



Sisäinen turvallisuus ja digiyyhteiskunta

Valtakunnallinen turvallisuusseminaari
Kuopio, 24.1.2019

Johtava asiantuntija Ismo Parviainen

NYT

Saavut algoritmin suosittemaan kahvilaan, maksat geenimanipuloidusta kahvistasi kryptovaluutalla näyttämällä kännykkääsi kassakoneelle.

Istut alas ja aloitat työnteon.

Päätelaitteesi kertoo sinulle, muut saman asian parissa työskentelevät työkaverisi. Päätelaite luo teille yhteisen työtilan, johon se on jo linkittänyt tärkeimmät tiedostot.

Ulkona ryhmä lapsia leikkii monstereita maastoa täydentävällä lisätyn todellisuuden pelillä.

Näet, että ulkona polkupyöräilijä kaatuu, hälytät apua älykellosi sovelluksen kautta!



TEEMAT



Sisäinen turvallisuus – ympäröivä maailma

- Turvallisuusviranomaisten teknologiset keskinäisriippuvuudet kasvavat ja kybertoimintaympäristön ketjut monimutkaistuvat. Sähköisten palvelujen myötä monet kriittiset toiminnot ovat riippuvaisia perusinfrastruktuurin peruspalveluista.
- Digitalisaatio, automatiikka, robotiikka ja keinoäly integroituvat tiiviisti yhteiskuntaan ja ihmisten arkeen. Yhteiskunnan tekninen kehitys on voimakasta, minkä takia julkisen sektorin toimijoilla on vaikeuksia pysyä mukana.
- Teknologiset innovaatiot voivat lisätä turvallisuutta vähentämällä onnettomuuksien määrää sekä vakavuutta.

Palveluiden kehittämisen haasteena on ihmisten erilaisen turvallisuuden tunteen kokeminen.

Palvelujen tulee olla on oltava saavutettavissa 24/7

Toimeenpanon ajurit

- osaaminen, ideointi (TKI)
- budjetointi
- kulttuuri (uudenlaiset tavat toimia ja kehittyä), kokeilukulttuuri
- yhteentoimivuus
- viestintä



