

JULKAISIJA SUOMEN LIONS-LIITTO RY © 2021-2022

KiTeNet

Kiusaamisesta terveeseen nettikäyttöön

KiTeNet



**Opas
vanhemmille
digimaailmaan:**

Keskustele lapsesi
kanssa!



**Miksi
teimme
tämän?**

Kiusaamisesta terveeseen nettikäytökseen



Suomen lionit ovat jo **vuosikymmenen ajan** puhuneet lasten nettiturvallisuudesta. Aihe on entistä ajankohtaisempi puhutaanpa sitten lasten terveydestä, syrjäytymisestä, oppimisesta, groomingista tai häirinnästä.

Yli 20 % 0–3-vuotiaista käyttää nettiä, 10-vuotiaista yli 90 %. Vuonna 2016 suomalaisessa tutkimuksessa todettiin, että yli 2 h/vrk internetissä vietetty aika oli yhteydessä lasten epätoivottuun käyttäytymiseen mm. impulsiivisuuteen ja yhteistyökyvyn puutteeseen. Internetissä opitaan monia hyviä taitoja, mutta samanaikaisesti ongelmat kasvavat. Joka viides lapsi kokee itsensä kiusatuksi ja yli 50 %:n lähipiirissä on ollut kiusaamista (MLL).

Mitä vanhemmat tarvitsevat luotsatakseen lapsiaan terveeseen mediankäyttöön? Kodin tehtävä on tukea lasta tiedon jakamisessa ja kasvattaa vastuullisuuteen internetin käytössä.

Lapsemme tarvitsevat meitä. Nyt siis puhumme 8-12v lasten vanhemmille.

Lionit toteuttavat KiTeNet-kampanjan vv. 2021-2022 valtakunnallisesti kohteena 10-vuotiaat. Kampanja koostuu tiedotuksesta, nettisivuista, jaettavasta materiaalista (videot, opas) ja tukihenkilöverkostosta.

Kampanjan aineiston lionit tarjoavat ilmaiseksi kouluille **yhteistoimintapäivinä ja vanhempain-illoissa**. Olemme käyttäneet aineiston valmistelussa **valtakunnallisia asiantuntijoita** ja tarkistuttaneet sen alan vaikuttajilla (MLL, EHYT, Vanhempainliitto, Poliisi). Kiitokset kaikille.

Videomateriaalissa on asiantuntijan ja lasten puheenvuoroja keskustelujen pohjaksi. Oppaassa vanhemmat saavat vastauksia tärkeimpiin kysymyksiinsä ja hyviä keskustelun aiheita yhteisiin tilaisuuksiin sekä lasten kanssa keskusteluihin. Voivatko vanhemmat lukea lapsen viestejä?

Miten kännykän käyttöä seurataan? Miten olla lapsen rinnalla digimaailman karikoiden välttämiseksi?

Mitkä ikärajat ovat merkityksellisiä ja miksi? Mistä apua vaaratilanteissa?

Syvämpää perehtymistä varten sivuilta löytyvät **linkit tietolähteisiin**, ajankohtaista faktatietoa asian nykytilasta (MLL kysely 2021) ja esimerkkejä lapsen tarvitsemista mediataidoista. Sähköisenä materiaalimme löytyy netistä:

www.lions.fi/kitenet-kampanja

Empaattisia, myötäelämiskykyisiä ja toivoa rakentavia keskusteluja toivottaen,



Hannu Anttonen
Kampanjan vastuullinen

Johanna Arho-Forsblom
Lions Quest -kouluttaja

Hyviä mediataitoja opitaan jatkuvasti

Mikä olisi teidän perheelle mieluista yhteistä tekemistä netissä?

Digitaaliset taidot ovat kansalaistaitoja ja digitaalisen tiedonvälityksen merkitys kasvaa jatkossa. Mediataitoja ovat esimerkiksi mediasisältöjen tulkinta, tiedonhauksen taidot, kriittisyys, viestintä- ja vuorovaikutustaidot sekä median käyttö hyvinvoinnin tukena. Lapset käyttävät mediaa eniten **yhteydenpitoon, sitten tiedonhakuun ja uuden oppimiseen**.

