

Medianuoruus – opas aikuisille

Sisällys

Johdanto.....	2
Mediataidot	4
1 Kriittiset mediataidot digitaalisella aikakaudella	4
2 Julkista vai yksityistä?.....	8
3 Onko teknologia neutraalia?	11
Aktiivinen mediakansalaisuus	15
4 Mediakasvatuksella tuetaan nuorten osallisuutta	15
5 Digi kuuluu kaikille	19
Digihyvintointi.....	21
6 Nuoren sosiaalinen elämä on somessa	22
7 Kiusaaminen verkossa satuttaa syvälle.....	24
8 Kaikki pelaa!.....	28
9 Minäkuva ja seksuaalisuus mediassa.....	32
Sanasto	35
Lukuvinkkejä ja materiaaleja mediakasvatukseen.....	38

Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2019

Tuottanut: Mediakasvatusseura ry.

Kirjoittajat: Anna Takala ja Sara Takala

Julkaisua on tukenut opetus- ja kulttuuriministeriö

Johdanto

Puhelimen herätyskello herättää aamulla. Vilkaistu kavereiden kuulumisiin: Whatsapp-viestit, Instagram-stoorit ja snäpit, suosikki-tubettajan uusi video. Ehkä kurkistus uutisiin. Koulumatkalla musiikkia Spotifystä, lisää viestittelyä, snäppäilyä ja Instagram-stooreja. Koulussa keskustellaan Yhdysvaltojen vaaleista. Nopea tsekkaus netistä, mistä oikein on kyse. Illalla tekisi mieli leipoa jotain, inspiraatiota löytyy Youtubesta. Sen jälkeen vielä lempisarjaa Netflixistä tai pelaamista.

Some, pelit ja muut sovellukset ovat tärkeä osa nuorten arkea. Vuoden 1995 jälkeen syntyneistä nuorista puhutaan Z-sukupolvena. Heidän kasvu- ja toimintaympäristönsä poikkeaa ratkaisevasti aiempien sukupolvien kokemuksista ja kasvuympäristöistä, sillä Z-sukupolven kokemusmaailmasta puuttuu aika ennen internetiä.

Koska medially on yhä merkityksellisempi rooli arjessa ja yhteiskunnassa, on nuorten – ja toki myös aikuisten – tärkeä oppia ymmärtämään, miten media toimii ja kuinka sen vaikutus näkyy elämässämme. Millainen on median toimintalogiikka? Millaisia vaikutuskeinoja mediassa hyödynnetään, ja miten omaa ääntään voi saada kuuluviin mediassa? Millaisia ansaintamalleja mediatoimintaan liittyy? Miten itse käytän mediaa ja millainen on mediasuhteeni? Muun muassa näiden kysymysten kysyminen – ja niihin vastausten etsiminen – on mediakasvatusta.

Kun teknologia ympärillämme muuttuu vauhdilla ja nuorten puhe vilisee sanoja, joita ei ymmärrä, voi mediakasvatus tuntua paikoin vaikealta. On kuitenkin hyvä muistaa, että mediakasvattajalta ei edellytetä jokaisen uuden sovelluksen hallitsemista. Mediakasvattajana pääsee pitkälle aikuisen ymmärryksellä ja suhteellisuudentajulla sekä keskustelemalla asioista yhdessä nuorten kanssa.

Loppujen lopuksi mediakasvatuksen tavoitteet ovatkin aika yksinkertaisia: pyrkimys on vahvistaa nuorten tarvitsemia mediataitoja, jotta nuori voi kasvaa vastuulliseksi ja hyvinvoivaksi (media)yhteiskunnan jäseneksi. Samalla on mahdollisuus tasoittaa eroja, jotka voivat johtua esimerkiksi nuoren kotitaustasta tai kielitaidosta.

Tämän julkaisun tarkoituksena on auttaa nuorten kanssa työskenteleviä keskustelemaan, ottamaan selvää ja suhteuttamaan ajankohtaisia nuoriin ja mediaan liittyviä ilmiöitä – siis toimimaan mediakasvattajina. Julkaisussa käsiteltäviksi aihepiireiksi on pyritty valitsemaan sellaisia nuoriin ja mediaan liittyviä aiheita, jotka todennäköisesti

mietityttävät monia kasvattajia. Julkaisua varten on haastateltu median ja mediakasvatuksen asiantuntijoita sekä nuoria.

Jokaisessa luvussa käsitellään ensin aihetta yleistajuisesti ja annetaan sen jälkeen konkreettisia vinkkejä siihen, miten aihepiiriä voi käsitellä yhdessä nuorten kanssa. Julkaisun voi siis joko lukea kannesta kanteen tai sitten poimia sieltä ne asiat, jotka itseä askarruttavat ja kiinnostavat eniten.

Julkaisun lopusta löytyy sanasto, jossa on selitetty joitain keskeisiä mediaailmiöitä ja -termejä. Julkaisun loppuun on myös koottu lukuvinkkejä niille, jotka haluavat vielä paneutua syvemmin johonkin mediakasvatuksen aihealueeseen.

Luvussa 4 toimittaja **Ina Mikkola** antaa vinkkejä nuorten mediavaikuttamisen tueksi. Hän käskää tiivistämään nuorten sanoman yhteen ydinviestiin. Tämän julkaisun ydinviesti voisi olla seuraava: Älä stressaa liikaa siitä, oletko mediakasvattaja. Riittää, että olet kasvattaja: aikuinen, joka on läsnä, joka on kiinnostunut nuorten asioista ja joka on valmis ottamaan asioista selvää. Sillä pääsee pitkälle.

Toivotamme onnea ja oivalluksen hetkiä mediakasvatuksen parissa!

Medianuoruus-työryhmä:

Anna Takala, Sara Takala, Emmi Huhtanen ja Sonja Hernesniemi

Kiitokset:

Katriina Bildjuschkin, Pauliina Grönholm, Juha Herkman, Hannu Häikiö, Sanna Lappalainen, Linda Liukas, Janne Matikainen, Mikko Meriläinen, Ina Mikkola, Päivi Rasi, Minna Saariketo, Minttu Salminen, Jaana Sanaksenaho, Suvi Uski

Aino, Lisbet, Onni ja Veeti Vaskivuoren lukiosta

Liisa, Miko, Sampo ja Veera Hiidenkiven peruskoulusta

Mediataidot

1 Kriittiset mediataidot digitaalisella aikakaudella

Miksi talousuutisessa haastatellaan taas valkoista miesasiantuntijaa? Entä miksi tubettajan paidassa näkyy isolla vaatemerkin logo? Miksi Spotify suosittelee minulle tätä kappaletta?

Muun muassa näiden kysymysten esittäminen kuuluu tämän päivän kriittisiin mediataitoihin.

“Tärkeää on se, että ymmärtää erilaisia mediasisältöjä ja osaa laittaa ne johonkin kontekstiin. Ymmärtää, että kaikilla mediatuotteilla on omat tarkoituksensa ja osaa arvottaa mediatuotteet suhteessa niin”, summaa toimittaja ja mediakasvattaja **Pauliina Grönholm**.

Valkoinen miesasiantuntija on todennäköisesti valikoitunut haastateltavaksi, koska nimi on juolahtanut toimittajalle ensimmäisenä mieleen eikä toimittajalla ole ollut aikaa tai kiinnostusta etsiä toista haastateltavaa. Tubettajalla saattaa olla käynnissä yhteistyö kyseisen vaatemerkin kanssa. Spotifyn suositukset puolestaan perustuvat algoritmiin, joka arvioi, mistä musiikista kyseinen käyttäjä saattaisi olla kiinnostunut.

Kysele ja ihmettele

Voidakseen yrittää ymmärtää erilaisten medioiden toimintalogiikkaa, ei tarvitse sukeltaa syvälle mediatalouden syövereihin, opiskella mediatutkimuksen teoriaa tai opetella koodaamaan. Riittää, kunhan osaa esittää kysymyksiä, sellaisia kuin:

- Keiden ääni mediassa kuuluu? Keiden ei kuulu?
- Miksi on valittu juuri tämä sana tai kuva tai kuvakulma?
- Mitä tunteita media tai mediatuote herättää ja miksi?
- Miten media tai mediasisältö pyrkii vaikuttamaan?

- Minkälaiset konventiot, eli tuottamisen tavat, ovat vaikuttaneet mediasisältöön? Uutisessa on esimerkiksi erilaiset tuottamisen tavat kuin tubettajan videossa.

Kriittisyyttä ei pidä rajata vain tuntemattomien ja julkisuuden henkilöiden julkaisemiin mediatuotteisiin. Joskus myös oman lähipiirin julkaisemiin sisältöihin kannattaa suhtautua kriittisesti.

“Kriittisyys ei kuitenkaan tarkoita sitä, että joka ikinen mediasisältö pitäisi analysoida erikseen tai että kaikkea pitäisi epäillä koko ajan. Oleellista on, että on tietoinen siitä, että taustalla on joukko erilaisia valintoja”, Grönholm sanoo.

Auta hahmottamaan kokonaisuuksia

Mediakenttä ja tapamme käyttää mediaa on pirstaloitunut. Se tekee kokonaisuuksien hahmottamisesta hankalaa. Jos samasta aiheesta näkee ohimennen otsikon uutissivustolla, kaverin viestin Whatsappissa ja julkaisun Instagramissa, voi olla hankala ymmärtää, mistä oikeastaan on kyse.

Tällaisissa tilanteissa mediakasvattaja voi lähteä rakentamaan kokonaiskuvaa yhdessä nuoren kanssa. Ilmiötä voi pohtia yhdessä kysymällä esimerkiksi, mihin yksittäinen some-postaus tai uutisteksti liittyy ja miksi siitä keskustellaan. Lisäksi voi tutkia, miten aihetta käsitellään erilaisissa medioissa.

Nuoret oppivat monia mediataitoja myös huomaamattaan, kun he tekevät itse omia mediasisältöjä. Siihen, miten nuorten omaa tekemistä voi hyödyntää osana mediakasvatusta, paneudutaan tarkemmin luvussa 4.

Median valta ja vastuu

Kun puhutaan mediasta, puhutaan myös vallasta ja vastuusta. Suuryrityksillä on yhä suurempi rooli arkisessa mediaympäristössämme: Googlelta löytyy hakukonetta, käyttöjärjestelmää ja karttapalvelua. Facebook omistaa Instagramin ja Whatsappin. Isot yritykset käyttävät arjessamme suurta valtaa. Ne vaikuttavat muun muassa ajankäyttöömme ja sosiaalisiin suhteisiimme.

Valtaan liittyy kysymys vastuusta. Mediakentällä journalismilla on perinteisesti nähty olevan vastuullisen toimijan rooli. Journalismin itsesääntely perustuu Julkisen sanan neuvostoon ja Journalistin ohjeisiin. Myös mainonnalla on oma itsesääntelynsä. Televisio- ja radiotoimintaa on alusta asti pyritty sääntelemään esimerkiksi ikärajoilla ja

kanavaluvilla. Sosiaalinen media on puolestaan niin uusi, että sen kohdalla sääntely on vielä lapsen kengissä.

Samalla kun mediakenttä on muuttunut nopeasti, on esiin noussut muun muassa yksityisyydensuojaan ja tietoturvaan liittyviä kysymyksiä. Julkisessa keskustelussa vastuuta yksityisyydensuojasta ja tietoturvasta on vieritetty herkästi yksilöille, hieman samaan tapaan kuin ilmastonmuutoskeskustelun alkuaikoina: kuluttajien pitäisi jaksaa lukea monimutkaiset käyttöehdot, kuluttajien pitäisi olla kriittisiä, kuluttajien pitäisi kontrolloida omaa median käyttöään. On kuitenkin paikallaan kysyä, missä on median ja teknologiateollisuuden vastuu. Minkälainen vastuu Facebookilla on siellä julkaistusta sisällöstä? Tai Googella siitä, millä perusteella se näyttää hakutuloksia?

Vinkit: Kriittisen median käyttäjän muistilista

Haista raha.