hackernoon



Sisäministeriö
Inrikesministeriet

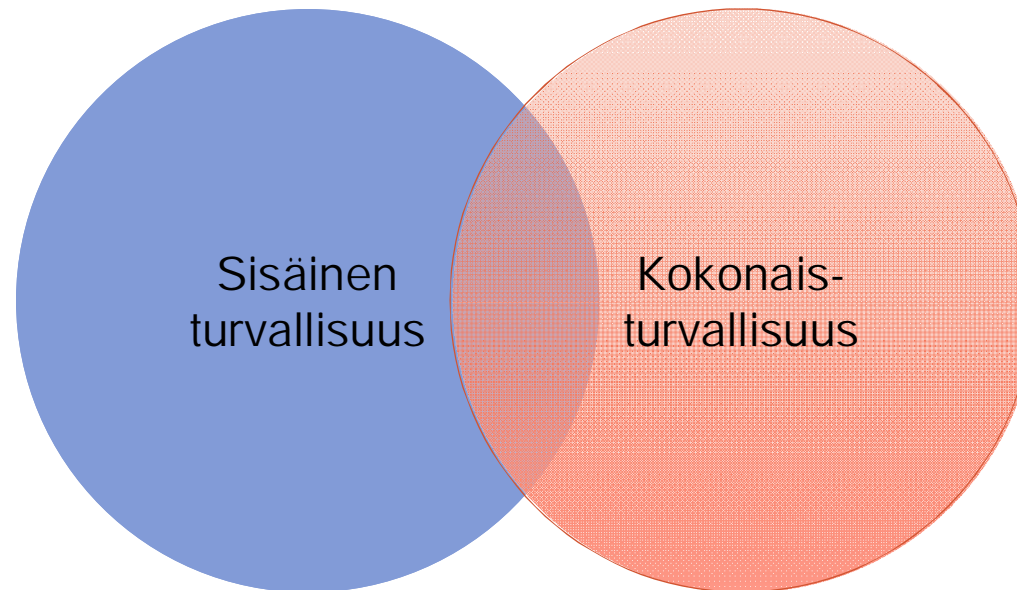
TUNNE

Sisäinen turvallisuus - kokonaisturvallisuus

- rikokset
- häiriöt
- onnettomuudet
- tapaturmat

⇔ turvallisuuden tunne

⇔ oikeudet ja vapaudet



- yhteiskunnan elintärkeät toiminnot
- uhkat

⇔ varautuminen

- hieman eri määritelmät ja tulokulmat – päätavoite sama
 - vaikea esim. nauttia oikeusjärjestelmän takaamista vapauksista ja oikeuksista jos oikeusjärjestelmä on lamautunut
- sisäinen turvallisuus ja kokonaisturvallisuus
 - "koko turvallisuuden" eri osatekijöitä
 - myös muita turvallisuuksia olemassa

Nykytilasta tavoitetilään (ilmiöt)?

TUNNE

Turvattomuuden tunne ja avunsaanti

- erilaiset pelot
 - rikollisuus, väkivalta
 - onnettomuudet ja tapaturmat
 - liikenne, päihteet
 - terrorismi ja ääriliikkeet, vihailmiöt, jne.
- hälytyspalvelujen saatavuus
 - poliisi, pelastus, ensihoito, raja, harva
- rikosten selvittäminen

Rikollisuus

- väkivalta
- omaisuusrikollisuus
- huumerikollisuus
- talousrikollisuus
- katuturvallisuus
- rikokset ja häiriöt tietoverkkoja kohtaan
- viharikollisuus
- ihmiskauppa
- laiton maahantulo
- JR

