön tekeminen prosessina on ollut hyvin opettavainen kokemus. Omaan tutkimusaiheeseen tutustuminen ja syventyminen on ollut hyvin mielenkiintoista. Se, että tähän aiheeseen on olemassa henkilökohtainen mielenkiinto, on auttanut opinnäytetyön tekemisessä ja eteenpäinviemisessä. Olen oppinut tutkimuksen laatimisesta, raportoinnista ja arvioinnista paljon opinnäytetyöprosessin aikana.

7.5 Jatkotutkimusmahdollisuudet

Aihealueina nuorten kohtaama väkivalta sekä sosiaalinen media ovat niin laajoja, ettei niiden sisältämiä ongelmakohtia voida selvittää yhden kyselytutkimuksen perusteella. Jo tähän opinnäytetyöhön tehty kysely oli vaikea pitää mahdollisimman suppeana, jotta se keskittyisi kunnolla tutkimuskysymyksissä esitettyihin tutkimusongelmiin. Vaikka tutkimuksia sosiaalisen median sisältämästä väkivallasta ja sen vaikutuksista lapsiin on tehty muissa maissa, Suomessa niitä on tehty verrattain vähän. Aihepiiristä varmasti löytyy jatkotutkimusaiheita niin sosiaali-, kuin sairaanhoitajatyöhönkin. Aihetta voisi myös tutkia lapsia hoitavien ja lasten kanssa työskentelevien näkökulmasta. Tutkimuksen voisi myös toistaa samalla aiheella mutta laajemmassa mittakaavassa, näin saataisiin laajempi näkemys nuorten kokemuksista väkivallasta sosiaalisessa mediassa, ja tulokset vastaisivat paremmin otantaryhmän keskiarvoja

Lähteet

- Anderson, C. A. ym. 2017. Screen Violence and Youth Behavior. American Academy of Pediatrics. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29093050/>. 22.3.2021.
- Anttila, A-H., Melin H.& Räsänen P. 2005. s.90. Tutkimusmenetelmien pyörteissä- sosiaalitutkimuksen lähtökohdat ja valinnat. Jyväskylä: PS kustannus.
- Craig, W. ym., 2020. Social Media Use and Cyber-Bullying: A Cross-National Analysis of Young People in 42 Countries. Journal of Adolescent Health. [https://www.jahonline.org/article/S1054-139X\(20\)30107-5/fulltext](https://www.jahonline.org/article/S1054-139X(20)30107-5/fulltext). 11.2.2021.
- Duncombe, C. 2020. Social media and the visibility of horrific violence. International Affairs, 96(3), 627–628. Oxford academic. 8.2.2021.
- Gallimberti, L. ym. 2016. 40(5): 594-603. Problematic Use of Video Games and Substance Abuse in Early Adolescence: A Cross-sectional Study. American Journal of Health Behavior. Academic Search Premier (EBSCOhost). 8.2.2021
- Hadijpanayis, A. ym. 2019 Journal of Pediatrics. Social media and children: what is the paediatrician's role? Academic Search Premier (EBSCOhost). 5.2.2021.
- Haravuori, H. ym. 2017. s.13,15,16 Mielenterveys- ja päihdetyön menetelmät opiskeluterveydenhuollossa. THL. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-722-0>. 19.2.2021.
- Heikkilä, A, Jokinen P & Nurmela T. 2008. 21. Tutkiva kehittäminen- Avaimia tutkimus- ja kehittämishankkeisiin terveysalalla. Helsinki: WSOY op- pimateriaalit Oy.
- Hirsjärvi, S., Remes P. & Sajavaara P. 2009. s.195,199,200. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Huovinen, S. 2007. S. 19–67. Lapsille haitalliset sisällöt ja uudet sääntelymahdollisuudet. Helsingin Sanomain Säätiö. https://www.hssaatio.fi/images/stories/tiedostot/Vuosikirja_2006_pdf.pdf. 19.4.2021.
- Istanbulin sopimus SopS 53/2015. Euroopan neuvoston yleissopimus naiseen kohdistuvan väkivallan ja perheväkivallan ehkäisemisestä ja torjumisesta. https://www.finlex.fi/fi/sopimukset/sopsteksti/2015/20150053/20150053_2. 19.2.2021.
- Kankkunen, P. & Vehviläinen K.-J. 2013. 104. Tutkimus hoitotieteessä. Helsinki: SanomaPro.
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. (a) Elokuvien ikäraja- ja sisältösymbolit. <https://kavi.fi/ikarajat/yleistieto/symbolit/>. 19.4.2021.
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. (b) Tietoa pelien ikärajoista. <https://kavi.fi/ikarajat/yleistieto/pegi/>. 19.4.2021.
- Korpilahti, U. ym. 2019. s140-141,153–154. Väkivallaton lapsuus. toimenpidesuunnitelma lapsiin kohdistuvan väkivallan ehkäisystä Sosiaali- ja terveysministeriö. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2019:27. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-00-4123-6>. 19.2.2021.
- Kuvaohjelmanlaki710/2010 6 § 15§ <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2011/20110710>. 26.9.2021.