Suomalaisnuorten netin käyttö on runsasta pohjoismaalaisittain. Tytöt ovat verkostoitujia ja pojat pelaajia. Suomalaiset mediataidot -tutkimuksessa nuoret kokivat sosiaalisen median käyttötaidot sekä median tuottamisen tärkeinä. He myös uskoivat voivansa arvioida keskimääräistä paremmin kuvien aitoutta ja algoritmien toimintaa.

Netissä on valtavasti hyvää, mutta myös sellaista, jolta lapsen on opittava **suojautumaan**. Hyvillä mediataidoilla varustettu lapsi ei tule johdetuksi harhaan. Hän osaa arvioida, mitkä sisällöt ovat luotettavia tai vaarallisia.

Median käyttö voi tuoda haasteita perheiden ajankäytölle ja vuorovaikutukselle. Digtulvan äärellä lasten ja vanhempien luottamukselliset ja avoimet välit ovat merkittäviä. Perusturvallisuuden tunne syntyy lapselle siitä, että vanhempi on **saavutettavissa** ja että häneltä saa apua. Lapset tarvitsevat hyvinvointinsa ja kasvunsa turvaamiseen riittävästi **vanhempien läsnäoloa**.

Vanhemman oma mediasuhde on lähtökohta **mediakasvatukselle**. Mediataitoja voi harjoitella yhdessä lapsen kanssa. Se on tutustumista lapsen käyttämiin sovelluksiin tai pelailua yhdessä. Yhdessä tekeminen ja kiinnostus lapsen tärkeiksi kokemia asioita kohtaan mahdollistaa keskustelun media-sisällöistä ja mediankäytöstään. Lasten kanssa yhdessä tekeminen luo **luottamusta**, joka ulottuu muillekin elämän osa-alueille.



FAKTA Medioissa lapset kohtaavat hyviä asioita lähes 100% ja huonoja yli 80%.



>80%

TAIDOT Median käyttämisen ja sisällön tuottamisen taidot, sisällön ja luotettavuuden arvioimisen taidot



- <https://www.mediataitokoulu.fi/luotettavantiedonmetsastajat.pdf>
- <https://www.oppijaillo.fi/lapsille-nuorille/>



Toimiva vuorovaikutus netissä

Mitä selkeämmin kerromme asiamme, sitä paremmin meitä ymmärretään. **Arvostuksen** osoittaminen ja saaminen ovat osa **itsetunnon** rakentumista. Muista kertoa lapsellesi, mitä asioita hänessä arvostat ja anna palautetta käytöksestä kuvaten tilanteita täsmällisesti. Muista myös negatiivisen palautteen pohtiminen. Netissäkin itseään ja **toista kunnioittava käytös** on tärkeää. Virtuaalisissa keskusteluissa voi olla aito ja pitää olla ystävällinen, joustava, helposti lähestyttävä, utelias, kohtelias, suvaitsevainen. Sanat ovat ratkaisevia, jos kasvoja ja kehonkieltä ei näy.

Henkilökohtaiset tiedot pysyvät turvassa, kun omia salasanojaan ei luovuta parhaalle ystävälleen eikä henkilökohtaisia tietoja tuntemattomille. **Vanhempien tuki** on erityisen tärkeää, jos lapsi saa viestinä inhottavia tai kummallisia kuvia tai tekstejä. Kriittistä ajattelua tarvitaan myös valeutisiin suhtautumisessa.

Lapselle tulee muistuttaa, että kukaan ei voi pakottaa häntä esim. vastaamaan kysymyksiin, joihin ei halua vastata. Internetissä ihmiset eivät välttämättä ole sitä, mitä he väittävät olevansa. On osattava olla kriittinen sekä lukemisessa että kirjoittamisessa.