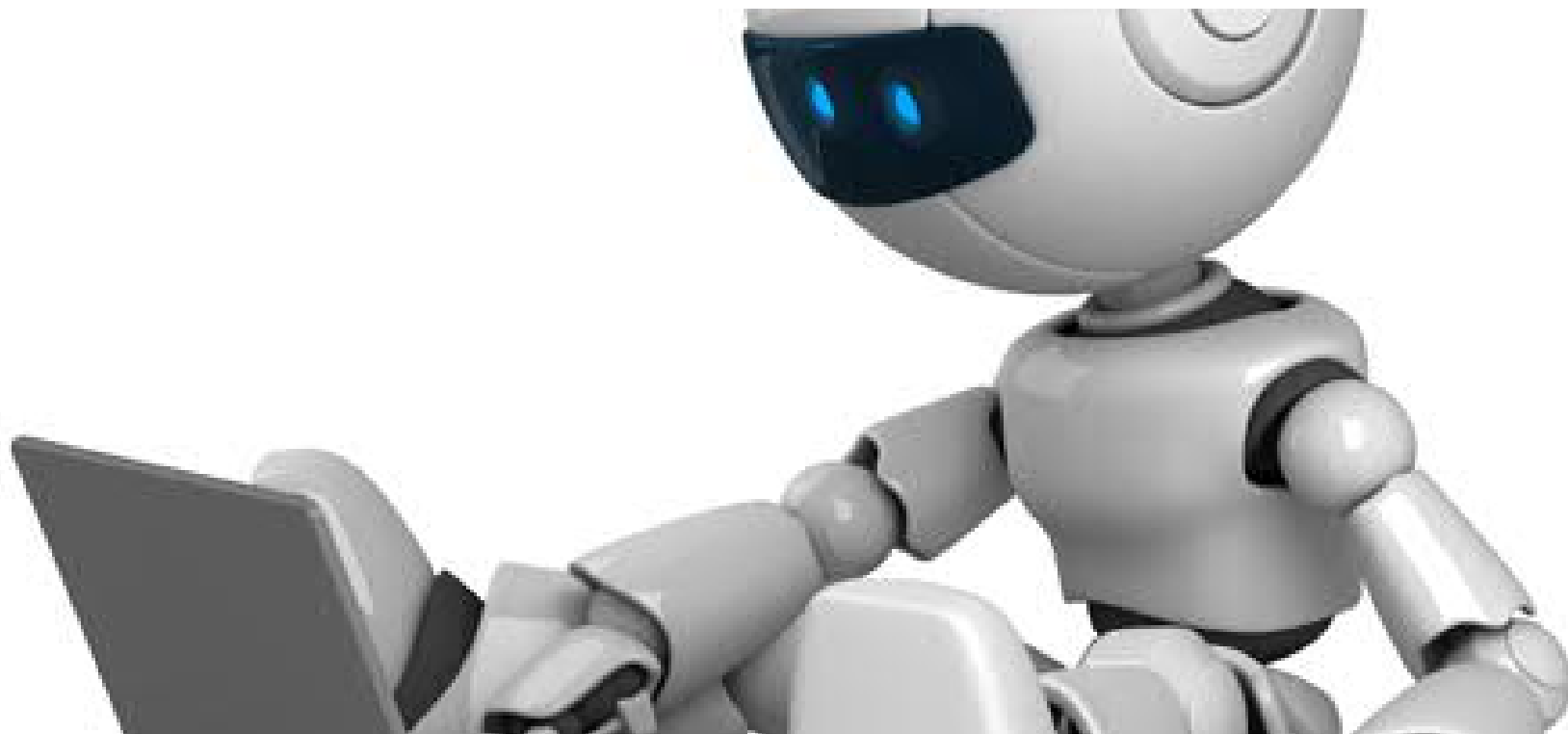
Onnettomuudet ja tapaturmat

- tapaturmat, kaatumiset
- tulipalot
- liikenneonnettomuudet
- meri- ja järvipelastustapahtumat
- luonnononnettomuudet

Yhteiskuntarauha ja vakaus

- kv-vertailut (turvallisuus)
 - WISP, WEF, Transparency, EU-mittarit, jne.
- hyvät väestösuhteet
- terrorismi
- vieraiden valtioiden vaikuttaminen
- YJT
- maahanmuuton hallinta



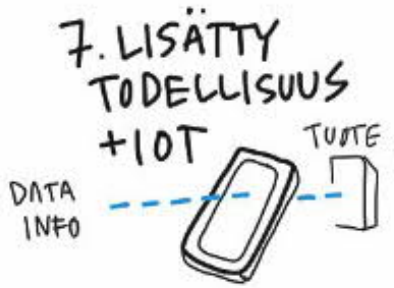
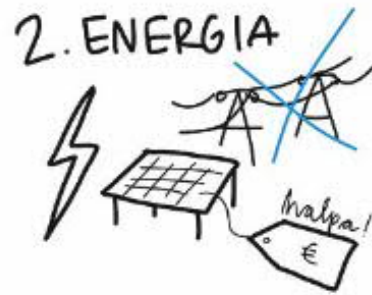


Digitaalisuus (mahdollistaja?)



Sisäministeriö
Inrikesministeriet

DIGI



VALTION PITÄÄ OLLA AKTIIVINEN TOIMIJAJ!

