

## **Tarina 1: Kettu Kasperin kiusaava kuva**

Kasper Kettu otti salaa kuvan Pekka Porosta, kun tämä kompastui ja putosi mutalätäkköön. Kasper naurooi ja jakoi kuvan somessa sanalla "kömpelö". Kuvasta tuli nopeasti suosittu, mutta Pekka Poro oli syvästi loukkaantunut ja surullinen.

Keskustelunavauksia:

- Oliko Kasperin toiminta oikein?
- Miten luulet Pekka Poron tuntevan?
- Mitä Kasperin olisi pitänyt tehdä toisin?
- Miksi on tärkeää miettiä ennen kuvan jakamista somessa?

\*Mieti aina kahdesti kuvan tai tekstin julkaisemista. Ilkeiden ja toisia ihmisiä loukkaavien viestien lähettäminen on väärin. Myös valheellisen tiedon julkaiseminen toisesta on väärin. HUOM! Toisen haukkuminen tai halventaminen somessa on rikos. Kunnianloukkaus (Rikoslaki, 24 luku, 9 §.)

## **Tarina 2: Oskari Oravan harkitsematon hetki**

Oskar Orava löysi hauskan kuvan itsestään tekemässä hassuja ilmeitä. Hän halusi jakaa sen netissä, mutta ei ollut varma, pitäisivätkö muut sitä hauskana. Hän ei kysynyt kenenkään mielipidettä ja päätti julkaista kuvan. Myöhemmin hän huomasi, että jotkut nauroivat hänelle, ei hänen kanssaan.

Keskustelunavauksia:

- Olisiko Oskarin pitänyt keskustella jonkun kanssa ennen kuvan julkaisua?
- Miten voimme tietää, mikä kuva on sopiva julkaistavaksi netissä?
- Mitä Oskari voi oppia tästä kokemuksesta?

\*Mieti aina kahdesti kuvan tai tekstin julkaisemista. Jos et tiedä onko kuva sopiva nettiin, kysy aina aikuiselta apua. Lisää nettiin vain sellaisia kuvia, jotka kehtaisit näyttää omalle mummollesikin.

## **Tarina 3: Sanni Siilin yksityisyyden suoja**

Sanni Siili sai ystävänpyynnön somessa tuntemattomalta hahmolta, joka kyseli hänen osoitettaan ja muita yksityiskohtia. Sanni tunsu olonsa epämiellyttäväksi ja päätti kertoa vanhemmilleen.

Keskustelunavauksia:

- Miksi on tärkeää pitää henkilökohtaiset tiedot yksityisinä verkossa?
- Mitä Sanni teki oikein?
- Kenelle voit puhua, jos kohtaat hämmentäviä kysymyksiä verkossa?

\*Älä luovuta kenellekään omia yhteystietojasi somessa. Älä anna puhelinnumeroasi, osoitettasi tai olinpaikkaasi tiedoksi sellaiselle henkilölle, josta vanhempasi eivät tiedä mitään. Jos saamasi viestit askarruttavat sinua, näytä viesti aikuiselle.

## Tarina 4: Sampo Suden unettomat yöt

Sampo Susi alkoi pelata uutta videopeliä, joka oli merkitty vain aikuisille. Hän pelasi myöhään yöhön ja huomasi sitten, että pelin jännittävät ja pelottavat osat estivät häntä nukkumasta.

Keskustelunavauksia:

- Miksi peleillä on ikärajat?
- Miten pelit voivat vaikuttaa uneen ja mielialaan?
- Mitä Sampo voisi tehdä toisin tulevaisuudessa?
- Mitä voi tehdä, jos pelin tapahtumat pyörivät mielessä?
- Mitä voi tehdä, jos kuulee, että kaverin luona pelataan lapsilta kiellettyä peliä?