Erilaisilla medioilla on erilainen ansaintalogiikka, mutta lopulta kaiken takana on raha. Maksuttomat palvelut ovat harvoin ilmaisia ja usein maksuvälineenä ovat käyttäjän omat tiedot. Journalismissa mainosmyyntiin vaikuttavat kävijäluvut, minkä takia käyttäjämääriä seurataan tarkasti. Myös julkisrahoitteinen media, kuten Yle, on jossain määrin riippuvainen katsoja- ja kävijämääristä. Tällä on vaikutusta esimerkiksi aihevalintoihin ja otsikoihin. Tubettajat ja bloggaajat taas saavat rahaa muun muassa erilaisista yhteistyösopimuksista.

Keskustelkaa nuorten kanssa näistä:

- Mistä nuorten käyttämät mediat saavat rahansa?
- Miten median ansaintalogiikka vaikuttaa mediaan ja sen sisältöihin?

Tutustu teknologiaan.

Median käytössä keskeisessä roolissa ovat algoritmit, jotka päättävät esimerkiksi, mitä kappaletta Spotify seuraavaksi suosittelee, minkälaisia päivityksiä Facebook nostaa näkyviin uutisvirrassa tai minkälaisia hakutuloksia Google näyttää.

Testaa tätä:

- Kokeilkaa yhdessä nuorten kanssa, millaisia erilaisia hakutuloksia saatte Googlessa erilaisilla hakusanayhdistelmillä, rajaamalla hakua tiettyyn aikaan tai tietyille

sivustoille tai tekemällä haun yksityisessä näkymässä.

Tarkista faktat.

Jos se on liian hyvää ollakseen totta, se ei useimmiten ole totta. Tämä nyrkkisääntö on hyvä pitää mielessä, jos törmää johonkin liian uskomattoman tuntuiseen juttuun. Kaikkia vastaan tulevia faktoja ei tietenkään voi lähteä tarkistamaan, mutta sillä, että kiinnittää huomiota muun muassa julkaisun lähteisiin, pääsee jo pitkälle.

Kysy nuorilta ainakin nämä:

- Mistä tieto on peräisin? Kuka sen on alunperin julkaissut?
- Missä tieto on julkaistu? Onko sivusto luotettava? Onko julkaisun takana joku taho vai yksittäinen henkilö?
- Minkälaisesta mediasisällöstä on kyse? Onko se mainos, journalismia, jonkun henkilön päivitys vai jotain muuta?
- Tuntuuko tieto uskottavalta? Usein jos tieto on todella poikkeavaa, se ei myöskään pidä paikkaansa.

Näin viesti leviää mediassa

1. Yhdysvaltalainen näyttelijä Alyssa Milano twiittaa 15.10.2017: "Jos sinua on ahdisteltu seksuaalisesti, kirjoita "me too" vastaukseksi tähän twiittiin." Twiittiin tulee yhteensä 66 000 vastausta, 24 000 uudelleentwiittausta ja 52 000 tykkäystä.
2. Ihmiset jakavat twiittiä eteenpäin ja käyttävät hashtagia #metoo.
3. Algoritmi vahvistaa jo entuudestaan suosittua hashtagia #metoo. #Metoo näkyy yhä useammalle ihmiselle.
4. Yhä useampi alkaa käyttää hashtagia #metoo. Ihmiset alkavat käyttää hashtagia myös muualla sosiaalisessa mediassa, kuten Facebookissa ja Instagramissa.

5. Muu media kiinnostuu suositusta hashtagista.
6. Ihmiset jakavat #metoo:sta tehtyjä juttuja eteenpäin.

Median erilaisia ansaintamalleja

- Toimintansa käyttäjätietojen ja mainosten avulla rahoittavat esimerkiksi Facebook, Twitter, Instagram ja Snapchat.
- Käyttäjiltä perityillä maksuilla toimintansa rahoittavat esimerkiksi Spotify, Netflix, HBO ja Long Play.
- Mainostuloista rahoituksensa saavat muun muassa MTV, mainoskanavat ja tubettajat.
- Käyttäjiltä perittävillä maksuilla sekä mainostuloilla toimivat monet sanomalehdet, kuten Helsingin Sanomat, Aamulehti ja Washington Post.
- Joukkorahoituksella rahoitettiin esimerkiksi Iron Sky -elokuva.
- Julkista rahoitusta toimintaansa saavat esimerkiksi YLE, BBC ja SVT.

Haastateltavan esittely

Pauliina Grönholm on toimittaja ja mediakasvattaja. Hän on erikoistunut lapsen oikeuksiin ja osallisuuden mediassa. Grönholm kuuluu mediakasvatusosuuskunta Dadamediaan ja hänen lempimediansa on paperinen sanomalehti. "Paperilehti on edelleen hyvä käyttöliittymä. Sitä on helppo silmäillä, se on helppo jakaa aamiaispöydässä ja sitä on hyvä käyttää lasten kanssa mediakasvatuksessa, sillä se on niin konkreettinen."

2 Julkista vai yksityistä?

Sosiaalisen median käyttö perustuu ensisijaisesti jakamiselle: Mitä tein, missä ja kenen kanssa? Mitä mieltä olen jostakin asiasta?

Omien tekemisten ja ajatusten lisäksi nuoret jakavat sosiaalisessa mediassa paljon muiden tuottamaa sisältöä. Jakaminen on yksi tapa rakentaa omaa identiteettiä. Samalla tehdään rajanvetoa yksityisen ja julkisen välillä. Millaisena nuori haluaa näyttäytyä sosiaalisessa mediassa ja mitä hän haluaa jättää kertomatta?

“Se, mitä julkaisen, riippuu vähän palvelusta. Snapchat on vähän rennompi ja sinne voi laittaa pelleilyäkin. Instagramissa on sitten paljon mietitympää sisältöä.” Sampo, 9. luokka.

Nuorten sosiaalisen median käyttö on monin paikoin yksityisempää kuin aikuisten, sanoo sosiaalisen median tutkija **Janne Matikainen** Helsingin yliopistosta.

“Siirtyminen Snapchatiin ja Whatsappiin on vienyt nuorten jakamista enemmän juttelun suuntaan. Sellainen jakamisen kulttuuri, mitä Facebook ja Twitter edustavat, jossa isolle joukolle jaetaan esimerkiksi omia mielipiteitä, se on enemmän keski-ikäisten juttu.”

Valikoivaa jakamista

“Instagramissa julkaisen mun niin sanotulle julkiselle tilille sellaisia kuvia, joissa mun naama ei näy eikä mua voi tunnistaa. Ne on yleensä luontokuvia. Sitten mulla on toinen tili, joka on ihan vain mun kavereille. Sinne mä julkaisen persoonallisempia kuvia, joista mut voi tunnistaa.” Miko, 9. luokka.

Nuoret käyttävät erilaisia sosiaalisen median sovelluksia erilaisiin tarkoituksiin ja niissä saattaa olla myös erilaisia profiileja eri yleisöille. Vuorokaudessa katoavaan Instagram-tarinaa voi ladata huolettomammin sisältöä, kun taas Instagramin fiidissä eli kuvavirrassa näkyvää sisältöä valikoidaan tarkemmin. Nuoret myös lakkauttavat profiilejaan, jos siellä julkaistu sisältö alkaa tuntua lapselliselta tai vanhentuneelta.

“Omalla kaveriporukalla viestintä siirtyy entistä yksityisempiin tiloihin. Sitten taas esimerkiksi tubettajat tekevät rahaa sillä, että he jakavat asioita itsestään. Se on tiettyssä mielessä aika perinteinen jako: moni elää yksityistä elämää kaveriporukassa ja seuraa julkkiksia”, Matikainen sanoo.

“Mä en oikeastaan julkaise missään sosiaalisessa mediassa kaikkien nähtäväksi mitään. Kavereille laitan suoraan kuvia Snapchatissa ja Instagramissa direct-viestillä, mutta kaikkien nähtäväksi en julkaise mitään.” Veera, 9. luokka.

Sosiaalisessa mediassa on aina mahdollista myös se, että alunperin yksityiseksi tarkoitettu viestistä tulee julkinen.

“Esimerkiksi Whatsapp-viesti voi hyvin helposti muuttua puolijulkisesta julkiseksi, jos se lähtee leviämään laajemmalle”, Matikainen muistuttaa.

Yritykset tunkeutuvat yksityisyyden alueelle

Sen lisäksi, että jaamme vapaaehtoisesti tietoja itsestämme ystäville ja tutuille, jaamme tietojamme myös yrityksille, joiden palveluita käytämme. Googlessa on tarkka tieto hakuhistorioistamme ja Snapchat tietää, keihin pidämme yhteyttä ja missä liikumme.

Osa nykypäivän keskeisiä mediataitoja ja yleissivistystä on tietää suurinpiirtein, mitä asioita sovellukset ja medialaitteet keräävät ja keille tietoja jaetaan.

“En yleensä pidä sijaintitietoja ollenkaan päällä. Esimerkiksi Snapchatissa on se kartta, niin se on musta aika epämiellyttävä, kun ihmiset voivat siitä katsoa missä ihmiset oli ja kuinka kauan ne oli siellä. Itse pidän sen kartan pois päältä.” Liisa, 9. luokka.

Se, että tietää, miten mediayritykset omia tietoja käyttävät, on helpommin sanottu kuin tehty. Viimeaikaiset paljastukset siitä, että muun muassa Spotifyllä on ollut pääsy Facebookin viestipalvelu Messengerissä lähetettyihin viesteihin, ovat hyvä esimerkki siitä, ettei kokonaisuus tunnu olevan edes tietojamme keräävien yritysten hallussa.

Vinkit: Keskustele yksityisyydestä nuoren kanssa

- **Mitä nuori haluaa kertoa ja kenelle?**

Keskustele nuoren kanssa siitä, millaista sisältöä hän haluaa jakaa ja miksi.

Nuorella voi olla houkutus vastata tuntemattomien yhteydenottoihin sosiaalisessa mediassa. Keskustele nuoren kanssa siitä, miksi ajatus tuntemattomalta tulevaan viestiin vastaamisesta kutkuttaa ja pohtikaa, millaisia riskejä siihen voi sisältyä.

- **Mitä tietoja nuoresta kerätään?**

Pohdi yhdessä nuoren kanssa, mitä tietoja eri sovellukset keräävät. Käykää vähintään läpi se, mitkä kaikki sovellukset käyttävät paikkatietoja ja miettikää, onko paikkatietojen jakaminen tarpeellista. Myös siitä, minne kaikkialle omia henkilötietoja kannattaa jakaa, on hyvä keskustella nuoren kanssa. Toisaalta on syytä pitää mielessä myös se, että kaikki digitaaliset laitteet ja sovellukset keräävät toimintaansa varten jotain tietoja, eikä siinä välttämättä ole mitään epäilyttävää.

- **Miten nuori huomioi toisten yksityisyyden?**

Keskustele nuoren kanssa siitä, miten hän ottaa toiset huomioon sosiaalisessa mediassa. Kaverista tehtyä hassua videota ei esimerkiksi tule jakaa eteenpäin ellei siitä ole erikseen sovittu. Myös fanituksen kohteiden, kuten suosittujen tubettajien, yksityisyyttä tulee kunnioittaa.

Haastateltavien esittely

Janne Matikainen on sosiaalisen median tutkija ja dosentti Helsingin yliopistossa. Hänen suosikkiseurattavansa sosiaalisessa mediassa oli nyt jo lopetetun Pressiklubi-ohjelman toimittaja Janne Zareff Facebookissa. "Zareffin päivitykset olivat älykkäitä ja hauskoja."

Lukua varten on haastateltu myös Hiidenkiven peruskoulun 9.-luokkalaisia Sampoa, Mikoa, Veeraa ja Liisaa.

3 Onko teknologia neutraalia?

Media ja teknologia kietoutuvat tiiviisti yhteen. Käytämme mediaa erilaisilla laitteilla ja sovelluksilla. Spotify suosittelee meille kappaleita ja Netflix sarjoja käyttöhistoriamme perusteella. Googlen hakutulokset näyttävät jokaisella vähän erilaisilta. Näissä kaikissa esimerkeissä on mediasisältöjen lisäksi kyse myös teknologiasta.

Kun Netflix suosittelee seuraavaa katsottavaa sarjaa tai Instagram ehdottaa kiinnostavia seurattavia, kyse ei ole arpapelistä tai luonnonlaeista vaan valinnoista, jotka syntyvät ihmisten kirjoittamasta koodista. Kriittinen teknologiakasvatus tarkastelee sitä, miten teknologia muokkaa ajattelua ja havaintoja.

