



LAPSET JA NUORET DIGIMAAILMASSA

JYNKÄN KOULU 22.8.2019

TUULIA NICHOLLS

LAPSET & NUORET DIGIMAAILMASSA

- Digimaailma mullistanut lapsuuden & nuoruuden lyhyessä ajassa
- Valtava mahdollisuuksien ja tiedon maailma jokaisen ulottuvilla
- Erityisesti digipelaaminen ja some ovat olennainen osa lastemme elämää, eivät jokin erillinen juttu muun elämän lisänä
- Vanhempana vaikea pysyä kärryillä digimaailman muutoksissa
- **Digimaailma tuonut paljon hyvää, mutta myös isoja haasteita**



DIGIMAAILMASSA ON PALJON HYVÄÄ

- Netissä ja netistä opitaan paljon, lapset oppivat hakemaan tietoa.
- Paljon hyödyllisiä ja kivoja sovelluksia!
- Digipelaaminen voi tarjota positiivisia kokemuksia



Iloa

Ajanvietettä

Kyvykkyyttä

Onnistumisia

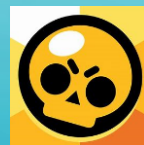
Sosiaalisuutta

Omaehtoisuutta

Uusia taitoja



Ongelmaksi digipelaaminen muodostuu, jos se on liiallista, sisällöltään ikätasolle sopimatonta tai ajoittuu väärään vuorokauden aikaan.



Sosiaalinen media on tärkeä osa lasten elämää

Yksi paikka muiden joukossa, jossa ollaan vuorovaikutuksessa muiden kanssa.

- Somessa vaihdetaan kuulumisia, iloitaan ja hullutellaan yhdessä, tehdään asioita yhdessä.
- Yhteydenpito helppoa ja nopeaa, välimatkoista huolimatta
- Uusia ja vanhoja kavereita
- Voi saada tukea ja kannustusta, ”kivoja kommentteja”
- Pysyy ajan tasalla asioista (asiat, tapahtumat, aukioloajat,...)
- Uusia ideoita
- Siellä opetellaan, miten ollaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa.

Parhaimmillaan some antaa paljon!



MUTTA... DIGIMAAILMASSA ON MYÖS PALJON HAITTOJA JA HAASTEITA, JOTKA ON TÄRKEÄÄ TIEDOSTAA!

ÄLYLAITTEET

Tutkijat huolissaan: älylaitteiden käyttö vaikuttaisi muokkaavan lasten aivoja – "Meillä on käynnissä luonnollinen, kontrolloimaton koe seuraavan sukupolven lapsilla"

"Älylaitteilla tapahtuva ihmiskoe tuottaa jo hedelmää", "lapset oireilevat vuosi vuodelta pahemmin" – opettajat kertovat Ylelle peloistaan

Lapset ja nuoret tarvitsevat meitä vanhempia, että me **opetamme heille digitaalisia pelisääntöjä**, jotka ohjaavat heitä kun he oppivat, pelaavat ja tutkivat maailmaa verkossa.

Tekninen osaaminen digimaailmassa ei tuo vielä sisällöllistä osaamista ja harkintakykyä!

LIALLINEN ÄRSYKEKUORMITUS AIVOILLE

Suurin ongelma

- Ihmisen aivot ja keho eivät ole valmiita digitalisaatioon (evoluution näkökulmasta)
 - Jatkuva nopeatempoinen ärsyketulva kuormittaa
 - Liikaa tietoa saatavilla (rajaamisen vaikeus)
 - Aivot eivät saa riittävästi lepoa
- 
- Lasten ja nuorten kypsyttömät aivot vielä paljon alttiimpia ylikuormitukselle!
 - **Mieli jatkuvasti palohälytys –tilassa, jossa aivot käyvät ylikierroksilla.**

LIALLISEN ÄRSYKEKUORMAN SEURAUKSENA...

- Levottomuutta
 - Univaikeuksia (uni ei tule illasta, unen laatu jää heikoksi)
 - Väsymystä
 - Keskittymiskyvyttömyyttä, ns. ADT-ilmiö
 - Muistin heikentymistä
 - Oppiminen vaikeutuu
 - ”Mikään ei kiinnosta”
 - Mielialan laskua, mielenterveysongelmia
-
- Digilaitteiden sinivalo illalla pilaa unenlaadun (suodatin viimeistään illalla päälle!)



