



Nuoret ja nettikiusaaminen 2025

Tekoäly kiusaamisen välineenä
Lisäraportti



MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO

Lapset ensin

Nuoret ja nettikiusaaminen 2025

Tekoäly kiusaamisen välineenä -lisäraportti

Julkaisija

Mannerheimin Lastensuojeluliitto (MLL)

Toinen Linja 17

00530 Helsinki

mll.fi



**Euroopan unionin
osarahoittama**

Euroopan unionin rahoittama.

Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin kantaa. Euroopan unioni ja avustuksen myöntävä viranomainen eivät ole vastuussa niistä.



Nuoret ja nettikiusaaminen 2025

Tekoäly kiusaamisen välineenä -lisäraportti

Johdanto

Mannerheimin Lastensuojeluliitto toteutti ”Nuoret ja nettikiusaaminen” -kyselyn joulukuussa 2024. Kysely toteutettiin tietoliikenneyhtiö Elisan tuella osana MLL:n ja Elisan digihyvinvointiin keskittyvää kumppanuutta.

Kyselyssä kartoitettiin nuorten kokemuksia ja ajatuksia nettikiusaamisesta. Kyselyyn vastasi yhteensä 6372 nuorta, joista tarkastelun kohteeksi valittiin 13–18-vuotiaat vastaajat (5990 nuorta). Kyselyn tavoitteena oli selvittää nuorten kokemuksia nettikiusaamisesta ja heidän näkemyksiään siitä, miten kiusaamiseen tulisi puuttua.

Tämä raportti pohjautuu samaan aineistoon ja tarkastelee ensimmäistä kertaa suomalaisten nuorten kokemuksia tekoälyn avulla tuotetuista kiusaamissisällöistä. Ilmiön ymmärtämiseksi tuloksia tarkastellaan eri näkökulmista.

Nuoret ja nettikiusaaminen 2025 -kysely ja selvitys on toteutettu osana Mannerheimin Lastensuojeluliiton mediakasvatustyötä. Raportin perustiedot on koostanut ja analysoinut yhteistyössä MLL:n asiantuntijoiden kanssa Suvi Tuominen ja Anniina Lundvall.

Sisällys

Johdanto	2
1. Ketkä ovat kohdanneet tekoälyllä tuotettuja kiusaamissisältöjä?	4
2. Millaisia tekoälyllä tuotettuja kiusaamissisältöjä on kohdattu?	5
3. Ilmiöitä ja palveluita	7
4. Johtopäätökset	8
4.1. Nuorten tekoälytaidot vaihtelevat	9
4.2. Tekoälyyn liittyviä riskejä lasten ja nuorten näkökulmasta	10
4.3. Tekoäly vauhdittaa verkkoväkivaltaa ja seksuaalista hyväksikäyttöä	13

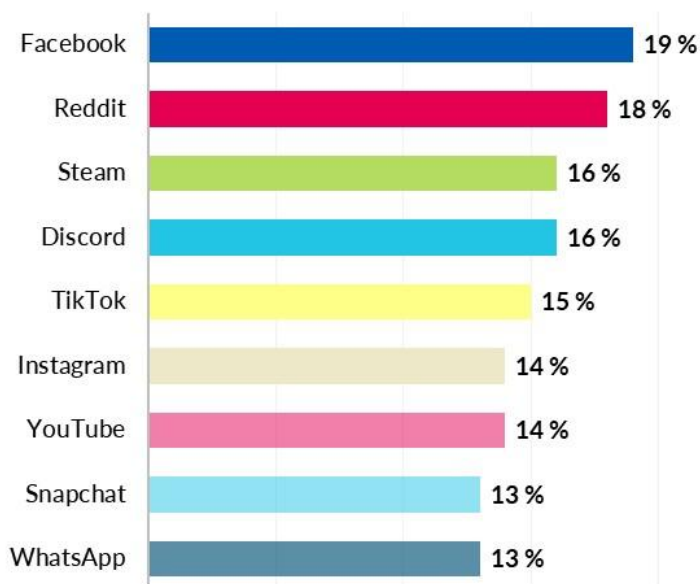
1. Ketkä ovat kohdanneet tekoälyllä tuotettuja kiusaamissisältöjä?

Vastaajista 13 prosenttia on kohdannut tekoälyllä tuotettua kiusaamissisältöä. Todellinen määrä on kuitenkin todennäköisesti suurempi, sillä epävarmojen nuorten osuus on huomattava. Jopa 28 prosenttia kaikista vastaajista ei osannut sanoa, onko nähnyt tekoälyllä tuotettua kiusaamissisältöä. Epävarmuus voi kertoa siitä, että nuoret ovat nähneet verkossa sisältöjä, joiden aitoutta he ovat epäilleet, mutta joita ei ole voinut selvästi tunnistaa tekoälyn tuottamiksi. Tämä ei ole ihme, sillä vain pieni osa tekoälyllä tuotetusta sisällöstä sisältää merkinnän, joka kertoo sen olevan tekoälyllä tuotettua.

Päivittäisen sosiaalisen median käytön määrän kasvaessa tekoälysisältöjen kohtaaminen yleistyy nuorten keskuudessa voimakkaasti. Alle kolme tuntia päivässä puhelinta tai somea käyttävistä nuorista noin 10 % on nähnyt tekoälyllä tuotettuja kiusaamissisältöjä. Sen sijaan yli 5 tuntia päivässä käyttävistä nuorista noin 19 % on kohdannut niitä.

