

Digitaalinen media suomalaisessa nuorisotyössä

Kansainvälisen Screenagers-tutkimushankkeen kansallinen raportti

Marraskuu 2015



Sisältö

1. Johdanto	3
2. Tieto- ja viestintätekniikan käyttö	5
3. Internetin käyttö kuntien nuorisotyössä – kyselytutkimuksen tulokset	9
4. Nuorisotyöntekijöiden kokemuksia digitaalisesta mediasta	17
5. Case-esimerkkejä	24
6. Yhteenveto ja suositukset	30
Lähteet	34

1. Johdanto

Suomalaisessa nuorisotyössä on hyödynnetty uuden median tai teknologian ominaisuuksia ja ilmiöitä usein hyvin nopeasti niiden ilmestymisen jälkeen. 1980-luvulta lähtien pelikonsolit ovat olleet enemmän tai vähemmän nuorisotalojen vakiokalustoa biljardipöydän ohella. Siinä missä 1990-luvulla rakennettiin suomalaisessa nuorisotyössä ensimmäisiä verkkosivustoja tiedottamista varten, siirryttiin 2000-luvun puolella työskentelemään niihin verkkoyhteisöihin, missä nuoretkin olivat. Vuoden 2005 jälkeen alkoi sosiaalisen median murros näkyä nuorisotyössä, ja etenkin kunnallisessa nuorisotyössä Facebookista tuli keskeinen nuorisotyön väline. Viimeisten vuosien aikana tapahtunut teknologinen kehitys etenkin mobiiliteknologiassa on heijastunut myös nuorisotyöhön, kun uudenlaiset verkkovälineet ja sosiaalisen median palvelut ovat nousseet niin nuorten kuin aikuisten suosioon.

Tässä raportissa tarkastellaan digitaalisen median ja teknologian käyttöä kuntien nuorisotyössä. Tarkoituksena on selvittää, miten ja kuinka paljon digitaalista mediaa käytetään nuorisotyössä, millaisia mahdollisuuksia ja haasteita digitaalisen median käyttöön liittyy sekä miten digitaalisen median käyttöä voidaan edistää nuorisotyössä. Raportissa lähestytään aluksi digitaalisen median käyttöä laajemmasta yhteiskunnallisesta kontekstista. Tämän jälkeen digitaalisen median käyttöä tarkastellaan nuorisotyön näkökulmasta kyselytutkimuksesta koostuvan tilastollisen aineiston sekä fokusryhmähaastatteluista kerätyn laadullisen aineiston kautta. Digitaalisen median käyttöön liittyviä kokemuksia konkretisoidaan kolmen case-esimerkin avulla. Raportin lopussa vedetään yhteen tuloksia sekä tehdään kansallisia suosituksia digitaalisen median käytön edistämiseksi nuorisotyössä.

Moniin Euroopan maihin verrattuna nuorisotyöllä on Suomessa melko vahva yhteiskunnallinen asema: nuorisotyöntekijät ovat koulutettuja, työtä ohjataan lainsäädännöllä ja sitä tehdään moninaisesti niin paikallisesti kuin valtakunnallisesti. Toisaalta nuorisotyön asemasta ja merkityksestä käydään jatkuvaa kamppailua. Esimerkiksi monissa kunnissa nuorisotyö on joutunut sulautumaan muiden kasvatus- ja sivistystyötä tekevien toimijoiden, kuten liikunta-, kirjasto- ja opetussektorin yhteyteen. Myös paineet nuorisotyön määrärahojen supistamiseen näkyvät niin valtionhallinnossa kuin paikallistasolla.