Toista arvostava nettikäytös on sitä, ettei lähetä loukkaavia tai vihaisia viestejä vaan sellaisia, jotka eivät myöhemminkään hävetä. Hyvä käytös on pitkän kasvatuksen tulosta. Tavoitteena on lisätä **ystävyyttä** – ei nolata tai satuttaa toista. Huono käytös ja kovat näkökannat saattavat rajoittaa lasten mahdollisuutta hyötyä digimaailmasta. Kiusaamisesta pitäisi nuorten mielestä puhua enemmän ja jokaisen tulisi harkita tarkkaan, mitä netissä tai somessa kirjoittaa.

Kuinka arvostusta voi osoittaa netissä?

FAKTA Noin 70 % avaa netin ilman erityistä syytä. Ilkeitä kommentteja, nimittelyä tai haukkumista oli kohdannut 39 % vastanneista. (MLL)



39%

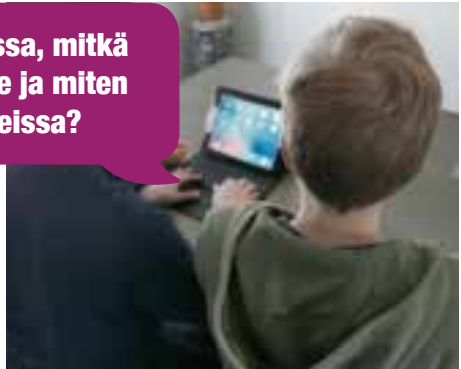
TAIDOT Kriittisyys, toista arvostava nettikäytös, itsetunnon rakentuminen, tunnetaidot



• <https://kyberturvallisuuskeskus.fi/fi/julkaisut/turvallisesti-netissa-opas-lapsille>

Jos käyttää paljon aikaa verkossa, mitkä asiat jäävät arjessa vähemmälle ja miten tuette lastanne niissä tilanteissa?

Digihyvinvointi vanhemman valvonnassa



Digihyvinvointitutkimuksen mukaan medioiden käyttötavat vaikuttavat **hyvinvointiin**. Ne vahvistavat läheissuhteita, jos niitä käytetään yhteydenpitoon ja yhteisillä kiinnostuksen kohteilla. Kuormitusta aiheuttaa läheisen suhteen vaatima huomio, josta myös digitaaliset mediat kilpailevat.

Vanhemman on huolehdittava lapsen päivittäisten toimien **monipuolisuudesta**, **tasapainosta** ja median käytön kohtuullisuudesta. Digihyvinvointiin tarvitaan yhteisiä sopimuksia ja käytänteitä perheen ja kavereiden kanssa. Aikuisen ja lapsen keskustelu-yhteys on oleellista ja sillä on merkittävä suojaava vaikutus. Ohjaamme lasta positiivisen elämänhallintaan ja terveisiin elämäntapoihin?

Lapsen aivot kaipaavat erityistä suojelua: hyvä päivärytmi, riittävästi unta ja liikuntaa sekä laadukasta syötävää. Näistä lapsi usein lipsuu tai käyttää kapinoinnin välineinä. Erityisesti iltainen mediankäyttö voi olla ongelmallista. Kasvokkainen vuorovaikutus on lapsen kognitiivisen ja **empatian** kehityksen kannalta elintärkeää, kuten on myös vanhempien jakamaton huomio lapsen sitä tarvitessa.

Tasapainoinen arki kaipaa myös hetkiä, joissa ei tapahdu mitään. Aikuisen esimerkkiä luo pohjaa lapsen vastuulliselle mediankäytölle. Vanhemman tulisi tuntea digimaailma, jossa hänen lapsensa ”elää”. Lapsen vasta kehittymässä olevat itsesäätelytoiminnot vaikuttavat siihen, miten hän käyttää teknologiaa. Tekeekö lapsen valinnat netin algoritmit vai lapsi vanhempien tuella? Koukuttavat pelit ja sovellukset on tehty tarkoituksella houkutteleviksi ja lapsen voi olla vaikea havaita, miten paljon aikaa niissä kuluu ja säädelä niiden käyttöä. **Vanhempien asettamat rajoitukset** ja niistä seuraavat käyttötavat saattavat olla helpotus.

