

Koulun ammattilaisten näkemyksiä nuorten digitaalisten medioiden käyttöön



Joel Aaltonen
Aino Harvola
Maria Kankkunen
Susi Nousiainen



Sisällys

Johdanto

3

Selvityksen
tiedot

4

Koulun
ammattilaisten
suhde digitaaliseen
mediaan

8

Nuorten digi-
hyödyt koulun
näkökulmasta

11

Nuorten digi-
haitat koulun
näkökulmasta

17

Kasvatus-
yhteistyön
tarve

32

Yhteenveto

38

Lähteet

39

Johdanto

Koulun ammattilaisten näkemyksiä nuorten digitaalisten medioiden käyttöön on EHYT ry:n Pause-hankkeen julkaisu. Sen tarkoitus on selvittää, miten koulujen henkilökunta kokee yläkouluikäisten nuorten (12-17-vuotiaat) sosiaalisen median käytön ja digitaalisen pelaamisen teemat sekä niihin liittyvät haitat.

Selvityksen tulokset perustuvat kevään 2023 aikana verkon kautta tehtyyn kyselyyn, jonka avulla kerätyjä tietoja on täydennetty teemahaastatteluilla. Laaja aineisto on jaettu kahteen julkaisuun, joista tässä ensimmäisessä käsitellään koulujen henkilökunnan tarpeita nuorten digihaittojen suhteen. Toisessa osassa tarkastelun kohteena ovat huoltajien vastaukset.

Verkkokyselyn runsas vastaajamäärä itsessään osoittaa, että aihe herättää tarvetta keskustelulle. Digitaalisuus on nykyään suuri osa nuorten arjen kokonaisuutta, ja digilaitteita, digipelaamista ja sosiaalista mediaa voidaan tarkastella kasvatuksen näkökulmasta hyvin monella tavalla. Selvityksen aineistossa monesti mainitut sukupolvien erot ja nopea muutos digilaitteiden kehityksessä vaativat kasvattajilta – niin huoltajilta kuin ammattilaisilta – sekä omaa oppimista että uudenlaisia tapoja keskustella.

Digilaitteiden voidaan sanoa olevan osa jokaisen Suomessa asuvan nuoren elämää. DNA:n tuottaman tutkimuksen mukaan 100 %:lla 12-vuotiaista nuorista on oma älypuhelin. Tutkimuksen aineisto ei kata koko väestöä, mutta kertoo älypuhelimien omistamisen olevan normi nuoren siirtyessä yläkouluun. Puheli-

men hankkimisen yleisimmät syyt ovat yhteydenpito perheeseen ja turvallisuus. Vanhemmista 58 % kokee (äly)puhelimien nuorelle tärkeäksi sosiaalisen kanssakäymisen välineeksi (DNA 2023).

Yleisimmät nuorten tavat käyttää digilaitteita ovat yhteydenpito kavereihin ja perheeseen, netissä surfailu, ja videoiden katselu netissä (DNA 2023). Nuorten kasvokkaiset tapaamiset ovat vähentyneet vuosina 2015-2022, mikä selittyy osittain COVID19-pandemian rajoituksilla, mutta liittyy todennäköisesti myös teknologiavälitteisen yhteydenpidon lisääntymiseen (Nuorisobarometri 2022, 55-56). Yhteydenpito digitaalisesti onkin normalisoitunut osaksi nuorten sosiaalista elämää: vuonna 2022 noin 85 % 15-19-vuotiaista kertoi olevansa nettiyhteydessä kavereidensa kanssa lähes päivittäin (Nuorisobarometri 2022, 57). Tällaisina yhteydenpidon paikkoina voidaan nähdä esimerkiksi eri sosiaalisen median alustat ja pelit.

Digitaalinen kanssakäyminen on nuorten elämässä ”syrjäyttänyt” kasvokkaista läsnäoloa, mutta muutosta ei voida määrittää yksiselitteisesti positiiviseksi tai negatiiviseksi. Ruutuajan määrä ei ole mittari nuoren hyvinvoinnille: kokonaisuuteen liittyy esimerkiksi se, ”mihin tarkoitukseen digitaalisia medioita käytetään, kenen kanssa kommunikoidaan ja mitä ruutuajaa syrjäyttää muun elämän toiminnoista”. (Tammissalo ym. 2020, 25) Syrjäyttäminen on jo itsessään vahva ilmaisu. Digitaalinen ja kasvokkainen vuorovaikutus eivät sulje toisiaan pois, vaan usein limittyvät ja tapahtuvat yhdessä.

Erityisesti puhelinten käyttö on noussut kuumaksi kysymykseksi keskusteluissa koulujen nykytilanteesta ja oppimistuloksista. Selvityksen tulokset tukevat käsitystä, jonka mukaan koulujen henkilöstön huoli digipelaamisen ja somen käytön haitoista on suuri. Yli puolet kyselyyn vastanneista ammattilaisista oli erityäin huolissaan digipeli- tai somehaitoista oppilaiden elämässä. Lähes kaikki vastaajat nostivat esiin nuorten ajankäyttöön ja elämänhallintaan liittyvät haitat. Suurin osa kertoi oppilaiden nostaneen haittoja esille myös itse. Kuva ei kuitenkaan ole ainoastaan yksipuolinen, sillä kouluammattilaiset nostivat kyselyssä esiin myös pelaamiseen ja someen liittyviä hyötyjä.

Tukemalla kasvattajia haasteellisissa tilanteissa voidaan auttaa nuorta rakentamaan kestävää sosiaalisen median ja digitaalisten pelien käyttämisen tapaa. Selvityksen tavoite on lähestyä tätä kokonaisuutta niin koulu- kuin kotiympäristöistä käsin, selvittää millaista tukea kasvattajat kaipaavat kohtaamiinsa tilanteisiin ja auttaa heitä tunnistamaan ilmiöt niihin vaikuttavine tekijöineen sekä puuttumaan tilanteisiin rakentavalla tavalla.

Pause-hanke kehittää työvälineitä nuorten digipelaamiseen ja sosiaalisen median käyttöön liittyvien haasteiden tunnistamiseen ja ratkaisemiseen. Selvityksen avulla saadut tulokset toimivat pohjana hankkeen kehitystyölle. Hanke tuottaa matalan kynnyksen materiaaleja, joita nuorten kanssa elävät ja työskentelevät aikuiset voivat käyttää nuorten digihaittojen tunnistamisessa ja ehkäisyssä ilman erillistä ammattilaisen apua.

Selvityksen tiedot



Kyselystä saatiin

884

vastausta

504

nuorten
huoltajilta

380

yläkoulujen
henkilöstöltä

Selvityksen aineisto

Selvityksessä käytetty aineisto on kerätty kevään 2023 aikana verkon kautta tehdyllä kyselyllä, jota on täydennetty teemahaastatteluilla aikavälillä toukokuu-elokuu 2023. Kyselyssä oli sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kenttiä. Kyselyä on levitetty EHYT ry:n yhteistyöverkostojen kautta, ja siihen saadut vastaukset edustavat melko kattavasti eri alueita Suomessa. Osallistujat ovat itse päättäneet osallistumisestaan selvitykseen, joten vastaajat ovat valikoituneet orgaanisesti. Kyselyn avointen vastausten pohjalta on pyritty muodostamaan kuvaa tyypillisistä esimerkkitapauksista, joita nuorten digihaittoihin liittyy. Teemahaastattelujen tarkoitus on ollut syventää tätä kyselyssä kerättyä aineistoa ja tuottaa yksityiskohtaisempaa tietoa esimerkiksi tilanteista, jotka liittyvät haittojen ilmi tulemiseen ja käsittelyyn nuorten kanssa. Haastatteluissa erityisesti perheiden tilanteista ja kodin ja koulun yhteistyöstä on pyritty saamaan syvällisempää ymmärrystä. Keskeistä selvityksen tekemisessä on ollut tavoite ymmärtää paremmin ilmiöitä sekä kasvat-
tajien tuen tarpeita.

Kyselyyn saatiin 884 vastausta, joista 504 kappaletta oli nuorten huoltajilta ja 380 yläkoulujen henkilöstöltä. Lisäksi toteutettiin 13 kappaletta teemahaastatteluja. Haastatteluun valikoidut henkilöt haettiin kyselylomakkeessa halukkuutensa ilmaisseiden henkilöiden joukosta, joten haastatteluista jokainen on vastannut myös kyselylomakkeeseen. Haastattelun kohteena oli sekä kasvatusalan ammattilaisia että huoltajia. Haastattelut toteutettiin, jotta ammattilaisen haastaviksi kokemia tilanteita ja niiden viitekehystä voitaisiin ymmärtää tarkemmin ja täten tukea kyselylomakkeen dataa. Kaikki vastaukset anonymisoitiin ennen niiden käsittelyä.

Vastaaja-aktiivisuudesta on huomattavissa, että aihe on kasvattajille tärkeä ja puhututtaa. Reilun 20 kyselymyksen verkkokyselyn teki loppuun yli kolmasosa sen avanneista, ruotsinkielisen kyselyn kohdalla lähes puolet. Avovastauksia annettiin myös huomattavia määriä. Aiheen merkityksellisyydestä kertoo myös, että suuri määrä ihmisiä ilmoitti haluavansa jatkaa asiasta keskustelua teemahaastatteluissa sekä olla mukana testaamassa hankkeessa kehitettäviä ratkaisumalleja.

Selvityksen tarkoitus ei ole luoda tarkkaa kuvaa nuorten digitaalisen median käytön todellisuudesta, vaan esitellä kasvattajien näkemyksiä ja kokemuksia. Tuloksia tulkitessa on myös huomioitava, että vaikka aineisto on alueellisesti kattava, se ei anna täydellistä kuvaa Suomessa asuvista nuorten huoltajista tai kaikkien koulujen henkilökunnista. Kyselytutkimuksiin ja haastatteluihin valikoituvat vastaajat edustavat painotetusti aiheesta jo valmiiksi kiinnostuneita ihmisiä, ja kaikkia näkökulmia ei laajassakaan aineistossa saada esiin.

Vastaajien kieli ja laajuus

Kyselylomakkeessa vastauksia tuli:

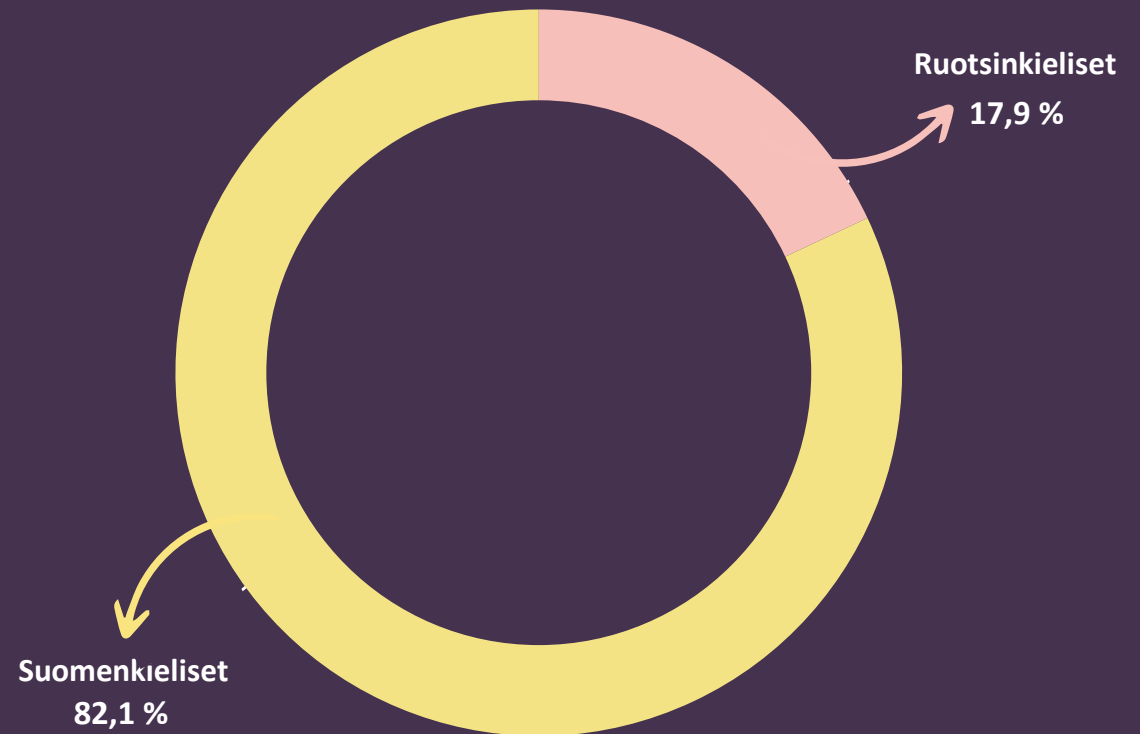
suomeksi 726 (82,1 % vastaajista) ja

ruotsiksi 158 (17,9 % vastaajista).

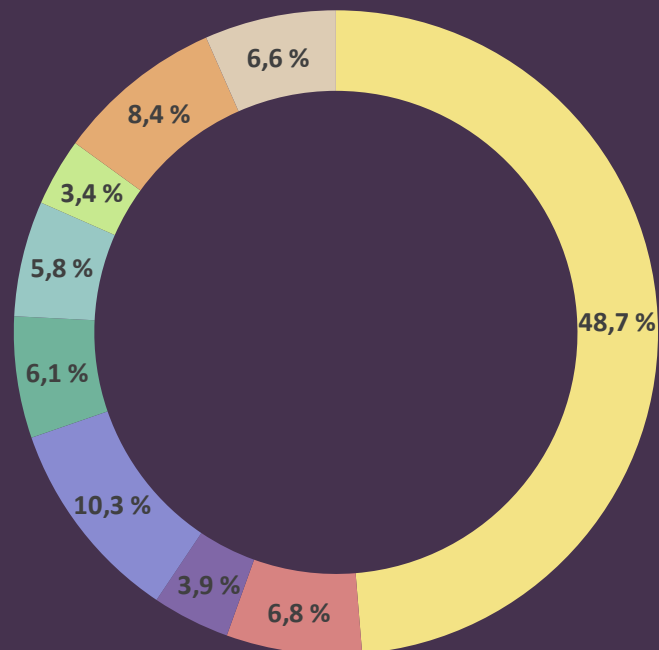
Suomenkielisistä vastaajista huoltajia oli 54,5 % (n=396) ja ammattilaisia 45,5 % (n=330). Ruotsinkielisistä vastaajista 68,4 % (n=108) oli huoltajia ja 31,6 % (n=50) ammattilaisia, lähinnä opettajia. Ruotsinkieliseen aineistoon verrattuna suomenkielisessä aineistossa oli siis laajemmin edustettuina useampia eri ammattilaisia ja koko aineisto oli ruotsinkielistä laajempi. Ruotsinkielisestä aineistosta nousivat esille pääosin samat seikat kuin suomenkielisestä aineistosta.

Vastauksia saatiin laajasti eri maantieteellisiltä alueilta. Suomenkielisiä vastauksia kertyi 17:stä eri maakunnasta. Ruotsiksi vastauksia tuli kuudesta maakunnasta ja sen lisäksi kaksi vastausta Ruotsista. Suomenkielisistä maakunnista vastauksia tuli erityisesti Uudeltamaalta. Myös Varsinais-Suomesta, Pirkanmaalta, Keski-Suomesta ja Pohjois-Savosta tuli kustakin yli 50 vastausta. Ruotsinkielisistä alueista parhaiten edustettuja olivat Pohjanmaa, Varsinais-Suomi sekä Uusimaa.