DIGIMAAILMASSA OLOLLE TULEE ASETTAA SELKEÄT RAJAT

- Lasten ja nuorten itsesäätelyn kyky on vielä kehittymätön
- Pelit ja some on rakennettu koukuttaviksi; riippuvuuden kehittyminen
- Vanhempien vastuulla on rajata:
 - Mitä lapsi tekee digimaailmassa
 - Kuinka paljon lapsi on digimaailmassa
 - Mihin aikaan vuorokaudesta lapsi on digimaailmassa
- Lapsen kanssa on myös tärkeää keskustella miksi ja miten asioita on hyvä rajoittaa. Täyskielto harvoin toimii (johtaa herkästi vain salassa toimimiseen - lapsi kyllä löytää itselle jostakin älylaitteen, esim. kirjastosta).

Älypuhelimet tänään 14:25

**Rajat lapsen älylaitteelle
– mitä pienempi
lapsi, sitä suurempi
suojeluvollisuus
vanhemmilla on**

Mitä nuorempi lapsi, sitä selkeämmät rajat hän tarvitsee!

Vanhempien onneksi löytyy sovelluksia, joilla pystyy rajaamaan lasten digin käyttöä... esim.

- Google Family Link (Android)
- iPhonessa ruutuaikatoiminto
- ScreenTime Parental Control
- Norton Family Premiere
- ESET Parental Control
- Qustodio
- KidLogger
- F-Secure Safe perhesäännöt



Rajaussovellusten avulla voi rajata

- Mitä sovelluksia lapsi voi käyttää itsenäisesti
- Kuinka paljon päivässä voi pelata
- Älypuhelimesta voi halutessaan tehdä koulupäivän ajaksi ”peruspuhelimien” (estää koulumatkoilla tai aamulla pelaamisen)
- Pystyy näkemään / rajaamaan mitä sovelluksia lapsi lataa itselle
- Pystyy rajoittamaan ostoksia sovellusten sisällä
- Laitteen etälukintamahdollisuus (esim. ruokailun tai läksyjien ajaksi)
- Ja paljon muuta...

KEHITYKSELLE HAITALLINEN SISÄLTÖ

- Ikätasolle ja kehitykselle haitallisen sisällön kohtaaminen netissä (kauhua, väkivaltaa, seksiä, jne) hyvin yleistä
- Sisältösuodattimet käyttöön netissä ja YouTubessa (eivät kuitenkaan aukottomia, rajaavat välillä myös liikaa), uusi tulokas: YouTubeKids
- Tärkeää keskustella lapsen kohtaamasta sisällöstä ja miksi tietyt sisällöt eivät ole hänelle hyväksi.



SOVELLUSTEN IKÄRAJOISTA

- PlayKaupan asetuksissa mahdollista asettaa lapsilukko (= määrittellä minkä ikätason sovelluksia lapsi pystyy itse lataamaan)
- Pelien ikärajoja suositeltavaa noudattaa!
- Muiden sovellusten ikäraajat vaativat enemmän tapauskohtaista harkintaa, esim:
 - WhatsApp: PEGI 16
 - TOR-verkko ja sipulikanavat: PEGI 3



Angry Birds 2

Rovio Entertainment Corporation

Sisältää mainoksia ·
Sovell. sis. ostokset

4,6 ★
4 milj.
arvostelua

100 milj.+
Lataukset

3
PEGI 3 ⓘ



Granny

DVloper Arcade

12 PEGI 12

Contains Ads · Offers in-app purchases



Grand Theft Auto: San Andreas

Rockstar Games

4,3 ★
432 t.
arvostelua

1 milj.+
Lataukset

18
PEGI 18 ⓘ

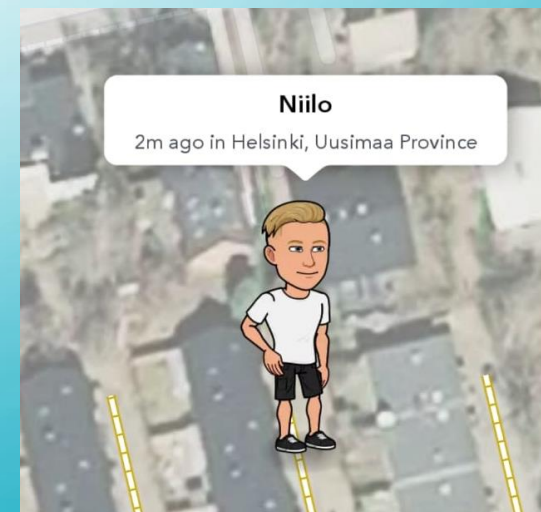
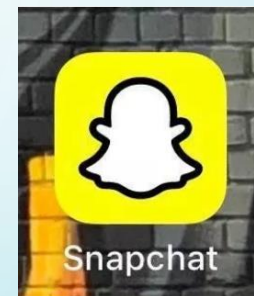
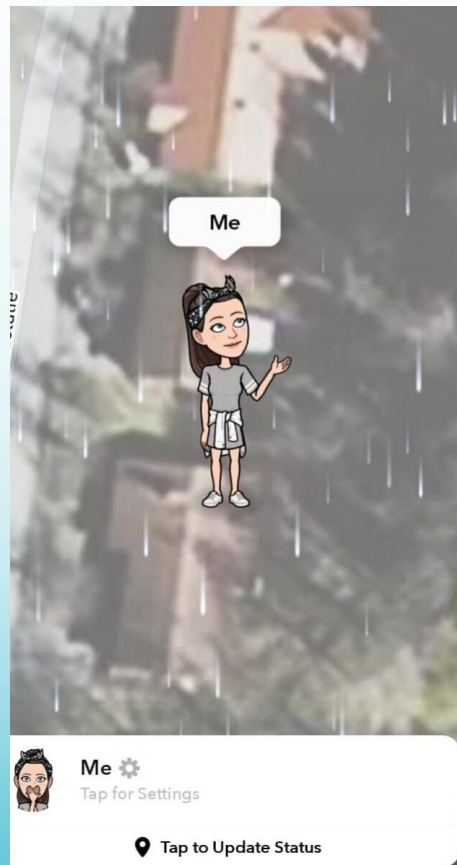
LAPSET PALJASTAVAT DIGIMAAILMASSA ITSESTÄ LIIKAA