“Teknologiaan ohjelmoitujen valintojen kautta tulee rakentuneeksi erilaisia valtasuhteita, joita on tärkeä pohtia. Kriittisessä teknologiakasvatuksessa kriittisyys kohdistuu toisaalta siihen, miten teknologia toimii, toisaalta käyttäjän omaan suhteeseen teknologiaan, siihen millainen paikka mediateknologialla omassa arjessa on”, sanoo kriittiseen mediakasvatukseen perehtynyt mediatutkija **Minna Saariketo**.

Algoritmeilla on valtaa

Mediateknologia ja sen kehittäminen on isojen yritysten pelikenttää, ja monilla merkittävillä mediayhtiöillä on iso rooli arjessamme. Sitä kautta niillä on myös paljon valtaa muun muassa siihen, miten käytämme aikaamme ja millaista tietoa näemme. Keskustelua algoritmeista, tekoälystä ja niihin liittyvästä piilovallasta käydään yhä enemmän.

Yksinkertaistettuna algoritmi tarkoittaa kuvausta tai ohjetta siitä, miten joku prosessi suoritetaan. Käytännössä kaikkien sovellusten ja ohjelmien toiminta perustuu algoritmeille.

“Ihmiset saattavat tietää, että heistä kerätään dataa ja sen perusteella heille kohdennetaan mainoksia, mutta he kokevat, ettei sillä ole omassa arjessa merkitystä. Mutta kun ajatellaan kohdentamista, niin tilanteessa, jossa tietynlaiset vastaukset alkavat saada enemmän painoarvoa kuin toiset, maailmasta välittynyt kuva voi olla aika vinoutunut”, Saariketo sanoo.

Toisaalta algoritmit myös helpottavat elämää ja kohdentamisesta voi olla käyttäjille hyötyä. Algoritmit muistavat haku- ja käyttöhistorian ja osaavat esimerkiksi suositella ravintoloita sijaintitietojen perusteella.

Kaikkeen ei tarvitse sopeutua

Teknologia perustuu ihmisten tekemään suunnitteluun ja ihmisten tekemiin valintoihin. Se tarkoittaa, ettei kaikkia sovelluksia ja niihin liittyviä käytäntöjä pidä ottaa annettuina eikä niihin tarvitse sopeutua, sillä ne voidaan aina toteuttaa myös jollakin muulla tavalla. Saariketo kannustaa pohtimaan ihanteellista teknologiaympäristöä yhdessä nuorten kanssa.

“Voimme itse miettiä, millaisen teknologian kanssa haluamme elää. Se on myös osa kriittistä teknologiakasvatusta. Että osaamme kuvitella, millaisessa teknologisessa ympäristössä haluamme elää ja millaisen tulevaisuuden toivoisimme teknologian kanssa. Siihen ei tarvita mitään erityisiä tietoja ja taitoja vaan mielikuvitusta”, Saariketo sanoo.

Hän toivoo, että me median ja teknologian käyttäjät osaisimme vaatia enemmän ja parempaa: poliitikoilta ja päättäjiltä parempaa ja tiukempaa sääntelyä sekä mediajäteiltä eettisiä, reiluja ja käyttäjäystävällisempiä tuotteita.

Vähän samaan tapaan kuin ilmastonmuutoksen torjumiseen ei riitä pelkästään se, että yksi ihminen jättää lentomatkat väliin, ei yhden kuukauden some-paasto yksin tee Facebookista sen parempaa. Mutta jos lentämistä ryhdytään suitsimaan poliittisilla päätöksillä voi vaikutus olla toinen. Samaan tapaan poliittinen paine ja sääntely voivat vaikuttaa siihen, millaisessa teknologiaympäristössä tulevaisuudessa elämme.

Kriittisen teknologiakasvatuksen avainkysymykset

Voidakseen käsitellä nuorten kanssa kriittisen teknologiakasvatuksen peruskysymyksiä, ei tarvitse olla tekniikkavelho. Teknologiaan liittyviä tottumuksia ja valta-asemia pohtiessa voi käyttää apuna esimerkiksi näitä kysymyksiä:

- Miksi sosiaalisen median palvelut toimivat kuten toimivat?
- Ketkä palveluista hyötyvät ja miten?
- Kuka omistaa nuorten käyttämiä teknologioita ja sovelluksia?
- Mistä erilaiset teknologiat ja sovellukset saavat rahaa?
- Mikä on teknologian rooli nuorten arjessa?
- Miksi nuoret käyttävät tiettyjä laitteita ja sovelluksia?
- Miltä tuntuisi olla päivä käyttämättä esimerkiksi puhelinta tai jotain sosiaalista mediaa?
- Miten nuori voi vaikuttaa omaan teknologian käyttöönsä?

Haastattelu: Linda Liukas rohkaisee keskustelemaan teknologiasta nuorten kanssa

Jos yrittää ajatella, mitä esimerkiksi verkkopankki tarvitsee toimiakseen tai mitä puhelimesta tapahtuu, kun lähettää Whatsapp-viestin, huomaa nopeasti, miten vähän teknologiasta tietää. Sitä ei kuitenkaan kannata pelästyä, sanoo ohjelmoija, lastenkirjailija ja koodikouluttaja **Linda Liukas**. Hän rohkaisee kaikkia nuorten kanssa työskenteleviä keskustelemaan teknologiasta ja pohtimaan siihen liittyviä kysymyksiä yhdessä nuorten kanssa.

“Kun puhutaan teknologiasta, puhutaan ihmisistä ja ongelmanratkaisusta. En rajaisi sitä niin, että ihmisen olisi mahdoton ymmärtää teknologiaa. Opetetaanhan esimerkiksi ilmastonmuutosta kouluissa monitahoisena asiana jo ala-asteikäisille, eikä se tarkoita, että ymmärtäisimme kaikkia ilmastonmuutokseen liittyviä yksityiskohtia. Pääasia on, että on utelias ja haluaa tutkia, miten asiat toimivat.”

Keskusteluissa kannattaa lähteä liikkeelle nuorten omista kiinnostuksen kohteista. Jos nuori on kiinnostunut esimerkiksi pelaamisesta, voi tätä kannustaa tutustumaan koodin pelin takana. Tai jos nuori on kova snäppäämään, voi pohtia, miten Snapchat toimii.

“Monet koodin ja teknologian ymmärtämisen kannalta tarpeelliset taidot ovat ajattelun taitoja, eivät niinkään mekaanisia taitoja. Että osaa ajatella, millaisissa tehtävissä koneet ovat hyviä ja millaisissa tehtävissä ihmiset”, Liukas sanoo.

Koneet ovat esimerkiksi hyviä käsittelemään suuria määriä tietoa. Ihmisten tehtävä taas on pohtia, mitä koneen tuottamalla tiedolla voidaan tehdä. Jos esimerkiksi anturit kouluruokalan roskiksessa kertovat, että biojätettä tulee eniten aina tietyn ruoan kohdalla, voi tästä tehdä johtopäätöksen, että kyseisen ruoan tilalle kannattaa miettiä joku toinen vaihtoehto.

Haastateltavien esittely

Minna Saariketo on mediatutkija. Hänen suosikkimediansa on internet. “Tykkään internetistä, koska se tarjoaa niin monenlaisia mahdollisuuksia ja ikään kuin sisäänkirjoitettuna lupauksia uusista, yllättävistäkin avauksista.”

Linda Liukas on ohjelmoija, lastenkirjailija ja koodikouluttaja. Liukkaan suosikkiohjelmointikieli on Ruby. “ Se oli ensimmäinen kieli, joka tuntui siltä, että se toimii samalla lailla kuin ajattelu. Se oli kieli, jonka ympärillä oli yhteisö ihania ihmisiä. Se oli luonteva, kiva ja helppo oppia.”

Aktiivinen mediakansalaisuus

4 Mediakasvatuksella tuetaan nuorten osallisuutta

Media on tärkeä yhteiskunnallisen vaikuttamisen väline. Mediassa – oli kyse sitten journalismista, blogeista tai vlogeista – määritellään, ja toki myös rikotaan, yhteiskunnan normeja ja käydään yhteiskunnallista keskustelua. Sen takia on tärkeää, että nuorille annetaan työkaluja siihen, miten he voivat hyödyntää mediaa yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen.

“Media on osa yhteiskunnallisen toiminnan ja vaikuttamisen kenttää. Tekemällä esimerkiksi journalismia itse oppii siitä, miten valta ja journalismi kietoutuvat yhteen”, sanoo **Ismo Kiesiläinen**. Hän työskentelee tuottajana ja mediakasvattajana Nuorten Ääni -toimituksessa.

Nuorten Ääni -toimituksessa nuoret osallistuvat yhteiskunnalliseen keskusteluun journalismin välityksellä. Nuorten Ääni -toimituksen juttuja julkaisevat muun muassa Helsingin Sanomat, MTV ja Yle.

Onko nuorilla mediavaltaa?

Nuoria näkyy nyt mediassa ehkä enemmän kuin koskaan aikaisemmin. Valtaosa suosituista tubettajista on nuoria ja heitä voi perustellusti kutsua mediavaikuttajiksi: heitä ihailaan ja heidän mielipiteillään on merkitystä. Toistaiseksi vain harva suosikitubettaja on kuitenkaan käyttänyt valtaansa osallistuakseen yhteiskunnalliseen keskusteluun.

“Suomalaisesta tubettajakentästä puuttuu tietynlainen puhe, siellä ei puhuta politiikkaa. Toisaalta esimerkiksi mielenterveysongelmia on käsitelty jonkin verran, mutta kokonaisuudessaan se on aika viihdepainotteista. Toisaalta se, että nuoret puhuvat nuorten äänellä nuoria kiinnostavista aiheista, on merkittävää ja tärkeää”, arvioi toimittaja ja multimediasisällöntuottaja **Ina Mikkola**. 27-vuotias Mikkola on ollut yläaste- ja lukioikäisenä mukana Nuorten Ääni -toimituksessa ja toiminut sen jälkeen aktiivisesti mediassa.

Nuoria ei juurikaan kannusteta ottamaan kantaa yhteiskunnalliseen keskusteluun, Kiesiläinen sanoo. Nuorten rooli on ollut perinteisesti mediassa passiivinen ja nuorilta on

kysytty näkemyksiä vain nuoria koskeviin aiheisiin – jos niihinkään. Tämä on voinut vaikuttaa myös siihen, millaisen roolin tubettajat ovat ottaneet.

“On totta, että nuoret toimivat mediatilassa enemmän kuin aikaisemmin, mutta mikä on se rooli, joka nuorilla mediatilassa on? Nuorille ei ole kovin paljon sellaisia rooleja, joissa olisi yhteiskunnallista vallankäyttöä tai valtaa”, Kiesiläinen sanoo.

Viestintätaidot tukevat nuorten vaikuttamista

Yhteiskunnallisen vaikuttamisen ja julkisen keskustelun käymisen tueksi nuoret tarvitsevat aikuisia, jotka miettivät yhdessä nuorten kanssa, miten nuoret voisivat parhaiten vaikuttaa heille tärkeisiin asioihin. Usein nämä vaikuttamisen keinot kietoutuvat mediaan ja viestintään, Kiesiläinen sanoo.

“Mitä muuta nuori voi tehdä kuin viestintää? Tapaaminen virkamiesten tai poliitikkojen kanssa, sähköposti, jokin tempaus, kaikki kansalaisen keinot osallistua muodolliseen järjestelmään ovat viestinnällisiä keinoja. Se, mitä nuorisotyöntekijä voi tehdä, on miettiä, miten hän voi tukea nuorten viestintää.”

Teknisillä taidoilla ei ole tässä niin suurta merkitystä. Tärkeintä on, että nuoret saavat äänensä kuuluviin, Mikkola sanoo.

“Aikuisen duuni on auttaa nuoria löytämään se ydinviesti, mitä he haluavat sanoa. Tarkoitus löytää nuoren ääni ja kiteyttää se viesti. Se on ihan eri kuin se, että tehdäänkö nyt teknisesti maailman paras video.”