Vastaajien kieli



Vastaajien ammattinimikkeet (380 kpl)



- Opettajat (myös erityisopettaja ja lehtori)
- Opinto-ohjaaja
- Rehtori
- Kuraattori
- Koulunuorisotyöntekijä (myös nuorisotyöntekijä, nuoriso-ohjaaja ja erityisnuorisotyöntekijä)
- Terveydenhoitaja
- Psykologi
- Kouluohjaaja
- Jokin muu, mikä

Koulun ammattilaiset aineistossa

Yhteensä 380:stä kyselylomakkeeseen vastanneesta ammattilaisesta selkeästi suurin osa, 185 henkilöä, oli opettajia. Nämä kattoivat lähes puolet kaikista ammattilaisista. Toiseksi suurimpia yksittäisiä ammattiryhmiä olivat kuraattorit (n=39), kouluohjaajat (n=32) ja opinto-ohjaajat (n=26). Myös terveydenhoitajilta, koulunuorisotyöntekijöiltä, rehtoreilta ja koulupsykologeilta tai psykologeilta saatiin vastauksia. Muiden ammattilaisten ryhmässä oli esimerkiksi yksittäisiä koulunkäynninohjaajia, sosionomeja, hankekoordinaattoreita, kouluvalmentajia, koulun perhetyöntekijöitä, vapaaehtoistyöntekijöitä ja päihdetyöntekijöitä.

Kyselyaineistoa täydentävissä haastatteluisissa (n=13) koulujen henkilökuntaa edusti seitsemän osallistujaa ja nuorten huoltajia kuusi osallistujaa, joskin osa rooleista myös limittyi.



Koulun ammattilaisten suhde digitaaliseen mediaan

Asia koskee kaikkia, mutta eri tavoin

Koulu on moniammatillinen työyhteisö, jossa henkilöstöllä on hyvin erilaisia työtehtäviä ja taustakoulutuksia. Ammattilaisten vastauksissa nuorten digipeli- ja somehaasteista löytyikin eroja. Yleisesti eri ammattilaisten vastauksista kuitenkin nousi esiin kiinnostus oppilaiden kokonaisvaltaiseen kasvuun.

Selvityksen perusteella eri ammattilaisten yleisistä käsityksistä oppilaiden kasvun tarkasteluun voitiin havaita seuraavaa:

Opettajat

Tapaavat suuria massoja oppilaita lähinnä oppitunneilla. Tarkastelevat ennen kaikkea oppilaiden oppimista, mutta myös kokonaisuhyvinvointia ja esimerkiksi kansalaisuuteen kasvamista.

Koulunuorisotyöntekijät

Tapaavat oppilaita usein epävirallisissa ja vapaaehtoisissa hetkissä. Tarkastelevat nuoren elämää kokonaisuutena. Vastauksissa näkyy halu vahvistaa nuorten omaa motivaatiota ja toimijuutta.

Opiskeluhuollon ammattilaiset, kuten kuraattorit, terveydenhoitajat ja koulupsykologit

Tapaavat oppilaita paljon yksilöinä, vaikka kohtaavatkin myös ryhmiä. Katsovat ennen kaikkea nuoren elämää hyvinvoinnin kokonaisuutena. Terveystyöntekijät tuovat esille myös, kuinka asiaa käsitellään terveystarkastuksissa.

Rehtorit

Huolehtivat monesta asiasta. Haasteet ovat osin samoja kuin muilla ammattiryhmillä, mutta työhön johtajana kuuluu koulun kokonaisuuden organisointi ja päätöksenteko.

Digilaitteiden monet roolit koulussa

Nuorten arjessa koulu on vain yksi osa elämää, ja sen ulkopuoliset elämän tapahtumat ovat aina jollakin tavalla mukana koulussa. Digilaitteiden käytön myötä rajat koulun ja muun elämän välillä vaikuttavat muuttuneen huokoisemmiksi, eikä jako koulun sisäisiin ja ulkoisiin tapahtumiin enää ole niin selkeä. Lisäksi digilaitteita käytetään myös oppitunneilla ja koulutehtävissä, esimerkiksi opetussuunnitelman mukaisesti mediakasvatuksen toteuttamiseen.

Digilaitteiden roolit koulun arjessa

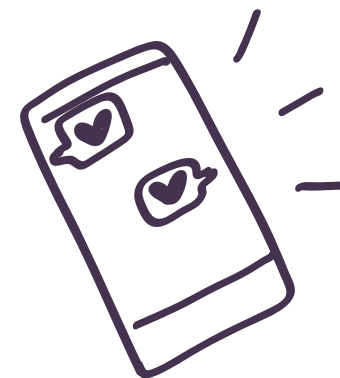
Opetuksessa

Monissa kouluissa oppilaille annetaan oma tietokone tai tabletti laitteilla tapahtuvaa tuntityöskentelyä varten. Useat opettajat pyrkivät myös hyödyntämään oppilaiden omia puhelimia opetuksessa. Digimateriaalien käytöstä mainittiin kyselyssä vain harvakseltaan, lähinnä viitaten siihen, kuinka oppilaat saattavat jatkaa tunneilla laitteen käyttöä muuhunkin, kuin sille erikseen varattuun tehtävään. Mediasisältöjen opetuksesta ja mediakasvatuksesta puhuttiin varsin vähän, ja lähinnä asiana, jonka avulla digihaittoja on käsitelty. Opetukseen käytettyjä ohjelmistoja mainittiin joitain kertoja. Mediakasvatuksen sisällöistä ei juurikaan puhuttu.

Nuoren henkilökohtainen laitteen käyttö

Ammattilaiset toivat vastauksissa esille laitteiden käytön ilman lupaa tunnilla, mutta lisäksi esiin nousi huoli laitteista muutenkin tärkeänä osana koulupäivää. Todella monet olivat huolissaan välituntitilanteista, joissa oppilaat istuvat vierekkäin kukin omaan ruutuunsa syventyneenä. Moni kantoi huolta myös siitä, ettei voinut tietää, mitä ruudun taakse kätkeytyy, ja toisaalta arvioi myös, että puhelin saattoi olla ”suoja” muulta maailmalta. Välituntikäyttö vaikeutti myös monien opettajien mielestä oppitunnille siirtymistä, koska monelle oppilaalle puhelimesta irrottautuminen välitunnin jälkeen oli vaikeaa ja vei aikaa tunnin alusta.

Nuorten eri maailmat lomittuvat koulussa ja nuoren sosiaalinen elämä saattaa tapahtua samanaikaisesti sekä peliympäristöissä että sosiaalisessa mediassa – ja usein yhtä aikaa kouluopetuksen kanssa. Kasvokkainen ja digitaalinen yhteydenpito ovat monesti nuorille osa samaa jatkumoa, ja ne toimivat yhdessä ja vaikuttavat toisiinsa. Digilaitteiden käytön ja digitaalisten sisältöjen moninaisuus voi olla asia, joka tekee hankalaksi käsitellä ilmiötä yksiselitteisesti. Ei voida esimerkiksi puhua yhdestä somesta tai yhdestä pelikulttuurista, koska erilaiset pelit ja sovellukset tarjoavat käyttäjilleen niin monenlaisia ja myös monia, esimerkiksi sosiaalisia, merkityksiä sisältäviä ympäristöjä.



Nuorten digihyödyt koulun näkökulmasta



Nuorten digihyödyt koulun näkökulmasta

Vaikka tämän selvityksen pääpaino on nuorten digihaitoissa ja niiden käsittelyssä, kyselyssä kysyttiin myös monivalintakysymyksillä digitaalisten medioiden havaituista hyödyistä. Monivalintakysymyksillä kasvattajat saattoivat kertoa, millaisia hyötyjä he olivat huomanneet oppilailla/nuorilla liittyen sosiaalisen median käyttöön ja/tai digitaaliseen pelaamiseen liittyen. Vastauksia oli mahdollista tarkentaa avoimissa kentissä. Myös haastatteluissa kysyttiin somen käytön ja digipelaamisen hyödyistä. Hyötyjä kasvattajat mainitsivat avoimissa kentissä huomattavasti haittoja vähemmän, osittain kyselyn painotuksen vuoksi.

Osa kasvattajista pohdiskeli vastauksissaan hyötyjen ja haittojen välistä suhdetta enemmänkin. Monet haastateltavat korostivat sitä, ettei digitaalisia medioita tulisi käsitellä ainoastaan haittojen ja uhkakuvien kautta, vaan ne pitäisi ymmärtää osana nuorten elämää laajemmin.

Mainitut hyödyt olivat sellaisia, jotka kasvattajat kokivat havainneensa nuorissa. Nuorten itsensä näkökulmasta saattaisi esiin nousta toisenlaisia asioita ja painotuksia – sekä hyötyjen että haittojen suhteen.



Minkälaisia hyötyjä digitaalisten medioiden käytöstä on?

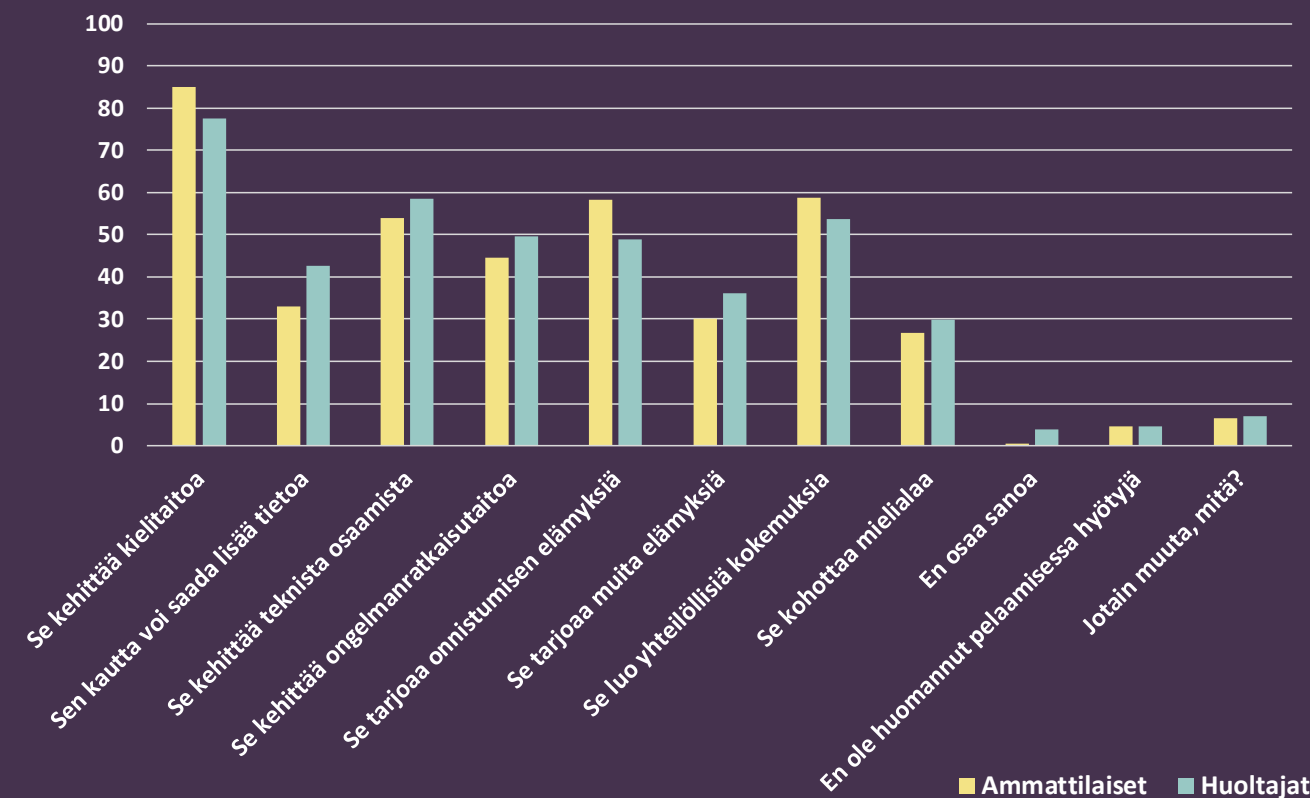
Sekä kyselyssä että haastatteluissa koulun ammattilaiset toivat esiin laajasti hyötyjä, joita kokivat nuorten sosiaalisen median käytön ja digitaalisen pelaamisen tuovan mukanaan. Koulun henkilöstön jäsenet nostivat esiin digitaalisten medioiden käytön tuomista hyödyistä erityisesti:

- kielten oppimiseen ja tekniseen osaamiseen liittyvät hyödyt
- onnistumisen elämyksiin ja itseilmaisuun liittyvät hyödyt
- sosiaaliin suhteisiin ja yhteisöllisyyteen liittyvät hyödyt

Digipelaamisen hyödyistä kysyttäessä ammattilaisilla korostui englanninkielisissä peliympäristöissä opittu kielitaito. Sosiaalinen media nähtiin ensisijaisesti välineenä pitää yhteyttä toisiin ihmisiin, kuten omaan perheeseen ja ystäviin.

Tuloksia vertaillen on muistettava, että näkökulmat ovat koulun ammattilaisen ja kodin kasvattajan. Erot huoltajien ja ammattilaisten välillä osoittavat myös, että hyötyjen havainnointi voi olla hyvin tilannesidonnaista ja esimerkiksi koulu on paikkana otollisempi tiettyjen ilmiöiden havaitsemiseen. Lisäksi on hyvä muistaa, että osa mainituista hyödyistä mainittiin myös haittoina: esimerkiksi sosiaalisten taitojen nähtiin toisaalta heikentyvän siksi, että nuoret eivät keskustele yhtä paljon keskenään koulun käytävillä, vaan viihtyvät sen sijaan puhelimillaan.

Millaisia hyötyjä olet huomannut oppilailla/nuorella liittyen digitaaliseen pelaamiseen?