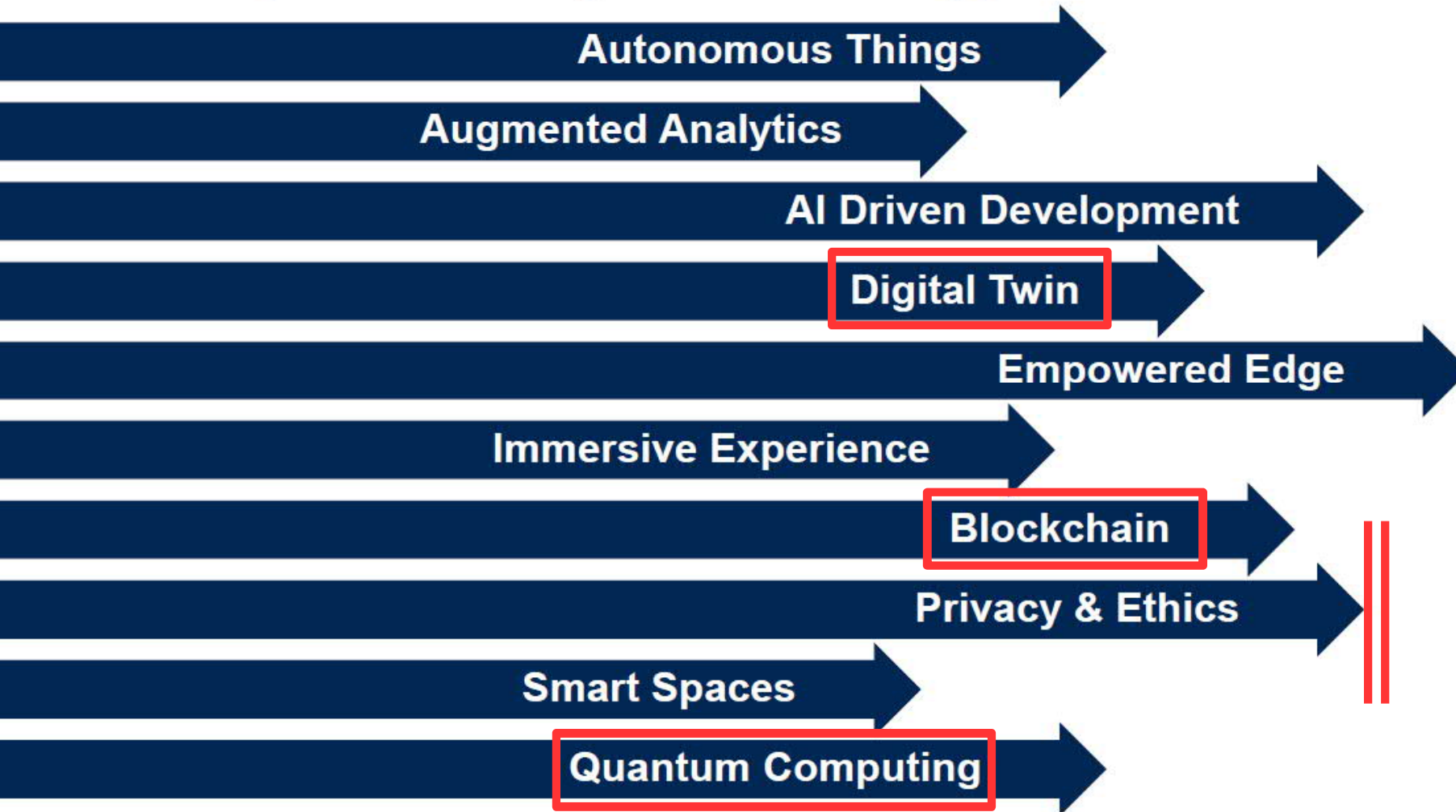
DIGI

Yleiset kehityssuunnat

- Seuraavan 5 vuoden aikana julkisen hallinnon palveluista suuri osa on yhä enemmän paikkariippumattomia ja alustavapaita. Älykkyyks ja robotiikka tulee ohjaamaan tiedon käyttöä.
- Sensoritekniikka (IoT) etenee kovaa vauhtia, jonka kautta mahdollistuu päätelaite-riippumattomuus.
- 2018 keskeiset ajurit ovat mm. Augment reality (AR) 20%, Virtual reality (VR) 6%. Lisättyä ja virtuaalista todellisuutta voidaan hyödyntää erityisesti sisäisen turvallisuuden palveluiden kouluttamisessa joissa ns. tunnetason kokemuksella on vaikutusta