Yleisimmin tekoälyn avulla tuotettuihin kiusaamissisältöihin ovat törmänneet ne nuoret, jotka kertovat tärkeimmiksi sosiaalisen median sovelluksiksi joko Facebookin, Redditin, Steamin tai Discordin (ks. Taulukko 1).

Miten moni alustan tärkeäksi maininnut on törmännyt tekoälyllä tuotettuihin kiusaamissisältöihin?



Taulukko 1. Miten moni alustan tärkeäksi maininnut on nähnyt tekoälyllä tuotettuja kiusaamissisältöjä.

Muunsukupuolisista 20 prosenttia (n=19), pojista 14 prosenttia (n=376) ja tytöistä 12 prosenttia (n=374) kertoo nähneensä tekoälyllä tuotettua kiusaamissisältöä.

Yleisintä tekoälyllä tuotettujen kiusaamissisältöjen näkeminen on 15-vuotiaiden keskuudessa: heistä 18 prosenttia on nähnyt tekoälyllä tuotettuja kiusaamissisältöjä.

- 13-vuotiaat: 10 % (n=187)
- 14-vuotiaat: 12,2 % (n=229)
- 15-vuotiaat: 17,6 % (n=287)
- 16-vuotiaat: 13,8 % (n=43)
- 17-vuotiaat: 16,1 % (n=31)
- 18-vuotiaat: 16,8 % (n=19)

Kärjistettynä voidaan sanoa, että yleisimmin kiusaamistarkoituksiin tuotettuihin tekoällysisältöihin törmää 15-vuotias poika, joka on aktiivinen Facebookissa tai Redditissä ja viettää aikaa sosiaalisessa mediassa yli viisi tuntia päivässä.

Epätodennäköisimmin tekoälyllä tuotettuihin kiusaamissisältöihin törmää 13-vuotias tyttö, joka käyttää pääasiassa WhatsAppia ja viettää somessa alle kolme tuntia päivässä.

2. Millaisia tekoälyllä tuotettuja kiusaamissisältöjä on kohdattu?

Vastaajista 341 kertoi tarkemmin siitä, millaista tekoälyllä tuotettua kiusaamissisältöä on nähnyt. Avoimista vastauksista 182 on pojilta, 132 tytöiltä ja 11 muunsukupuolisilta. 17 tähän kysymykseen vastannutta ei ole kertonut sukupuoltaan.

Noin puolet aineiston sanallisista vastauksista on hyvin niukkoja, eikä niistä pysty päättelemään esimerkiksi sitä, onko nuoren näkemä tekoälyllä tuotettu sisältö kohdentunut julkisuuden henkilöön vai esimerkiksi luokkakaveriin. Useimmista vastauksista ei myöskään pysty päättelemään, millaista tekoälyllä tuotettu kiusaamissisältö on ollut. Joka tapauksessa aineistosta pystyy tekemään useita kiinnostavia päätelmiä.

Aineistossa mainitaan 19 kertaa sana deepfake eri muodoissaan. Lisäksi aineistossa on monta esimerkkiä politiikkoihin liittyvistä syvävääreännöksistä. Osa nuorista siis selvästi tunnistaa tekoälyyn liittyvää keskustelua ja terminologiaa.

”jostakin julkikksesta tehtiin semmonen deepfake video missä se sanoi rasistisia sanoja” (poika, 15)

”En oo nähnyt, mutta kuulin että deepfaketaan jotakuta porno tähteen” (sukupuoli ei tiedossa, 14)

Parissa kommentissa on viitteitä siitä, että tekoälyllä laadituilla kiusaamissisällöillä on yhteys muuhun kiusaamiseen, esimerkiksi:

”Tehty kuvia tietyistä henkilöistä ja siitä alkanut huhuja” (tyttö, 13).

Joistakin kommenteista käy ilmi, että tekoälyllä laaditut sisällöt koetaan enemmänkin huumoriksi kuin kiusaamiseksi. Kiusaamisen todelliset seuraukset saattavat tällöin jäädä piiloon huumorin taakse.

"Esimerkiksi tiktokissa on paljon tekoälyllä tehtyjä videoita, mutta ne ovat enemmänkin huumorimieleessä tehtyjä kuin sellaisia joiden tarkoituksena on oikeasti loukata joitakin." (Tyttö, 17)

Eniten yksityiskohtaisempia mainintoja saavat tekoälyllä tehdyt 1) alastonkuvat 2) julkkisiin kohdistuneet video- ja kuvamuokkaukset 3) rasistinen ja vihamielinen sisältö ja 4) lauluvideot ja muu äänenmuokkaus.

1) Alastonkuvat

Tekoälyn avulla luodut seksuaaliset sisällöt mainitaan aineistossa 31 kertaa. Näistä maininnoista 21 on tyttöjen kirjoittamia. Tyypillinen vastaus tässä kategoriassa on "Feikit alastonkuvat, joihin on käytetty tekoälyä" (tyttö, 17).