Ammattilaisten eniten esiin nostamat hyödyt digipelaamisessa

Yli puolet kyselyyn vastanneista ammattilaisista oli havainnut seuraavia hyötyjä:

Se kehittää kielitaitoa
(85,0 %)

Se tarjoaa yhteisöllisyyden kokemuksia
(58,7 %)

Se tarjoaa onnistumisen elämyksiä
(58,2 %)

Se kehittää teknistä osaamista
(52,9 %)

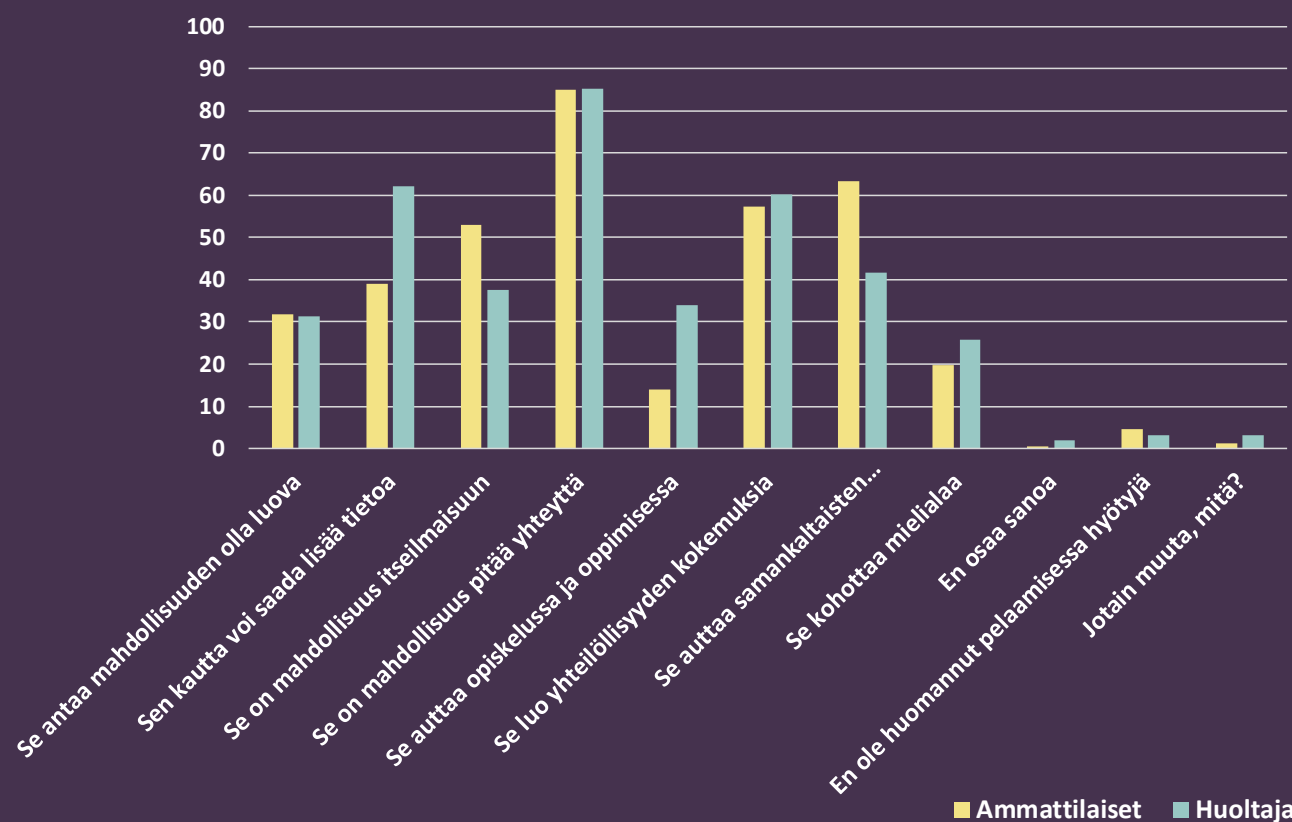
Huomionarvoista on, että huolimatta ammattilaisten laajasta haittojen havainnoinnista myös hyötyjä nähtiin ammattilaisten keskuudessa paljon. Vain 4,5 % ammattilaisista ei ollut havainnut pelaamisessa minkäänlaisia hyötyjä. 1,0 % ammattilaisista vastasi, ettei osaa sanoa. Alimmillaankin yksittäistä pelaamisen hyötyä oli havainnut yli neljäsosa vastaajista.

Kaikista eniten digipelaamisen kohdalla korostui kielitaidon kehittyminen.

Vastauksissa huomioitiin sekä kognitiivisia että psykososiaalisia hyötyjä. Hyötyjen kirjo oli ammattilaisten silmissä laaja, eikä tyypistynyt vain peleistä saatavaan tekniseen osaamiseen tai yksittäisten taitojen kehittymiseen.

Vähiten hyötyjä koettiin digipelaamisen suhteessa muihin elämyksiin (30,0 %) ja mielialaan (26,8 %).

Millaisia hyötyjä olet huomannut oppilailla/nuorella liittyen sosiaalisen median käyttöön?



Amattilaisten eniten esiin nostamat hyödyt somenkäytössä

Yli puolet kyselyyn vastanneista ammattilaisista oli havainnut seuraavia hyötyjä:

Se on mahdollisuus pitää yhteyttä
(85,0 %)

Se auttaa samankaltaisten ihmisten/vertais-tuen löytämisessä
(63,2 %)

Se luo yhteisöllisyyden kokemuksia
(57,4 %)

Se on mahdollisuus itseilmaisuun
(52,9 %)

Someen liittyviä hyötyjä havaittiin ammattilaisten kesken yhtä paljon kuin digipelaamisen. Kuten pelaamisenkin kohdalla, vain pieni osa (4,5 %) ammattilaisista ei ollut havainnut lainkaan hyötyjä sosiaalisen median käytössä, kun taas 0,5 % ei osannut sanoa, oliko havainnut niitä. Verrattuna digitaaliseen pelaamiseen, sosiaalisen median hyötyjen vastausten skaala on hieman laajempi.

Suurimpana sosiaalisen median hyötynä nähtiin sen tarjoama mahdollisuus pitää yhteyttä.

Somen kohdalla korostuivat ammattilaisten vastauksissa voimakkaasti myös muut sosiaaliseen kanssakäymiseen, kaverisuhteisiin tai yhteisöllisyyteen liittyvät hyödyt sekä itseilmaisun mahdollisuus.

Vähiten hyötyjä koettiin suhteessa mielialaan (19,7 %) sekä opiskeluun ja oppimiseen (13,9 %).



Vertailu huoltajien vastauksiin – hyödyt

- Sekä sosiaalisen median että digipelaamisen hyötyjen havainnointi koulun ammattilaisten ja huoltajien välillä oli hyvin yhdenmukaista. Erot vastauksissa vastaajaryhmien välillä olivat yleisesti ottaen pieniä. Sosiaalisen median hyötyjen kohdalla erot huoltajien ja henkilöstön havaintojen välillä olivat hieman suurempia.
- Pelaamisen kohdalla ammattilaiset havaitsivat huoltajia enemmän erityisesti onnistumisen elämyksiä, mutta jonkin verran myös kielitaitoon sekä yhteisöllisyyden kokemuksiin liittyviä hyötyjä. Vastaavasti huoltajia vähemmän ammattilaiset havaitsivat tiedon lisääntymistä pelaamisen kautta. Huoltajia vähemmän havaittiin myös teknistä osaamista, ongelmanratkaisutaitoa, muita elämyksiä ja hyötyjä suhteessa mielialaan.
- Kielitaidon korostuminen molempien vastauksissa on luonnollista, mutta havainnon yleisyys on huomionarvoista. Moni muu peleistä mukaan tarttuva hyöty ja sen merkitys voi jäädä kasvattajalta helposti vähäisemmälle huomiolle.
- Yhteisöllisyyden ja sosiaalisten hyötyjen korostuminen koulun ammattilaisten keskuudessa voi liittyä erilaiseen tarkkailuympäristöön. Kouluissa nähdään yksilön sijaan usein nuorisoryhmiä ja näiden välistä toimintaa, jolloin sosiaaliset hyödyt nuorten elämässä saattavat korostua havainnoissa.
- Somen kohdalla ammattilaiset havaitsivat selvästi enemmän samankaltaisten ihmisten tai vertaistuen löytämisen hyötyjä sekä mahdollisuutta itseilmaisuun somen kautta. Toisaalta avoimissa vastauksissa oltiin huolissaan sosiaalisten taitojen heikkenemisestä digimedioiden parissa vietyyn ajan vuoksi, jonka arvioitiin olevan pois kasvokkaisista kohtaamisista.
- Somen kohdalla suurimmat erot huoltajien ja ammattilaisten välillä liittyivät näiden näkemyksiin somen hyödyistä tiedon lisääjänä ja sen hyödyllisestä suhteesta opiskeluun ja oppimiseen. Jopa 20 prosenttiyksikköä ammattilaisia suurempi osuus huoltajista näki näissä teemoissa enemmän hyötyjä. Ammattilaisten avoimissa vastauksissa korostunut huoli somen välittämästä mis- ja disinformaatiosta selittää osin tätä ilmiötä: somesta saatua tietoa ei välttämättä pidetä lähtökohtaisesti yhtä luotettavana kuin muualta saatua.



Ammattilaisten näkemyksiä digihyödyistä

Ammattilaisten näkemyksiä hyödyistä kerättiin monivalintakysymysten lisäksi myös kyselyn avoimissa vastauksissa sekä kyselyä tukeneilla haastatteluilla. Vastauksissa nousivat esiin digitaalisen median kaksijakoinen luonne, sen tarjoamat yksilölliset merkitykset ja positiiviset yhteisölliset kokemukset. Joidenkin ammattilaisten näkemys oli, että pelkkää hyötyä tai haittaa digitaaliseen mediaan liittyen oli vaikea arvioida oppilaan kokonaistilanteen kannalta.



Pelaaminen on kaksipiippuinen juttu, koska näen jatkuvasti nuoria pelaamassa kännykkäpelejä koulupäivän aikana. [--] nuoret eivät esimerkiksi katso toisiaan silmiin keskustelun aikana, vaan heidän katseensa on suunnattu kännykkään. Toisaalta, jos nuoret pelaavat samaa peliä samanaikaisesti, niin se voi parhaillaan toimia kaveritaitoja vahvistavana ja uusia vuorovaikutussuhteita luovana tekijänä.

– Koulunuorisotyöntekijä

Usein yksinäisille ja kiusatuille oppilaille esimerkiksi välitunnit ovat helpompia, jos voi pelata sen sijaan, että olisi näkyvästi yksin.

– Opettaja

Sosiaalisessa mediassa sekä hyödyt että haitat ovat vahvasti läsnä ja toiselle siitä voi olla samassa asiassa hyötyä, kun taas toiselle siitä on vain haittaa. Esim. mieleen liittyen vertaistuen löytäminen voi toiselle olla hyvinkin voimaannuttavaa, mutta toiselle somen kautta välittyvä tietoähky vain aiheuttaa ahdistusta.

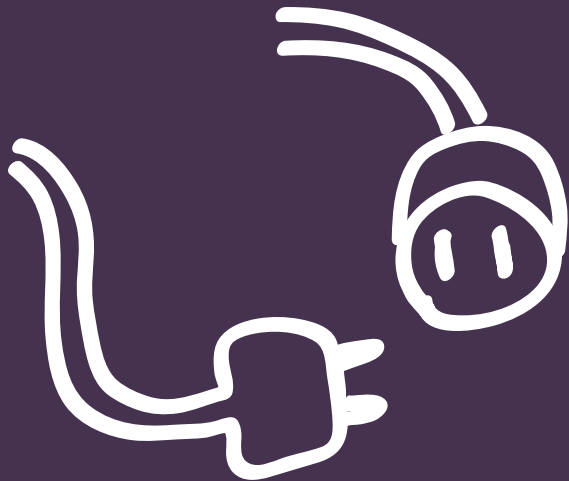
– Opettaja



Nuorten digihaitat koulun näkökulmasta

Nuorten digihaitat koulun näkökulmasta

Kyselyssä kysyttiin monivalintakysymyksillä digitaalisten medioiden havaituista haitoista. Monivalintakysymyksillä kasvattajat saattoivat kertoa, millaisia haittoja he olivat huomanneet oppilailla/nuorilla liittyen sosiaalisen median käyttöön ja/tai digitaaliseen pelaamiseen. Vastauksia oli mahdollista tarkentaa avoimissa kentissä. Kyselyyn vastanneet vahvistivat valinnoillaan ja kertomuksillaan kuvaa digihaittojen laajasta kirjosta. Eri haittoja nostettiin kyselyssä esille monipuolisesti, mutta haittojen taustalla olevat asiat näyttäytyivät vastausten perusteella varsin samankaltaisina. Yleiskuva koulun arjesta ja digimedioiden haitoista piirtyikin vastauksissa varsin selkeänä.



Huomionarvoista on, että ammattilaisryhmän vastaajat näkivät digipeli- ja somehaitat hyvin samalla tavalla. Monista avovastauksista voi huomata, että vastaajat eivät aina erotelleet some- ja digipelihaittoja toisistaan. Tämä kuvastanee sitä, ettei ammattilaisille ole aina merkityksellistä se, mitä digilaitteella tehdään, vaan se miten laitteen käyttö vaikuttaa koulun arkeen.

Minkälaisia haittoja digitaalisten medioiden käytöstä on?

Sekä huoltajien että henkilökunnan näkökulmasta nousi esiin laajasti jaoteltuna kahden tyyppisiä haittoja:

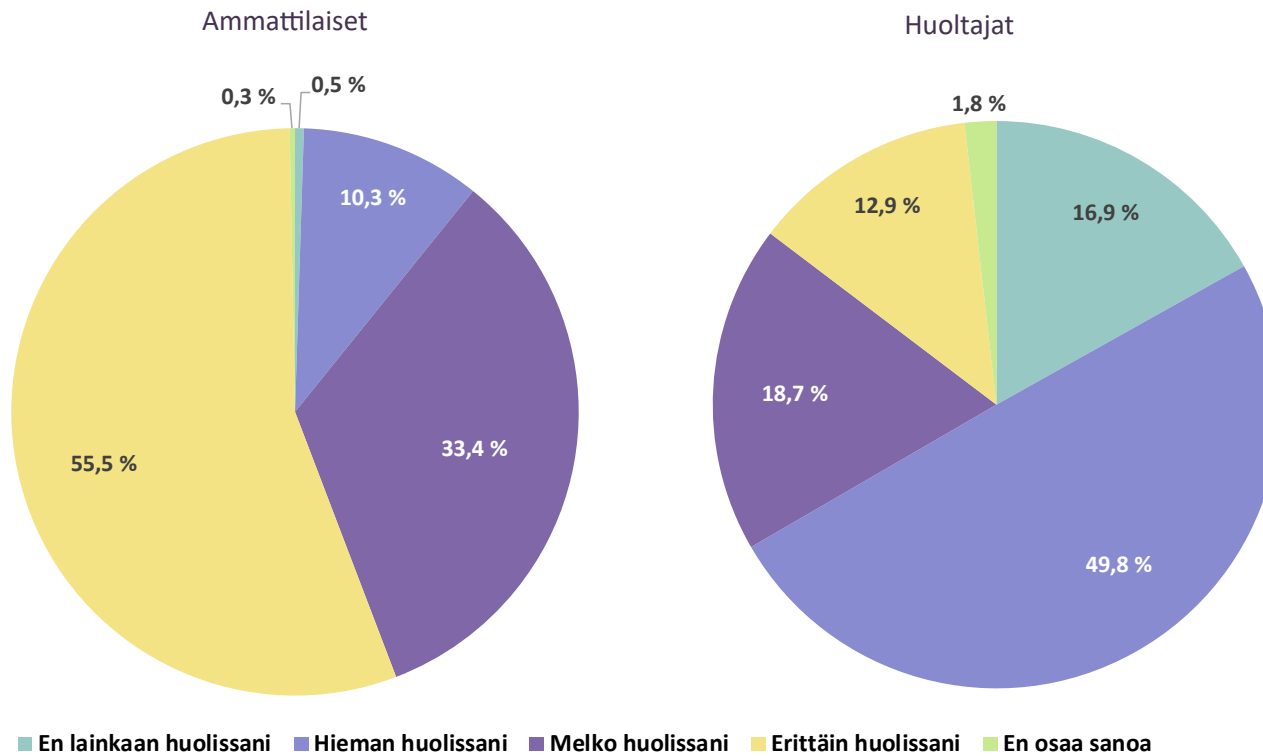
- elämänhallinnan kokonaisuuteen liittyvä laitteiden haitallinen käyttö
- haastavat tilanteet ja sisällöt somessa ja peleissä

Elämänhallinnan kokonaisuuteen kuuluivat perustarpeiden laiminlyönti sekä häiriöt kouluarjessa. Haastaviin tilanteisiin ja sisältöihin laskettiin puolestaan kiusaaminen, minäkuvan vääristyminen, maailmankuvan vääristyminen, haitalliset sisällöt sekä altistuminen ulkopuolisten väärinkäytöksille. Some ja pelit saattoivat riippuen tapauksesta olla haittatilanteissa joko välikappaleena tai tapahtumapaikkana, ja joskus niissä tapahtuvat haitat olivat jatkumoa digimedioiden ulkopuolisen elämän ongelmille.