Julkaisukanavat kriittisen tarkastelun alla

Nuorten osallisuuden vahvistamisen näkökulmasta on siis tärkeää, että nuoret saavat eväitä yhteiskunnallisen keskustelun käymiseen mediassa. Yhdessä nuorten kanssa voi miettiä, voisivatko nuoret esimerkiksi ryhmässä kuvata videon koulun tai nuorisotalon epäkohdista tai suunnitella yhteisen some-kampanjan jonkin heille tärkeän asian puolesta.

Toisaalta nuorten osallistuminen median kautta käytävään julkiseen keskusteluun herättää myös kriittisiä kysymyksiä. Onko oikein vaatia nuoria julkaisemaan tuotoksensa kansainvälisen mediajätin omistamassa Youtubessa tai pyytää nuoria perustamaan Twitter-tiliä ja jakamaan tietoja itsestään, kun heillä ei ole käytännössä mitään mahdollisuuksia vaikuttaa palvelun käyttöehtoihin?

Nuorten osallistuminen julkiseen keskusteluun ei kuitenkaan välttämättä vaadi itsensä brändäämistä, omaa Youtube-kanavaa tai Twitter-tiliä. Esimerkiksi nuorisotalolla voidaan

luoda nuorille yhteinen Twitter-tili, jolloin nuorten ei tarvitse luovuttaa palveluun omia henkilötietojaan. Myös video voidaan julkaista organisaation Youtube-tilin kautta. Julkaisemiseen ja julkaisualustoihin liittyvää keskustelua on kuitenkin hyvä käydä yhdessä nuorten kanssa ja miettiä, millaisia asioita eri alustoilla ja palveluissa julkaistaessa tulee ottaa huomioon. Näiden pohdintojen tueksi voi ammentaa ajatuksia luvusta 1.

Vinkit: Ina Mikkolan vinkit mediavaikuttamiseen

- **Mihin halutaan vaikuttaa?**

Kukaan tuskin on tyytyväinen kaikkeen. Nuoria voi auttaa miettimään asioita, mihin he haluavat vaikuttaa esimerkiksi näin: Mikä ärsyttää? Minkä asian haluaisit muuttaa? Mistä olet keskustellut paljon kavereidesi kanssa?

- **Mikä on ydinviesti?**

Jotta oman asiansa saisi mediassa mahdollisimman hyvin läpi, kannattaa se kirkastaa myös itselle. Parasta on, jos nuoret saavat oman viestinsä tiivistettyä yhteen lyhyeen lauseeseen tai sloganiin.

- **Missä viesti kannattaa jakaa?**

Onko viesti suunnattu toisille nuorille, päättäjille vai vanhemmille? Keskustelkaa nuorten kanssa, keitä nuoret haluavat viestillään saavuttaa ja miettikää yhdessä, miten se onnistuu parhaiten. Kannattaako nuorten tehdä esimerkiksi Instagram-video vai kirjoittaa mielipidekirjoitus?

Haastattelu: Näin tuet nuorta tubettajaa – tubettajan äiti kertoo

Harva vanhempi on saanut niin perusteellista koulutusta Youtuben maailmaan kuin **Jaana Sanaksenaho**. Hän on Pinkku Pinsku -nimellä tunnetun tubettajan Pinja Sanaksenahon äiti. Pinkku Pinsku on Suomen suosituimpia tubettajia.

Minkälaisia vinkkejä Jaana Sanaksenaho antaa niille aikuisille, joiden tuntema nuori haaveilee oman Youtube-kanavan perustamisesta?

“Kaikkein tärkein neuvo on sellainen, että on mukana ja on kiinnostunut. Olen miettinyt, että kun Pinja aloitti, ei minulla ollut mitään vertaistukea. Äidin vaistolla ja sillä, että on sosiaalialan koulutus ja työkokemus, niillä on pärjätty.”

Jaana Sanaksenahosta on tärkeää, että aikuinen kannustaa ja on nuoren tukena.

“Olen aina ollut sellainen, että tuen lapsia ja kannustan heitä mihin vain. Aina pitää antaa kokeilla, kunhan on itse siinä mukana, turvana ja tukena. Jos vanhemmat jännittävät tai pelkäävät ensimmäisen videon lataamista, sen voi jakaa piilotettuna valikoidulle yleisölle, esimerkiksi mummeille tai kummeille tai vastaaville”

Sosiaalisen median maailma voi olla myös rankka. Ilkeitä kommentteja riittää eikä kaikki palaute ole positiivista. Erityisesti silloin tarvitaan aikuisen tukea.

“Olemme käyneet yhdessä läpi kommentteja. Vihakommentit ovat todella yleisiä, niihin ei saa mennä mukaan. Joskus loukkaannun Pinjan puolesta. Silloin Pinja sanoo, että älä välitä siitä, koska sitä ne kiusaajat haluavat.”

Youtube opettaa

Jaana Sanaksenaho näkyy itsekin joillain Pinkku Pinskun videoilla. Hän on myös innostunut perustamaan oman Youtube-kanavan. Silläkin on jo yli 30 000 tilaajaa.

Nykyisin Jaana Sanaksenaho kiertää antamassa haastatteluja ja puhumassa lasten ja nuorten tubettamisesta. Hänen tyttärellään on näihin tilaisuuksiin äidilleen yksi pyyntö.

“Pinja on sanonut, että sano siellä, että vanhemmat antaisivat lastensa olla somessa. Siellä saa toteuttaa itseään ja löytää erilaista tietoa.”

Pinja Sanaksenaho onkin oppinut tubettamalla paljon: ainakin kameran käyttöä, editointitaitoja ja englantia, Jaana Sanaksenaho listaa. Tubettaminen on myös vaikuttanut Pinja Sanaksenahon lukiovalintaan ja tulevaisuuden suunnitelmiin.

“Pinja on ottanut itse selvää kaikesta ja katsonut Youtubesta, miten kamerat ja editointiohjelmat toimivat.”

Kielletyt aiheet, vaatteet ja kuvauspaikat

Vaikka Jaana Sanaksenaho on suhtautunut tyttärensä tubettamiseen sallivasti, on muutamista pelisäännöistä sovittu ja pidetty kiinni.

“Olemme keskustelleet siitä asti kun Pinja oli 11-vuotias, mistä videoissa puhutaan ja mistä ei puhuta. Seksi, uskonto ja politiikka ovat esimerkiksi sellaisia, joista ei videoilla puhuta. Aikuisena niitä voi ottaa esille ja käsitellä.”

Pinjan kanssa on myös sovittu, että kotia kuvataan niin, ettei asuntoa tai sen ympäristöä voi tunnistaa. Myös siitä, kuinka paljon paljasta pintaa saa näkyä, on keskusteltu.

Jaana Sanaksenaho ei ole koskaan kieltänyt Pinjaa julkaisemasta yhtään videota. Alkuaikoina hän kyllä katsoi Pinjan videoita ennen julkaisua, mutta sekin johtui useimmiten siitä, että Pinja toivoi niistä äidin mielipidettä.

Haastateltavien esittely

Ina Mikkola on toimittaja ja multimediasisällöntuottaja. Mikkolan suosikki-hashtag on #vegan. “Olen yrittänyt tunkea sitä joka paikkaan jo ennen kuin ruokakuvat olivat mikään juttu. Yritän sillä kannustaa jengiä veganismiin.”

Ismo Kiesiläinen on mediapedagogi ja tuottaja. Hän työskentelee Nuorten Ääni -toimituksessa. Kiesiläisen suosikkivallankäyttäjäksi on Nuorten Ääni -toimituksen kasvatti Ina Mikkola. “Ina ymmärtää käyttävänsä valtaa ja sanoo sen ääneen. Ina myös käyttää valtaansa toisten puolustamiseen.”

Jaana Sanaksenaho on Pinkku Pinskuna tunnetun tubettajan Pinja Sanaksenahon äiti. Nykyään Jaana Sanaksenaholla on myös oma Youtube-kanava. Sanaksenahon mielestä Youtubessa parasta on se, että se antaa kaikenlaisille ihmisille mahdollisuuden tulla kuulluksi ja nähdyksi. “Youtubessa voi tehdä videoita rakkaasta harrastuksestaan, elämäntavastaan, lemmikeistään, oikeastaan ihan mistä vain, ja aina löytyy ihmisiä, jotka ovat samanhenkisiä, tai videoilla voit saada ihmiset kiinnostumaan asioista.”

5 Digi kuuluu kaikille

Digitaalisessa yhteiskunnassa myös syrjäytyminen on saanut digitaalisia muotoja. Sosiaalisten medioiden aikakaudella digitaidot ovat paitsi keskeinen osallisuuden ja itseilmaisun väline, myös välttämätön yhteiskunnassa toimimisen edellytys. Ilman uusinta tekniikkaa ja digitaalista osaamista on vaikeaa saada palveluita, osallistua julkiseen keskusteluun tai ylipäätään olla osa yhteisöä.

Digitaalisella syrjäytymisellä tarkoitetaan lähtökohtaisesti kahta asiaa: yhtäältä kyvyttömyyttä hyödyntää erilaisia sähköisiä palveluita sekä toisaalta kyvyttömyyttä osallistua ja hakeutua vertaistensa seuraan verkossa. Digitaalisen syrjäytymisen taustalla voi olla puutteellinen osaaminen, mutta myös tieto- ja viestintäteknologian saatavuus on digitaalisen tasa-arvon kannalta tärkeää.

“Puhumme paljon osaamisesta ja taidoista, mutta unohdamme helposti sen tosiasian, että kaikilla ei myöskään välttämättä ole tietokonetta tai älypuhelin”, muistuttaa **Sanna**

Lappalainen Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juveniasta.

“Esimerkiksi kirjastot tekevät tärkeää työtä tarjotessaan erilaisia laitteita julkiseen käyttöön. Tämä on tärkeä askel siihen suuntaan, ettei digitaalista syrjäytymistä tapahtuisi”, Lappalainen kiittelee.

Yhteiskunnan digitalisaation edetessä tulisi kiinnittää erityistä huomiota siihen, ettei jo valmiiksi marginaalisessa asemassa olevia jätetä ulkopuolelle. Lappalainen nostaa esimerkiksi erilaisiin erityisryhmiin kuuluvat nuoret, kuten näkö-, kuulo- ja kehitysvammaiset sekä kieli- ja kulttuurivähemmistöjen edustajat, jotka ovat vaarassa syrjäytyä digitaalisesti.

Lappalainen on työssään ollut mukana Juvenian toteuttamassa ERNOD – Erityisnuoret ja digiajan osallisuus -hankkeessa, jossa kehitettiin erityisryhmien osallisuutta digitaalisuutta hyödyntäen.

Esteetön asenne, saavutettava ympäristö

Digitaalisen tasa-arvon esteenä ovat useimmiten asenteet. Lappalainen kertoo kiinnittäneensä ERNOD-hankkeen aikana huomiota erityisesti nuorten kanssa työskentelevien pelkoihin ja kokemuksiin oman osaamisen puutteellisuudesta.

“Törmäsimme sellaisiin tilanteisiin, joissa ohjaaja esimerkiksi kyseenalaisti sen, voiko vaikkapa tablettitietokoneen antaa kehitysvammaisen nuoren käteen”, Lappalainen kuvailee.

Avoimen asenteen ohella erityisryhmien kanssa työskennellessä on hyvä panostaa nuorten osallisuuteen, monipuoliseen vuorovaikutukseen ja esteettömään ohjaukseen.

“Esteetön ohjaus tarkoittaa kaikkien sellaisten esteiden purkamista, jotka saattavat estää nuorta osallistumasta työskentelyyn”, Lappalainen kertoo.

Se, mitä tällainen esteiden purkaminen kulloinkin tarkoittaa, riippuu tilanteesta. Nuorten tarpeista riippuen erityistarpeiden huomioiminen voi tarkoittaa vaikkapa työpajaan tai vastaavaan tuokioon käytettävissä olevan ajan lisäämistä tai erilaisten visuaalisten apuvälineiden, kuten kuvien tai viittomakielen, käyttöä.

“Selkokieli, tai vähintäänkin selkeä suomi, on myös hyvin keskeinen ja yksinkertainen apukeino”, Lappalainen toteaa.

Vaikka ohjattavaa ryhmää yhdistäisikin jokin tietty erityisen tuen tarve, kyse on silti aina yksilöistä yksilöllisine tarpeineen ja ominaisuuksineen. Tästä syystä Lappalainen kehottaa perehtymään etukäteen ryhmässä olevien lasten ja nuorten erityistarpeisiin.