Suomessa nuorisotyötä tekevät kunnat, järjestöt ja seurakunnat. Tässä raportissa tarkastelukohteena on kuntien toteuttama nuorisotyö. Tähän on erityisesti kaksi perustetta. Ensinnäkin, nuorisotyö määrittyy vahvasti lainsäädännön kautta ja nuorisolaissa todetaan, että nuorisotyö ja -politiikka kuuluvat kunnan tehtäviin. Kunnat tosin sanoen vastaavat siitä, että nuorisotyötä toteutetaan paikallistasolla. Kunta voi järjestää nuorisotyön palvelut joko osittain tai kokonaan ostopalveluna tai tuottaa palvelut yhteistyössä lähikuntien kanssa. Suurimmassa osassa Suomen kunnista nuorisotyön palvelujen ensisijainen tuottaja on kuitenkin kunta itse.

Toinen keskeinen syy tutkimuskohteen rajaamiselle liittyy nuorisotyön ammatilliseen määrittelyyn. Kuntiin verrattuna järjestöissä ei ole yhtä selkeää määritelmää siitä, mitä nuorisotyö on. Seurakuntien nuorisotyö eroaa jonkin verran sisällöltään ja kohderyhmältään kuntien nuorisotyöstä, mutta nuorisotyön käytännön toteutuksessa ei ole kovin merkittäviä

eroja. Järjestöjen ohella myös seurakuntien nuorisotyö on jätetty raportissa tarkastelun ulkopuolelle.

Tutkimuksen rajaamista kunnalliseen nuorisotyöhön ei tule tulkita arvokysymyksenä, vaan pikemminkin aiheen käsittelyä ja tutkimuksen resursointia helpottavana teknisenä valintana. Tutkimuksen rajaamista voidaan perustella myös sillä, että Verken aikaisemmat selvitykset kuntien ja järjestöjen digitaalisen median käytöstä nuorisotyössä ovat olleet tuloksiltaan keskenään hyvin samansuuntaisia. Tutkimustulosten osalta on kuitenkin oltava varovainen sen suhteen, ettei tuloksista tehdä liian yleispäteviä johtopäätöksiä koko suomalaisesta nuorisotyöstä.

Raportissa kuvataan digitaalisen median käyttöä monin eri termein. Digitaalisen median lisäksi puhutaan digitaalisesta teknologiasta, tieto- ja viestintätekniikasta, internetistä ja verkosta. Eri käsitteiden käyttö on tiedostettua, mutta vaatii perustelua. Suomalaisessa nuorisotyössä digitaalista teknologiaa ja mediaa hyödyntävästä nuorisotyöstä on perinteisesti käytetty termejä *verkkonuorisotyö* sekä *verkkoperustainen nuorisotyö*. Verkkonuorisotyö on viitannut erilaisissa verkon ja sosiaalisen median palveluissa tehtävään nuorisotyöhön ja toimintaan, kun taas verkkoperustaisella nuorisotyöllä on tarkoitettu internetin ja sosiaalisen median hyödyntämistä kasvokkaisessa toiminnassa. Raportissa pyritään tarkoituksenmukaisesti hämärtämään tuota rajapintaa ja tarkastelemaan digitaalista mediaa paljon laajempänä kokonaisuutena kuin vain verkkomediana. Etenkin viime vuosina teknologinen kehitys on johtanut siihen, ettei verkossa tapahtuvaa toimintaa ole enää ollut tarkoituksenmukaista erottaa kasvokkaisesta toiminnasta. Samalla verkon merkitys on laajentunut ja laventunut: se voidaan nähdä samanaikaisesti välineenä, tilana, sisältönä ja uudenlaisena nuorisotyön toimintaympäristönä. Viime aikoina keskusteluun on noussut myös termi *digitaalinen nuorisotyö*, joka pyrkii kokoamaan alleen kaiken digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä hyödyntävän toiminnan.