Osassa vastauksista tilanteet olivat koulun ja nuorten arjessa tapahtuneita asioita. Toisinaan ne taas olivat mahdollisia uhkia, joihin ammattilainen yritti varautua.

Ammattilaisten huoli digihaitoista

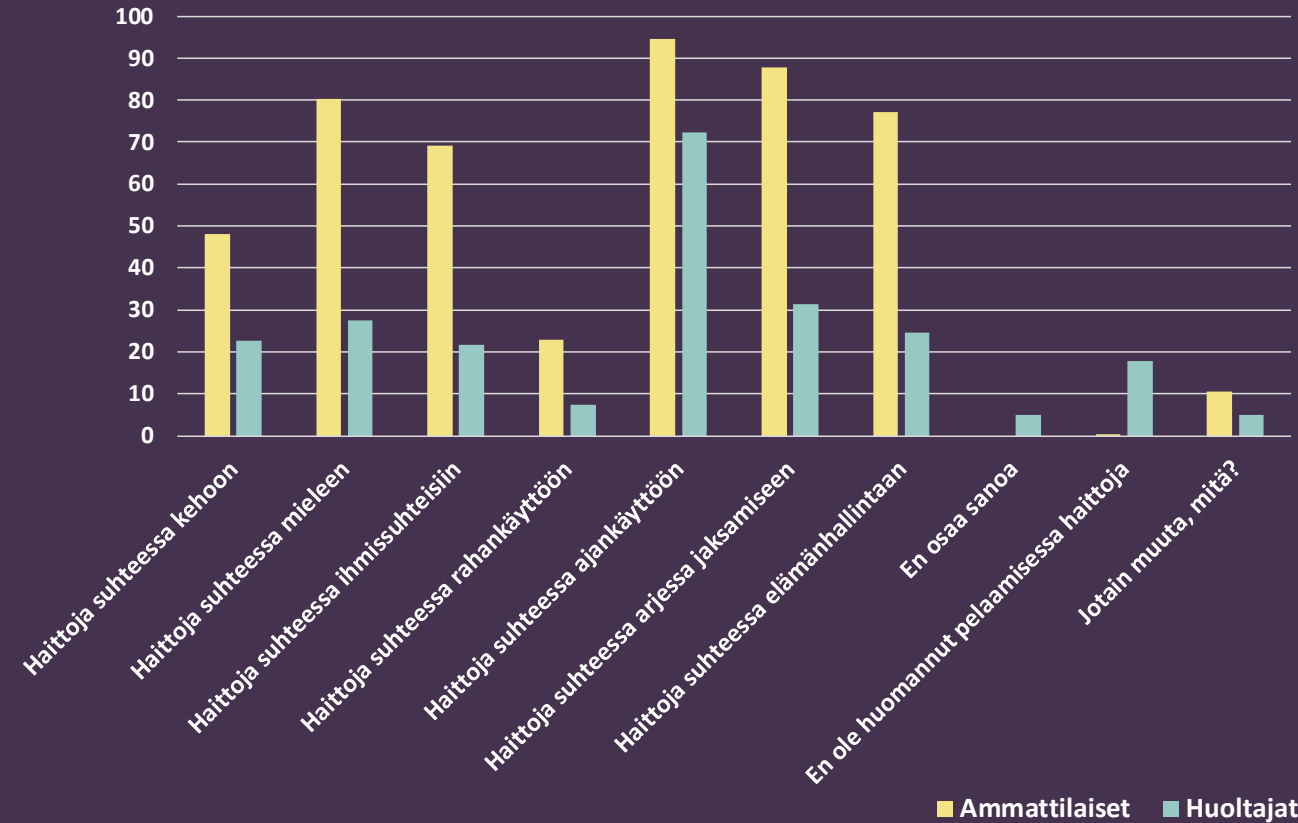
Kuinka huolissasi olet digipeli- tai somehaitoista oppilaiden/nuoren elämässä?



Vastaajilta kysyttiin myös heidän huolen astettaan digihaittoihin liittyen. Suurin osa ammattilaisista oli erittäin huolissaan digipeli- ja somehaitoista oppilaiden elämässä. Lähes kaikki vastaajat olivat ainakin hieman tai melko huolissaan. Ainoastaan 0,5 % ammattilaisista vastasi, ettei ole lainkaan huolissaan. Tämä on hyvin linjassa ammattilaisten runsaiden haittojen havainnoinnin kanssa.

Huoltajiin verrattuna ammattilaisten huoli oli pääosin vakava, kun taas huoltajilla huolen aste tuntui jakautuvan tasaisemmin.

Millaisia haittoja olet huomannut oppilailta/nuorella liittyen digitaaliseen pelaamiseen?



Ammattilaisten eniten esiin nostamat haitat digipelaamisessa

Haittoja suhteessa ajankäyttöön
(94,5 %)

Haittoja suhteessa arjessa jaksamiseen
(87,9 %)

Haittoja suhteessa mieleen
(80,3 %)

Haittoja suhteessa elämänhallintaan
(77,1 %)

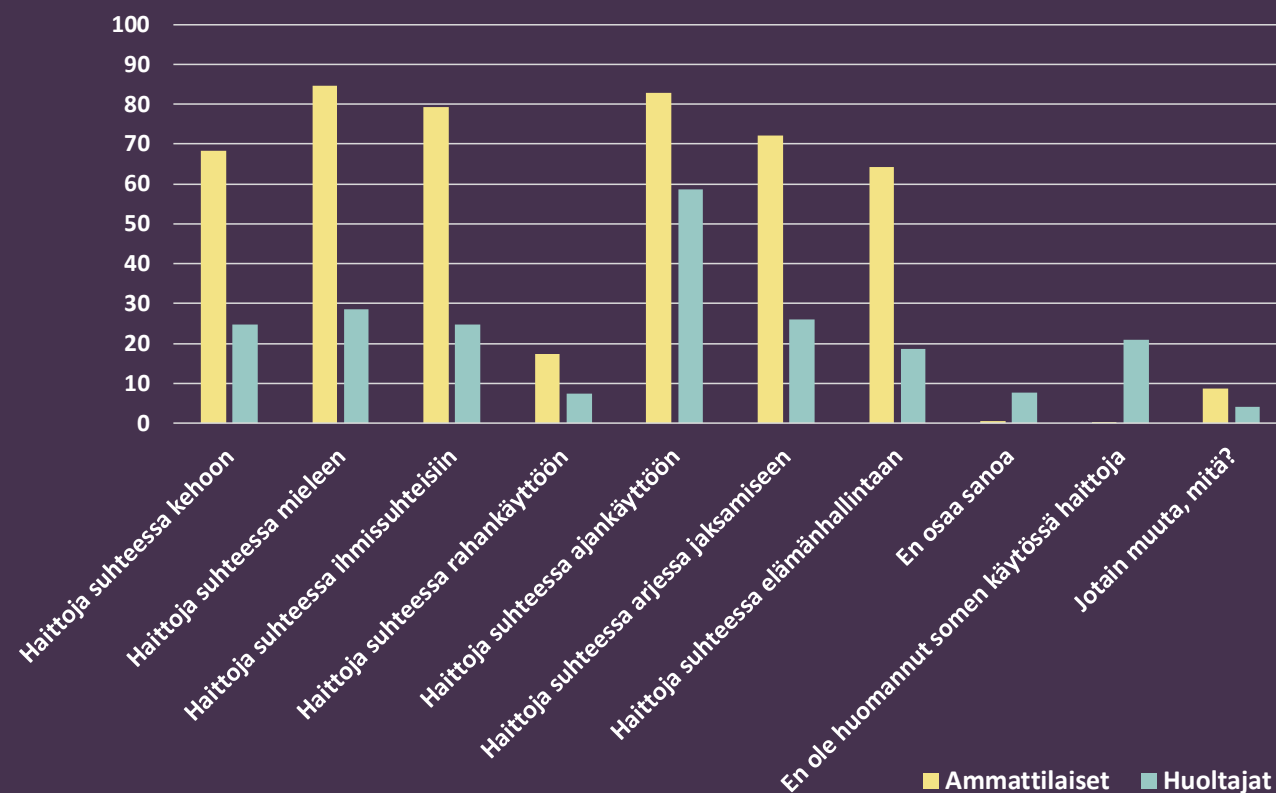
Haittoja suhteessa ihmissuhteisiin
(69,2 %)

Ammattilaiset raportoivat digipelaamisen haittoja erittäin aktiivisesti. Vain yksi ammattilainen (0,3 %) vastasi, ettei ollut huomannut haittoja. Lähes jokainen ammattilainen raportoi pelaamisessa ajankäyttöön liittyviä haittoja. Tämä olikin kaikista kyselyssä ilmoitetuista haitoista ylivoimaisesti havainnoiduin.

Lähes yhtä merkittäviä olivat haitat suhteessa arjessa jaksamiseen, mieleen ja elämänhallintaan. Vastaukset antavatkin melko selkeän kuvan pelaamiseen liittyvästä elämänhallinnallisesta haastekokonaisuudesta, jota myös avoimissa vastauksissa kuvattiin. Haitat viittaavat kokonaisvaltaisiin ja erityisesti elämänhallinnan, sosiaalisen ja psyykkisen elämän haasteisiin.

Rahankäyttöön liittyviä haittoja raportoitiin selvästi vähiten (22,9 %). Myöskään kehoon liittyvät haitat eivät nousseet yhtä vahvasti esiin kuin muut haitat, joskin lähes puolet (48,2 %) mainitsi myös ne.

Millaisia haittoja olet huomannut oppilailta/nuorella liittyen sosiaalisen median käyttöön?



Ammattilaisten eniten esiin nostamat haitat somenkäytössä



Kuten pelaamisen kohdalla, somen käyttöön liittyviä haittoja mainittiin kyselyssä valtavasti. Yli kuusikymmentä prosenttia ammattilaisista vastasi havainneensa ainakin viisi erilaista haittatyyppeä. 0,3 % eli yksi vastaaja ei ollut havainnut haittoja ja 0,5 % eli kaksi vastaajaa ei osannut sanoa oliko havainnut haittoja.

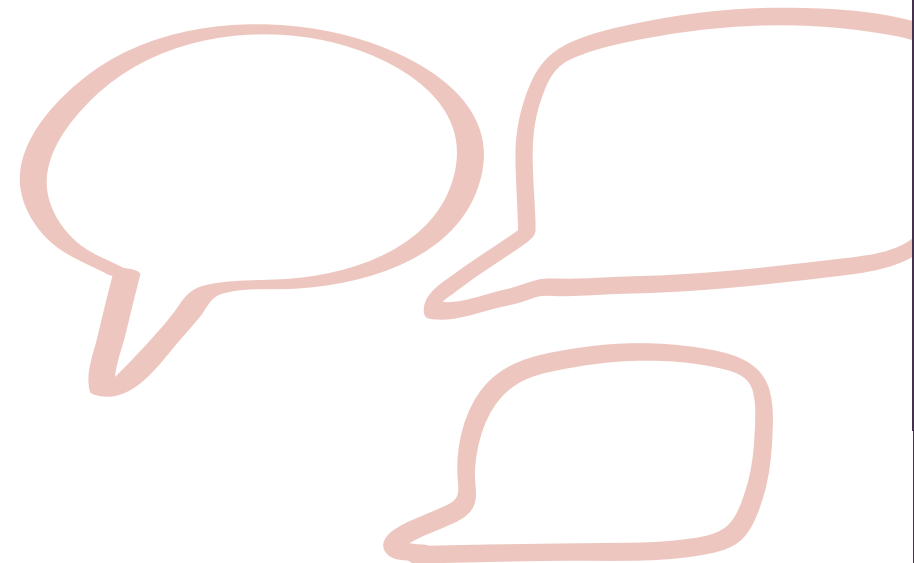
Ammattilaiset havaitsivat nuorten somen käytössä hyvin samanlaisia haittoja kuin digipelaamisessakin, joskin painotukset vaihtelivat.

Eniten havaittiin somehaittoja suhteessa mieleen. Lähes yhtä paljon havaittiin kuitenkin haittoja suhteessa ajankäyttöön ja vain hieman tätä vähemmän suhteessa ihmissuhteisiin. Kehoon liittyviä haittoja havaittiin huomattavasti enemmän kuin pelaamisen kohdalla.

Ainoastaan rahankäytön haittoja mainitsi selvä vähemmistö vastaajista (17,4 %).