- Lagström, H., Pösö T., Rutanen N. & Vehkalahti K. 2010. Lasten ja nuorten tutkimuksen etiikka. Nuorisotutkimusseura ry. Helsinki: Yliopistopaino.
- Laitinen, H-L, Valoaho S. & Kylmälahti M. 2018. s. 5–8. Lasten ja nuorten kokemus seksuaalinen häirintä ja siihen liittyvä kiusaaminen digitaalisessa mediassa. Pelastakaa Lapset ry. https://s3-eu-west1.amazonaws.com/pelastakaa/raportit/2018/08/31131602/Sexting_raportti_web-00pdf. 29.11.2021
- Laki naisten ja miesten välisestä tasa-arvosta 609/1986 7 §.
<https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1986/19860609>. 2.8.2021
- Lastensuojelulaki 2007/417 24§.
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417>. 28.4.2021.
- Mäki, P. ym. 2017. s. 137–138. Terveystarkastukset lastenneuvolassa ja koulu-terveydenhuollossa: Menetelmäkäsikirja. THL.
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-964-4>. 7.9.2021.
- Nuorten mielenterveystalo.fi. Häiriöt ja Ongelmat. Peliongelmat.
https://www.mielenterveystalo.fi/nuoret/tietoa_mielenterveydesta/nuorten_mielenterveysongelmat/Pages/peliongelmat.aspx. 28.5.2021
- Paavonen, J. 2016. Media riskitekijänä. Kustannus Oy Duodecim.
https://www.oppiportti.fi/op/ljn00309/do?p_haku=media#q=media. 20.4.2021.
- Rahja, R. Nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. 2013. s. 4–6. Mediakasvatusseura ry. http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/nuorten_mediamaailma_pahkinankuoressa1.pdf. 9.2.2021.
- Rikoslaki 1889/39 20–21 luku.8§.
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001>. 24.2.2021.
- Sosiaali- ja terveysministeriö. 2004. s.207–209. Lastenneuvola lapsiperheiden tukena: Opas työntekijöille <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201504227303>. 24.2.2021.
- Talpur, B. A. & O’Sullivan D. 2020. Cyberbullying severity detection: A machine learning approach. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0240924>. 6.4.2021.
- Terveystarkastuslaki 1326/2010
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2010/20101326>. 19.2.2021.
- Tietoarkisto. Aineiston dokumentointi ja raportointi.
<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/raportointi/raportointi/>. 10.10.2022.
- Valtionsopimukset 53/2015
<https://www.finlex.fi/fi/sopimukset/sopsteksti/2015/20150053#idm4523781631155>. 19.2.2021.
- Vilka, H. 2015. s. 94,152–153, 164–165. Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Waddell, T. ym. 2019. s.689-699. When Media Violence Awakens our Better Nature: The Effect of Unpleasant Violence on Reactivity toward and Enjoyment of Media Violence. Academic Search Premier (EBSCOhost). 19.4.2021