\* Peleissä olevia ikärajoja on noudatettava. Ikärajat eivät ole suosituksia vaan lakisääteisiä, ja niiden tarkoitus on suojella lapsia ja nuoria heille haitalliselta mediasisällöltä. **K18 merkinnän kohdalla laki on ehdoton: alaikäinen ei saa edes vanhempansa luvalla tai seurassa pelata ikärajamerkinnällä 18 merkittyä peliä. Muiden ikärajojen kohdalla voi lain mukaan käyttää kolmen vuoden joustoa, jos lapsi on 18 vuotta täyttäneen seurassa. (Kuvaohjelmalaki 710/2011.)**

## Tarina 5: Pinja Pupun yksityinen hetki

Pinja Pupu otti kuvan itsestään ja ystävistään, Bea Bambi ja Vili Varis. Ilman heidän lupaansa hän jakoi kuvan somessa. Bea Bambi ja Vili Varis olivat järkyttyneitä, kun he näkivät kuvan somessa.

Keskustelunavauksia:

- Miksi on tärkeää kysyä lupaa ennen kuvan jakamista?
- Miten Pinja Pupu olisi voinut toimia toisin?
- Mitä seurauksia voi olla, jos jaat kuvia ilman lupaa?

\*Muista aina kysyä lupa kaikilta kuvassa olevilta, jos julkaiset kuvan netissä. Kenestäkään ei saa julkaista ja laittaa kuvia nettiin tai someen ilman tämän lupaa. Netissä julkaistua kuvaa ei välttämättä koskaan saa pois, vaikka sen myöhemmin poistaisikin. Mieti siis aina ennen kuin laitat kuvan nettiin, onko tämä sellainen kuva, joka ei loukkaa ketään, ja haittaako, mikäli kuva jää ikuisesti nettiin.

## **Tarina 6: Anni Anka ja salaperäinen nettituttu**

Anni Anka sai yhteydenoton netissä tuntemattomalta, joka kehuu hänen ulkonäköään ja pyysi lähettämään kuvia. Anni oli otettu, mutta tunsikin myös epävarmuutta. Hän päätti puhua asiasta vanhemmilleen.

Keskustelunavauksia:

- Miksi on vaarallista jakaa kuvia tuntemattomille?
- Mitä, jos tuntematon kehuu sinua vuolaasti netissä tai pyytää sinusta kuvia?
- Mitä Anni teki oikein tässä tilanteessa?
- Mitä riskejä on olemassa, kun juttelee tuntemattomien kanssa verkossa?
- Kenelle Annin tulisi kertoa?

\*Koskaan ei kannata lähettää kuvia, eikä varsinkaan paljastavia kuvia kenellekään. Ei, vaikka henkilö vaikuttaisi kuinka kivalta. Nettituttu ei välttämättä ole oikea henkilö. Älä koskaan lähetä paljastavia kuvia itsestäsi. Jos sinusta pyydetään tällaisia kuvia, kerro luotettavalle aikuiselle.

## **Tarina 7: Jansku Jäniksen peliriippuvuus**

Jansku Jänis huomasi viettävänsä yhä enemmän aikaa pelien parissa, niin paljon, että hän laiminlöi läksyt ja ystävät. Hänen oli vaikea keskittyä ja nukkua, kunnes hänen vanhempansa huomasivat ongelman ja rajoittivat peliaikaa.

Keskustelunavauksia:

- Miksi liiallinen pelaaminen on haitallista?
- Miten pelit on suunniteltu olemaan koukuttavia?
- Mitä myönteisiä muutoksia Jansku Jänis voi tehdä?

\*Pelaamista kannattaa rajoittaa, jos se alkaa vaikuttaa arkielämään. Liiallinen pelaaminen voi heikentää muun muassa keskittymiskykyä ja vaikeuttaa unen saamista. Pelit on suunniteltu tarkoituksella koukuttaviksi.

## **Tarina 8: Kalle Karhu jää ulkopuolelle**

Kalle Karhu huomasi, että häntä ei ollut kutsuttu yhteiseen pelisessioon, josta kaikki muut puhuivat somessa. Hän tunsikin itsensä yksinäiseksi ja hylätyksi.

Keskustelunavauksia:

- Miltä ulkopuolelle jättäminen tuntuu?
- Mitä ryhmän jäsenet voivat tehdä toisin?
- Miksi on tärkeää olla ystävällinen ja kutsuva somessa?

\*Ole myös somessa toisille ystävällinen, äläkä syrji muita. Ulkopuolelle jättäminen tuntuu ikävältä ja se on kiusaamista.