"Telegramissa on botti, jolla voi tehdä jonkun naamasta porn hub tai nakuna kuvia" (tyttö, 13)

"Photoshopattu alaston keho x henkilölle, että ne ois nudeja." (tyttö, 14)

"Näin semmoseen kolmen tubettajan laittaman kuvan mihin oli laitettu niitten alaosat näkyviin eli paljaaksi" (tyttö, 14)

2) Julkkisten kiusaaminen

Julkkisiin kohdistuneet pilakuvat, meemit ja videomuokkaukset mainitaan aineistossa 27 kertaa. Pojat mainitsevat julkkiksia 16 kertaa ja tytöt 11 kertaa. Tytöt kertovat epämääräisemmin julkkiksista, poliitikoista ja sisällöntuottajista, kun taas usea poika nimeää tietyn striimaajan, urheilijan tai poliitikon, josta tehtyjä pilakuvia tai -videoita on nähnyt. Donald Trump mainitaan kuusi kertaa.

"Esim trump puhuu mitä hän ei ole puhunut" (poika, 13)

"poliittisia juttuja julkkisiin liityen esim julkkiksesta tehty kuva jossa hän muka kannattais trumpia vaikka ei kannata" (sukupuoli ei tiedossa, 15)

3) Rasistinen ja vihamielinen sisältö

Tekoälyllä tuotettu vihapuhe ja syrjivä sisältö mainitaan aineistossa 15 kertaa. Näistä 9 on poikien kirjoittamia, 3 tyttöjen ja 3 muunsukupuolisten. Aineisto sisälsi mainintoja vähemmistöjä pilkkaavasta ja homofobisesta materiaalista.

"Transihmisiä vastaan tehtyjä kuvia 'tapahtumista' joita ei oikeasti ole tapahtunut" (muunsukupuolinen, 14)

"Esimerkiksi tehty hänet laulamaan vaikka jotain toisia ihmisiä loukkaavia kuten esim rasistisia lauluja" (poika, 13)

4) Lauluvideot ja muu äänenmuokkaus

Lauluvideot mainittiin aineistossa viisi kertaa ja muu äänenmuokkaus kolme kertaa.

"Joidenkin naamasta tehtyjä erilaisia juttuja esimerkiksi laitettu ne vaikkapa laulamaan" (poika, 13)

"Esimerkiksi "ääniviestejä" Siriltä" (tyttö, 15)

5) Muut sisällöt

Yksittäisiä mainintoja saivat muun muassa feikatut tanssivideot ja haukkumistarkoituksessa tehty sisältö. Vastaajat kertoivat nähneensä kuvia, joissa oli erilaisia karikatyyrikuvia ja loukkaavia muokkauksia. Lisäksi mainintoja saivat botit, joita oli laadittu kiusaamistarkoituksissa.

"Tekoälyjä joita on luotu lähettämään paljon viestejä ja haukkumaan" (muunsukupuolinen, 14)

"Esimerkiksi botteja, jotka provosoivat käyttäjiä." (poika, 15)

"Ihmiset loivat usein väärennetyjä kuvia kohteena olevasta henkilöstä ja käyttivät kuvia uhatakseen vuotaa ne julkisuuteen." (tyttö, 18)

"jos on lihava ihminen niin siihen on tehty lehmä jolla on samat vaatteet" (poika, 13)

3. Ilmiöitä ja palveluita

Nuoret nimeävät vastauksissaan muutaman tekoälykiusaamiseen liittyvän palvelun tai ilmiön. Nämä esimerkit konkretisoivat omalta osaltaan sitä, miten helppoa tekoälykiusaaminen on erilaisten maksuttomien ja helppokäyttöisten sovellusten myötä.

Seuraavaksi avataan hieman yhtä nuorten mainitsemaa palvelua ja kahta ilmiötä, joihin on perehdytty tämän analyysin yhteydessä.

Alla muutama esimerkki nuorten mainitsemista sovelluksista ja ilmiöistä, jotka havainnollistavat konkreettisesti, millaisia tekoälyllä tuotettuja kiusaamissisältöjä nuoret näkevät.

Viggle AI

Viggle (<https://viggle.ai/>) on sovellus, jonka avulla käyttäjä voi luoda omia tekoälyvideoita yhdistämällä valokuvan tai kuvamateriaalin valmiiseen liikemalliin. Voidaan esimerkiksi siirtää

henkilön kasvot tai keho erilaisiin tanssivideoihin eli voidaan luoda noloja tai loukkaavia tanssivideoita toisista.

CaseOh AI Images

CaseOh (https://www.youtube.com/@caseoh_) on todella suosittu pelitubettaja. Häntä pilkkaavista, tekoälyllä luoduista kuvista ja videoista on tullut sosiaalisessa mediassa laaja ilmiö. Moni hänestä luotu pilkkaava sisältö keskittyy ylipainoon. Eräillä omilla videoillaan (ks. esim. <https://www.youtube.com/watch?v=gnXc5assG7s>) hän reagoi hänestä itsestään tekoälyllä tuotettuun materiaaliin.

MrBeast AI

MrBeast (<https://www.youtube.com/@MrBeast>) on yksi maailman suosituimmista tubettajista. Useista netin äänigeneraattorityökalusta löytyy MrBeastin ääni valmiina. Näillä työkaluilla voi luoda esimerkiksi musiikkikappaleita tai AI-videoita, joissa MrBeast puhuu. Hänestä onkin tehty tekoälyllä monia väärennösvideoita, joissa "MrBeast" haukkuu tai kiusaa muita.