FAKTA Jopa 80% lapsista kännykän käyttö ylittää suosituksen 2h/pv.

80%

TAIDOT Hyvinvointi, suojaava vaikutus, empatia, yhteenkuuluvuus, rajoitukset

- Hyvinvointia digijassassa- DIGITAALINEN HYVINVOINTI LAPSIPERHEESSÄ- MLL (mll.fi)
- <https://mediakasvatus.fi/materiaali/vanhempainilta-diaesitys/>

Median käytön hyötyjä ja haasteita

Lapset ovat aktiivisia median käyttäjiä. He viettävät netissä aikaa, pitävät yhteyttä ystäviin ja etsivät tietoa. Netissä lapset etsivät ja testaavat identiteettiään hakemalla esikuvia ja kokeilemalla erilaisia rooleja. Somessa jaetut kuvat, viestit ja niihin tulleet reaktiot luovat lapselle kuvaa siitä, miten muut näkevät hänet.

Myönteiset ja kielteiset viestit voivat vaikuttaa syvästi herkässä iässä lapsen **itsetuntoon**. Lapselle voi syntyä tunne, että kaikki ovat samaa mieltä, kun vaikkapa lapsen jakama kuva saa **haukkumaviestiryöpyn**. Tästäkin kannattaa keskustella etukäteen lapsen kanssa ja ikään kuin rokottaa hänet tällaista vastaan.

Liian rajut sisällöt, nettikiusaaminen, nettiriippuvuus, huijaaminen ja identiteettivarkaudet sekä seksuaalinen häirintä ja pedofiiliarikokset ovat netin kielteisiä puolia. Lapsi voi kokea **pelkoa ja ahdistusta** näitä kohdatessaan ja se näkyy lapsen käyttäytymisen muuttumisena. Tällöin kannattaa kuunnella ja keskustella rauhassa ennen kuin tuomitsee, jotta lapsi uskaltaa kertoa asioistaan sinulle.

Paras tapa auttaa lapsia ja **torjua netin vaaroja** on lisätä lapsen tietämystä ja kasvattaa heidät kohtaamaan nettiin liittyviä riskejä. Lapset tarvitsevat taitoa ottaa rakentavasti osaa keskusteluihin, kykyä arvioida tiedon ja kuvien luotettavuutta sekä taitoa suhtautua kriittisesti verkko-ympäristössä.

FAKTA 91 % nuorista on sitä mieltä, että aikuisten vakava suhtautuminen nettikiusaamiseen on tärkeää.

TAIDOT Ajankäyttö-, vuorovaikutus- ja kaveritaidot, itseluottamus, selviytymistaidot, tunnetaidot



Millaista palautetta olette saaneet verkossa? Miltä se tuntui?



91%



● **MLL:n Vanhempainnetti (mll.fi)**

● <https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa-1.pdf>

Nettikiusaaminen lapsen ja perheen kannalta

Nettikiusaamista tapahtuu puhelimesta tekstiviesteinä, häirikösoittoina, sosiaalisen median yhteisöpalveluissa, keskustelufoorumeilla, pikaviestipalveluissa tai pelialustoilla. Nettikiusaamisella tarkoitetaan verkonyhteyksellä tapahtuvaa pahan mielen aiheuttamista, **haukkumalla, nimittämällä, nöyryyttämällä, uhkailemalla tai levittämällä luvattomasti kuvia tai tietoja.**

Miten nettikiusaamista voisi vähentää?

Nettikiusaaminen voi olla kiusatun liittämistä vasten tahtoa ryhmään tai ryhmästä sulkemista, ulkopuolelle jättämistä ja eristämistä, jolloin estetään yhden henkilön pääsy nettiryhmiin tai tapahtumakutsuihin.