- **Omien tietojen leviäminen** liian laajalle joko
 - **vahingossa** (sovellusten oletusasetukset liian julkisia) tai
 - **lapsen ajattelemattomuutta**
 - Peleissä kerrotaan liikaa itsestä tuntemattomille
 - YouTube –kanavilla tai TikTokissa paljastetaan liikaa itsestä
 - Instassa hyväksytään tuntemattomia seuraajiksi (postaukset näkyvät kaikille), seuraajien runsauteen kova sosiaalinen paine
 - **Snapchatin Mapissa** (lapsen ajantasaiset sijaintitiedot liian monien tiedossa)



YKSITYISYYSASETUKSET KOHDILLEEN!

Oletusasetukset voivat olla hyvinkin julkisia



SEKSUAALINEN HYVÄSIKÄYTTÖ NETISSÄ, GROOMING

- Digimaailma ei ole täynnä pedofiilejä, mutta... he liikkuvat siellä missä lapsetkin, eli peleissä ja sovelluksissa
- Lasten ja nuorten kokema seksuaalinen häirintä netissä yleistä
- Lapsilla ja nuorilla paljon varomattomuutta ja naiivia piittaamattomuutta
- **Häpeä estää kertomasta aikuisille**



DNA 50% 21.42

yle Yle Uutisvahti
Sinua kiinnostavat uutiset ensimmäisenä

Avaa

yle Valikko

Poliisi epäilee miestä poikkeuksellisen laajasta lapsiin kohdistuneesta seksuaalirikosten sarjasta – "Tapahtunut sosiaalisen median sovelluksissa"

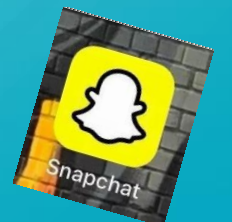
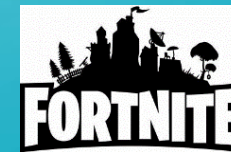
Teosta epäillyllä espoolaismiehellä on ollut jopa 52 uhria, joista vain yksi kertoi vanhemmilleen.

Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö 14.8.2019 klo 08.32

MEIDÄN TEHTÄVÄ ON OPETTAA VAROVAISUUTTA TUNTEMATTOMIEN KANSSA

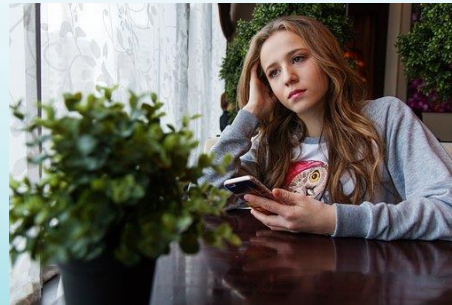
- Miten jutella tuntemattomille, mitä kertoa itsestä
- Mitä paljastaa itsestä Youtubessa tai TikTokissa
- Ketä hyväksyä somessa seuraajiksi /kavereiksi
- Millaista materiaalia julkaista itsestä
- **Ei ole lapsen vika, jos hänelle tulee epäilyttäviä yhteydenottopyyntöjä**

Tärkeää pelisääntöjen säännöllinen kertaus ja some- /pelikuulumisten kysely lapselta!