4. Johtopäätökset

Tekoälyteknologia kehittyy vauhdilla ja vuoden 2024 kyselyyn vastanneet nuoret ovat kohdanneet vasta ilmiön ensimmäisen aallon. Tulevina vuosina tekoälysisältöjen tuottaminen helpottuu entisestään ja niiden erottaminen ihmisen tuottamista sisällöistä tulee olemaan entistä vaikeampaa.

Tekoälyn avulla tuotettu kiusaamissisältö on jo nyt merkittävä ongelma suomalaisille nuorille. Vaikka vain 13 prosenttia kertoo nähneensä tällaista sisältöä. "En osaa sanoa" -vastausten 28 prosentin osuus viittaa siihen, että nuoret eivät aina tunnista tekoälyn tuottamaa sisältöä. Tekoälyllä tuotetun sisällön laatu paranee jatkuvasti, ja sitä on aina vain vaikeampi erottaa muusta sisällöstä. Melko varmasti kaikki sosiaalisen median käyttäjät ovat törmänneet tekoälyllä tuotettuun sisältöön, tunnistivat he sitä tai eivät.

Mitä enemmän nuori viettää aikaa verkossa, sitä todennäköisemmin hän altistuu myös monenlaisille, mukaan lukien kyseenalaisille tai haitallisille sisällöille. Rungas netinkäyttö lisää riskiä kohdata tekoälyllä tuotettua kiusaamissisältöä. Kyselyn aineiston mukaan yli viisi tuntia päivässä internetissä viettävät nuoret kohtaavat näitä sisältöjä lähes kaksi kertaa todennäköisemmin kuin ne, jotka käyttävät nettiä alle kolme tuntia päivässä. Paljon verkossa aikaa viettäville nuorille tulisi tarjota kohdennettua mediakasvatusta, joka auttaa heitä tunnistamaan riskit, arvioimaan kohtaamiaan sisältöjä kriittisesti ja suojautumaan haitallisilta ilmiöiltä – kuten tekoälyn mahdollistamalta kiusaamiselta.

Kyselyvastausten mukaan eri sosiaalisen median alustoilla on erilainen riski törmätä tekoälyllä tuotettuun sisältöön. Tekoälyllä tuotetun sisällön läpinäkyvyys on edelleen puutteellista – siitäkin huolimatta, että osa alustoista kehittää automaattista tekoälysisisällön tunnistamista ja

jotkut kokeilevat sitä, että käyttäjien tulisi systemaattisesti merkitä tekoäyllä tuotettu sisältö. Monet tekoäyllä tuotetut sisällöt kiertävät kuitenkin somessa ilman tietoa alkuperäisestä tekijästä tai siitä, että se on tuotettu tekoäyllä. Siksi on tärkeää, että huoltajat käyvät nuoren kanssa avointa keskustelua siitä, millaisilla somealustoilla ja yhteisöissä hän viettää aikaansa sekä opettavat tunnistamaan tekoälyn tuottamaa sisältöä.

Digitaalisesti taitavat nuoret osaavat käyttää taitojaan myös kiusaamissisältöjen luomiseen. Tämän kyselyn vastauksissa mainitaan muutaman kerran tekoälybotti, joka on luotu varta vasten kiusaamistarkoitukseen. Botin luominen vaatii jo jonkin verran digiosaamista. Teknisten digitaitojen ohella nuorille tulisikin opettaa digisosiaalisia taitoja, empatiaa ja vastuullisuutta, jotta he oppisivat käyttämään digitaitojaan hyviin tarkoituksiin. Nuorten mediataitojen opettamisessa tulisi yhä vahvemmin painottaa tekoälyn toimintalogiikan ymmärtämistä sekä lisätä eettistä pohdintaa siitä, miten teknologiaa käytetään ja millaisia vaikutuksia sillä voi olla muihin ihmisiin.

Tekoäyllä tuotettujen kiusaamissisältöjen kohtaamisessa näkyy eroja sukupuolten välillä, kuten nettikiusaamisessa ylipäättään. Tyttöjen vastauksissa korostuu selkeästi tekoäyllä muokattujen alastonkuvien näkeminen. Poikien vastauksissa puolestaan korostuu julkkiksista tehdyt kuva- ja videoväärennökset sekä huumori. Tulisikin siis keskustella avoimesti sukupuolisensitiivisestä mediakasvatuksesta.

Seuraavaksi käsitellään nuorten tekoälyosaamista ja ilmiön laajempaa yhteiskunnallista taustaa tuoreiden tutkimusten ja dokumenttien avulla. Tarkoituksena on auttaa tarkastelemaan tämän kyselyn tuloksia suhteessa muuhun ajankohtaiseen tietoon.