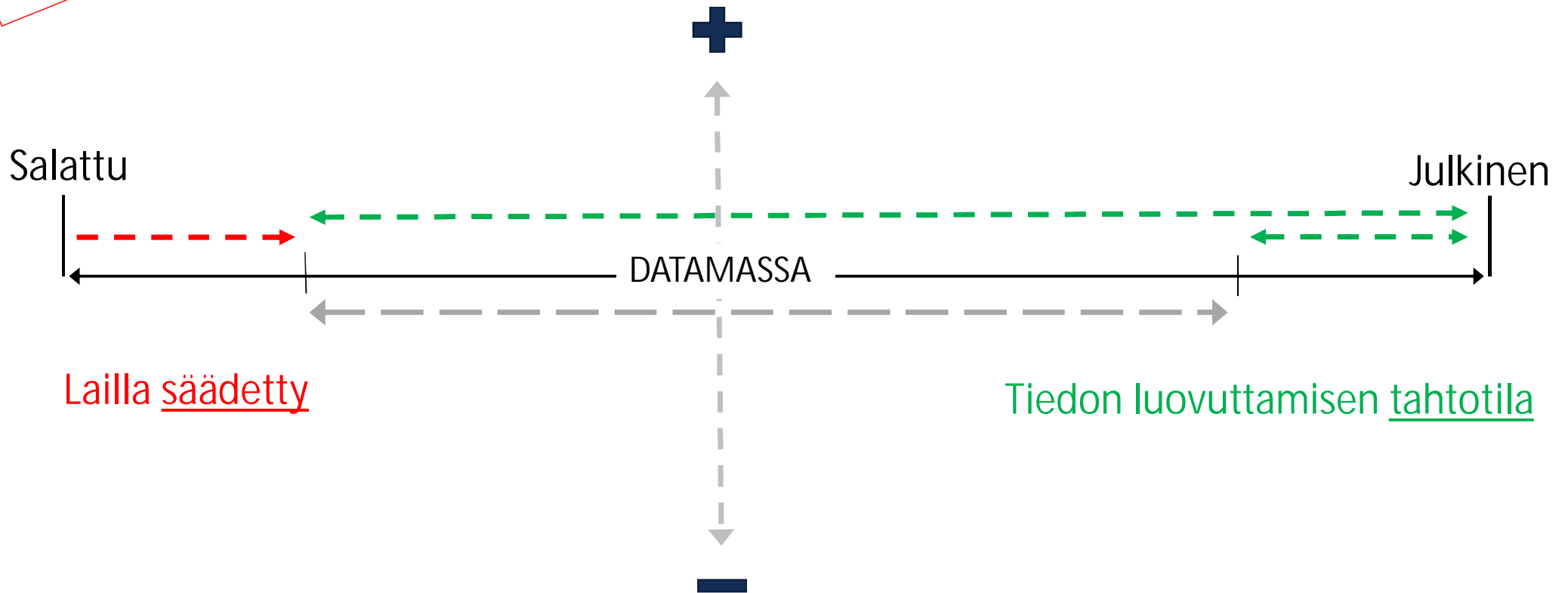


The Top 10 Strategic Technology Trends for 2019



Tiedonkäytön etiikka (onko sitä) ?

ETIIKKA



"TUKIÄLY"



Lauri Nousiainen



Kyvykkyys

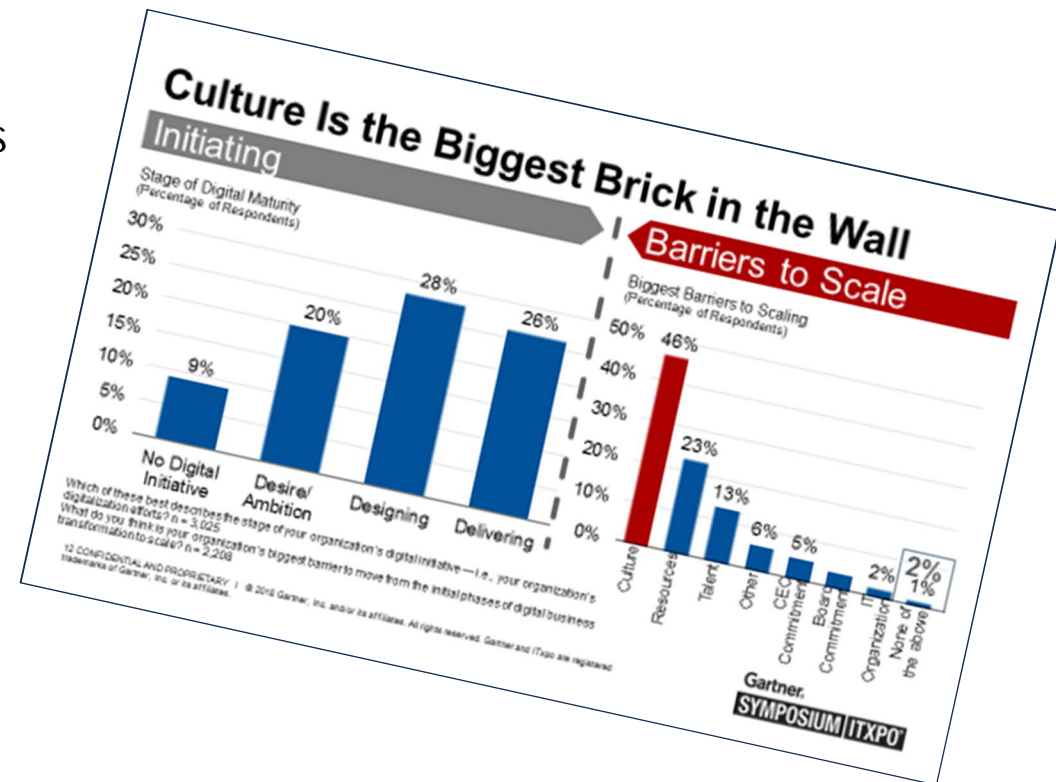


Innovointi

Suomi on jo monessa asiassa edelläkävijä. Turvallisuus ja toimintaympäristö asettavat haasteita palveluiden kehittämiselle.