LISÄÄ HAASTEITA

- **Nettikiusaaminen** (koulukiusaaminen seuraa kotiin ja viikonloppuihin)
- Nimetön kommentointi (Tellonym –linkit Instassa ja Snapchatissa) mahdollistaa todella rajun kiusaamisen
- **Ulkonäköpaineet ja itsetunto-ongelmat** (Instan kuvat käsiteltyjä, vertailu kommenteista ja tykkääjien määrissä, kiiltokuvamaailma)



- Erityisesti TikTokin kautta **hulluuksiin ylyttävät videot** ilmiöinä (autotiellä makaaminen, karkaan kotoa, jne)



JA VIELÄ LISÄÄ HAASTEITA...

- Lasten **vahinko-ostokset** puhelimella
- **Huijaukset**
- Somen kautta **helppo hankkia alkoholia, nuuskaa ja huumeita** (Tor-verkko). Huumekauppa siirtynyt älypuhelimille eli jokaisen lapsenkin ulottuville.

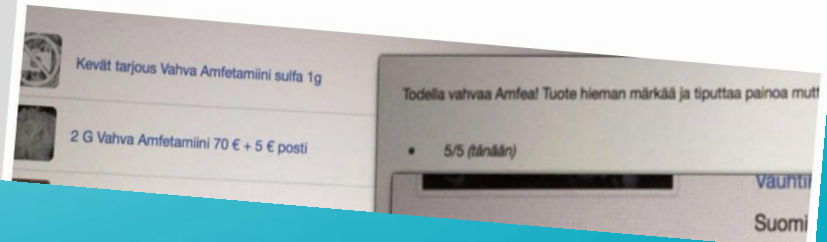
Lapsen vahinkoklikkaus Youtubessa on johtanut yllätyslaskuihin – ilmiö työllistää sekä operaattoreita että kuluttajaviranomaisia

tänään 06:30

Yle Uutiset



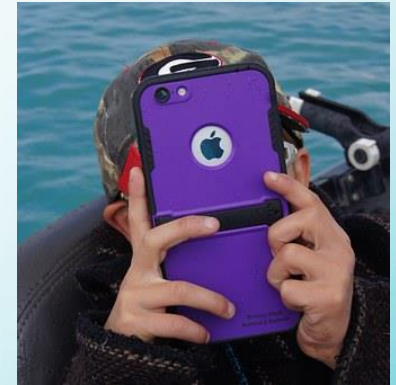
Poliisi julkaisi karut kuvat Tor-verkosta: Näin avoimesti kovia huumeita myydään netissä



...JA LISÄÄ...

- **Some vie todella paljon aikaa!**

Aika on pois koulutyöltä, harrastuksilta, levosta (somen käyttö salaa yöllä yleistä). Instassa on tyypillistä seurata n 200-1000 tiliä, YouTubessa kymmeniä ellei satoja kanavia. Snapchatissa paine pitää "streakit" voimassa. Paine tsekata somepalautteet ja julkaista jotain; paine pelata lisää (päästä seuraavalle tasolle).



- **Elämä kapeutuu älylaitteille, myös kavereitten seurassa ollessa**



TULEEKO LAPSISTAMME SIIS ÄLYLAITTEILLA TAPAHTUVAN IHMISKOKEEN UHREJA?

- **Vanhemmilla valinnan paikka!**
- **Jos haluamme olla vastuullisia vanhempia, meidän tulee rajata, opastaa ja kulkea rinnalla** lasten digimaailman kokemuksissa. Tämä vaatii
 - Tutustumista ja kiinnostusta** lapsen digimaailmaan (pelit, some,...)
 - Rajojen asettamista** älylaitteiden käytön suhteen (aika, sisältö, yksityisyys,...)
 - Pelissäntöjen kertausta** ja niiden muokkausta lapsen kasvaessa
 - Pulmallisten tai **hämmentävien tilanteiden selvittelyä** yhdessä
- **Säännöllinen some- ja pelikuulumisten kysely** lapselta tärkeää.
- Vanhempien ei tarvitse itse osata kaikkea teknisesti (lapsi kyllä usein osaa tekniikan!), mutta meidän aikuisten tehtävänä on toimia oppaina sisällön ymmärtämisessä ja tukea lapsen harkintakyvyn ja itsesäätelyn kehittymistä.
- **Kannattaa myös muistaa oma esimerkki vanhempana** (oma kännykän käyttö)

Tärkeää, että lapsella on tarpeeksi muutakin merkityksellistä elämää!

(jossa tuntee olevansa tärkeä ja hyväksyty, saa onnistumisen kokemuksia, kavereita, jne)

LISÄTIETOA JA VINKKEJÄ

- **Yle digitreenit, erityisesti**
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/05/03/digitreenit-nain-teet-lapsesi-alypuhelimien-kaytosta-turvallisempaa>
- **MLL vanhemmille**
- **Yle / Oppiminen/ isä äiti ja media**
- **Pelitaito**
- **Peluuri**
- **Digipelirajaton**
- **Pelikasvatus**
- **jne. jne.**