Esteettömän mediakasvatuksen muistilista

- **Suunnittele mediakasvatustuokio tai -työpaja huolellisesti etukäteen.**
Aseta työpajalle tavoitteet ja valitse niitä tukevat menetelmät, valmistele tarvittavat välineet, aseta työskentelylle realistinen aikajänne ja järjestä työskentelylle sopivat ohjaajat.
- **Kuuntele osallistujia suunnitteluvaiheessa.**
Anna osallistujille mahdollisuus vaikuttaa työpajan sisältöön, menetelmiin ja kulkuun myös työskentelyn aikana.
- **Huomioi osallistujien erityistarpeet ja -piirteet.**
Huomio myös työskentelyssä mahdollisesti käytettävien sovellusten ikäraajat ja käyttöehdot. Tarjoa osallistujille yksilöllistä ohjausta ja vaihtoehtoisia työskentelytapoja.
- **Reflektoi työskentelyn onnistumista jälkikäteen.**
Käy läpi työskentelyn aikana syntyneet huomiot. Ota palaute ja oma reflektointi huomioon seuraavaa työpajaa suunnitellessasi.

Haastateltavan esittely

Sanna Lappalainen työskentelee projektipäällikkönä Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun nuorisotalon tutkimus- ja kehittämiskeskus Juveniassa. Lappalainen kiittelee erityisryhmien hyvästä huomioimisesta muun muassa Itä-Suomen nuorisotyöntekijöiden muodostamaa Point-verkostoa. "Heillä on hyvin tuotettuna verkkoon selkokielistä ja viittomakielistä sisältöä sekä chat-palvelu."

Digihyvinvointi

6 Nuoren sosiaalinen elämä on somessa

Keskustelu nuorten hyvinvoinnista ja median käytöstä kiteytyy usein nuorten puhelimen käyttöön. Joidenkin mielestä liika puhelimen käyttö tuhoaa nuorten niskat ja aivot, toiset muistuttavat, että puhelimesta löytyy nuoren koko maailmaa, kaikki ystävät ja sosiaaliset kontaktit.

Iso osa nuorten sosiaalisista suhteista ja vuorovaikutuksesta todella tapahtuu verkossa: Whatsappissa viestitellään kavereiden kanssa ja Instagramiin päivitetään viimeisimmät kuulumiset. Sosiaalinen media on siis tärkeä osa nuorten hyvinvointia ja sosiaalisia suhteita.

“Sosiaalinen media tarjoaa nuorille mahdollisuuden hoitaa ihmissuhteitaan itsenäisesti. Aivan selkeää on se, että osa yksinäisistä ihmisistä on löytänyt seuraa ja pysyviä ihmissuhteita sosiaalisesta mediasta”, sanoo sosiaalipsykologi ja lapsille ja nuorille oikeusapua tarjoavan Someturvan perustaja **Suvi Uski**.

Sosiaalisessa mediassa omaa identiteettiä on mahdollista rakentaa uudella tavalla. Eri ryhmissä ja alustoilla voi esiintyä eri tavoin ja palautteen saa usein välittömästi tykkäysten ja kommenttien kautta. Parhaimmillaan se voi vahvistaa nuorten identiteettiä ja parantaa nuorten hyvinvointia, toisaalta ilkeät kommentit voivat myös satuttaa nuorta.

“Ihminen on laumaeläin. Olemme yhteisöön sidottuja ja olemme aina jäsentäneet identiteettiämme suhteessa muihin, siinä ei sinänsä ole mitään uutta. Sosiaalisessa mediassa tilanteet voivat kuitenkin eskaloitua nopeasti ja saattaa tuntua siltä, että omaa identiteettiä ja sosiaalisia suhteita pitää olla vahtimassa siellä koko ajan”, Uski sanoo.

Median käyttöä pitää opetella hallitsemaan

Media voi olla aikamoinen aikasyöppö. Keskittyminen herpaantuu helposti, kun puhelimen näyttö välähtää, ja toisinaan ajantaju hämärtyy somea selatessa.

“Jatkuvat ärsykkeet voivat heikentää pitkäjänteistä ongelmanratkaisukykyä. Helposti käy niin, että otetaan puhelin käteen aina, kun menee vaikeaksi”, Uski sanoo.

Monet mediasovellukset on suunniteltu niin, että käyttäjät viettäisivät niiden parissa mahdollisimman paljon aikaa. Jos aikuisenkin on usein hankala hallita median parissa vietettyä aikaa, on sitä vaikea vaatia nuorelta.

“Nuorta voi kuitenkin auttaa tutkailemaan sitä, miten median käyttö vaikuttaa hyvinvointiin. Tässäkin kannattaa pitää mielessä yksilöllisyys, kaikki nuoret ovat erilaisia

ja heille sopivat erilaiset asiat. Mitään valmiita muotteja ei ole, eikä tiukkoja ruutuaikamääräyksiä tai puhelimen takavarikoiteja tule harrastaa. Niillä saa aikaiseksi vain riitaa”, Uski sanoo.

Itsesäätely ja ajan hallinta ei siis tarkoita sitä, että nuorelle pitäisi asettaa tarkat aikarajat siitä, kuinka paljon median kanssa päivässä saa viettää. Ennemminkin nuoren kanssa kannattaa pohtia sitä, mihin nuori aikansa käyttää, saako hän tehtyä ne asiat, mitä halusikin ja miten median käyttö asettuu osaksi nuoren ajankäyttöä.

Digihyvinvointi tarkoittaa tasapainoista media-arkea

Digitaalinen hyvinvointi, tuttavallisemmin digihyvinvointi kuvaa digitaalisten medioiden ja hyvinvoinnin suhdetta. Yksinkertaisimmillaan digihyvinvointi tarkoittaa tasapainoista media-arkea. Sen edistämiseksi tarvitaan ymmärrystä median suhteesta ja vaikutuksesta psyykkiseen, sosiaaliseen ja fyysiseen hyvinvointiin.

Digihyvinvointiin liittyvät itsesäätelyn ja ajanhallinnan kysymykset, mediavälitteisen vuorovaikutuksen ja sosiaalisten suhteiden erityispiirteiden ymmärtäminen, aivojen hyvinvointi sekä median käyttöön liittyvien sosiaalisten normien ymmärtäminen.

Keskustelu digihyvinvoinnista pyörii usein yksilön vastuun ympärillä. Miten tarkkailla omaa median käyttöä? Miten huolehtia omasta keskittymisestä, kun puhelin piippaa vieressä?

Digihyvinvoinnista huolehtiminen ei kuitenkaan ole vain yksilön itsensä vastuulla. Myös mediayhtiöillä, ylikansallisilla toimijoilla, kuten EU:lla, ja politiikalla on keskeinen rooli, kun puhutaan digihyvinvoinnissa. Keskustelua median sääntelyn tarpeista, digihyvinvoinnin edistämisestä sekä mediayhtiöiden vastuusta tulisikin käydä myös poliittisella ja yhteiskunnallisella tasolla. Pitääkö viesteihin pystyä vastaamaan aina ja heti? Kuinka koukuttavia mediasisällöt saavat olla? Millaista median käyttöä arvostamme yhteiskunnassa?

Vinkit: Neljä vinkkiä nuorten digihyvinvoinnin edistämiseen

1. Muistuta kriittisyydestä.

Parhaimmillaan vertaistuki ja netistä löytyvä tieto voivat olla iso apu. Väärää tietoa voi kuitenkin myös olla liikenteessä ja lähdekritiikki kannattaa aina pitää mielessä.

2. Kannusta tutustumaan median toimintalogiikkaan.

Monet sovellukset on suunniteltu niin, että ne koukuttavat. Nuoren kanssa voi

esimerkiksi keskustella siitä, miksi Instagramia tekee mieli vilkuilla säännöllisesti.

3. Auta tarkkailemaan ajankäyttöä.

Monet laitteet ja sovellukset houkuttelevat istuvaan elämäntyyliin ja pysymään paikallamme. Keskustele nuoren kanssa unen ja liikunnan merkityksestä.

4. Ottakaa yhdessä selvää teknologisista kikoista.

Mistä Whatsappin keskusteluketjun saa vaimennettua? Entä miten Facebookin saa blokattua siksi aikaa, kun yrittää keskittyä opiskeluun? Etsi yhdessä nuoren kanssa internetistä vinkkejä siihen, miten teknologiaa käyttämällä pääsee teknologian herraksi.

Haastateltavan esittely

Suvi Uski on sosiaalipsykologi ja nettikiusaamisen uhreille oikeusapua tarjoavan Someturvan perustaja. Uskin hyvinvointia lisää musiikin suoratoistopalvelu Spotifyn käyttö. “Kuuntelen aika paljon chilliä musiikkia, jotta chillaannun.”

7 Kiusaaminen verkossa satuttaa syväälle

Kaikki nuorten sosiaaliset suhteet eivät ole hyviä ja hyvinvointia vahvistavia. Sosiaalisiin suhteisiin voi liittyä myös ikäviä piirteitä, kuten kiusaamista ja häirintää. Koska sosiaalinen media on käytännössä erottamaton osa nuorten elämää, esiintyy myös kiusaamista ja häirintää sosiaalisessa mediassa siinä missä koulussakin.

Tyypillisiä verkkokiusaamisen muotoja ovat esimerkiksi:

- **Kuvien levittäminen.** Kuvat voivat olla aitoja tai muokattuja.
- **Yksityisen tiedon levittäminen.** Nuoren kertoman salaisuuden levittäminen viestiketjusta otetulla kuvankaappauksella
- **Valheellisen tiedon levittäminen.** Nuoresta keksityn juorun levittäminen sosiaalisessa mediassa.

- **Haukkuminen.** Haukkumista voidaan tehdä joko suljetuissa ryhmissä tai sitten haukuttavan sosiaalisen median profiileissa, esimerkiksi kommentoimalla ilkeästi kuvia.

Usein nuori tuntee tai tietää kiusaajan entuudestaan, mutta tekijä voi olla myös nuorelle tuntematon. Nuoret voivat kohdata kiusaamista, vihapuhetta ja häirintää oikeastaan missä tahansa palvelussa, jota he käyttävät.

“Jos nuorten suljetussa ryhmässä on kiusaamista, niin se on siihen ryhmään kuuluvien nuorten vastuulla puuttua siihen ja kertoa siitä eteenpäin.” Onni, Vaskivuoren lukio

“Siihen, miten nuori reagoi häirintään ja kiusaamiseen, vaikuttaa se, kuka on teon takana. Jos nuorta loukkaa esimerkiksi joku läheinen ystävä, joka kertoo valheellista tietoa tai lähettää nuoren salaisuuden eteenpäin, voi se pahimmillaan vaikuttaa koko nuoren ystäväpiiriin”, sanoo sosiaalipsykologi, lapsille ja nuorille oikeusapua tarjoavan Someturvan perustaja **Minttu Salminen**.

Somen käytön lopettaminen ei ole ratkaisu kiusaamiseen

Salmisen mukaan nuoret voivat reagoida verkossa tapahtuvaan kiusaamiseen jopa voimakkaammin kuin niin sanottuun perinteiseen kiusaamiseen. Verkossa kiusaamisella on yleisö ja teosta jää jälki sosiaaliseen mediaan.

“Lapsilla ja nuorilla ilkeä kommentointi, joka on omiaan tuottamaan kohteelleen tuskaa, voi olla arkipäiväistä. Usein siihen suhtaudutaan niin, että se on vain läppää, että laita puhelin pois, jos et kestä. Helposti unohtuu se, että julkisella alustalla haukkuminen voi tuntua todella pahalta.”

“Ei me voida laittaa kaikkea vastuuta aikuisille vaan myös meidän ikäisillä on vastuu. Jos sä seuraat jotain priva-tiliä ja näet, että joku laittaa jotain tosi ilkeitä kommentteja siihen, niin myös sulla on velvollisuus sanoa, et hei, toi ei oo fine, sä et voi sanoa noin, ja puuttua siihen asiaan.” Lisette, Vaskivuoren lukio

Verkossa kiusaaminen voi seurata nuorta kaikkialle. Pahimmillaan kiusaaminen vaikuttaa nuoren identiteettiin. Toisaalta verkosta voi löytyä myös omat hyvät yhteisöt, joista saa voimaa ja energiaa, jos omasta koulusta ei ole löytynyt ystäviä.

