



## Mitäs nyt tehdään? Kun nuoret vaan somettaa

### Miksi puhutaan sosiaalisesta mediasta ja pelaamisesta?

Sosiaalinen media on tullut jäädäkseen – nuoret käyttävät somea entistä enemmän yksin ja yhdessä, osallistuvat yhteisöihin, löytävät vertaisiaan ja tuottavat materiaalia verkkoon. Sosiaalinen media on heijaste reaali maailmasta ja sen ilmiöistä, netin käyttö sisältää niin mahdollisuuksia kuin riskejäkin. 89 % 6. luokkalaisista on jo profiili jossakin yhteisöpalvelussa ja joka toiselle pelaaminen ja musiikin kuuntelu ovat 2. tärkeimmän netin käytön syy. 98,5 % 10–75-vuotiaista suomalaisista pelaa digitaalisia pelejä (Pelaajabarometri 2013) ja lapsista (6-12-vuotiaat) yli puolet pelaa digitaalisia pelejä ainakin pari kertaa viikossa (Nuorten Palvelu ry). Nuorille pelaaminen on ajan kuluttamista, yhteisöllisyyttä, roolien kokeilua ja harrastus siinä missä mikä tahansa muukin. Pelaamisella on niin positiivisia kuin negatiivisiakin vaikutuksia. Pelaamiseen käytetty aika korreloi usein harrastuneisuuden tason kanssa. Suurin riski sosiaalisessa mediassa ja peleissä liittyy niiden sisältöihin, haitallinen materiaali ja yksinäisyys lisäävät negatiivisia vaikutuksia sekä altistavat netin riskeille (mm. epätoivotut verkkokontaktit, ahdistava sisältö).

### Pikatietoa

- Käsimedia (älypuhelimet, tabletit) ovat tuoneet verkon lasten ja nuorten ulottuville – somessa ollaan yksin yhteisöissä, valvomatta ilman aikuista mutta aikuisten maailmassa (mm. WhatsApp, Instagram, Periscope, SnapChat)
- Monet nuoret pelaavat heidän ikäisiltään kiellettyjä pelejä (mm. GTA V, CS:GO K18)
- Sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen käytetty aika ei kerro suoraan haitoista – sisällöt ja niiden kokemusten sekä tunteiden käsitteleminen ovat suuremmassa roolissa
- Digitaalinen pelaaminen lisää mm. englannin kielen taitoa, silmä-käsikoordinaatiota ja luo yhteisöjä sekä voivat auttaa hallitsemaan ja ymmärtämään voimakkaita tunteita
- Suurin riski sosiaalisessa mediassa ja pelaamisessa liittyy yksinäisyyteen – yksinäinen nuori on suuremmassa riskissä uppoutua somen ja pelaamisen maailmaan

### Kolme kovaa kasvatuksesta – sosiaalinen media ja pelaaminen

- Ole kiinnostunut somesta ja pelaamisesta harrastuksena ( tue, kysele, keskustele )
- Luokaa yhteisiä pelisääntöjä (someton sunnuntai, aikarajat pelaamiselle, yön rauhoittaminen medialta, esim. perheen laitteet yöksi yhdessä laturiin)
- Ole läsnä, tarjoa vaihtoehtoja somelle ja pelaamiselle sekä ohjaa esimerkilläsi

### Lisää tietoa:

**Mediataitokoulu.fi/tietopankki** – tietoa sosiaalisesta mediasta, sisällöistä, ohjeita aikuisille

**Ikärajat.fi** – tietoa elokuvien, tv-ohjelmien ja digitaalisten pelien ikärajoista ja sisältösymboleista

**Pelituki.fi** – nuorten pelaamiseen liittyvä tiedon tuottaminen, tukea pelihaittojen tunnistamiseen ja ehkäisyyn

**Pelitaito.fi** – pelaamiseen liittyvää tietoa pelaajalle ja hänen läheisilleen (mm. tukimateriaalia vanhemmille)

**Etsivanettityö.fi** – nuorille suunnattu verkkopalvelu, joka tukee nuorta ja auttaa ongelmassa

## Pelien ikäraajat (PEGI) ja sisältösymbolit



## Elokuvien, televisio-ohjelmien symbolit



**WhatsApp** – Viestisovellus, joka vaatii oman puhelinnumeron jakamisen, ns. nettitekstarit. Mahdollisuus jakaa tekstiä, kuvia, videoita ja ääntä, yksityiskeskusteluissa sekä ryhmässä. Nuoret käyttävät paljon ryhmäviestintään, viestejä voidaan vastaanottaa satoja päivässä – myös kiusaamisen helppo apuväline. **Ikäraja: 16.**



**Instagram** – Valokuvien ja videoiden jakamispalvelu, kirjaututaan nimimerkillä. Mahdollisuus julkaista kaikille näkyvänä tai vain hyväksytyille kontakteille näkyvää materiaalia. Materiaalia järjestetään ns. aihetunnistein (#selfie, #finnishgirl, #jalkapallo). Nuorten suosima someyhteisö. **Ikäraja: 13.**



**Pokémon Go** – Niantic Labsin kehittämä lisättyä todellisuutta hyödyntävä ilmainen mobiilipeli. Pelissä metsästetään ja koulutetaan pokémonhahmoja sekä käydään taisteluja. Liikkuminen pelissä tapahtuu liikkumalla todellisessa maailmassa sekä aktivoivan luonteensa lisäksi pelaaminen on yhteisöllistä sekä kehittää myös pelaajansa strategiataitoja. **Ikäraja: 3.**