Tutkimusaineiston kokoamisesta ja raportin toteuttamisesta on vastannut Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus. Verke toimii yhtenä opetus- ja kulttuuriministeriön nuorisotyön palvelu- ja kehittämiskeskuksena ja sen tavoitteena on edistää ja kehittää digitaalisen median sekä teknologian käyttöä suomalaisessa nuorisotyössä. Verke muun muassa kouluttaa, konsultoi ja tuottaa toimialaa koskevaa tutkimustietoa. Vuonna 2013 Verke toteutti ensimmäistä kertaa selvityksen kuntien nuorisotyöntekijöiden internetin käytöstä. Raportin kyselytutkimusta koskevassa osiossa tehdään vertailua vuoden 2013 kyselyn tuloksiin ja tarkastellaan kahden vuoden aikana tapahtunutta kehitystä.

Raportti on osa viiden maan yhteistä "Screenagers International Research Project" - tutkimushanketta, jossa tavoitteena on kartoittaa kohdemaissa digitaalisen median käyttöä nuorisotyössä ja sen pohjalta rakentaa yleiseurooppalaisia suuntaviivoja tieto- ja viestintätekniikan nuorisotyölliselle käytölle. Hankkeessa on Verken lisäksi mukana Centre for Digital Youth Care (CFDP) Tanskasta, National Youth Council of Ireland Irlannista, wienXtra Itävallestä sekä Youth Council for Northern Ireland Pohjois-Irlannista. Hanke saa rahoituksensa Euroopan unionin koulutus-, nuoriso- ja urheiluohjelma Erasmus+ -ohjelman Strateginen kumppanuus -avaintoimesta. Ohjelma rahoittaa toimialoilla tehtävää eurooppalaista yhteistyötä ja sen tavoitteena on koulutuksen ja nuorisotyön kehittäminen sekä nuorten koulutustason, taitojen ja työllisyysmahdollisuuksien parantaminen.

2. Tieto- ja viestintätekniikan käyttö

Suomea pidetään korkean teknologian maana. Esimerkiksi Maailman talousfoorumin kansainvälisessä informaatioteknologiavertailussa Suomi sijoittui vuonna 2015 Singaporen jälkeen toiselle sijalle. Suomen vahvuutena vertailussa pidetään laadukasta koululaitosta ja työntekijöiden korkeaa koulutustasoa, hyvää infrastruktuuria sekä kansalaisten hyviä mahdollisuuksia hyödyntää tieto- ja viestintätekniologiaa (The Global Information Technology Report 2015). Myös 22 maan digitaalisuuden yhteiskunnallista hyödyntämistä mittaavassa digibarometrissa Suomi sijoittui vuonna 2015 toiseksi, heti Tanskan jälkeen (Digibarometri 2015).

Hyvästä infrastruktuurista ja korkeasta koulutustasosta huolimatta Suomi on pudonnut monilla mittareilla digitaalisen teknologian käytössä maailman terävimmästä kärjestä. Vuoden 2015 digibarometrin mukaan suomalaiset menestyvät hyvin kansalaisten tavoitettavuudessa sähköisin viestintävälinein, mutta suomalaiset eivät ole erityisen aktiivisia internetin hyödyntämisessä yhteiskunnallisissa asioissa. Myös tietotekniikan kansalaistaidoissa Suomi jää keskitasolle vertailumaiden joukossa. (Digibarometri 2015.)

Vuosittain kansalaisten tieto- ja viestintätekniikan käyttöä mittaavan Tilastokeskuksen vuonna 2014 tekemän selvityksen mukaan 86 prosenttia 16–89-vuotiaista suomalaisista oli käyttänyt internetiä viimeisten kolmen kuukauden aikana ja 64 % käytti internetiä useita kertoja päivässä (Tilastokeskus 2014). Viime vuosina internetin käyttö on siirtynyt erityisesti mobiiliksi. Eurooppalaisessa vertailussa Suomi poikkeaa siinä, että internetiä käytetään ensisijaisesti mobiililaajakaistayhteyksillä (Euroopan komissio 2014). Vuonna 2014 noin 60 prosenttia 16–89-vuotiaista suomalaisista käytti älypuhelinia. Tablettitietokone oli puolestaan käytössä 32 prosentissa kotitalouksista. Jopa 60 prosentilla kotitalouksista oli käytössä kaksi tai useampi internet-liittymä. (Tilastokeskus 2014.)