“Aikuiset voisivat puhua nuorille, että kiusaaminen ei ole koskaan ok, koska monet saattavat ajatella, että kiusatuksi joutuminen on oma vika. Tästä pitäisi puhua nuorten kanssa, jotta nuori osaa kertoa, jos jotain sattuu.” Veeti, Vaskivuoren lukio

Ratkaisu kiusaamisen lopettamiseen ei koskaan voi olla median käytön lopettamisen vaatiminen tai sosiaalisen median kieltäminen nuorelta. Ainoa tapa ratkaista kiusaamistapaukset on tilanteen selvittäminen yhdessä nuoren kanssa ja kiusaajien saattaminen vastuuseen teoistaan.

Mistä tunnistaa kiusaamisen?

Verkkokeskustelut ovat usein täynnä ylilyöntejä, eivätkä aikuiset läheskään aina näytä hyvää esimerkkiä. Esimerkiksi tunnettujen tekijöiden Youtube-videoita tai Instagram-kuvia voidaan kommentoida välillä todella ilkeästi ja keskustelupalstoilla käydä hyvin rajua keskustelua.

Mistä siis tietää, milloin kyse on kiusaamisesta ja milloin vain kiivaasta keskustelusta?

“Rajanveto on haastavaa. Yhteiskunnassa käydään koko ajan keskustelua siitä, missä menee sallitun puheen raja. Pitää luottaa omaan tunteeseen ja kertoa jollekin, jos tuntuu kurjalta. Kaikkea ei todellakaan tarvitse kestää. Me ollaan eletty sellaisessa someviidakossa, jossa kaikki on sallittua, vaikka ihan sama lainsäädäntö ja samat käytännöt somessa on kuin somen ulkopuolellakin”, Salminen sanoo.

“Youtubessa näkyy tosi paljon kiusaamista niin, että kiusataan videoiden tekijöitä siellä kommentteissa. Kiusaaminen ei ole vuorovaikutteista vaan hyökätään niiden kimppuun, jotka ovat esillä ja niitä kommentoidaan ja kiusataan siellä yhdessä toisten kommentoijien kanssa.” Aino, Vaskivuoren lukio

Vinkit: Näin toimit, kun kohtaat verkkokiusaamista

KIUSATUN KANSSA:

1. Arvosta, että nuori on kertonut kiusaamisesta sinulle. Kerro myös nuorelle, että sinulle on tärkeää se, että nuori kertoo kokemastaan. Muistuta nuorta siitä, että hän ei ole tehnyt mitään väärää.
2. Pysy rauhallisena. Yritä keskustelemalla jäsentää, mitä on tapahtunut ja mitä toiveita nuorella on. Älä takavarikoi nuoren puhelinta tai käy läpi tämän yksityisviestejä.
3. Mieti yhdessä nuoren kanssa, mihin asioihin pitää reagoida, miten ja kuinka nopeasti.
4. Leviääkö jossain joku kuva, joka pitää saada pois verkosta välittömästi?
5. Pitääkö alustan ylläpitäjään olla yhteydessä ja pyytää jonkin tilin sulkemista tai sisällön poistamista?
6. Täyttääkö kiusaaminen rikoksen tunnusmerkit? Pitäisikö siitä tehdä rikosilmoitus?
7. Ovatko nuoren saamat viestit tai postaukset, joissa nuorta on kiusattu, vielä olemassa? Niistä kannattaa ottaa ruutukaappaukset talteen.
8. Pysy nuoren tukena. Älä pallottele nuorta aikuiselta toiselle. Jos olet epävarma, kysy itse neuvoa asiantuntijalta.

KIUSAAJAN KANSSA:

1. Kysy nuorelta, miksi hän on julkaissut loukkaavaa sisältöä. Onko hän ajatellut, miltä se tuntuu tai mitä seurauksia sillä on? Vältä turhaa syylistämistä.
2. Mieti nuoren kanssa, voiko kiusaaminen täyttää rikoksen tunnusmerkit. Käsittele aihetta nuoren kanssa asiallisesti ja faktoihin perustuen.
3. Muista, että kaikki kiusaamistapaukset eivät ole mustavalkoisia. Aina ei ole olemassa kiusaajaa ja kiusattua, on vain nuoria, jotka ovat riidoissa

keskenään ja siinä ohessa on tehty typeryyksiä. Yritä selvittää, mitä mahdollisen kiusaamisen taustalla on ja ratkoa sitä rauhallisesti.

Haastateltavan esittely

Minttu Salminen on sosiaalipsykologi, joka on työskennellyt koulukuraattorina ammatillisessa koulutuksessa ja kotoutumiskoulutuksessa. Hän on myös yksi nettikiusaamisen uhreille oikeusapua tarjoavan Someturvan perustajista. Salmisen suosikkiemoji on miekkailija. “Se on hirveän hyvä, sellainen täpökkä.”

Lukua varten on haastateltu myös Vaskivuoren lukion opiskelijoita Onnia, Ainoa, Veetiä ja Lisetteä.

8 Kaikki pelaa!

Digitaalinen pelaaminen on tärkeä osa nykypäivän kulttuuria, arkea ja yhteiskuntaa. Yllättävän moni meistä pelaa jotakin vaikkei mieltäisikään itseään pelaajaksi. Pasianssit tai sudokut ovat pelaamista siinä missä Candy Crush tai World of Warcraftkin.

Tampereen yliopiston toteuttaman vuoden 2018 pelaajabarometrin mukaan noin 36 prosenttia 10–75-vuotiaista suomalaisista pelaa digitaalisia viihdepelejä viikoittain. Alle 20-vuotiaiden joukossa vastaava osuus on lähes 70 prosenttia.

“Ajattelemme helposti, että pelaaminen olisi jotenkin marginaalinen ilmiö tai jonkinlaista ‘nörttipuuhaa’ mutta kun ajatellaan kaikkea sitä, mitä pelaamiseen liittyy – tubettaminen, striimit ja pelimedit – niin itse asiassa meillä on siinä huikean iso ilmiö”, pelitutkija **Mikko Meriläinen** toteaa.

Viihdemedian osana pelit ovat itsenäisiä kulttuuriteoksia siinä missä kirjat, elokuvat tai musiikkikin. Moniin peleihin liittyy myös fanikulttuuria. Peleissä kiehtovat niiden maailmat, tarinat ja hahmot, jotka voivat saada uuden elämän esimerkiksi fanien kirjoittamassa fanifiktiossa tai cosplay-pukeutumisessa.

Pelaaminen on hauskaa!

Pelit, leikki ja urheilu voidaan nähdä osana samaa jatkumoa, vaikka pelaamista harvoin tarkastellaan esimerkiksi leikkinä.

“Puhumme liian vähän siitä, että pelaaminen on todella hauskaa. Jos ajatellaan vaikkapa stressin lievittämistä, hyvinvoinnin ylläpitämistä, jaksamista, sosiaalisia suhteita ja niin edelleen, niin monet sellaiset asiat, jotka tekevät pelaamisesta hauskaa, ovat meille myös hirveän hyödyllisiä”, Meriläinen muistuttaa.

Hauskuuden ohella pelit voivat toisinaan olla myös opettavaisia. Pelaamisen kautta voi oppia esimerkiksi vieraita kieliä, strategista ajattelua, ongelmanratkaisua ja kolmiulotteisen tilan hahmottamista. Meriläinen pitää kuitenkin tärkeänä sitä, ettei pelaamista tarkastella pelkästään oppimisen välineenä vaan ensisijaisesti hauskana harrastuksena.

“Pelaaminen on arvokasta nimenomaan siksi, että se on jotakin sellaista, jota lapset haluavat tehdä ja joka viihdyttää heitä.”

Pelikasvatus kehittää pelisilmää

Pelikasvatuksessa on kyse mediakasvatuksen osa-alueesta, jossa pelejä ja pelaamiseen liittyviä ilmiöitä opetellaan ymmärtämään samalla tavalla kuin muitakin medioita.

“Pelikasvatus nähdään usein haittojen ehkäisynä, mutta se on myös pelilukutaidon kehittämistä ja ylipäätään sen ymmärtämistä, millaisissa asioissa pelaaminen meidän yhteiskunnassamme näkyy,” Meriläinen kuvailee.

Meriläisen mukaan aikuisten on tärkeää ohjata pelaamista hyvinvointia tukevaan suuntaan. Pelaamisen rajoittamisen sijasta nuoren kanssa kannattaa kuitenkin keskustella pelien maailmoista ja tarinoista sekä opetella yhdessä tarkastelemaan pelimaailman ilmiöitä myös kriittisin silmin.

“Peleissä voi joskus olla aika aggressiivinen käytöskulttuuri, kuten netissä muutenkin. Esimerkiksi homofobiaa, rasismia ja transfobiaa voi tulla vastaan myös peleissä”, Meriläinen toteaa.

Pelikasvatus on yksi tapa tukea lasten ja nuorten edellytyksiä esimerkiksi vihapuheen tai väkivaltaisten sisältöjen kohtaamiseen. Siksi pelikasvatuksessa – kuten kaikessa muussakin kasvatuksessa – on ennen kaikkea kyse aikuisena läsnä olemisesta ja haastavien teemojen käsittelemisestä yhdessä nuoren kanssa.

Pitääkö olla huolissaan?

Peleistä ja pelaamisesta puhutaan usein huolestuneeseen sävyyn. Huoli syntyy tiedon puutteesta, sillä pelit ja pelaaminen ovat monille aikuisille vieraita ilmiöitä. Meriläisen

mukaan aikuisten kannattaa yleisesti ottaen olla kiinnostuneita pelaamisesta. Se, pitääkö lapsen tai nuoren pelaamisesta olla huolissaan, riippuu tilanteesta.

“Monesti pelaamisen ongelmat liittyvät elämän muihin ongelmiin. Tyypillinen esimerkki voisi olla vaikkapa yksinäinen nuori, joka on alakuloinen tai ahdistunut ja pyrkii lievittämään sitä ahdistusta pelaamalla”, Meriläinen sanoo.

Syytä huoleen voi olla, jos nuori alkaa jäädä jatkuvasti pois koulusta tai hänen elinpiirinsä kapenee pelaamisen vuoksi.

“On kuitenkin eri asia, jos nuori haluaa vaikka stressaavan koeviikon jälkeen olla koko viikonlopun kotona ja pelata. Pelien ääressä puretaan stressiä, joten pelaaminen voi lisääntyä silloin, kun elämässä tapahtuu stressaavia asioita”, Meriläinen muistuttaa.

Haastattelu: Mitä pelaaminen merkitsee sinulle, Glyffi?

Hannu Häikiö, 21, eli Glyffi, julkaisee pelivideoita Youtubessa. Hänen kanavallaan on yli 90 000 tilaajaa.

Oletko ensisijaisesti tubettaja vai pelaaja?

“Olen tubettaja. En ole koskaan nähnyt itseäni ammattilaispelaajana. Näin voin viihdyttää ihmisiä. Jos olisin pelaaja, minun pitäisi olla tosi hyvä.”

Miten päädyit tekemään pelivideoita?

“Olen pelannut niin kauan kuin muistan. Olin katsonut suosittua tubettajaa PewDiePien pelivideoita ja innostuin niistä. Mietin, että kun itse pelaan ja puhun paljon, niin voisin kokeilla omien videoiden tekemistä.”

Minkälaisia pelejä pelaat?

“Se vaihtelee hyvin paljon. Olen pyrkinyt pelaamaan sellaisia pelejä, joista on helppo tehdä videoita. Viime aikoina pelaaminen on jonkin verran vähentynyt. Nyt pelaan lähinnä tubettamisen takia.”

Mitä pelaaminen merkitsee sinulle?

“Se on hyvä tapa olla yhteydessä kavereihin. Se on ollut lapsesta asti helppo harrastus. Tykkään peleistä, joissa voi tehdä paljon erilaisia asioita.”

Oletko törmännyt pelaamiseen liittyviin ennakkoluuloihin?