4.1. Nuorten tekoälytaidot vaihtelevat

Tilastokeskuksen 2024 arvion mukaan 45 prosenttia nuorista (16–24-vuotiaista) käyttää tekoälyä. Naiset käyttävät tekoälyä jonkin verran vähemmän kuin miehet. Suurin osa nuorista käyttää tekoälyä tiedonhakuun ja tekstinkäsittelyyn. Kuvien käsittely tai koodaaminen on paljon harvinaisempaa, ja miehillä yleisempää kuin naisilla.¹ Samalla on huomioitava, että 55 prosenttia nuorista ei käytä tilaston mukaan tekoälyä - tai jos käyttääkin, ei välttämättä ymmärrä toimivansa tekoälysovelluksen kanssa.

Kansainvälisessä generatiivisen tekoälyn mahdollisuuksia ja haasteita käsittelevässä selvityksessä (2023) puolestaan todetaan, että nuoret eri puolilla maailmaa (Saksassa, Yhdysvalloissa ja Japanissa) tuntevat tekoälyn mahdollisuuksia hyvin eritasoisesti - toiset eivät tiedä siitä oikeastaan mitään, ja toiset kokevat tuntevansa tekoälyn mekanismit erittäin

¹ Tilastokeskus. 2024. Katsaus 4.12.2024 | Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö.
<https://stat.fi/julkaisu/cm42fjq642e9507vyca4lko1r>

hyvin.² Vaikka tutkittavien nuorten määrä on selvityksessä pieni, antanee se kuitenkin suuntaa siitä, millaiset taidot nuorilla ovat.

On todennäköistä, että Suomessa nuorten ymmärrys tekoälystä vaihtelee ja osaamisen tasoissa on suuria heittoja. Sukupuolten välillä voi olla teknologiaan liittyviä osaamis- ja kiinnostuseroja - tiedetään esimerkiksi, että tekoälyä kehittävät organisaatiot ovat miesvaltaisia.³ Algoritmeihin perustuva sosiaalinen media voi syventää yhteiskunnan eriarvoisuutta ja alustojen käytön osaamattomuus voi syrjäyttää entisestään jo marginaalissa olevia lapsia ja nuoria.⁴ Kiusaamisilmiön näkökulmasta tämä tarkoittaa ainakin näitä asioita:

- Kyky toimia verkossa vaatii yhä enemmän ymmärrystä siitä, miten tekoäly toimii ja miten sitä voi käyttää vastuullisesti. Ne nuoret, joilla on tietoja ja taitoja tekoälyyn liittyen, voivat hyödyntää osaamistaan niin hyvin kuin pahoihin tarkoituksiin.
- Ne nuoret, joilla taitoja ei ole, voivat jäädä paitsi mahdollisuuksista, ja toisaalta joutua myös ongelmiin, koska he eivät pysty toimimaan tekoälyn kyllästävässä verkkomaailmassa. Jos nuori ei ymmärrä, miten tekoäly toimii, hän voi olla alttiimpi harhaanjohtavalle sisällölle, kiusaamiselle tai manipuloinnille.

4.2. Tekoälyyn liittyviä riskejä lasten ja nuorten näkökulmasta

Tekoälyteknologia pohdituttaa monia vanhempia. Huoltajilla ei välttämättä ole myöskään riittävästi tietoa aiheesta. Tuoreessa, melko laajaan aineistoon perustuvassa kotimaisessa opinnäytetyössä on selvitetty vanhempien käsityksiä tekoälystä. Tutkielman perusteella näyttää siltä, että suurella osalla vanhemmista on välttävä tietämys tekoälyn määritelmästä ja siitä, missä tekoälyä käytetään. Vanhempien huolet liittyvät erityisesti lasten yksityisyyteen ja turvallisuuteen sekä erilaisiin manipulaatioihin ja lasten sokeaan luottamukseen tekoälyllä tuotettuun tietoon.⁵ Vanhemmat tarvitsevat tukea esimerkiksi järjestöiltä ja muilta toimijoilta, jotta he pystyvät tukemaan lasten ja nuorten elämää tekoälyteknologioiden parissa.

Tekoälyriskit pohdituttavat myös nuoria itseään. Nuoret ovat tietoisia siitä, että tekoälyä voidaan hyödyntää entistä monimuotoisemmin kiusaamiseen sekä uusien tai entistä haitallisempien häirinnän muotojen luomiseen. Kiusaamisen riski huolestuttaa nuoria. Nuoret

² Family Online Safety Institute (FOSI). 2023. Generative AI: Emerging Habits, Hopes and Fears. https://assets-global.website-files.com/5f47b99bcd1b0e76b7a78b88/654e8753670a1f026794cbfe_FOSI_GenAI%20Emerging%20Habits%20%20Hopes%20and%20Fears_Full%20Report_Nov%202023.pdf

³ UNESCO. 2024. Global Education Monitoring Report: Gender Report – Technology on her terms. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389406>

⁴ Alastalo Jarno. 2025. 80 näkökulmaa tekoälyyn. Pohdintoja tekoälystä nuorten parissa toimiville. <https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2025/03/80-nakokulmaa-tekoalyn.pdf>

⁵ Nero, Eemil. 2024. Vanhempien ja huoltajien näkemykset tekoälystä ja sen vaikutuksista lapsiin. <https://www.theseus.fi/handle/10024/852431>

ovat niin ikään huolestuneita väärän tiedon leviämisestä ja siitä, että tieto voi olla vääristynyttä ja puolueellista. Myös tiedon läpinäkyvyyteen liittyvät ongelmat huolettavat nuoria.⁶