Vertailu huoltajien vastauksiin – haitat

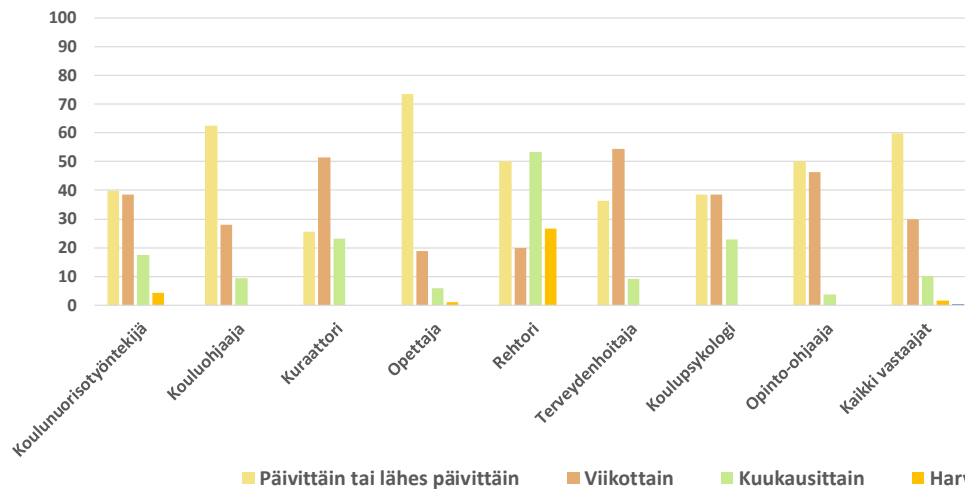
- Some- ja digipelihaittoja havaittiin keskenään hyvin samankaltaisia määriä. Ilmiö näkyi sekä huoltajien että ammattilaisten vastauksissa.
- Ajankäyttö oli ainut haitta, joka nousi esiin ammattilaisten ohella myös huoltajilla poikkeuksellisen runsaasti sekä somen että pelaamisen kohdalla. Huoltajille ajankäytön haitat olivat selvästi merkittävämpiä kuin muut näiden havaitsemat haitat. Huoltajat mainitsivat haasteista ja huolista ajankäytössä paljon myös avovastauksissa eri tavoin. Yleisesti oltiin huolissaan siitä, että nuorella jää jotakin muuta tekemättä tämän runsaan digimedioiden käytön vuoksi tai toivottiin, että nuori käyttäisi aikaansa toisin.
- Ammatillaiset havaitsivat nuorilla erilaisia peli- ja somehaittoja huomattavan paljon huoltajia enemmän. Tähän yhtenä syynä voi olla, että huoltajat kertoivat havaintojaan yksilötasolla, kun taas ammattilaisten havainnoissa näkyivät suuret ryhmät. Toinen syy eroihin voi olla kodin ja koulun ympäristöjen erilaisuudet. Avointen vastausten perusteella moni haitta on paikalla ja tilannesidonnainen. Tämä voi johtaa myös kotien ja koulujen näkökulmien eroavaisuuteen. Se kertoo myös koulun ammattilaisten kuormittavasta arjesta.
- Pelaamisen kohdalla suurimmat erot ammattilaisten ja huoltajien havaitsemisissa haitoissa liittyivät elämänhallintaan. Ihmissuhteisiin liittyviä haittoja ammatillaiset havaitsivat yli kolminkertaisen määrän huoltajiin nähden. Myös mieleen ja arjessa jaksamiseen sekä kehoon liittyviä haittoja ammatillaiset havaitsivat lähes kolminkertaisen määrän huoltajiin verrattuna. Ammattilaisten avovastauksissa korostuu se, miten elämänhallinnan haasteet näkyvät koulussa esim. väsymyksenä.
- Somen kohdalla havaittiin pelaamista enemmän haittoja suhteessa kehoon, ihmissuhteisiin ja mieleen. Kehoon liittyvät haitat ilmenivät avovastauksissa erityisesti huolena nuorten kehonkuvan vääristymisestä. Pelaamisen kohdalla taas niillä viitattiin enemmän keholliseen kuntoon ja aktiivisuuteen.
- Pelaamisen kohdalla kehoon ja erityisesti rahan liittyvät haitat saavat vähemmän huomioita kuin muut haitat. Silti ammattilaisten aineistossa niitäkin kohdattiin moninkertaisesti huoltajien havaintoihin verrattuna. Rahan merkitys ei erityisesti korostunut avoimissa vastauksissa siitä huolimatta, että pelaamiseen liittyvät ostokset, loot boxit ja someen liittyvä kaupallisuus puhuttavat yhteiskunnallisesti paljon.



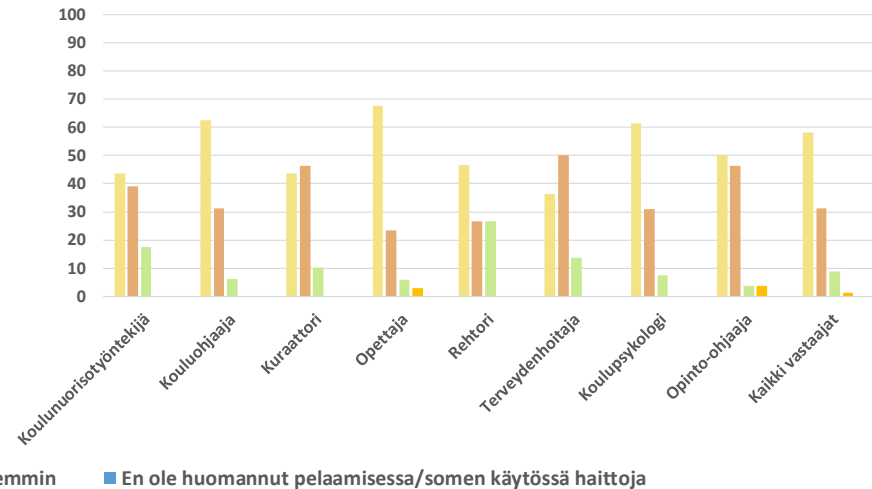
Ammattiryhmien väliset erot

Kyselyssä ammatilaisia pyydettiin myös arvioimaan, kuinka usein he kohtaavat haittoja. Eri näkökulmista kouluarkea tarkastelevien ammattiryhmien vastaukset eroavatkin toisistaan jonkin verran. Päivittäin suurten luokkien kanssa tekemisissä olevat opettajat raportoivat haittoja kaikista useimmin. Digipeli- ja somehaittoja havaittiin toisiinsa nähden hyvin tasaisesti: keskimäärin 57,9 % ammatilaisista havaitsi digipeli- ja 58,2 % somehaittoja päivittäin tai lähes päivittäin.

Kuinka usein olet huomannut oppilailla haittoja liittyen digitaaliseen pelaamiseen?



Kuinka usein olet huomannut oppilailla haittoja sosiaalisen median käyttöön liittyen?



Opettajista 73,6 % oli havainnut päivittäisiä tai lähes päivittäisiä haittoja digipelaamiseen liittyen. Myös kouluohjaajista 62,5 % mainitsi kohtaavansa pelihaittoja päivittäin. Rehtoreista ja opinto-ohjaajista näin vastasi 50,0 %. Kuraattorit kohtasivat pelihaittoja päivittäin selvästi harvemmin (25,6 %), mutta tämä voi liittyä ennen kaikkea työn luonteeseen. Viikoittain pelihaittoja kohtasivat eniten terveydenhoitajat, opinto-ohjaajat ja kuraattorit.

Opettajista 67,6 % oli havainnut päivittäisiä tai lähes päivittäisiä haittoja somen käyttöön liittyen, mikä on hieman vähemmän kuin pelaamisen kohdalla. Myös kouluohjaajista 62,5 % ja koulupsykologeista 61,5 %, mainitsi kohtaavansa somehaittoja päivittäin. Opinto-ohjaajista puolestaan somehaittoja päivittäin oli havainnut 50,0 %. Terveystenhoitajat (36,4 %) kohtasivat somehaittoja päivittäin harvemmin kuin muut ryhmät. Viikoittain somehaittoja kohtasivat eniten terveydenhoitajat, opinto-ohjaajat sekä kuraattorit.

Opettajien näkemykset eroavat

Opettajien kyselyyn antamat vastaukset (n=185) jaoteltiin selvityksessä sen perusteella, kuinka usein opettajat olivat havainneet oppilailta some- ja digipelihaittoja.

- Päivittäin tai lähes päivittäin sekä some- että digipelihaittoja havainneita opettajia oli 117 (63,2 %). Viikoittain tai kuukausittain sekä some- että digipelihaittoja havainneita oli 35 (18,9 %). Molempien ryhmien vastausten pääpaino oli sama: oppilaiden puhelinten käyttö kuormitti paljon varsinkin luokkatilanteita ja monet opettajista olivat hyvin huolissaan etenkin oppilaiden keskittymiskyvystä. Eroja ryhmien välillä kuitenkin oli.
- Päivittäin tai lähes päivittäin haittoja havainneet opettajat mainitsivat keskustelewansa haitoista oppilaiden kanssa vähemmän kuin viikoittain tai kuukausittain haittoja havainneet opettajat. Haittoja päivittäin tai lähes päivittäin havainneista opettajista noin 62 % kertoi, että nuori on puhunut haitoista hänelle, kun taas haittoja viikoittain tai kuukausittain havainneista opettajista nuori oli puhunut tälle noin 82 %:ssa tapauksista.
- Päivittäin tai lähes päivittäin haittoja havainneet opettajat mainitsivat viikoittain tai kuukausittain haittoja havainneita opettajia harvemmin koulun tarjoaman vaihtoehtoisen tekemisen.

- Viikoittain tai kuukausittain haittoja havainneilla opettajilla oli päivittäin tai lähes päivittäin haittoja havainneita opettajia hieman positiivisempia ja samalla yhteisöllisempiä näkökulmia siihen, miten asiaa on ratkaistu. Näitä olivat:

- Koulun sisäinen päätöksenteko:

"Luurien suhteen otettiin tiukka ryhti liike, jossa luureja ei käytetä tunneilla."

- Avoimuuden merkitys:

"Ongelmista jutellaan hyvässä hengessä kun niitä havaitaan."

- Yhteistyö kotien kanssa:

"Pyrittä ohjaamaan koteja valvomaan pelaamista/ kieltämään kokonaan esim. öisin"

Aineistosta ei voi tehdä sen pienen koon vuoksi laajoja johtopäätöksiä syy- ja seuraussuhteista ongelmien havaitsemisen ja niiden ratkaisuyritysten välillä. Joka tapauksessa yleiset säännöt ja asioista puhuminen avoimesti todennäköisesti myös helpottavat yksittäisten ammattilaisten työtaakkaa. Tämä tuli esille myös muussa aineistossa.

Elämänhallinnan ja arjen häiriintyminen

Elämänhallinnan kokonaisuus nostettiin yhdeksi tärkeimmistä huolenaiheista ammattilaisten vastauksissa. Huolta kannettiin nuorten elämistä kokonaisvaltaisesti, mukaan lukien koulun ulkopuoliset asiat, ja huoleen yhdistyi epätietoisuutta rajoista ja pelisäännöistä nuorten kotona. Myös nuoret itse ovat tutkimusten mukaan tietoisia elämänhallintaan ja laitteisiin liittyvistä ongelmatilanteista: kouluterveyskyselyssä heistä noin kolmasosa (32,2 %) vastasi yrittäneensä viettää vähemmän aikaa netissä siinä onnistumatta (Kouluterveyskysely 2023).

Koulujen henkilökunnan vastauksissa nuorten hallinnan menettäminen tai näiden lipsahtaminen arjesta irralleen tuotiin esiin toisaalta huolena nuoren elämästä ja toisaalta turhautuneisuutena koulun arkea rikkoviin häiriöihin. Molempia haittoja nostettiin esiin sekä yksittäisistä tilanteista kertomalla että kuvaamalla nuorilla ilmeneviä oireita liittyen elämänhallinnan häiriintymiseen digilaitteiden haitallisen käytön seurauksena. Digihaittojen ja elämänhallinnan suhteen aineistossa käytettiin usein riippuvuuteen viittaavaa sanastoa, jolla viitattiin yleensä tilanteisiin, joissa nuoren on vaikea irtautua puhelimestaan (ks. laatikko).

Vastauksissa toistui puhelimen käyttö epäsopivissa tilanteissa, eikä ollut aina erotettavissa oliko kyse pelaamisesta vai somen käytöstä. Somen kohdalla nuorten haasteeksi mainittiin jatkuva viestien tulva ja tavoitettavana olemisen pakko. Pelaamisesta keskusteltaessa haasteena korostui yömyöhään jatkuneen pelaamisen vuoksi koulusta myöhästyminen tai jopa koulupäivän väliin jättäminen. Pelaamisen katsottiin vaikuttavan jaksamiseen ja tätä myötä opiskeluun keskittymiseen. Muutamissa avovastauksissa mainittiin myös nuoren voimakas tunnereaktio, kun pelaamista yritettiin rajoittaa esim. oppitunnilla.

Yksittäiset havainnot haitoista liittyivät esimerkiksi väsymykseen, erilaisiin mielialan oireisiin, kuten ahdistukseen, huonoon keskittymiskykyyn, yleiseen levottomuuteen tai esimerkiksi siihen, että velvollisuudet kuten kotiläksyt jäävät puhelimen käytön takia tekemättä. Havainnot saattoivat liittyä erilaisiin taustasyihin. Ahdistus saattoi johtua esimerkiksi siitä, että nuoren ei ollut mahdollista vastata heti tunnilla saamiinsa viesteihin tai nuorella saattoi olla ahdistusta muista syistä, minkä vuoksi hän käytti paljon sosiaalista mediaa tai pelasi. Tällaiset moninaiset syyt ja seuraukset korostavat sitä, että voi olla tärkeää tutkia tilanteiden taustalla olevia kokonaisuuksia pelkkään digilaitteeseen keskittymisen sijaan.

Arjessa kevyesti käytetty peliriippuvuus-termi ei ole paras sana kaiken ongelmallisen pelaamisen kuvaamiseen, sillä vuodesta 2018 digipeliriippuvuus (Gaming disorder) on ollut osa virallista psykiatriasta ICD-11 -diagnoosijärjestelmää (Kuuluvainen & Mustonen 2019).

Voidaan olettaa, että suuri osa tämän selvityksen aineistossa mukana olevasta haitallisesta digilaitteiden käytöstä ei ole riippuvuustasoista, vaikka se näyttäytyisi selkeästi haitallisena. Tämän selvityksen puitteissa sanamuotoja oleellisempaa voi kuitenkin olla kasvattajien huoli pelaamisen tai muun digilaitteiden käytön määrästä, ja nuoren itsensä kokemus elämän eri osa-alueiden tasapainosta.

Vaikka haitallinen digilaitteiden käyttö, oli se sitten riippuvuustasoista tai ei, tapahtuu digitaalisessa ympäristössä, sen vaikutukset ulottuvat laajemmin elämän eri alueille.

Perustarpeet hukassa

Ammattilaiset kokivat nuoren elämänhallinnan olevan digilaitteiden takia epätasapainossa silloin, kun nuori oli toistuvasti väsynyt tai kyvytön keskittymään koulun arkeen. Jaksamattomuus, väsymys ja vaikutukset päivä- tai unirytmiiin liittyivät haittoina erityisesti pelaamiseen, ja lähes puolet (n=184) ammattilaisista mainitsikin ne vastauksissaan. Osassa vastauksista kävi ilmi, että nuoret saattoivat itse kertoa nukku-neensa vain vähän pelaamisen tai somessa oleminen takia, eivätkä siksi jaksaneet kunnolla keskittyä koulussa. Koulun henkilökunta kantoi huolta, onko nuorelle asetettu kotona rajoja, ja toisaalta mietti, minkälaisia mahdollisuuksia puuttua heillä itsellään ammattilaisina on. Moni ammattilainen toikin esiin, että heidän toimenpiteensä eivät ulotu koulun ulkopuolelle, mikä tekee niistä tehottomia.

“Mutta että hänen sitä väsymystä mä seurasin joku parin kuukauden ajan, ja sitten mun oli pakko laittaa Wilmaan semmoisena merkintänä -- että tää lapsi on tosi väsynyt joka ikinen aamu, että koittakaa kotonakin kiinnittää huomiota, että valvooko hän niitten pelien kanssa. [– –] Että yleensä ne menee vähän silleen yksipuolisesti, että laittaa tällaisen viestin ja sitten ne jää. Jollei sitten kasvokkain tapaa, niin ei ne avaa ne vanhemmat niitä. ”

– Opettaja

Väsymys koulussa saattoi johtaa ikävään kierteseen koulunkäynnin kärsiessä. Vastauksissa pohdittiin sitä, kuinka paljon nuorille on mahdollista antaa

vastuuta laitteidensa käytön rajaamisesta. Osa vastaajista mainitsi, että moni sovellus ja peli on tehty tarkoituksella hyvin koukuttavaksi, mikä vaikeuttaa nuorten mahdollisuuksia vähentää laitteiden käyttöä, vaikka tahtoa olisi. Osa ammattilaisista kokikin keinottomuutta laitteiden ja sovellusten teknisten omaisuuksien edessä ja oli huolissaan koko ikäluokan hyvinvoinnista ja aivoterveystestä.