Kiusaaminen voi olla kiusatun provosoimista kärkevillä kommentteilla, joiden tavoitteena on saada kiusattu suuttumaan ja vastaamaan asiattomasti viesteihin. Esimerkkejä **nettikiusaamisesta**:

- Lapsi luo kiusatun lapsen nimellä valeprofiilin ja esiintyy keskusteluissa ja kirjoittaa asiattomia päivityksiä kaverinsa nimellä, jopa niin että feikkitilin vuoksi ulkopuoliset luulevat kiusattua kiusaajaksi.
- Lapsi on kertonut tunnuksia sovelluskauppaan parhaalle ystävälleen, joka lupasi pitää ne omana tietonaan. Riidan tultua entinen ystävä kertoi kaverinsa tunnuksia toiselle, joka tilasi tunnuksilla pelejä omaan puhelimeensa.



Nettikiusaamisessa, kuten muussakin kiusaamisessa, on kysymys **kiusaajan aseman luomisesta ja sen ylläpitämisestä**. Kiusaaminen ei ole kiusatun syy, vaikka kiusaamisessa usein syyksi nimetään jokin erillaisuus.

Nettikiusaamisessa vahingoitetaan kiusatun mainetta ja ystävyys-suhteita. Halventaminen, nöyryyttäminen ja eristäminen ovat osa kiusaamisessa tapahtuvaa vallankäyttöä. Niiden avulla kiusaaja luo pelkoa ja pönkittää asemaansa kiusaajaryhmässä ja luokkayhteisössä.

FAKTA 50 % nuorista on nettikiusaamisen kohteena. Yli 80 % nähnyt muihin kohdistuvaa kiusaamista. Yleisin kiusaamisen muoto: ilkeät kommentit, nimittely tai haukkuminen (39 % vastanneista). MLL



50%

TAIDOT kiusaamisen havaitseminen, kiusaamisilmiön ymmärtäminen, vuorovaikutustaidot



- <https://www.ouka.fi/tunne-ja-turvataitokasvatus>
- <https://www.mll.fi/vanhemmille/>

**Mikä olisi teidän perheen
hyvinvoinnin hashtag?
Esimerkiksi #sinnikäätsohuset**

Nettikiusaamisen vähentäminen



Nettikiusaamisen vähentämisessä keskeisiä periaatteita ovat: 1) lapsi **oppii suojelemaan itseään** netissä, 2) lapsi oppii **käyttäytymään vastuullisesti ja kunnioittavasti** netissä, ja 3) lapsella on **empatiakykyä**, taito ajatella, miltä asia tuntuu toisen kokemana sekä 4) **tahto auttaa muita**.

Lapsen huolen kuulemisessa aikuiset helposti vähättelevät lapsen kokemusta. Tilan-
netta voi arvioida suhteuttamalla lapsen kokemus aikuisten maailmaan. Jos lapsi
kertoo, että hänen "kaverinsa" on luonut hänen nimellään valeprofiilin ja kirjoittaa louk-
kaavia päivityksiä lapsen nimellä, mitä sinä tekisit, jos työkaverisi loisi nimelläsi feikkitilin
ja kommentoisi loukkaavasti muita nimelläsi? **Lapsi kokee uhat** täytenä totena.

Aikuisten velvollisuus on puuttua nettikiusaamiseen. Kun lapsi kertoo kiusaamisesta,
vanhemman huoli voi purkautua syyttämisenä. Syyttäminen sammuttaa keskustelun.
Kun lapsi kertoo kiusaamisesta, se on luottamuksen osoitus ja aikuisen tulee olla luotta-
muksen arvoinen. **Kuuntele keskittyneesti, keskustele**, mitä on tapahtunut, tarjoa tukea,
puutu tilanteeseen ja anna lapselle mahdollisuus purkaa kokemuksia ammattilaisen
kanssa. Kiitä lasta rohkeudesta kertoa tilanteestaan.