Innovointi (TKI) tulee ottaa osaksi ohjausjärjestelmää. Kehittäminen on jokaisen asia.

Tutkimusten mukaan kulttuuri on keskeisin tekijä muutosten mahdollistamisessa. Esim. tekniset toteutukset ovat jo mahdollisia ja eivät ole esteenä kehittämiselle.



Kyvykkyys

= Kulttuuri + Osaaminen + Teknologia

- Organisaatiokulttuuri on keskeisessä asemassa digimuutoksessa.
 - mahdollistava
 - osallistava
 - arvot
- Kehittämistoimet on mahdollistettava hyvällä riskienhallinnalla.
- Seuraavan 10 vuoden aikana henkilöstön osaamisprofiili tulee muuttumaan radikaalisti.

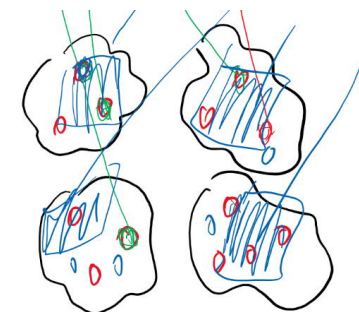
Tekemistä vaille valmis...

Tunnistettu neljä kehitettävää osa-aluetta:

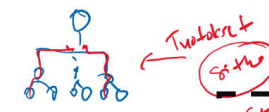
<ul style="list-style-type: none"> • Kulttuuri <ul style="list-style-type: none"> - asenne - yhteistyömuodot /siilot - toiminnan/toimijoiden tuntemus 	<ul style="list-style-type: none"> • Resurssit <ul style="list-style-type: none"> - osaaminen - kiire - määrä
<ul style="list-style-type: none"> • Ohjaus <ul style="list-style-type: none"> - rakenne - strategia - tilannekuva 	<ul style="list-style-type: none"> • Viestintä <ul style="list-style-type: none"> - tilannekuva - tavoitteet

Osa-alueiden pohjalta on tunnistettu erityisesti

- sitoutuminen ja
- "tilannekuvan" luominen toiminnan ehdoin
- päätösrakenteiden tunnistaminen ja tietoisuuden lisääminen



"Munnikaat"
- yhteistyömuoto
- toiminnan toteuttaminen



- Hankkeet
- Hankinnat
- Jarrut

- Hankkeen hallinta (p.t. lainoittajaksi)
- Hallintasuojelma
↳ SM:n oma paperi
SHI/KE hihakappale
- Kansuonistog.
- Hall. alan ohjaukset
- Kesä/alkuohjelma

SMKE

- Sitoutuminen (prio)
- yhteistyömuotojen toteuttaminen
- ohj. + päätöksentek. rakenne

Poikkeihallinnat, ihmispohjainen ohjaus

- Työn kalenterointi

Viestintä

- Kansuonistog. näkökulma (ok)

Tilannekuva

Toiminnan osatilat
- määrittely

Ideasta toteutukseen...



EnterFinland



STOP-peli

www.arjenturvallisuus.fi



Sisäministeriö
Inrikesministeriet



SISÄMINISTERIÖ
INRIKESMINISTERIET

Sisäisen turvallisuuden opetuspelejä

Opettajan opas

SISÄMINISTERIÖN JULKAISU 9/2018

Sisäinen turvallisuus



SISÄINEN TURVALLISUUS (Hackhthon 2017)