- Willoughby, M. 2019. s.134 A review of the risks associated with children and young people's social media use and the implications for social work practice. *Journal of Social Work Practice*, 33(2). Academic Search Premier (EBSCOhost). 20.4.2021.
- Yleissopimus lapsen oikeuksista 60/1991. 24. artikla.
<https://www.finlex.fi/fi/sopimukset/sopsteksti/1991/19910060#idp447105632>. 19.2.2021.
- Zagorscak, P. ym. 2019. s. 908-909. Efficacy of Cyberbullying Prevention on Somatic Symptoms—Randomized Controlled Trial Applying a Reasoned Action Approach. *Journal of Research on Adolescence* (Wiley-Blackwell), 29(4). Academic Search Premier (EBSCOhost). 19.4.2021

Väkivalta sosiaalisessa mediassa- kysely 8.luokan opiskelijoille

Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (*)

1. Sukupuoli *

- Poika
 Tyttö
 Muu

2. Käytössä olevat älylaitteet *

- Tietokone
 Älypuhelin
 Tabletti/ iPad
 Minulla ei ole käytössäni älylaitteita

3. Älylaitteilla käytössäni olevat sovellukset *

- Facebook
 Instagram
 Tiktok
 Snapchat
 Twitter
 Youtube
 En käytä mitään näistä sovelluksista

4. Näetkö käyttämässäsi sovelluksissa väkivaltaista sisältöä? *

- Kyllä
 Ei
 En osaa sanoa

5. Näkemässäni sisällössä esiintyy *

- Fyysistä väkivaltaa
 Henkistä väkivaltaa
 Seksuaalista väkivaltaa
 Omaisuuden tai materian rikkomista/tuhoamista
 En osaa sanoa
 En näe väkivaltaista sisältöä lainkaan

6. Kuinka usein näet käyttämässäsi sovelluksissa väkivaltaista sisältöä? *

- Päivittäin
 Viikoittain
 Kuukausittain
 En osaa sanoa
 En näe lainkaan väkivaltaista sisältöä

7. Vanhempani tietävät millaista väkivaltaista sisältöä käyttämässäni sovelluksissa on? *

- Kyllä
 Ei
 En osaa sanoa

8. Sosiaalisessa mediassa näkemäni väkivaltainen sisältö on aiheuttanut minulle ahdistusta *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

9. Olen nähnyt sosiaalisessa mediassa väkivaltaista sisältöä jota en olisi halunnut nähdä *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

10. Minun on ollut vaikea saada näkemääni väkivaltaista materiaalia pois mielestä

Täysin eri mieltä * 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

11. Näkemäni väkivaltainen sisältö on tuntunut minusta pahalta *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

12. Koen, että runsas väkivaltaisen sisällön näkeminen on aiheuttanut minussa empatiantunteen vähenemistä

*

Empatia tarkoittaa kykyä ymmärtää mitä toinen ihminen kokee tämän näkökulmasta, eli itsensä asettamista toisen henkilön asemaan

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

13. Koen että väkivaltaisen sisällön näkeminen ei vaikuta minuun millään tavalla *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

14. Koen väkivaltaa sisältävän sisällön katsomisen viihdyttävänä *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

15. Sosiaalisessa mediassa nähty väkivaltainen sisältö yllyttää väkivaltaisiin tekoihin myös tosielämässä *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

16. Haluaisin että väkivaltaista sisältöä ei näkyisi käyttämissäni sovelluksissa *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

17. Käyttämieni sovellusten pitäisi suodattaa paremmin väkivaltaista sisältöä *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

18. Koen että väkivaltainen sisältö on hyväksyttävämpää, koska sitä esiintyy sovelluksessa *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

19. Väkivaltaa ihannoidaan sosiaalisessa mediassa *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä

20. Olen nähnyt sosiaalisessa mediassa haasteita joiden tarkoituksena on satuttaa itseään tai muita *

- Kyllä
 Ei
 En osaa sanoa

21. Olen itse suorittanut sosiaalisen median haasteita joiden tarkoituksena on satuttaa itseään tai muita. *

- Kyllä
 Ei
 En osaa sanoa

22. Koen että sosiaalisessa mediassa esiintyvällä väkivallalla on vaikutusta henkiseen hyvinvointiini *

Täysin eri mieltä 1 2 3 4 5 Täysin samaa mieltä