On hyvä muistaa, että lasten ja nuorten harkintakyky, kriittinen ajattelu ja medialukutaito ovat vasta kehitteillä eikä heillä ei ole välttämättä samassa määrin kokemusta sosiaalisen median ja verkkoalustojen käyttämisestä kuin aikuisilla. Siksi lapset ja nuoret ovat aikuisia haavoittuvammassa asemassa tekoälyn käyttäjinä ja sisällön kuluttajina. Keskeisiä tekoälyyn liittyviä riskejä⁷ lapsille ja nuorille voivat olla:

1. Algoritmiharha (algorithmic bias)

Tekoälyn algoritmiharha tarkoittaa tilannetta, jossa tekoäly tekee päätöksiä tai ennusteita tavalla, joka suosii tai syrjii tiettyjä ihmisryhmiä. Se voi johtaa syrjiviin tai yksipuolisiin päätöksiin esimerkiksi ihonvärin, sukupuolen, kielen tai muun ominaisuuden perusteella. Lasten näkemykset sekä lapset itsessään voivat jäädä näkymättömiin tai he voivat tulla kohdelluksi epäoikeudenmukaisesti digitaalisissa palveluissa.

2. Monimuotoisuuden kaventuminen ja maailmankuvan vinoutuminen

Jos tekoälyn tuottama sisältö perustuu kapeaan tai stereotyyppiseen aineistoon, se voi vahvistaa ennakkoluuloja ja kaventaa lasten ja nuorten käsityksiä maailmasta. Tällöin nuorten ymmärrys erilaisista ihmisistä, yhteiskunnasta ja myös itsestään voi jäädä suppeaksi, mikä voi rajoittaa heidän kykyään ajatella monipuolisesti ja kehittää empatiaa muita kohtaan.

3. Tietosuoja ja suostumuksen vaarantuminen

Lapset eivät aina ymmärrä, mitä tietoja he jakavat tekoälysovelluksille ja mihin niitä voidaan käyttää. Tämä voi johtaa yksityisyyden loukkauksiin ilman tietoista suostumusta. Lasten on tärkeää oppia tunnistamaan, mitä tietoja he jakavat, jotta he ymmärtävät oman digijälkensä merkityksen ja osaavat tehdä tietoisia valintoja verkossa.

4. Syvävääreennökset (deepfake) ja muun manipuloidun sisällön yleistyminen

Deepfake/syvävääreennös tarkoittaa tekoälyllä tehtyä väärää kuvaa tai videota, joka näyttää aidolta, mutta ei ole totta. Lapselle, ja myös aikuiselle, voi olla mahdotonta erottaa tekaistua sisältöä aidosta. Syvävääreennösten avulla voidaan kiusata, häpäistä ja toteuttaa

⁶ Family Online Safety Institute (FOSI). 2023. Generative AI: Emerging Habits, Hopes and Fears. https://assets-global.website-files.com/5f47b99bcd1b0e76b7a78b88/654e8753670a1f026794cbfe_FOSI_GenAI%20Emerging%20Habits%2C%20Hopes%20and%20Fears_Full%20Report_Nov%202023.pdf

⁷ kts. esim. CSC. 2024. Selvitys tekoälysuosituksista lapsiin ja nuoriin liittyen (päivitetty 31.1.2024) [https://wiki.eduuni.fi/spaces/OKMvarhaiskasvatuksenarkkitehtuuri/pages/402067478/Selvitykset?preview=/402067478/444206713/Teko%C3%A4lyselvitys\(31.1.2024\).pdf](https://wiki.eduuni.fi/spaces/OKMvarhaiskasvatuksenarkkitehtuuri/pages/402067478/Selvitykset?preview=/402067478/444206713/Teko%C3%A4lyselvitys(31.1.2024).pdf)

identiteettivarkauksia. Ne myös heikentävät yleisesti luottamusta digitaalisiin sisältöihin.

5. Läpinäkyvyyden ja selitettävyyden puute

Jos lapsi ei ymmärrä, miten tekoäly toimii tai miten se vaikuttaa hänen toimintaansa verkossa, hänen voi olla vaikea suojautua riskeiltä, mikä lisää verkkoympäristöjen turvattomuutta. Lapsen oma ymmärrys tekoälyn toiminnasta ja sen vaikutuksista on keskeistä, jotta hän pystyy tunnistamaan mahdolliset riskit, tekemään tietoisia valintoja ja kehittämään turvallisia digitaalisia toimintatapoja.

6. Sisällön personoinnin vaikutukset mielenterveyteen

Algoritmit voivat vahvistaa ahdistusta tai kehonkuvaan liittyviä ongelmia tarjoamalla haitallista tai kyseenalaista sisältöä, joka ruokkii epävarmuutta, esimerkiksi kauneushanteiden, jatkuvan vertailun muihin tai toksisen keskustelukulttuurin kautta. Tällainen sisältö voi vaikuttaa lapsen ja nuoren itsetuntoon, tunteiden säätelyyn ja kykyyn hahmottaa realistisesti omaa identiteettiään ja paikkaansa maailmassa.