Kansallinen tietoyhteiskuntapolitiikka hajautunutta

Valtionhallinnossa on viime vuosien aikana laadittu useita kansallista tietoyhteiskuntapolitiikkaa edistäviä strategioita, joilla on pyritty parantamaan paitsi Suomen taloutta ja taloudellista kilpailukykyä myös esimerkiksi kansalaisten tieto- ja viestintätekniikan osaamistasoa. Työ- ja elinkeinoministeriön vuonna 2012 käynnistämä ICT 2015 -työryhmä on nostonut raportissaan Suomen menestymisen kannalta keskeisenä kehittämiskohteena tieto- ja viestintätekniologiaa koskevan osaamisen vahvistamisen sekä ICT-toimialan huomioimisen osana yleistä koulutuspolitiikkaa (ICT2015).

Muita vastaavanlaisia valtionhallinnon strategiaohjelmia ovat olleet muun muassa Kansallinen tietoyhteiskuntastrategia 2007–2015, Julkisen hallinnon ICT-strategia 2012–2020 sekä eri ministeriöiden tuottamat älystrategiat, joiden tavoitteena on ollut edistää tieto- ja viestintätekniikkaa hyödyntävien ratkaisujen käyttöönottoa eri hallinnonaloilla. Esimerkiksi opetus- ja kulttuuriministeriön vuosille 2013–2016 ulottuvan älystrategian tavoitteena on ollut vahvistaa kansalaisten osallisuutta tietoyhteiskunnassa, parantaa tietointensiivistä sekä tieto- ja viestintätekniistä osaamista sekä edistää digitaalisten sisältöjen ja palvelujen tuottamista ja käyttöä opetuksen, tieteen, kulttuurin, liikunnan ja nuorisotyön sektoreilla (OKM-KIDE).

Tarve tieto- ja viestintätekniikan osaamisen vahvistamiselle näkyykin hyvin erityisesti opetussektorilla. Euroopan komission vuonna 2013 tekemän Survey of Schools – ICT in Education -tutkimuksen mukaan suomalaiset koulut ovat tietotekniseltä varustukseltaan hyvällä tasolla, mutta tieto- ja viestintätekniikan aktiivinen opetuskäyttö ja osaamisen kehittäminen ovat jääneet muista maista jälkeen (Euroopan komissio 2013). Suomessa on lisäksi havaittu, ettei koulun rooli oppilaiden tietoteknisen osaamisen lähteenä ole ollut kovin merkittävä, vaan nuoret ovat varsin itseoppineita tieto- ja viestintäteknologian hyödyntäjiä (Karakainen et al. 2013).

Kansallisen tietoyhteiskuntapolitiikan hajautuneisuus on myös tunnustettu valtionhallinnossa osana laajempaa strategisen ohjauksen uudistamista. Uudessa hallitusohjelmassa korostetaan strategisen ohjauksen selkiyttämistä ja strategiaviidakon purkamista. Syyskuussa 2015 julkistaman toimintasuunnitelman mukaan hallitus pyrkii viemään hallitusohjelmansa avulla eteenpäin välttämättömiä uudistuksia 26 kärkihankkeen kautta, joissa monessa painotetaan digitalisaation läpiviemistä eri hallinnonaloilla sekä uusien teknologioiden edellyttämien tietojen ja taitojen vahvistamista. (Valtioneuvoston kanslia.)