Kiusaaminen voi jättää jäljet: lapsi voi olla masentunut ja ahdistunut. Rohkaise lasta
kertomalla, että kiusaaminen ei ole kiusatun syy. Kiusaaminen on kiusaajan keino luoda
itselleen asema yhteisössä. Kerro, että kiusaamisesta voi selvitä ja että olet **lapsesi**
tukena kaikissa tilanteissa. Aina on toivoa! Synkimmänkin pilven takana on aurinko, joka
aikanaan tulee esille.

FAKTA Kiusaajan estäminen tai blokkaminen 42 %,
pyytää kiusaajia lopettamaan 31 % ja kertoo kaverille
31 %, kertoo aikuiselle 20%, viidennes tehnyt kiusaa-
misesta ilmoituksen ylläpitoon, 19 % ei mitään. MLL



42%

TAIDOT itsensä suojeleminen, vastuullisuus, empatiakyky, taito ja rohkeus puuttua, digiturvataidot

- <https://www.netari.fi/>
- <https://nettikiusaaminenvok.wordpress.com/mita-nettikiusaaminen-on/>
- <https://www.mll.fi/vanhemmille/>



Avuksi vanhemmille digiarjen hallintaan

Ohjaava kasvatus tarkoittaa sitä, että lapselle annetaan **selkeät rajat**, joihin hän voi itsekin vaikuttaa. Tämä edistää terveen itsekurin kehittymistä, jolloin lapsi vaikuttaa päätöksiinsä ja koko elämäänsä.

Rakastavan kurin periaatteet ovat:

- Myönteistä huomiota lapselle ilman ehtoja
- Selkeä palaute teoista, ei luonteesta
- Selkeät ja johdonmukaiset säännöt ja seuraukset.

Tärkeitä digiarjen hallintakeinoja perheessä ovat mm.:

1. Rajoita käyttöä. 2. Ota tueksi sovellukset. 3. Älä jää yksin.

Älä pelkää sitä, että lapsi suuttuu, jos **rajoitat älylaitteiden käyttöä**. Kyse on lapsen hyvinvoinnin tukemisesta. Aikuinen määrää, että säännöt tehdään ja niitä noudatetaan – lapsi on mukana niitä suunnittelemassa. Katso lasta kokonaisuutena: Jos koulu sujuu, lapsella on kavereita, hän syö ja nukkuu, ei mediasta ole hänelle haittaa.

Kännykkään voi asentaa ruutuajan **hallintaa varten sovelluksia**, joilla lapsen ruutu-aikaa voi seurata ja kontrolloida sekä sisällön että ajan suhteen. Pakottamisen sijaan sovellusten tarkoituksena on hyvä jutella lapsen kanssa. Sovellukset auttavat lasta itseään seuraamaan ajankäyttöään ja osa myös palkitsee, kun tavoitteisiin päästään. Kyse on arjen hallinnasta ja positiivisesta asiasta – ei rankaisukeinosta.

Lasten vakioperuste lähes kaikissa kiistanalaisissa kysymyksissä on, **että kaverikin saa** esim. uuden nettipelin. Kun tuntee samanikäisten vanhempia, kynns ottaa yhteyttä erilaisissa kysymyksissä madaltuu. Sääntöihin tulee uutta voimaa, kun voi vedota ”Eivät muutkaan saa.”

FAKTA Yleisesti ongelmien syntymisen rajana pidetään 2t/pv käyttömäärää eli silloin saattaa lapsen **ärtymys ja aggressiivisuus** lisääntyä. Ikäraajat varoittavat kehitykselle haitallisista sisällöistä. Vanhempien velvollisuus on huolehtia ikärajoista. Ikärajaousto (+3 v) on vanhemman harkintaa, koska lapsen tuntee pystyy arvioimaan lapsen herkkyyden. Digitaalisissa peleissä K-18 ikäraja ehdoton.

TAIDOT ohjaava kasvat, selkeät rajat, rakastava kuri, ikäraajat, ruutu-aika

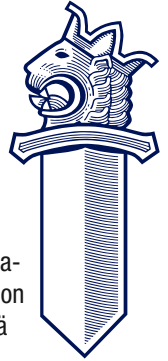
Mitkä ovat teidän perheenne säännöt tietokoneen/puhelimen käytöstä?