Kouluarjen häiriöt

Merkittävänä some- ja digipelihaittana ammattilaiset nostivat puhelinten luvattoman käytön oppitunneilla. Koulun arkea ne häiritsivät erityisesti, kun oppilaiden keskittyminen koulunkäyntiin rikkoutui niiden takia. Puhelimen käytön oppituntien aikana tai sen vaikutukset keskittymiskykyyn toi esille someen liittyen vajaa viidesosa (n=71) ja pelaamiseen liittyen reilu kolmasosa (n=138) ammattilaisista. Asia nousi esiin korostetusti opettajien vastauksissa, mutta se tuli esille myös muiden ammattilaisten vastauksissa.

Tämä korostaa sitä, miten haastavana asia nähdään. Vastauksissa tuotiin esille varsinkin tilanteita, joissa puhelin on vaikeaa saada oppilailta tunnin alussa pois, ja kuinka tämä synnytti ristiriitatilanteita. Opettaja joutui puntaroimaan keskittyisikö opettamiseen vai taistelemiseen asiasta yhden tai muutaman oppilaan kanssa. Lisäksi nostettiin esiin se, miten osa oppilaista jatkoi koulutehtävään tarkoitettua digilaitteen käyttöä ilman lupaa silloinkin, kun oli tarkoitus tehdä asioita ilman laitteita.

Se, mitä oppilaat laitteilla tekivät tunneilla, ei välttämättä ollut selvää opettajille; joka tapauksessa niiden

läsnäolon ja niiden pois laittamisesta keskustelun koettiin olevan oppitunneilla häiriöksi sekä oppilaille itselleen että opettajan työlle.

“Vaikka säännöt puhelimen käytöstä ovat selvät, ne ‘unohtuvat’ toistuvasti.”

– Opettaja

“--Siellä on joku niin tärkeä hänelle juttu, että ihan turha vedota mihinkään muuhun, että sun nyt on oppitunti tai tässä olisi sääntöjä, tai pitää soittaa jo huoltajille, tai puhelin joutuu nyt tuonne vähän jäähyllä tai muuta. Kaikki on vaan niinku punainen vaate siinä hetkessä, että minä olen sen puhelimen ja hänen välissä.”

– Opettaja

Ammattilaiset kertoivat myös haittoihin puuttumiseen kehitetyistä keinoista. Osa niistä oltiin saatu toimimaan kouluissa, osa taas ei ollut tuottanut haluttua lopputulosta. Ratkaisuksi koulun arkea häiritsevällä laitteiden käytölle esitettiin esimerkiksi koulun pelisäännöt, laitevapaat alueet koulussa ja sijaistekeminen oppituntien aikana.

“On joitain mitä tiedän, että esimerkiksi just ruokalaan tuli puhelinvapaat alueet. Siellä ei saa olla puhelinta ja tunneilla se ei periaatteessa saisi näkyä, että kyllä sitten niinku huomautellaan.”

– Nuorisotyöntekijä

Haastavat tilanteet ja sisällöt

Aineistossa nousi elämänhallinnan kokonaisuuden haasteiden lisäksi esiin erilaisia digihaittoja, jotka koskivat pelien ja sosiaalisten medioiden sisältöjä ja niihin liittyviä tilanteita. Haitalliseksi tai uhkaavaksi koetut tilanteet saattoivat olla sellaisia, joissa digilaitte oli välikappaleena, tai sellaisia, joille digiympäristö toimi tapahtumapaikkana.

Kiusaaminen

Kiusaaminen oli ehdottomasti yleisin someen liitetty haitta. Se mainittiin tai sitä kuvailtiin someen liitettynä ilmiönä kolmasosan ammattilaisista vastauksissa (n=117). Koulun henkilökunnan vastauksissa digilaitteet näytetyivät asiana, joka oli hankaloittanut kiusaamiseen puuttumista. Perinteisen koulukiusaamisen koettiin olevan sellaista, joka tuli koulun henkilökunnan tietoon helpommin, sillä se tapahtui fyysisesti esimerkiksi välitunnilla tai koulun käytävillä. Sen sijaan somen välityksellä tapahtuvaa kiusaamista koettiin olevan hankala havaita.

” Kiusaaminen, juoruilu ja tietojen levitys hyvinkin laajalle porukalle, häiritsevät sisällöt (joiden tuottajina myös omat kaverit), vanhojen ala-asteella tehtyjen videoiden etsiminen ja niiden käyttö ikävässä mielessä, salakuvaaminen ja niiden julkaisu tai kuvien kaveripiirissä levittely.”

– Kuraattori

Nuorten riidat saattoivat kyteä kavereiden kanssa somessa pitkäänkin, ja tulla näkyviin koulun henkilökunnalle vasta, kun joku kertoi ääneen niistä, tai kun ne pulpahtivat pintaan kriisinomaisesti. Toisaalta hyvin oppilaansa tunteva ammattilainen saattoi todeta huomaavansa nuorista jo aiemmin, että jotain on vialla. Koulun someryhmät esimerkiksi WhatsApp-sovelluksessa koettiin hyödyllisiksi, mutta myös mahdollisiksi kiusaamisen paikoiksi. Digilaitteita käytettiin kiusaamisen välineinä myös uusilla tavoilla, esimerkiksi salakuvaamisen tai pilkkaavien kuvanmuokkausten ja niiden levittämisen kautta.

”Hyvin paljon aiheuttaa haastetta siinä, että me ei nähdä sitä nuorten välistä kanssakäyntiä enää samalla tavalla kuin ennen. Sieltä tapahtuu niin paljon piilossa. Että millainen dynamiikka siellä on eri nuorten välillä ja millä tavalla he on yhteyksissä toisiinsa niin se kuitenkin vaikuttaa paljon siihen, miten me heitä sitten ohjataan siellä koulun arjessa. Ja tiedetään vähän heidän taustoja ja kenellä on vaikka riitoja tai ystävyysuhteita.”

– Opettaja

Koulukiusaamisen eri tapoja on käsitelty laajemmin Kouluterveyskyselyssä 8.- ja 9.-luokkalaisten kokemusten kautta. Siinä kolmasosa nuorista (33,6 %) kertoi olleensa koulukiusattuna tai osallistuneensa koulukiusaamiseen viimeisen vuoden aikana.

Sukupuolten välistä eroa ei juuri ollut (pojat 33,4 %; tytöt 33,8 %). Joka kymmenes nuori (9 %) oli kokenut digitaalista kiusaamista (koulukiusaamistilanne, jossa viestejä, soittoja, tai kuvia kännykän tai internetin kautta).

Minäkuvan vääristyminen

Erityisesti sosiaalisen median koettiin vääristävän nuorten minäkuva. Digiyhteisöt nähtiin nuorille mahdollisuudeksi tutustua itsensä kaltaisiin ihmisiin, mutta saadut vaikutteet saivat aikaan ristiriitaisia tunteita.

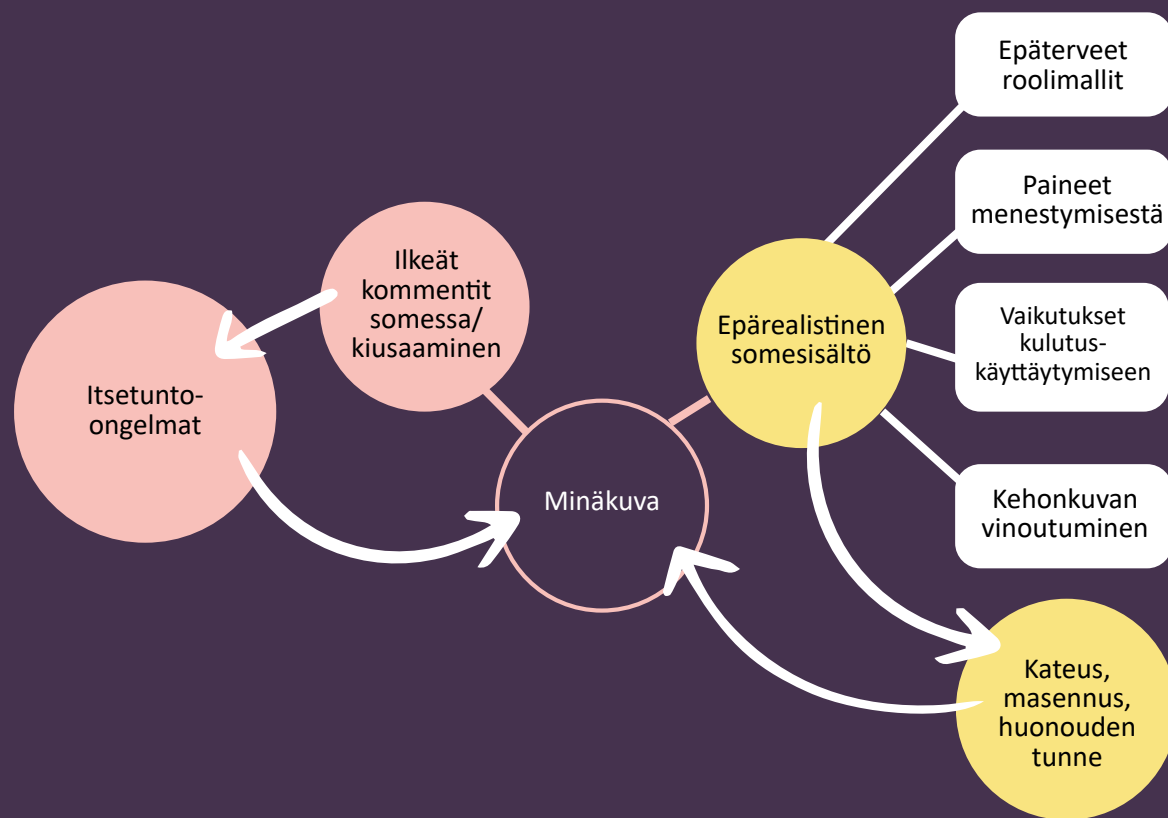
Oman ulkonäön mittaaminen ja vertailu toisiin nousi aineistossa esiin minäkuvaan liittyvänä mahdollisena haittatekijänä. Kiusaamisen ohella se nostettiin esiin yleisimpänä someen liitettävänä haittana. Ulkonäköpaineet, kauneushanteet, vertailu muihin ja erityisesti kehonkuvaan liittyvät vinoutumat mainittiin vajaan kolmasosan ammattilaisista vastauksissa (n=104). Ilmiöön saattoi myös liittyä sukupuoleen liittyviä normeja: esimerkiksi tyttöjen Instagram-kuvien kulttuuri tai poikien tapa katsoa aikuisille suunnattuja treenivideoita ja kontrolloida syömistään niiden mukaisesti.

Ulkonäkökeskeisyyteen liitettiin ilmiönä myös kaupallisuus: esimerkiksi TikTok-trendeihin liittyvä tapa ostaa kulloinkin huudossa olevia tuotteita. Näissä ostamisen trendeissä mukana oleminen koettiin aikuisen näkökulmasta paitsi kulutuskeskeiseksi, myös haitallisella tavalla koukuttavaksi. Oman elämänsä vertaamisen muihin nähtiin aiheuttavan itsetunto-ongelmia ja yleisesti negatiivista oloa tai tyytymättömyyttä.

”Erityisesti nuorilla tulee esille se, että olenko tarpeeksi hyvä, riittävä ja kelpaanko. Tarkastellaan itseä suhteessa somevaikuttajiin; ihannoidaan heidän elämää ja ulkonäköä, mikä vääristää omaa kehonkuva. Ajattelen, että lisää ahdistuneisuutta.”

– Kuraattori

Minäkuvaan vaikuttavat seikat somessa



Minäkuvaan vaikuttavien seikkojen ongelmakokonaisuus koulun ammattilaisten mukaan.

Maailmankuvan vääristyminen

Erityisesti somen kohdalla rajaamattomien sisältöjen vaikutus nuorten käyttäjien maailmankuvaan huolesti osaa koulujen ammattilaisista. Ilkeä tai aggressiivinen kielenkäyttö, pilkkaaminen ja vihapuhe sekä kiroilu tai esimerkiksi haitallisiin haasteisiin osallistuminen mainittiin usein asioina, joita arveltiin nuorten omaksuvan sosiaalisen median kanavista. Maailmankuvaan liittyvä kapeutuminen tai vääristyminen oli myös huolenaihe, vaikka erilaisten maailmankuvien kohtaaminen somen kautta saatettiin kokea myös hyvänä ja rikastuttavana mahdollisuutena.

Rajan löytäminen siihen, mikä on "normaalin" kokeilun tai kielenkäytön piirissä, ja milloin maailmankuva on vääristynyt haitalliseksi, oli haastavaa. Tähän liittyvänä sukupuolittuneena haittatyyppinä nousi esiin joihinkin poikien digikulttuureihin liittyvä toksisten sisältöjen toistaminen, johon koettiin nivoutuvan väkivaltaista tai vihamielistä maailmankuvaa. Maailmankuvan vääristymiseen liittyvän huolen yhteydessä mainittiin myös sosiaalisen median algoritmien sisältöä kapeuttava vaikutus, dis- ja misinformaatio, ja mahdollinen väärän tiedon saaminen somevaikuttajien kautta.

"Joo kyllä se on just tää mieskuva-asia. [--] ihan noidaan semmoista tiettyllä tavalla sitä että on voimaa, että sä hallitset tiettyllä tavalla ja että sulla on oikeus tehdä tiettyjä asioita ja tavallaan sä ansaitset tiettyä asioita niinku automaattisesti

sillä että sä oot mies. Niin jotenkin tämmöistäkin matskua nähnyt, että mitä nuorille tulee vastaan niin se oikeasti huolestuttaa vähän."

– Nuoriso-ohjaaja

Altistuminen ulkopuolisten väärinkäytöksille

Ulkopuolisten aiheuttamat uhkatilanteet voidaan määritellä erilliseksi huolta aiheuttavaksi digihaittojen tyyppiä. Tällaisia huolenaiheita olivat esimerkiksi grooming eli seksuaalinen houkuttelu, päihdekaupan kohteeksi joutuminen tai vihapuheen kohteeksi joutuminen. Tällaisissa esimerkeissä uhkaava tekijä oli nuoren oman yhteisön ulkopuolinen aikuinen. Moni ammattilainen oli huolissaan siitä, kuinka nuori osaa suojautua väärinkäytöksiltä, erityisesti kun keskustelua aiheesta oli vaikea käydä koulun arjessa.

Digilaitteiden kautta tapahtuva seksuaalinen häirintä on yleistä nuorten elämässä. Kouluterveyskysely 2023 näyttää, että 8.- ja 9.-luokkalaisista reilu viidesosa (23,8 %) on kokenut seksuaalista häirintää puhelimesta tai internetissä vuoden aikana. Ilmiö on sukupuolittunut: pojista seksuaalista häirintää oli kokenut vajaa kymmenesosa (9,2 %) ja tytöistä yli kolmasosa (37,6 %) (Kouluterveyskysely 2023).