7. Arkirytmiiä haastavat ja toiminnanohjaukseen vaikuttavat sisällöt

Tekoäly voi ohjata käyttäytymistä esimerkiksi suosittelemalla koukuttavaa tai jatkuvasti uusia ärsykeitä tarjoavaa sisältöä, mikä voi lisätä tarpeetonta ruutuaikaa ja vaikeuttaa keskittymistä. Liiallinen altistuminen tällaiselle sisällölle voi häiritä lapsen unta, arjen rytmiä ja kokonaisvaltaista hyvinvointia.

8. Automatisoitu valvonta ja profilointi

Lapset voivat joutua tilanteisiin, joissa teknologia seuraa heidän tekemisiään, esimerkiksi miten he käyttäytyvät somessa tai peleissä. Tekoäly voi tehdä päätelmiä lapsen toiminnasta, vaikka lapsi ei itse tiedä, että häntä tarkkaillaan tai ymmärrä, mitä siitä päätellään.

9. Väärän tiedon ja harhaanjohtavan sisällön levittäminen

Tekoäly voi tuottaa uskottavalta näyttävää, mutta virheellistä tai valheellista tietoa. Lapsilla ei välttämättä ole riittävää medialukutaitoa tai taustatietoa arvioidakseen tiedon luotettavuutta. Tämä voi johtaa väärinymmärryksiin, harhaanjohtaviin uskomuksiin ja päätöksiin, jotka eivät perustu faktoihin. Taito analysoida ja punnita eri lähteistä saatavaa tietoa on oppimisen ja turvallisen mediankäytön kannalta tärkeää.

10. Teknologian väärinkäyttö kiusaamiseen ja vallankäyttöön

Tekoälyllä tuotetut kuvat, äänet tai chat-keskustelut voivat joutua välineiksi kiusaamiseen, painostamiseen tai valeprofiilien rakentamiseen. Lapset ja nuoret voivat joutua tilanteisiin, joissa he eivät ymmärrä, miten heidän toimintaansa tai sisältöjään voidaan väärinkäyttää.

11. Tekoälysovellusten käyttö terapian tai ihmissuhteiden simulointiin

Lapset tai nuoret saattavat kokeilla tai harjoitella erilaisia ihmissuhteita tekoälyyn pohjaavien chatbottien tai keskustelulle perustuvien tekoälysovellusten kanssa. Sovelluksia saatetaan käyttää myös terapeutisessa tarkoituksessa tai mielen haasteiden ratkomisessa. Tekoälysovellusten vastaukset nuoren käyttäjän huoliin tai elämäntilanteisiin eivät välttämättä ole vastuullisia tai ammattimaisia. Ne saattavat ohjeistaa lasta tai nuorta haitallisiin tai vaarallisiin tekoihin. Nuoret käyttäjät voivat myös paljastaa sovelluksille hyvin yksityisiä tietoja itsestään, mikä vaarantaa lapsen tai hänen lähipiirinsä yksityisyydensuojaa.

Tekoäly voi avustaa ja nopeuttaa kiusaamista esimerkiksi näin⁸:

- Kiusaaminen ja häirintä automatisoidaan, kun tekoälyavusteisesti tuotetaan uhkaavia ja loukkaavia viestejä, joita voidaan levittää eri alustoilla.
- Tekoälyavusteisesti voidaan luoda erilaisia ihmisiä jäljitteleviä valeprofiileja, jotka houkuttelevat uhreja paljastamaan esim. arkaluontoisia tietoja.
- Tekoälyllä voidaan laatia deepfake-sisältöjä, jotka näyttävät esittävän oikeita ihmisiä, vaikka ovat täysin keinotekoisia.
- Tekoälyn avulla voidaan koota ja yhdistellä henkilötietoja, joita käytetään uhrin häpäisemiseen tai uhkailuun.
- Tekoälyn avulla voidaan tuottaa valheellista sisältöä tai lietsoa vihaa vaikkapa vähemmistöjä kohtaan, mikä saadaan leviämään nopeasti ja laajasti (esim. tekoälybotit). Tekoälyn käyttö voi hämärtää vastuun rajoja: kuka on vastuussa, jos kiusaamisen toteuttaa tekoäly?

4.3. Tekoäly vauhdittaa verkkoväkivaltaa ja seksuaalista hyväksikäyttöä

Kansainvälisten organisaatioiden kuten INHOPEN mukaan tekoälyllä tuotettu lapsien kuvia ja videoita hyödyntävä seksuaalinen (hyväksikäyttö)materiaali on kasvava ja huolestuttava

⁸ Hinduja, Sameer. 2023. Generative AI as a Vector for Harassment and Harm. <https://cyberbullying.org/generative-ai-as-a-vector-for-harassment-and-harm> (blogiteksti)

ilmiö⁹. Lasten ja nuorten voi olla vaikea hahmottaa, millaista haittaa vitsinä leviävä tekoälytuunattu alastonkuva voi tuottaa. Todennäköisesti harvalla on ymmärrystä siitä, että tekoälyllä tuotettu lapsen seksuaalista hyväksikäyttöä sisältävä kuva- ja videomateriaali on laitonta. Ilmiön myötä auttamisorganisaatiot joutuvat yhä useammin tilanteisiin, joissa on vaikea tunnistaa, onko kyseessä todellinen lapsi vai tekoälyn luoma hahmo. Myöskään hän, joka ilmoittaa auttavalle taholle lapsen hyväksikäyttöä esittävästä kuvasta, ei välttämättä osaa sanoa, onko kuva oikea vai tekoälyn tekemä. Tämä vaikeuttaa avun saamista ja lisää niiden työtaakkaa, jotka yrittävät auttaa rikosten uhreja.