Osaamisen vahvistamisen lisäksi keskeinen osa tietoyhteiskuntapolitiikkaa ja nuorisopolitiikkaa on nuorten osallisuuden vahvistaminen. Opetus- ja kulttuuriministeriön laatimassa vuosien 2012–2015 Lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämisohjelmassa todetaan, että ”jokaiselle lapselle ja nuorelle taataan perusedellytykset toimia tietoyhteiskunnassa”. Lisäksi lasten ja nuorten kasvamista aktiivisiksi ja yhteisvastuuta kantaviksi kansalaisiksi tuetaan ohjelman mukaan muun muassa tietoyhteiskuntaosallisuuden ja mediataitojen vahvistamisella. Kehittämisohjelmassa kiinnitetään huomiota medialukutaitoon ja teknologiseen osaamiseen osana yleissivistystä ja tuodaan esille monipuolisen lukutaidon tärkeys edellytyksenä yhteiskunnassa toimimiselle. (Lanuke 2012–2015.)

Osana lapsi- ja nuorisopolitiikan tavoitteiden toteutumista on opetus- ja kulttuuriministeriö laatinut kulttuuripoliittiset suuntaviivat hyvän medialukutaidon edistämiseksi vuosille 2013–2016. Suuntaviivoissa asetetaan tavoitteita ja toimenpiteitä, jotka koskevat etenkin lapsi- ja nuorilähtöistä arjen mediakasvatusta sekä kestäviä rakenteita mediakasvatuksen edistämiseksi. Hyvän medialukutaidon suuntaviivoissa tarkastellaan mediakasvatusta erilaisista näkökulmista liittyen erityisesti osallisuuteen, kansalaisena toimimiseen, kriittisyyteen, luovuuteen ja itsensä ilmaisemiseen. (Hyvä medialukutaito; Suuntaviivat 2013–2016.)

Nuorten tieto- ja viestintätekniikan käyttö

Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttöä mittaavan tutkimuksen mukaan 16–24-vuotiaista käytännössä kaikki (99 %) käyttävät internetiä ja jopa 89 prosenttia käyttää internetiä useita kertoja päivässä. Nuoret käyttävät internetiä erityisesti yhteydenpitoon, viihtymiseen, eri medioiden seuraamiseen, tiedonhakuun ja asioiden hoitoon. (ebrand 2015; Tilastokeskus 2014; Karakainen et al. 2013; Rahja 2013.) Internetiä käytetään yhä ensisijaisesti kotona, mutta myös opiskelupaikalla, mobiililaitteella liikkeessä ja kaverin luona. Nuorten suosituimmat sosiaalisen median palvelut ovat YouTube, WhatsApp, Facebook ja Facebook Messenger, Instagram sekä Spotify. Yleisin aika nuorilla käyttää sosiaalista mediaa on iltaisin klo 18–21 välisenä aikana. Jopa 92 % nuorista käyttää sosiaalisen median palveluita älypuhelimella. (ebrand 2015.)

Digitaalisen median käyttö ennen kaikkea yhteydenpitoa

Verkkovuorovaikutus on nuorille enimmäkseen kaverisuhteiden ylläpitoa, mutta verkko tarjoaa myös mahdollisuuden löytää uusia vuorovaikutustilanteita. Yhteyttä uusiin ja vanhoihin tuttuihin pidetään pääasiassa pikaviestein. Niiden käyttö on lisääntynyt merkittävästi muutaman viime vuoden aikana. Esimerkiksi vuonna 2015 WhatsAppia käyttää 82 % nuorista, kun kaksi vuotta aiemmin vastaava luku oli 8 % (ebrand 2015). Peräti 77 prosenttia 16–24-vuotiaista käyttää pikaviestipalvelua päivittäin tai lähes päivittäin (Tilastokeskus 2014). Nuorten sosiaalisen median käyttö on siirtynyt viime vuosina julkisesta Facebook-komentoinnista enemmän pikaviestimien yksityisiin ryhmiin – joihin tosin saattaa kuulua satoja nuoria.