“Muistan ala-asteaikoina, että jos pelasi pelejä, siitä ei saanut puhua, sitä pidettiin nörttinä. Nyt lähes jokainen pelaa jotain. Ilmapiiri on muuttunut paljon.”

Julkisuudessa tilaa ovat saaneet myös pelaamiseen liittyvät negatiiviset piirteet, kuten naisvihamielisyys ja rasismi. Millainen osa pelikulttuuria ne ovat?

“Minulle ei tule yhtään pelaamaani peliä mieleen, jossa naisvihamielisyys ja rasismi liittyisivät pelin aiheeseen. Tietyissä peleissä, jos on mikrofoni on päällä, muilta pelaajilta voi tulla törkyä. Silloin olen vain hiljentänyt muut pelaajat. Ei niistä asioista ole järkeä alkaa tapella. Pelien kehittäjillä on mielestäni tässä vastuu. Voisi olla esimerkiksi sellaisia järjestelmiä, että voisi ilmiantaa törkyä suoltavia pelaajia.”

Vinkit: Kolme pointtia pelikasvattajalle

1. Kysy, kuuntele ja keskustele.

Jos pelien maailma ei ole sinulle tuttu, tutustu siihen rohkeasti. Kysy nuorilta, mikä pelaamisessa kiehtoo ja mitä pelejä he pelaavat. Keskustele nuorten kanssa pelaamisesta, siihen käytetystä ajasta ja pelien sisällöistä.

2. Arvosta sitä, mikä on nuorelle tärkeää.

Jos nuori pelaa paljon, se on mitä ilmeisimmin hänelle tärkeä harrastus, jota tulee arvostaa samalla tavalla kuin mitä tahansa muutakin harrastusta.

3. Ota huoli puheeksi.

Jos nuoren pelaaminen vaikuttaa ongelmalliselta, ota asia puheeksi nuoren kanssa. Voit aloittaa esimerkiksi kysymällä, mitä nuori itse pelaamisestaan ajattelee ja mitä hänelle muuten kuuluu. Varaa keskustelulle aikaa ja ole valmis palaamaan aiheeseen uudelleen, jos keskustelu ei ensi yrittämällä ole hedelmällinen.

Haastateltavien esittely

Mikko Meriläinen on nuorten pelaamisen ja pelikasvatuksen asiantuntija, joka viimeistelee Helsingin yliopistolle väitöskirjaansa nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja hyvinvoinnista. Tämän hetken suosikkipelikseen hän nimeää Total Warhammerin. ”Pelaamisessa parasta on vähän pelistä riippuen joskus aivojen nollaaminen, joskus taas sosiaalisuus esimerkiksi kavereiden tai puolison kanssa pelatessa.”

Hannu Häikiö julkaisee Youtubessa pelivideoita nimellä Glyffi. Hänen guilty pleasure -pelinsä on strategiapeli Dota 2. Guilty pleasure viittaa johonkin sellaiseen, mistä ei oikein ole lupa pitää, mutta josta kuitenkin innostuu. ”Dota 2 ei ole mitenkään nolo peli, mutta aina kun sitä pelaa tulee huono fiilis siitä, että törkyä lentää niin paljon chatissa. Samaan aikaan itse peli on kuitenkin hyvä ja kiinnostava. Se on aika mielenkiintoinen yhdistelmä.”

9 Minäkuva ja seksuaalisuus mediassa

Seksikohtaus tv-sarjassa, selfie ja avara kaula-aukko, vähäpukeinen malli mainoksessa. Median maailma on kyllästetty erilaisilla seksiin ja seksuaalisuuteen liittyvillä sisällöillä, joita väistämättä tulee vastaan myös lapsille ja nuorille.

Mitä tällaisista sisällöistä pitäisi ajatella? Median seksisisällöt voivat joskus hämmentää, mutta parhaimmillaan ne tarjoavat myös uusia mahdollisuuksia tutkia omaa seksuaalisuutta. Median seksisisällöistä keskustelemisessä yhdessä nuoren kanssa yhdistyvät sekä mediakasvatus että seksuaalikasvatus.

”Seksuaalikasvatus on sitä, että autetaan nuorta löytämään oma tapa olla omassa kehossaan, omassa seksuaalisuudessaan ja omassa sukupuolestaan sekä toteuttaa sitä. Pohja tähän luodaan jo hyvin varhaisessa vaiheessa sen kautta, miten esimerkiksi sukupuolesta tai kehon osista puhutaan ja miten seksuaalisuutta käsitellään”, seksuaalikasvatuksen asiantuntija **Katriina Bildjuschkin** sanoo.

Bildjuschkin näkee mediakasvatuksen ja seksuaalikasvatuksen liittyvän vahvasti toisiinsa, koska lapset ja nuoret saavat valtaosan seksiin ja seksuaalisuuteen liittyvistä tiedoistaan mediasta.

”Lapsia ja nuoria kiinnostavat mediassa seksuaalisuuteen liittyvät asiat, koska se on sitä tietoa, jota heiltä eniten pihdataan”, Bildjuschkin tiivistää.

Internet opettaa?

Erityisen tärkeänä Bildjuschkin pitää sitä, että seksiin ja seksuaalisuuteen liittyvää tietoa on tarjolla silloin, kun se on juuri kyseiselle nuorelle ajankohtaista. Tarvittaessa asiaan voi palata myöhemmin.

“Toisto ja avoimuus, itse aikuisena pysyminen sekä rauhallisuus ja rohkeus ottaa esiin mitä tahansa asioita ovat seksuaalikasvatuksen ytimessä”, Bildjuschkin tiivistää.

Median seksisisältöjen pelätään usein vaikuttavan jollakin tavalla kielteisesti tai vääristävästi nuorten käsityksiin seksistä ja seksuaalisuudesta. Bildjuschkinin mielestä näkemyksessä on toisaalta perää, toisaalta ei.

Pelottavia ja vaurioittavia kokemuksia voi syntyä silloin, jos lapsi esimerkiksi näkee liian nuorena sellaisia sisältöjä, joita hän ei pysty käsittelemään. Bildjuschkinin mukaan aikuisten on tärkeää tarjota nuorille riittävästi tietoa ja mahdollisuuksia seksistä ja seksuaalisuudesta keskustelemiseen.

“Jos nuori ihminen haluaa tietää vaikka yhdynnästä, mutta ei saa siitä tarvitsemaansa tietoa, hän helposti hakee sitä tietoa esimerkiksi pornosta. Ongelmia syntyy, jos seksuaalikasvatus jää täysin mediasisältöjen varaan – vähän niin kuin jotain oppiainetta opetettaisiin käskemällä googlaamaan”, Bildjuschkin selittää. “Porno on kuitenkin tarkoitettu kiihottamaan, ei informoimaan.”

Selfieitä ja munakoisoja

Seksuaalisuus on tärkeä osa myös nuorten parisuhteita, ja siksi nuorten seurusteluun kuuluvat erilaiset seksuaalissävytteiset kuvat ja viestit. Aikuisen ei pidä tuomita nuoren kuvia, mutta nuoren kanssa voi keskustella siitä, onko kumppani tarpeeksi luotettava tällaisten kuvien vastaanottajaksi.

Oman tapansa viestiä seksuaalisia sisältöjä tarjoavat myös emoji ja kirjainlyhenteet erilaisine piilomerkityksineen: omasta mieskunnosta voi esimerkiksi viestiä munakoisolla. Hyvännäköisillä selfieillä puolestaan etsitään usein hyväksyntää ja huomiota – aivan niin kuin aikuisetkin tekevät.

“Ihminen haluaa tulla nähdyksi ja kuulluksi. Jos vaikka kotona saa aina vain kuulla olevansa tosi huono ja lihava, niin sieltä netistä löytyy se, joka kehuu ihanaksi,” Bildjuschkin sanoo. “Ongelmia voi syntyä, jos nuori operoi netissä aikuisen kanssa puutteellisilla taidoilla.”

Vinkit: Viisi vinkkiä median seksisisältöjen käsittelemiseen

1. Ole kiinnostunut.

Nuorten kaveri- ja seurustelusuhteita suhteita pidetään usein yllä sosiaalisen median välityksellä. Osoita kiinnostusta nuoren maailmaa kohtaan ja vältä arvostelua. Juttele nuoren kanssa siitä, mitä hän sosiaalisessa mediassa tekee ja millaisiin sisältöihin hän on törmännyt. Älä painosta äläkä utele.

2. Ole avoin.

Mitä avoimemmin seksistä ja seksuaalisuudesta puhutaan, sitä vähemmän nuoren tarvitsee etsiä tietoa median kautta. Median seksisisältöjen kohtaaminen ja niistä keskusteleminen aikuisen kanssa on myös helpompaa, jos aiheesta voi puhua avoimesti ja oikealla kielellä.

3. Puhu tunteista.

Sosiaalisessa mediassa saadut huomionosoitukset, kuten tykkäykset ja kehuivat kommentit, tuntuvat kivalta niin lapsesta kuin aikuisestakin. Toisen ikävä kommentti voi jättää kurjan olon pitkäksi aikaa. Median aiheuttamien tunteiden tunnistaminen auttaa hahmottamaan omia rajoja ja mieltymyksiä. Voitte keskustella siitä, miksi tykkäys tuntuu hyvältä tai miksi vieraan ihmisen viestiin vastaaminen houkuttelee.

4. Ole aikuinen.

Median seksisisällöt voivat herättää nuorella monenlaisia tunteita: kiihotusta, huvittuneisuutta, ahdistusta, kiinnostusta... Aikuisen rooliin kuuluu käsitellä näitä sisältöjä ilman suuria tunnelatauksia. Jos nuorta esimerkiksi naurattaa, kannattaa kysyä, miksi.

5. Ole tukena.

Jokainen mokaa joskus, ja silloin aikuisen tuki on tärkeää. Osoita nuorelle, että olet hänen tukenaankin etkä tuomitse, jos jotakin sattuu. Ole se, jolle nuori voi puhua silloinkin, kun hävettää. Rauhoittele ja selvitä tilanne yhdessä nuoren kanssa.

Haastateltavan esittely

Katriina Bildjuschkin työskentelee seksuaalikasvatuksen asiantuntijana Terveyden- ja hyvinvoinnin laitoksella (THL). Bildjuschkinille seksuaalikasvatus on ensisijaisesti ihmiseksi kasvattamista. "Seksuaalikasvattaminen on superkivaa duunia! Se on tuhannen taalan paikka näyttää tietä hyvään aikuisuuteen."

Sanasto

Sosiaalinen media

Priva (*private*) viittaa yksityiseen tiliin. Nuorella voi esimerkiksi Instagramissa olla suljettu privatili ja julkinen tili. Sanaa priva käytetään myös viestin yhteydessä, esimerkiksi: “Laita mulle privaviesti” tai vielä lyhyemmin pm (private message)

Postaaminen, postaus (*post*) tarkoittaa julkaisemista ja julkaisua sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi Facebook-postaus tai Instagram-postaus.

Direct (*direct message*) tarkoittaa suoraan toiselle käyttäjälle laitettua viestiä Instagramissa. Esimerkiksi: “Tsekkaa sun ig (Instagram) direct” tai “Laita mulle viestiä directilla.”

Insta-stoori (*Instagram story*) tarkoittaa Instagramissa julkaistavaa tarinaa, stooria, joka näkyy seuraajille vuorokauden ajan.

Fiidi (*feed*) tarkoittaa oman profiilin kotisivua sosiaalisen median palvelussa, kuten Instagramissa tai Facebookissa. Fiidissä näkyvät omien seurattavien julkaisut. Algoritmit päättävät, mitä asioita kenenkin fiidiin nousee.

Snäppi tarkoittaa Snapchat sovelluksessa tehtyä julkaisua, joka näkyy 24 tunnin ajan. Nuoret puhuvat myös snäppämisestä, mikä tarkoittaa Snapchatin käyttöä.

Hashtag, tuttavallisemmin häsä, tarkoittaa aihetunnistetta. Aihetunniste muodostetaan ristikkomerkillä (#) ja sitä seuraavalla sanalla tai merkkijonolla. Aihetunniste kokoaa samaa aihetta käsittelevät julkaisut yhteen. Yksi tunnetuimmista hashtageista on #metoo.

Tägääminen (*tag*) tarkoittaa toisen käyttäjän merkitsemistä omaan julkaisuun tai kommenttiin.