Koskevatko säännöt sekä lapsia että aikuisia?



PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

- <https://www.mll.fi/vanhemmille/>
- <https://kavi.fi/ikarajat/yleistieto/>
- <https://peliviikko.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>



Mikä on jo rikollista – mistä tukea vaikeuksissa?

Asiaton nettikäyttö voi täyttää rikoksen tunnusmerkistön ja teko on tällöin **ran-gaistava**. Esimerkiksi: **Kunnianloukkaus**, jolloin oppilas on ottanut liikuntatun- nilla vähäpukaisen kuvan toveristaan ja lähettänyt sen kavereilleen tai someen. Joka oikeudettomasti esittää toisen **yksityiselämästä tiedon tai kuvan**, joka aiheuttaa va- hinkoa, kärsimystä tai halveksuntaa, on tuomittava yksityiselämää loukkaavasta tiedon levittämisestä. **Identiteettivarkaudessa** oppilas on luonut profiilin kaverinsa nimissä ja lähettää asiattomia viestejä muille. **Laittomassa uhkauksessa** uhataan terveyttä tai henkeä ja niihin ei pidä vastata. Uhkailu voi ylittää rikoksen kynnyksen, joten ilmoita asiasta.

Vainoamisessa on kyse toistuvasta seuraamisesta, tarkkailusta, uhkailusta. Myös toi- sen profiiliin kirjautuminen tai murtautuminen on kiellettyä. Tällöin syyllistyy tietomur- toon tai viestintäsalaisuuden loukkaamiseen. Lapset voivat saada kavereiltaan vahin- gollisia linkkejä tai viestejä, jotka sisältävät **raakaa väkivaltaa tai seksuaalista häirintää**. Alastonkuvan levittäminen toisesta henkilöstä ja lapsesta on rikos samoin kuin väkivaltai- sen materiaalin jakaminen. Myös lasta esittävän alastonkuvan hallussapito on rikos.

Vanhemmat voivat opastaa etukäteen lasta: kerro aina aikuiselle, ota todisteet tal- teen kuvakaappauksella, äläkä vastaa asiattomiin viesteihin. Uhkaavasti käyttäytyvän henkilön yhteydenotot voi estää puhelimessa ja sosiaalisessa mediassa. Älä jätä lasta miettimään inhottavia asioita yksin. Korostakaa **lapsen toimineen oikein**, kun hän kertoo asiasta aikuiselle. Keskustelu helpottaa häpeän tunnetta. Loukkaavat ja asiattomat viestit ja kuvat voi ilmentää ylläpitäjälle ja pyytää poistamaan ne. Jos epäilee rikosta, asiasta voi tehdä rikosilmoituksen.

Poliisilta tai rikosuhripäivystyksestä voi kysyä apua. **Poliisin Nettivinkki-palveluun** voi ilmoittaa esim. verkon epäilyttävästä sisällöstä ja **Nettivilhjepalvelussa** voit tehdä ilmoituksen lapseen kohdistuvasta seksuaalisesta houkuttelusta ja seksuaaliväkivaltaan liittyvästä materiaalista.

FAKTA Verkossa yleisimpiä lapsiin ja nuoriin kohdistuvia rikoksia (tuhansia ilmoituksia Suomessa) ovat laittomat uhkaukset ja seksuaalirikokset. Tytöistä yli 40 prosenttia on viimeisen vuoden aikana nähnyt toisten lasten ja nuorten tekemää seksuaalista häirintää.



TAIDOT tunnistaa rikos ja hakea apua, kuvakaapata todistusaineisto

<https://poliisi.fi/nettivinkki>
www.riku.fi
www.pelastakaalapset.fi

Ohjeita digipelaajan vanhemmalle

On tärkeää tietää, kenen kanssa ja miten lapsi viettää aikaansa pelatessaan. Keskustele pelaamisesta, jotta tiedät kuinka lapsesi voi. Keskustele peleihin liittyvistä kaverisuhteista, tunteista ja käyttäytymisestä. **Pelikasvatus** ei edellytä valtavaa perehtyneisyyttä peleihin, vaan tukea, turvaa, kiinnostusta ja osallistumista pelaavan lapsen elämässä.