"Oon muun muassa ysiluokkalaisten kanssa jutellut siitä -- miten niinku arkipäivästä on sellainen, että aikuiset ihmiset laittaa kaikkea rumpaa siellä netissä. -- mä oon nähnyt niitä viestejä, ja sitten

siinä keskustellaan että mitä te teette, ja sitten ne kyllä ne aika hyvin osaa siinä luovia --. Se mikä mua siinä eniten jotenkin kylmää on se, että se on aika arkipäiväistä niille. Että tällaista tapahtuu."

– Opinto-ohjaaja

Haitalliset sisällöt

Sosiaalisen median ja pelien sisällöistä huolta haitallisuudesta nostivat erityisesti väkivaltaiset ja seksuaalisuuteen liittyvät sisällöt. Niiden kontrolloimattomuus, esimerkiksi sellaiset sisällöt, jotka tulevat yhtäkkiä esiin muun selaamisen lomassa, tuntuivat riskialttiilta. Esimerkkeinä yksiselitteisen haitallisista sisällöistä mainittiin itsemurhavideot ja todellista väkivaltaa taltioiva materiaali, joka ilmaantui algoritmien suositusten kautta nuoren näkyville. Jotkut nostivat esiin nuorten rutiininomaisen suhtautumisen tähän arkipäiväistyneeseen kuvastoon.

"Että on ihan hardcorea materiaaliakin osa nuorista joutunut näkemään siellä, Tiktok on se yleisin mikä tulee keskustelussa, että tulee sitä sisältöä ja monesti tulee kysymys että onko tää aito"

– Nuoriso-ohjaaja

Digihaitoille altistavat piirteet koulun ammattilaisten mukaan

Koulun ammattilaisilla oli melko yhteneväisiä näkemyksiä siitä, mitkä asiat altistavat nuorta digihaitoille. Pääasiallisesti mainittiin rajojen puute, arjen yksipuolisuus ja tekemisen puute, tiedon puute kodeissa tai muut ongelmat nuoren elämässä. Usein mainittiin myös sosiaaliset tekijät: kavereiden epätoivotut vaikutukset, toisaalta yksinäisyys tai kiusaaminen, heikot sosiaaliset taidot ja aikuisen seuran puuttuminen. Puhelimen tai pelaamisen koukuttavuutta pidettiin myös yhtenä syynä haasteisiin.

”Nuorten yksinäisyyden kokemukset tai pelko siitä, että jää ulos kaveriporukasta tai paitsi jostain. Harrastusten tai muun vapaa-ajantekemisen puute. Vanhemmuuden haasteet tai jos vanhemmat eivät rajaa tai seuraa nuorensa pelaamis- tai somekäyttäytymistä.”

– Koulun perhetyöntekijä

”Se, että live-elämästä puuttuu merkitykselliset asiat, kuten esim. mielekäs tekeminen/harrastus. Silloin kun nuorella on mielekästä tekemistä livemaailmassa ja hän saa siellä onnistumisen kokemuksia, ei hänellä ole tarvetta viettää aikaa somemaailmassa. Somehaitoille altistaa myös aikamäärä, joka somessa vietetään. Somen haitat eivät ole niin vakavia, jos nuoret näkevät vastapainona livemaailmassa todellisia ihmisiä ja todellisia haasteita.”

– Psykologi

”Arjen tukiverkostojen ja todellisten ihmissuhteiden heikkeneminen, kyky kohtaamiseen, keskusteluun ja läsnäoloon on heikentynyt. Kun tulee vaikeita tilanteita, hakeudutaan peli- tai somemaailmaan lievittämään ahdistusta ja korvataan todelliset ihmissuhteet sillä.”

– Kuraattori

”Tietämättömyys mahdollisista seurauksista ja se, että vanhemmat eivät ole tietoisia siitä, mitä nuoret puuhaavat puhelimillaan.”

– Kuraattori



Mitä ammattilainen näkee?

Ammattilaisten näkemyksiä nuorten haitalliseen digitaalisen median käyttöön



Miten se ilmenee?

Ollaan puhelimella tunnilla

- häiriöt tunnilla
- keskittyminen opetukseen kärsii

Ollaan puhelimella, kun pitäisi tehdä muuta

- ajankäyttö
- opiskelu ja muu elämä kärsii

Ollaan puhelimella, kun pitäisi nukkua

- väsymys
- vuorokausirytmä kärsii

Ammattilainen kuvaa nähneensä tilanteen itse tai kuulleensa tästä nuorelta pohtien käyttäytymisen taustasyitä.

Taustasyitä somen haitalliseen käyttöön koulun ammattilaisten mukaan

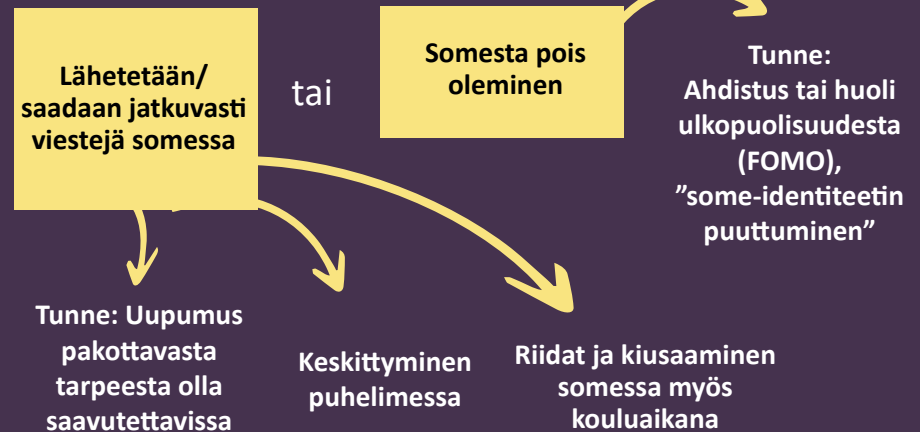
Sosiaaliset syyt



Muut syyt



Mihin vaikuttaa?





Kasvatusyhteistyön tarve

Kodit ja koulu yhteisen asian äärellä

Keskeinen selvityksessä esiin noussut tarve oli työnjaon selkeyttäminen nuorten digilaitteiden käyttöön liittyvässä kasvatuksessa. Tämä oli toistuva teema sekä kyselyaineistossa että haastatteluissa, ja yhteistyön selkeyttämisen tarve liittyi sekä koulun sisäiseen että koulun ja kodin väliseen vastuunjakoon. Asia nousee esiin aineistossa etenkin seuraavista näkökulmista:

Koulun ja kodin välinen yhteistyö

Monet digilaitteita koskevat asiat ovat opetussuunnitelmassa, mutta samalla niiden käytössä on kyse myös yleisestä kasvatuksesta, joka kuuluu huoltajille. Tämä ristipaine näkyy huoltajien ja koulujen kasvattajien vastauksissa epäselvyytenä siitä, mikä asia kuuluu kotiin ja mikä kouluun.

Koulun sisäiset pelisäännöt

Koulun sisällä on aineiston perusteella monissa tapauksissa haasteita tietää, kuka koulussa vastaa mistäkin digilaitteiden käyttöön ja mediakasvatukseen liittyvästä. Ammattilaisten vastauksissa tuli esille, että toimimista hankaloittavat epäselvyydet koulun sisäisistä toimintatavoista, viestinnän haasteet ja erot ammattilaisten osaamisessa.

Nuorten kuunteleminen

Digilaitteisiin liittyvät linjaukset koskevat sekä koteja että kouluja siksikin, että selvityksen aineiston perusteella nuoret kertovat digilaitteisiin liittyvistä haasteista todennäköisemmin koulussa kuin kotona. Tämän perusteella on tärkeää, että turvallisia aikuisia on myös koulussa, ja että vuoropuhelu kodin ja koulun välillä on sujuvaa.



Yläkoulun henkilöstön empatiakartta

- miten yläkoulun henkilöstön jäsenet kokevat nuorten digilaitteiden käytön?

Mitä hän ajattelee ja tuntee?

- **On huolissaan** laitteiden vaikutuksesta oppilaiden hyvinvointiin - siitä, että puhelimiin käytetty aika on pois vaikka nukkumisesta - puhelimen kautta tapahtuvasta kiusaamisesta ja käytön vaikutuksesta itsetuntoon ym.
- **Kokee keinottomuutta** pelien ja sovellusten koukuttavuudesta



Mitä hän näkee?

- **Väsyneitä oppilaita**, joista monella on keskittymishaasteita
- **Kiusaamisen ja huonon käytöksen** muotoja: salakuvaamista ym.
- Välitunneilla **oppilaat ovat** puhelimilla ja juttelevat keskenään vähemmän

Mitä hän sanoo ja tekee?

- **Osallistuu** digitaaliseen kasvatukseen eri tavoin: esim. terveydenhoitaja terveystarkastuksissa ja opettajat oppitunneilla. Digilaitteet ovat mukana myös opetuksessa
- **Keskustelee** asiasta oppilaiden ja/ tai huoltajien kanssa ja tekee työtä koulun muiden ammattilaisten kanssa



Mitä hän kuulee?

- **Oppilaat kertovat haasteista** rajata laitteiden käyttöä
- Oppilaiden reaktioita puhelimen käyttämisestä esim. toisten kiusaamiseen tai riitelystä

Mitä eroja ammattilaisten välillä on? Vastausten erot liittyvät erilaiseen työnkuvaan/kiinnostukseen/työtapaan: opettaja näkee tilanteita etenkin tunneilla, moni muu keskusteluissa oppilaiden kanssa. Osalle digilaitteista ja niiden sisällöistä keskustelu on luontevampaa kuin toisille. Osalle kasvatusrooli on luontevampi kuin toisille.

56 %
on erittäin huolissaan,
33 %
melko huolissaan

Kipupisteet

- Kodin kasvatukseen vaikuttaminen on hyvin rajallista
- Vaikeaa tietää, mitä oppilaiden ruuduilla tapahtuu
- Koulun sisäiset säännöt eivät aina toimi tai niitä ei ole

Onnistumiset

- Osa kokee onnistumisia monialaisessa yhteistyössä koulussa ja jotkut yhteistyössä vanhempien kanssa
- Oppilaat kertovat usein asiaan liittyvistä huolista

65 %
ilmoittaa että nuori
on itse nostanut
haittoja esille

Oppilaat kertovat koulussa haasteista

Nuoret kertovat digihaitoista enemmän koulussa (64,7 %) kuin kotona (22,0 %). Vastausten perusteella nuorten näkökulmat olivat pitkälti samankaltaisia kuin aikuistenkin. Nuoret olivat tietoisia digitaalisten medioiden ja laitteiden käytön ongelmista, ja olivat itse tunnistaneeet ja nimenneet niitä kasvattajille. He olivat myös pyytäneet koulussa aikuisen apua esimerkiksi somessa tapahtuneen kiusaamistilanteen selvittämiseen ja ulkopuolisen aikuisen lähettämiin seksuaalisiin viesteihin vastaamiseen.

Koulujen ammattilaiset kohtaavat päivittäin huoltajia enemmän nuoria, joka vaikuttaa myös havaintojen määrään. Koulujen ja kotien kasvatuksessa saattaa kuitenkin olla myös sellaisia tapoja, jotka ohjaavat nuoria kertomaan esimerkiksi haitallisista sisällöistä tai vaikeista tilanteista helpommin tietyille aikuisille. Esimerkiksi rangaistusten pelko voi joissain tapauksissa ajaa vaikenemaan asiasta kodeissa.

”--musta tuntuu, että osalla nuorista taas on se pelko, että se voi olla että miksei tuo näitä asioita siellä vanhemmille, pelkoa siitä että ne sitten rajoittaa sitä käyttöä.”

– Nuoriso-ohjaaja

Kuraattoreista peräti 86,4 % ja psykologeista 92,0% kertoi oppilaiden nostaneen digihaitat esiin. Oppilaiden kanssa keskustellessa esille tuli monipuolisesti sekä ajan- ja elämänhallinnan huolia että nuorten huolta somen aiheuttamasta vertailusta ja riittä-

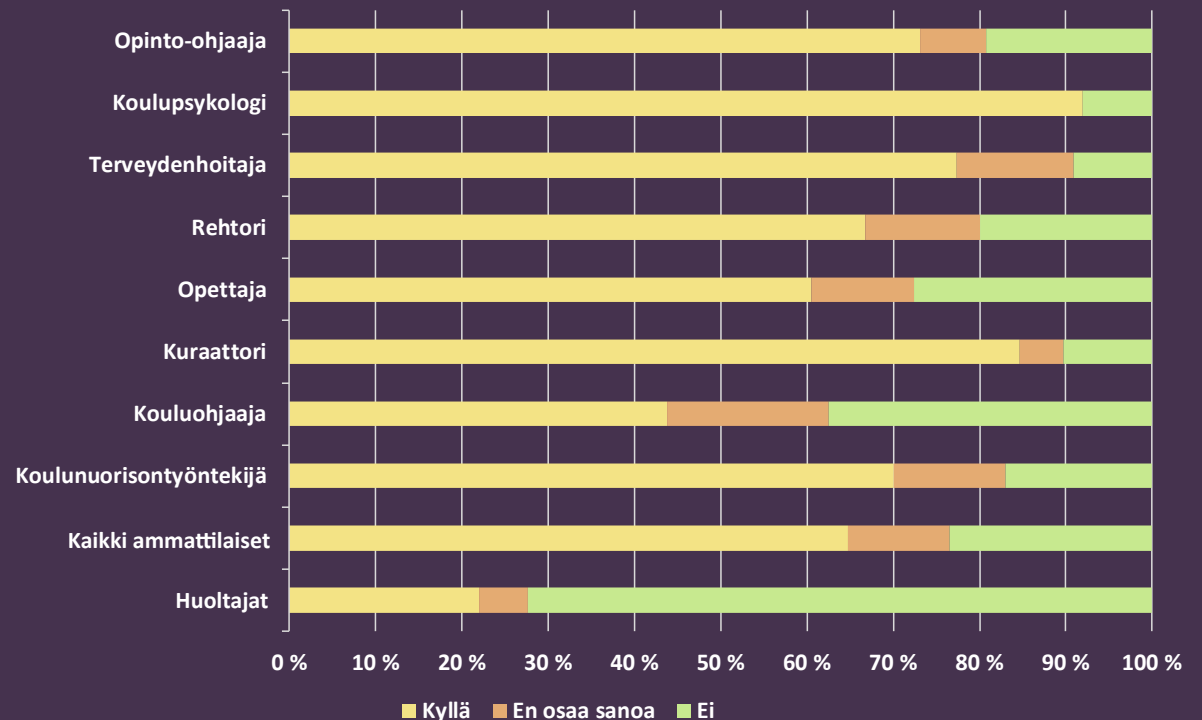
mättömyyden tunteesta. Moni ammattilainen kertoi oppilaiden olevan hyvin tietoisia haitoista, mutta kokevan usein niihin vaikuttamisen vaikeana.

Haasteeksi monessa vastauksessa nostettiin rajalliset resurssit käydä asioita perinpohjaisesti läpi aikuisten ja nuorten kesken.

”--koulun hektisessä arjessa on jotenkin vaikea lähteä keskustelua avaamaan enemmän. On ihan muutamia tilanteita missä pystynyt oikeasti keskustelemaan nuorten kanssa tämmöisestä asiasta.”