Tekoäly näyttää lisäävän digitaalista väkivaltaa. Tutkittaessa 15–20-vuotiaiden väkivallan uhrien kokemuksia, jotka seurustelivat, huomattiin, että erilaisia digitaalisen väkivallan keinoja käytetään laajasti. Esimerkiksi muutama prosentti nuorista kertoo julkaisseensa ilkeitä viestejä ja kuvia seurustelukumppanistaan muiden katsottavaksi esimerkiksi sosiaalisessa mediassa¹⁰. Tilanteissa, joissa tarvitaan harkintaa ja arviointikykyä, nuorten päätöksenteko voi jäädä puutteelliseksi, koska impulssikontrollista vastaavat aivoalueet eivät ole vielä täysin kehittyneet. Kun tähän yhdistyvät tekoälyn tarjoamat helpot teknologiset ratkaisut, nuorten väliset ristiriidat ja kiistat voivat nopeasti kärjistyä hallitsemattomiksi.

Koska tekoäly voi helpottaa, nopeuttaa, monipuolistaa ja raaistaa kiusaamis- ja väkivaltatekoja, on mahdollista, että vaikeasti pysäytettävistä tekoälytempauksista aiheutuu kenties vieläkin syvemmät arvet uhrille. Puolustautuminen on entistäkin vaikeampaa. On tärkeää varmistaa, että nuoret ymmärtävät tekoälyllä tehtyjen kuvamuokkausten ja muun häiritsevän sisällön tuottamisen riskit. Samalla heidän tulisi tiedostaa se, millaisen riskin omat viattomiltakin tuntuvat teot verkossa - esimerkiksi henkilökohtaisten tietojen jakaminen somevideoilla - saattavat aiheuttaa. Esimerkiksi Snapchatissa illuusio 24 tunnin aikana katoavasta sisällöstä on helposti kierrettävissä¹¹ ja nuori voi ajattelemattomuuttaan tuottaa sisältöä, jonka jakelu saattaa lähteä käsistä.

⁹ INHOPE. Annual report 2024. <https://inhope.org/media/site/41f00cc3d9-1743600476/inhope-annual-report-2024.pdf> ja <https://childhelplineinternational.org/ocsea-you-are-not-alone/>

¹⁰ Isotalo, Anu. 2023. Väkivalta nuorten seurustelusuhhteissa – Kyselytutkimuksen tuloksia. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2936-5>

¹¹ Miksi 10-vuotias lapsi haluaa lähettää itsestään alastonkuvan Snapchatissa? Poliisi kertoo uudesta ilmiöstä: <https://yle.fi/a/74-20167587>

Mannerheimin Lastensuojeluliitto

Mannerheimin Lastensuojeluliitto on avoin kansalaisjärjestö, joka edistää lasten, nuorten ja lapsiperheiden hyvinvointia. MLL:n tavoitteena on lapsiystävällinen Suomi. MLL tuntee lasten, nuorten ja perheiden arjen ja tarjoaa eri elämäntilanteissa vertaistukea, monipuolista vapaaehtoistoimintaa sekä osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuuksia.

Suomen suurimpaan lastensuojelujärjestöön kuuluu 68 000 jäsentä, 528 paikallisyhdistystä, 9 piirijärjestöä ja keskusjärjestö. Vuosittain

- Lasten ja nuorten puhelin ja chat vastaa lähes 20 000 puheluun, chatkeskusteluun ja nettikirjeeseen.

- Vanhempainpuhelin, Vanhempainnetin kirjepalvelu ja chat vastaa lähes 2 500 yhteydenottoon.

- Ala-, ylä- ja yhtenäiskouluissa toimii yli 11 000 MLL:n tukioppilasta, netissä nuoria tukevat verkkotukioppilaat eli verkk@rit.

- Mediakasvatusoppitunneilla ja -työpajoissa kohdataan yli 90 000 lasta ja nuorta

- Mediakasvatusvanhempainilloissa ja ammattilaisten koulutuksissa yli 12 000 aikuista vuosittain

- Selviydytään kiusaamisesta -paikallis- ja verkkoryhmissä tuetaan kiusaamista kokeneita lapsia ja nuoria

- MLL järjestää koulujen alkaessa Hyvä alku koulutielle-kampanjan, jolla tavoitetaan noin 50 000 ekaluokkalaisten vanhemmat.

Tutustu MLL:n mediakasvatustyöhön:

mll.fi/lapsetjamedia

mll.fi/sinisen-valon-sukupolvi

mll.fi/nettikiusaaminen

[nuortennetti.fi/netti-ja-media/
nettikiusaaminen](http://nuortennetti.fi/netti-ja-media/nettikiusaaminen)

mll.fi/mediakasvatus



[Nuoret ja nettikiusaaminen 2025 -raportti \(PDF\)](#)

Lisätietoa nettikiusaamisesta ja sen ehkäisemisestä
mll.fi/nettikiusaaminen