Aiheet - vaikutus

- Ahdistunut olo
- Ihmissuhdeongelmat
- Itsetuhoisuus
- Jaksamattomuus, väsymys
- Keskittymisvaikeudet, levottomuus
- Kotiin eristäytyminen
- Koulunkäyntiongelmat
- Masennus ja alakuloisuus
- Mielialan vaihtelut
- Määrittelemätön ongelma
- Netinkäytön ja digitaalisen pelaamisen ongelmat
- Omaan kehoon ja ulkonäköön liittyvät huolet
- Omaan seksuaalisuuteen liittyvät ongelmat
- Oudot kokemukset
- Pakkoajatukset ja -toiminnot
- Paniikki
- Pelot
- Päihteiden käyttö
- Rahapelaaminen
- Sekavuus
- Seksuaalisen häirinnän ja vakivallan kohteeksi joutuminen
- Sosiaalisten tilanteiden pelko
- Syömiseen liittyvät vaikeudet
- Uniongelmat
- Väkivallalla uhkaaminen
- Väkivaltainen käyttäytyminen ja ajatukset
- Äkilliset kriisit ja suru
- Äkkipikaisuus

CASE: STOP-peli

(www.arjenturvallisuus.fi)

- Sisäisen turvallisuuden opetuspelejä eli STOP-peliä, opettaa nuorille taitoja ja tietoja turvallisesta elämästä digitaalisen korttipelin keinoin. Yläkoululaisille suunnatussa pelissä nuoret kohtaavat muun muassa syrjäytymiseen, vihapuheeseen ja medialukutaitoon liittyviä kysymyksiä.
- Pelissä nuoret kohtaavat erilaisia todellisesta elämästä kumpuavia haastavia ja turvattomuuden tunnetta aiheuttavia tilanteita. Ratkaisuja pohditaan yhdessä luokkakavereiden kanssa keskustellen, opettajan johdolla. Peliä voi pelata yhdessä, kavereiden kanssa tai yksin.
- Koemme sisäministeriössä tärkeäksi, että nuorten turvallisuudesta ja turvallisuuden tunteesta keskustellaan, myös kouluissa. Nuorille turvallisuus määrittyy ensisijaisesti oman lähipiirin turvallisuudesta ja taloudellisesta vakaudesta. Samaan aikaan globaalit turvallisuushaasteet - ilmastonmuutos, kyberuhat ja poliittiset jännitteet - tekevät tulevaisuuden turvallisuustilanteesta vaikeasti hahmotettavan.
- STOP-pelistä on julkaistu myös opettajan opas, joka toimii opetustyökaluna myös ilman peliä.



Tietoa pelistä

Suomi
 Svenska



Terveys
40

Sosiaalisuus
40

1/32

Taidot
40

Some
40

Tapahtumat
40

Somea

Kumpaan osallistut: Somella ratkaisuja yksinäisyyteen vai Kaikki liikkuu -tapahtumaan?

Liikuntaa

Terveys 61
Sosiaalisuus 58
Taidot 46
Some 48

Huumeet
 14/32
 Kaverisi on ottanut outoja pillereitä bileissä ja hän hajottaa paikkoja. Mitä teet?
4

Seuraa vointia **Poliisi**

Terveys 41
Sosiaalisuus 43
Taidot 46
Some 40

Syömishäiriö
 5/32
 Ystäväsi kertoo syömishäiriöstään. Autatko juttelemalla vai ehdotatko käyntiä terveydenhoitajan luo?
4

Juttelen **Terveydenhoitaja**

Vuosi ohi!



Terveystietosi vaikuttavat olevan hyvällä tasolla! Olet toiminut hienosti, jatka samalla tavalla, ja muista, että aina voi vielä parantaa! Kertaamalla tietoja aktiivisesti voit omaksua vielä paljon lisää!



Vaikutat omaavan hyviä sosiaalisia taitoja. Hienosti toimittu! Muistathan, että toisen kuunteleminen on tärkeä osa ystävyyttä.



Käytännön taitosi vaikuttavat olevan hyvällä tasolla! Kun vielä hieman harjoittelet, niin kehityt entistä taitavammaksi! Hyvää työtä tähän saakka!



Vaikuttaa siltä, että osaat toimia SOMEssa turvallisesti. SOME-taitosi vaikuttaisivat olevan hyvällä tasolla. Hienosti toimittu! Ehkä voisit auttaa kaveria, joka kaipaa opastusta SOME-asioissa!





Sisäministeriö

Inrikesministeriet

Kirkkokatu 12, Helsinki
PL 26, 00023 Valtioneuvosto
Vaihde 0295 480 171
kirjaamo@intermin.fi