– Nuoriso-ohjaaja

Ovatko oppilaat itse nostaneet esille haittoja digitaalisen pelaamisensa tai sosiaalisen median käyttöönsä liittyen?



Kuka ottaa kokonaisvastuun?

Koulu on moniammatillinen työyhteisö, mikä selvi-tyksen perusteella luo omanlaisensa puitteet oppi-laiden some- ja digipelihaittojen käsittelyyn. Yhtäältä moniammatillisuus nousi asiaksi, joka mahdollisti koulussa paremman puuttumisen digihaittoihin ja niistä keskustelun. Siinä missä esimerkiksi opettajat saattoivat huolehtia siitä, että puhelimet jätetään pois oppitunneilla, välitunnilla koulunuorisotyöntekijä saattoi luontevasti keskustella nuorten kohtaamista somesisällöistä. Näin eri työnkuvien kautta ammattilaisille avautui erilaisia kohtaamisen mahdollisuuksia. Digikasvatus tavalla tai toisella kuuluu myös eri ammattilaisten työnkuvaan. Esimerkiksi mediakasvatusta tekevä opettaja puhui siitä, kuinka somen vastuullinen käyttö on osa hänen työtään ja opiskelijahuollossa toimiva ammattilainen saattoi tuoda esillä työnsä mahdollistaman luottamuksellisen keskustelutilan.

Moniammatillisuus mahdollisti monien selvitykseen vastanneiden mukaan myös mahdollisuuden jakaa vastuuta. Jotkut opettajat nostivat esille sen, miten hyvä on, että voi keskittyä opettamiseen ja esimerkiksi opiskeluhoolto tai nuorisotoimi voi hoitaa digi-medioihin liittyviä asioita monipuolisemmin ja syvä-lisemmin osana omaa työnkuvaansa.

“-- musta se olisi tosi mahtavaa, jos kouluissa olisi nuorisotyö enemmän jotenkin mukana. Että sel-laisia aikuisia joilla ei ole sitä sellaista, niinku ope-tuksellista vastuuta, että vähän sellaista vapaa-

muotoisempaa ja normaalia kanssakäymistä aikuisen kanssa.”

– Opinto-ohjaaja

Toisaalta selvityksessä havaittiin, että monessa kou-lussa osaaminen digikasvatuksesta on jakautunut epätasaisesti, ja asiasta kiinnostunut tai muuten kokenempi työntekijä saattoi ottaa vastuun hanka-lista tilanteista. Vastausten perusteella on mahdol-lista, että joissakin kouluissa on epäselvyyttä siitä, mitä kunkin ammattilaisen tulee osata ja miten osaa-mista voidaan jakaa.

” Siihen ei ole ehtinyt vielä kehittyä työkaluja itselle, että miten tän asian kanssa toimittaisiin.”

– Opettaja

Osaamistason määrittelyyn liittyy johtaminen. Moni selvitykseen vastaaja kaipasi suurempaa auktoriteet-tia johon nojautua, kuten kännykät kieltävää lakia. Tämän rajanvedon tarpeen voidaan ajatella osittain olevan seurausta yksin jäämisen kokemuksesta ja pelisääntöjen epäselvyydestä koulun arjessa. Moni toi esille, että kouluissa on sääntöjä puhelinten suh-teen, mutta kaikki henkilöstön jäsenet eivät noudata niitä tai sääntöjä ei valvota.

”Meillä piti olla alun perin yhteinen linja ope-tajilla ja muulla henkilökunnalla siinä, että tun-

neilla ei käytetä puhelimia tai muuta-- . Mutta se on luistanut silleen, että jokainen opettaja enem-män tai vähemmän sietää sitä digilaitteiden läs-näoloa.”

– Opettaja

Haasteita tuo toki myös se, että uusia digilaitteisiin liittyviä ilmiöitä ja reagointia vaativia tilanteita syntyy jatkuvasti.



Koulun ja kodin välisen yhteistyön tarve

Kodin ja koulun välinen yhteistyösuhde ja vastuunjako toistui teemana sekä verkkokyselyn että haastattelujen aineistoissa. Aihe koski niin koulujen henkilökunnan kuin huoltajien vastauksia.

Ammattilaiset: Yhteistyö kodin ja koulun välillä koettiin koulun ammattilaisten vastauksissa yhdeksi keskeisistä haasteista. Varsinkin opiskelijahuollon työntekijät toivat esiin paljon esimerkkejä keskusteluista oppilaiden huoltajien kanssa some- ja digipelihaasteisiin liittyen, ja teemaan liittyi paljon hankalia tunteita. Moni ammattilainen koki, että huoltajat eivät joko tunnista ongelmaa, halua tai osaa puuttua siihen. Koulun näkökulmasta oli epäselvää, asetetaanko nuorille kotona laitteiden käyttöön liittyviä sääntöjä vai onko niiden käyttö rajatonta. Tähän liittyi huolta nuoren muiden kasvattajien vastuulla olevan arjen sujumisen kuten päivärytmin toimivuudesta ja näkemys siitä, että nuorten digilaitteisiin liittyvät haasteet ovat usein yksi osa kokonaisvaltaisempaa tilannetta. Vastuunjaon, keskustelun tarpeen, ja puuttumisen mahdollisuuksien teemat toistuivat vastauksissa liittyen kodin ja koulun yhteistyöhön.

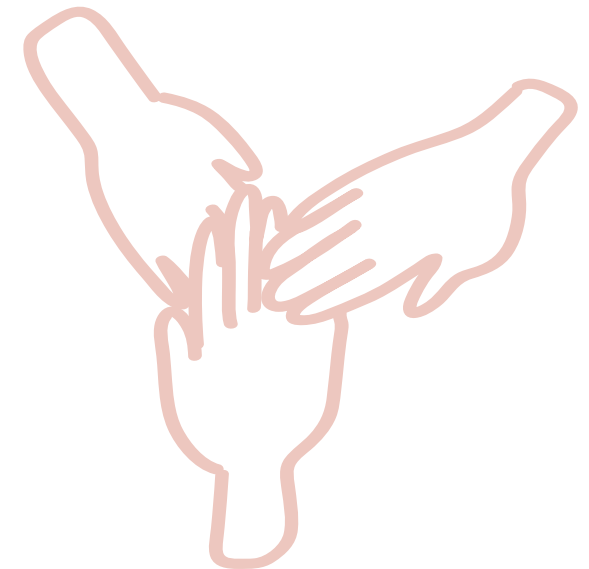
”--että ne [vanhemmat] liikaa luottaa kouluun ja että koulusta tulee kaikki ohjeet.[--] Mutta se että ei mekään voida olla tämmöisiä tietosanakirjoja, että meiltä tulee kaikki vastaukset. Pitää uskaltaa itse sen lapsen kanssa toimia. Ja toki yhteistyötä voidaan tehdä, mutta silleen, että kotona on omat säännöt, kuitenkin pitäisi olla.”

– Opettaja

Huoltajat: Osa huoltajista koki, että vanhemmalla on vain rajalliset mahdollisuudet puuttua nuorten digilaitteiden käyttöön, koska aikuisen täytyy käydä töissä ja hoitaa muita velvollisuuksia, eikä aikaa tälle kasvat keskustelulle tahdo löytyä. Huoltajien vastauksissa kokemus omista resursseista digilaitteiden käyttöä koskevalle kasvat keskustelulle vaihteli: osa koki sen hyvinkin luontevaksi, osa kaipasi tukea nuoren toimintaan puuttumiseen. Huoltajien oma väsymys ja kuormitus nostettiin vastauksissa lisäksi usein esille. Vastauksista oli havaittavissa, ettei selkeää työnjakoa koulun kanssa ollut tehty. Huoleksi muodostui se, ettei tiedetty onko koulussa olemassa pelisääntöjä kännyköille ja se, että keskustelu koulun kanssa ei ollut toimivaa.

Molemmat: Selvityksen aineistossa nousi esiin, että samalla kun kasvat vastuu digilaitteiden käytöstä nousi sekä nuorten arjesta että opetussuunnitelmasta, vakiintuneita malleja työnjaolle aiheesta ei vielä ollut. Vastauksissa näkyi puhumattomuudesta ja siihen liittyvästä epävarmuudesta kumpuava vastakkainasettelu koulun ja kodin välillä. Koska yhteistyölle ei ollut selkeää mallia, saatettiin kokea että aiheesta joko ei puhuttu, tai ajateltiin että toisella tulisi olla vastuu asian hoitamisesta ja resurssit siihen. Aiheen koettiin olevan enemmän yksittäisten henkilöiden kuin kouluyhteisön vastuulla, mikä voi

osaltaan asettaa kouluja eriarvoiseen asemaan toisiinsa nähden. Samalla aineistossa nousi esiin, että sekä huoltajilla että koulun henkilökunnalla oli tarve ja toive digilaitteiden käyttöä koskevalle keskustelulle, erityisesti yhteisten pelisääntöjen selkeyttämiselle. Voidaan ajatella, että tähän yhteiseen tarpeeseen vastaaminen voi tuoda helpotusta sekä koulun että kodin digihaasteisiin.



Yhteenveto

Pause-hankkeen selvityksen perusteella valtaosa koulujen henkilökunnasta havaitsee työssään nuorten digipelaamiseen tai somen käyttöön liittyviä haittoja. Tilanne herättää ammattilaisissa suurta huolta. Laitteiden hallitsemattoman käytön arvioidaan johtavan nuorten elämänhallinnan ja arjen häiriintymiseen, minkä lisäksi digitaalisten medioiden sisällöt ja niiden aiheuttamat tilanteet haastavat kasvattajat uudella tavalla. Kuten muidenkin vaikeiden elämäntilanteiden kohdalla, haitat ovat osin päällekkäisiä ja kasautuvat tapauskohtaisesti. Vyyhtiä purkaessa on pidettävä mielessä nuorten yksilöllisyys.

Ammattilaisten päivittäin kohtaamien oppilaiden määrä on suuri, mikä vaikuttaa havaintojen yleisyyteen. Mukana on myös nuoria, joita haitat eivät koske lainkaan. Tärkeää on kiinnittää huomiota myös nuorten digipelaamiseen ja somen käyttöön liittyviin hyötyihin. Pelaamisen kohdalla korostuvat erityisesti opitut taidot ja sosiaalisuus, somen kohdalla puolestaan yhteydenpitoon ja yhteisöllisyyteen liittyvät hyödyt.

Nuorten elämän eri osa-alueet limittyvät digilaitteiden myötä uudella tavalla. Rajat koulun ja vapaa-ajan sekä digitaalisen ja ei-digitaalisen elämän välillä eivät enää ole selkeitä ja yksiselitteisiä. Tämä luo haasteita ongelmallisten tilanteiden havaitsemiseen ja niihin puuttumiseen. Sekä huoltajien että ammattilaisten toiveena on nykyistä selkeämpi, tietoon perustuva työnjako nuorten digilaitteiden käyttöä koskevassa

kasvatustyössä. Tarve keskustelulle yhteisestä vastuunkannosta on suuri, mutta toimivia väyliä yhteistyölle vielä haetaan.

Työnjakoon liittyvät kysymykset ovat merkittävä osa koulujen sisäistä keskustelua. Turhautuneisuus pelisääntöjen toimimattomuuteen ja kokemus keinojen puutteesta saavat ammattilaiset kaipaamaan selkeämpiä linjauksia digilaitteista koulussa. Moniammatillinen yhteistyö koetaan tärkeäksi, sillä eri työnkuvat tuovat mukanaan erilaisia nuorten kohtaamisen mahdollisuuksia, joista käsin on mahdollista puuttua haittoihin erilaisilla keinoilla. Nuoret kertovat selvityksen perusteella haitoista aikuiselle enemmän koulussa kuin kotonaan. Koulun aikuisilta pyydetään apua esimerkiksi somesta löydetyn tiedon arviointiin tai kiusaamisen selvittelyyn. Vastuu digilaitteisiin liittyvistä keskusteluista kasautuu henkilökunnan jäsenille, jotka ovat asiasta valmiiksi kiinnostuneita. Tämä voi olla luontevaa, mutta voi samalla huomaamatta eriarvoistaa kouluja.

Selvityksessä esiin nousevat asiat ovat merkittäviä paitsi koulun sujuvuuden, myös laajemmin nuorten itsensä ja heidän huoltajiensa kannalta. Haasteiden monitahoisuus korostuu kautta linjan aineistossa, vaikka toisinaan haittoihin kaivataankin nopeita ja yksiselitteisiä ratkaisuja. Esiin nousseita ilmiöitä on syytä tarkastella pikemminkin avauksena rakentavalle keskustelulle digilaitteiden käytöstä, kuin viimeisenä sanana aiheesta.

Digilaitteita nuorten elämässä voidaan lähestyä samanaikaisesti monista erilaisista näkökulmista käsin. Tutkimuskirjallisuudessa lääketieteen ja psykologian asiantuntijat osaavat käsitellä aihetta esimerkiksi aivojen hyvinvoinnin, biologisen kasvun ja nuoruuden kehitystehtävien kautta, kun taas humanistit ja yhteiskuntatieteilijät osaavat kommentoida vaikkapa peli- ja someyhteisöjen voimaannuttavia tai ulossulkevia elementtejä sekä nuorten toimijuutta niissä. Digilaitteista osana kasvatusta on runsaasti tutkimusta, ja laajemmat konseptit kuten digisivistys ja digitaalinen osallisuus voivat osaltaan toimia kehyyksinä aiheen käsittelylle. Tässä koulujen tilannetta käsittelevässä selvityksessä korostuvat nuorten hyvinvoinnin ja kasvatuksen näkökulmat: toisaalta opetus suunnitelman määrittämien sisältöjen, mutta myös nuorten hyvinvoinnista huolehtimisen kautta. Tässä näkökulmien moninaisuudessa on erityisen tärkeää huomata niiden kaikkien taustalla vallitseva yhteinen tarve, joka korostuu tämänkin selvityksen aineistossa. Se on yhteinen halu huolehtia nuorten hyvinvoinnista ja tukea heidän kestävällä tasolla olevaa digilaitteiden käyttöään.

Lähteet

- DNA. (2023). DNA Koululaistutkimus. Verkossa: dna.fi/documents/94506/11594975/DNA_Koululaistutkimus_2023_medialle_final_pdf.pdf/8f8cf114-5f6a-7446-ada7-4275aaf5b166?t=1686034052414www.dna.fi/
- Kivijärvi, A. (toim.). (2022). Läpi kriisien. Nuorisobarometri 2022. Verkossa: tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2023/03/nuorisobarometri-2022-web.pdfKouluterveyskysely. (2023). Verkossa: julkari.fi/handle/10024/147270
- Kuuluvainen, S. & Mustonen, T. (2019). Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus - Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin. Verkossa: digipelirajaton.fi/wp-content/uploads/sites/7/2019/04/Digi_170x240_TjaS_25.3.19_M-1.pdf
- Tammissalo, K., Rotkirch, A., Alanko, A., ym. (2020) Digitaalinen hyvinvointi perheissä: Suomi hyvin käytetyn ajan mallimaaksi. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2020:43. Verkossa: julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162438/VNTEAS_2020_43.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kouluterveyskysely. (2023). Verkossa: julkari.fi/handle/10024/147270