Selfie tarkoittaa henkilön itsestään ottamaa valokuvaa.

Internetkulttuuri

FOMO (*Fear of missing out*) viittaa paitsi jäämisen pelkoon. Se kuvaa tunnetta, joka tulee siitä, kun seuraa sosiaalisessa mediassa toisten tekemisiä ja pelkää jäävänsä paitsi kaikesta siitä, mitä muut sosiaalisen median julkaisujensa perusteella näyttävät tekevän.

Emoji viittaa joukkoon hymiöitä ja kuvasymboleja, joita käytetään esimerkiksi viestittelyssä ja sosiaalisen median julkaisuissa.

Meemi (*meme*) viittaa internetissä leviävään asiaan, joka saavuttaa suuren suosion ja leviää nopeasti. Meemit voivat olla esimerkiksi kuvia tai gif-animaatioita.

Influencer viittaa henkilöön, jolla on paljon seuraajia sosiaalisessa mediassa ja näin ollen myös vaikutusvaltaa. Influencer voi olla esimerkiksi bloggaaja, vloggaaja tai suosittun Instagram-tilin ylläpitäjä. Monet kaupalliset tahot tekevät mielellään yhteistyötä influencersien kanssa. Tällöin puhutaan vaikuttajamarkkinoinnista.

Mikrovaikuttaja tarkoittaa osin samaa kuin influencer. Mikrovaikuttajalla on usein vähemmän seuraajia kuin influencerilla. Mikrovaikuttajien kautta yritykset tavoittelevat tyypillisesti jotain tiettyä kohderyhmää.

Trolli (*troll*) viittaa viestiin tai henkilöön, jonka tarkoitus on ärsyttää ihmisiä, aiheuttaa ristiriitoja tai häiritä keskustelua. Trollausta voidaan tehdä ihan vain hovin vuoksi tai sitten sillä voi olla poliittisia tavoitteita, kuten väärän tiedon tarkoituksellinen levittäminen tai ihmisten usuttaminen toisiaan vastaan.

Provo (*provokaatio*) viittaa trollin tavoin viestiin tai henkilöön, jonka tarkoitus on ärsyttää ihmisiä, aiheuttaa ristiriitoja tai häiritä keskustelua.

Fleimi (*flame*) on internetin keskustelupalstalla tai sosiaalisen median kommenttiketjussa julkaistu provosoiva viesti, jonka tarkoitus on sanasodan käynnistäminen.

Sexting. Sextingillä tarkoitetaan seksuaalissävyytteisten kuvien, videoiden tai tekstiviestien lähettämistä. Käytännössä tämä voi tarkoittaa esimerkiksi alastonkuvia, vihjailevia poseerauksia tai vaikkapa seksuaalissävyytteisiä emojetteja. Sexting kuuluu olennaisena osana nuorten parisuhteisiin ja on yleensä luonteeltaan positiivista. Mikäli sextingiin kuitenkin liittyy painostamista tai kiusaamista, kyse on seksuaalisesta häirinnästä.

Grooming. Groomingilla tarkoitetaan sellaista toimintaa, jolla aikuinen houkuttelee lasta tai nuorta seksuaaliseen toimintaan tai pyrkii seksuaaliseen kanssakäymiseen tämän kanssa. Groomingiin liittyy luottamuksellisen suhteen luominen lapseen, mikä tapahtuu usein sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi lähettämällä nuorelle viestejä Instagramissa tai Whatsappissa.

Teknologia

Algoritmi tarkoittaa kuvausta tai ohjetta siitä, miten joku prosessi suoritetaan. Algoritmit perustuvat ohjelmointiin eli koodeihin, jotka ovat ihmisen suunnittelema. Esimerkiksi se, mitä näemme sosiaalisen median fiidissä tai mitä elokuvia Netflix meille suosittelee, perustuu monimutkaisiin algoritmeihin. Mediatyhtiöt eivät yleensä kerro, miten niiden algoritmit toimivat.

Botti on tietokoneohjelma, joka suorittaa sille annettuja tehtäviä määriteltyjen ohjeiden mukaisesti ilman ihmisen myötävaikutusta. Esimerkiksi joillakin yrityksillä verkon asiakaspalvelua hoitaa chat-botti, joka on ohjelmoitu reagoimaan asiakkaiden kyselyihin tietyillä tavoilla.

Kriittinen medialukutaito

Valeutinen on nimensä mukaisesti uutinen, joka ei pidä paikkaansa. Valeutinen matkii tyyliltään journalismia, eli valeutisessa voi olla esimerkiksi jonkun "haastattelu". Valeutisen tarkoitus on harhauttaminen ja usein poliittisen tai taloudellisen hyödyn saavuttaminen.

Disinformaatio tarkoittaa tarkoituksellista harhaanjohtavaa tietoa. Disinformaatiota voidaan levittää sosiaalisessa mediassa ja sillä on usein poliittiset tai taloudelliset tarkoitusperät.

Pelaaminen

Striimaaminen (*streaming*) tarkoittaa esimerkiksi Youtuben kautta toteutettavia pelilähetyksiä. Pelaajat saattavat taltioida pelaamistaan joko livestriimeinä tai esimerkiksi videoina, joilla opetellaan pelaamaan jotakin tiettyä peliä.

Lanit tarkoittava pelitapahtumaa, jossa joukko pelaajia kokoontuu omien tietokoneidensa kanssa samaan paikkaan pelaamaan pelejä lähiverkossa (*local area network, LAN*). Laneissa tärkeintä on sosiaalisuus, eli yhdessä pelaaminen.

E-sports, eli elektroinen urheilu tarkoittaa kilpapelaaamista. Kilpapelaaaminen muistuttaa asetelmaltaan paljon perinteistä urheilua katsomoihin, nettilähetyksineen ja selostajineen.

Modaaminen (*modding, mods*) viittaa pelien tai pelilaitteiden muokkaamiseen. Pelien modaaminen voi tarkoittaa esimerkiksi pelin alkuperäisten kuva- tai äänitiedostojen vaihtamista. Pelilaitteiston muokkaaminen puolestaan tarkoittaa laitteiden ulkonäön tai suorituskyvyn muokkaamista.

Machinima tulee englannin kielen sanoista *machine* ja *cinema*. Sillä tarkoitetaan erilaisia mediaesityksiä, jotka on tuotettu pääsääntöisesti jollakin 3D- tai pelimoottorilla. Machiniman tyyllilajit voivat vaihdella, ja niiden kesto voi olla mitä tahansa muutamasta sekunnista täyspitkiin elokuviin.

Lukuvinkkejä ja materiaaleja mediakasvatukseen

Alle on koottu oppaan teemoihin liittyviä materiaaleja ja tutkimustietoa.

[Mokasiko media?](#) (YLE)

Avainsanat: Kriittinen medialukutaito, Journalismi, JSN

Ylen materiaaleissa esitellään kahdeksan journalismin itsesääntelyelimelle, Julkisen sanan neuvostolle tehtyä kantelua. Materiaaliin voi tutustua yhdessä nuorten kanssa ja pohtia, minkälaisia päätöksiä nuoret olisivat kanteluiden pohjalta tehneet.

[Missä kulkevat median rajat – video-oppimateriaali mediaetiikasta](#) (Sanomalehtien liitto)

Avainsanat: Kriittinen medialukutaito, Journalismi, Oppimateriaali

Sanomalehtien liiton oppimateriaalikonaisuuden avulla voi käydä yhdessä nuorten kanssa läpi journalismin etiikkaa.

[Valheenpaljastaja](#) (YLE)

Avainsanat: Kriittinen medialukutaito, Valeutiset, Journalismi

Toimittaja, tietokirjailija Johanna Vehkoon Ylelle tekemässä nettijuttujen sarjassa paneudutaan valeutisiin.

[Tubettaa-verkkodokumentti](#) (Aikakausmedia)

Avainsanat: Kriittinen medialukutaito, Tubettajat

Verkkodokumentti pureutuu tubettamiseen ja sen yhteiskunnallisiin vaikutuksiin.

[Tuota ja tulkitse -oppimateriaali](#) (Mediakasvatusseura)

Avainsanat: Kriittinen medialukutaito, Oppimateriaali, Mediakasvatus

Mediakasvatusseuran tuottaman materiaalin tavoitteena on tukea medialukutaidon ja mediakriittisyyden harjoittelua. Sen avulla voi opetella kriittisiä mediataitoja sekä vastaanottamisen ja kuluttamisen että tuottamisen ja levittämisen näkökulmista.

[Nuoret estradille-oppimateriaalit](#) (Nuoret estradille-hanke)

Avainsanat: Kriittinen medialukutaito, Nuorisotyö, Oppimateriaali

Nuoret estradille -hankkeen oppimateriaalien tavoitteena on tarjota nuorisotyöhön ja muille nuorten parissa toimiville konkreettisia työkaluja aktiiviseksi kansalaiseksi kasvattamiseen sekä monilukutaidon ja itseilmaisun kehittämiseen.

[Aika digittää – Menetelmiä ja näkökulmia erityisryhmien nuorten mediavaikuttamiseen](#) (ERNOD-hanke)

Avainsanat: Mediakasvatus, Erityisryhmät, Tutkimustieto

Julkaisusta löytyy erilaisia artikkeleita erityisryhmien nuorten mediankäytöstä, mediakasvatuksesta ja mediavaikuttamisesta. Lisäksi se sisältää menetelmiä, joita voi hyödyntää erityisryhmien mediakasvatuksessa.

[Median seksisisällöt ja mediakasvatus](#) (Mediakasvatusseura)

Avainsanat: Mediakasvatus, Seksuaalikasvatus

Mediakasvatusseuran tuottama opas sopii lasten ja nuorten parissa työskentelevien tueksi median seksiä ja seksuaalisuutta käsittelevien sisältöjen käsittelyyn.

[Algoritmidemokratiaa](#) (Sitra)

Avainsanat: Teknologia, Algoritmi, Tutkimustieto

Sitran työpaperissa pohditaan demokratian, internetin ja algoritmien suhdetta.

[Take control of your phone](#) (Center for Humane Technology)

Avainsanat: Teknologia

Käytännön vinkkejä siihen, miten teknologiaa käyttämällä pääsee teknologian herraksi.

[Maker -toiminta nuorisotyössä](#) (Verke)

Avainsanat: Teknologia, Värkkääminen

Artikkelikokoelma maker-toiminnan mahdollisuuksia nuorisotyössä.

[Nettikiusaamisen ehkäiseminen](#) (Mannerheimin lastensuojeluliitto)

Avainsanat: Nettikiusaaminen, Mediakasvatus

Mannerheimin lastensuojeluliitto on koonnut runsaasti materiaalia nettikiusaamiseen liittyen

[Some Deep Story -minidokumenttisarja](#) (YLE)

Avainsanat: Nettikiusaaminen, Häirintä

Sami Kieksin ohjaama lyhytdokumenttisarja kertoo siitä, mihin kiusaaminen voi pahimmillaan johtaa.

[Lasten ja nuorten kokema seksuaalinen häirintä ja siihen liittyvä kiusaaminen digitaalisessa mediassa](#) (Pelastakaa Lapset)

Avainsanat: Nettikiusaaminen, Häirintä, Tutkimustieto

Pelastakaa Lapset ry:n julkaisu kokoaa yhteen 12–17-vuotiaiden kokemaan seksuaaliseen häirintään ja siihen liittyvään kiusaamiseen kohdistuneen selvityksen tuloksia. Julkaisussa kuvataan kattavasti ilmiön taustoja ja yleisyyttä sekä esitetään keinoja sen ehkäisemiseen.

[Pelikasvattajan käsikirja 2](#) (Useita kirjoittajia)

Avainsanat: Pelaaminen

Pelikasvatuksen ammattilaisten tuottamasta ja toimittamasta julkaisusta löytyy monipuolista tietoa pelaamisesta ja pelikasvatuksesta, sekä tehtäviä ja harjoituksia pelikasvatuksen tueksi.

[Nuoret pelissä](#) (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos)

Avainsanat: Pelaaminen, Digihyvinvointi

Tukiaineistossa tarkastellaan lasten ja nuorten digitaalista pelaamista ja rahapelaamista sekä pelihaittoja ja niihin liittyviä kysymyksiä.