Selvitä pelien **lakisääteiset ikärajat** yhdessä lapsesi kanssa ja tarkista pelien sopivuus. Käy lapsen kanssa läpi, millaisia haittoja ikätasolle sopimattomista peleistä voi seurata. Seuraa lapsen tunteita pelaamisen aikana ja ole valmis keskustelemaan häntä pohdituttavista asioista. Pelaa itse lapsen kanssa ikärajaistävällisiä pelejä (ikärajat pegi.info-sivustolta). Etsi sopivia pelejä Viihdevintiöt-blogista tai sovelluskauppojen **ikärajasuodattimilla**. Huom.: useat pelipalvelut mahdollistavat rajata sisältöä ikärajan perusteella.

Onko pelaaminen lapselle ajanvietettä, viihtymistä, rentoutumiskeino vai tapa irrottautua arjen huolista? Sinun on hyvä havaita lapsen motivaatio, jotta teet toimivia kasvatusratkaisuja. Pelaaminen on usein tärkeä harrastus, myös keino saada onnistumisen kokemuksia. Lapsen kanssa pelaaminen, pelisaavutusten huomioiminen ja peleistä kumpuaavien leikkien leikkiminen ylläpitää pelaamista positiivisena, yhteisenä tekemisenä. Myös tunnetaidot ovat tärkeitä.

Jutelkaa **turvataidoista** hyvissä ajoin. Jos lapsesi kohtaa epäasiallista käytöstä, selvitä, mitä on tapahtunut. Voiko toisen osapuolen tavoittaa? Älä rankaise lasta siitä, että hän puhuu aiheesta, esimerkiksi pyrkimällä estämään hänen pelaamistaan. Käykää rauhallisesti yhdessä läpi, mitä lapsi itse voi tehdä päästäkseen pois ahdistavasta tilanteesta: sulkemalla kommunikaation, lopettamalla pelin ja raportoimalla häiritsevän käyttäjän. Mikäli lapsi itse häiritsee muita, puutu asiaan. Tee kotona selkeät säännöt siitä, että online-pelaaminen edellyttää myös hyviä käytöstapoja. Tuo esiin, miksi myös e-urheilijoilta vaaditaan hyvää käytöstä muita pelaajia kohtaan.



FAKTA V. 2018 pelaajabarometrin mukaan 10–19-vuotiaista noin 70 prosenttia pelaa viikoittain tai useammin ja yli kolmasosa päivittäin. Ainoastaan 2 ikäryhmästä ei pelaa ollenkaan.

TAIDOT tunnetaidot, turvataidot, epäasiallinen käytös, ikärajat, pelikasvatus

- <https://ehyt.fi/paihide-peli-info/digipelaaminen/pelikasvatus/>
- <https://ehyt.fi/paihide-peli-info/tukea-eri-elamantilanteisiin/miten-voin-tukea-lasten-myonteista-pelikulttuuria>
- <https://www.mll.fi/tehtavat/omat-tunteet>

Kannattiko lukea?

Kampanjamme materiaaleja löytyy sivustolta

www.lions.fi/kitenet-kampanja



Tervetuloa
tutustumaan ja
hyödyntämään!



SUOMEN LIONS-LIITTO

KAMPANJAN TOTEUTUS lion dos.Hannu Anttonen,
lion erityisopettaja Johanna Arho-Forsblom,
KT Päivi Hamarus, Ehyt ry:stä koulutus-
suunnittelijat Aino Harvola, Annukka Sältin.

TAITTO Tuire Aho **VIDEO/T KUVAT** Henri Valkeinen
LOGO Jaakko Koskinen **VALOKUVAT** Lenni Liekkinen
NETTISIVUJEN TOTEUTUS Mari Koivisto
PAINOPAikka Niini&Co Oy, Helsinki 2021