Erilaisiin verkkoyhteisöihin osallistuminen on nuorelle nykyään enemmän tai vähemmän sosiaalinen välttämättömyys. Lähes kaikki (91 %) 16–24-vuotiaat myös seuraavat jotain yhteisöpalvelua vähintään viikoittain (Tilastokeskus 2014). Verkkoyhteisöt linkittyvätkin nuorilla usein vahvasti muun elämän yhteisöihin (Uusitalo et al. 2011). Esimerkiksi virtuaalisissa roolipeleissä tai verkon faniyhteisöissä voi syntyä sosiaalisuutta ja yhteisöllisyyttä, jota ylläpidetään niin netin avulla kuin kasvokkaisissa tapaamisissa. (Lehtikangas 2014.)

Kavereiden verkkoon linkittämät sisällöt kiinnostavat nuoria, sillä lähes puolet 16–24-vuotiaista lukee sosiaalisessa mediassa jaettuja mediasisältöjä päivittäin ja yli 80 % vähintään viikoittain. (Tilastokeskus 2014.) Omien mediasisältöjen tuottaminen ja mediasisältöjen jakaminen on kuitenkin vähäisempää. 13–29-vuotiaista nuorista vähän yli puolet (52 %) ilmoittaa tuottavansa sosiaalisen median palveluissa päivityksiä ja kommentteja. (ebrand 2015.)

Nuorten verkkoviestintää leimaa kuvallisuus. Niin itse otettuja kuvia kuin muokattuja meemikuvia jaetaan ahkerasti. Kuvia jaetaan paitsi Instagramin kaltaisissa kuvanjakopalveluissa myös pikaviestipalveluissa. Visuaalisen viestinnän korostumisesta kertoo myös videoblogien saavuttama suosio. Vloggaajat ovat nousseet nuorten keskuudessa tähtiasemaan ja idoleiksi. Suosituimmilla suomalaisilla videobloggaajilla on YouTubessa jopa yli 200 000 tilaajaa.

Mobiiliteknologinen kehitys ja erilaiset sosiaalisen median palvelut ovat kasvattaneet verkkovälitteisen yhteydenpidon suosiota nuorten keskuudessa, ja se näyttäisi ainakin eräiden tutkimusten mukaan myös vahvistaneen nuorten keskinäisiä ystävyys-suhteita. Nuorten elämää, asenteita ja arvoja tutkivan Nuorisobarometrin mukaan nuoret näyttäisivät olevan nykyisin tiiviimmin yhteydessä kavereihinsa verrattuna aikaisempiin vuosiin. Lisäksi puhelimen tai netin kautta ystäviinsä aktiivisesti yhteydessä olevat tapaavat myös kasvokkain ystäviään useammin kuin muut nuoret. (Nuorisobarometri 2014.)

Digitaalinen pelaaminen suosittua

Digitaalinen maailma ja internet tarjoavat nuorille erilaisia tapoja harrastaa ja kuluttaa aikaa. Digitaaliset pelit ovat suomalaisnuorten keskuudessa todella suosittu ajanviete. Vuoden 2011 Pelaajabarometrin mukaan 95 prosenttia 10–19-vuotiaista suomalaisnuorista pelaa ainakin kerran kuussa jotain digitaalista peliä (Pelaajabarometri 2011). Digitaalisten pelien suosio lasten ja nuorten keskuudessa on myös eurooppalaisittain verrattuna korkea: 9–16-vuotiaiden suomalaislasten keskuudessa internetin käyttö pelaamiseen on jopa 11 %

korkeammalla tasolla kuin eurooppalaislapsilla keskimäärin (Kupiainen et al. 2013). Suosituimpia digitaalisia pelejä nuorten keskuudessa ovat mobiililaitteilla pelattavat pelit sekä konsolipelit (Pelaajabarometri 2013).

Pelien ympärille on kehittynyt monia erilaisia yhteisöjä sekä johdannaiskulttuureja. Peleistä keskustellaan kavereiden kanssa samaan tapaan kuin vaikkapa elokuvista tai kirjoista. Pelata voi joko yksin tai useamman ihmisen kanssa. Pelaaminen voi tapahtua siten, että pelaajat ovat kaikki samassa paikassa tai pelejä voidaan pelata ryhmässä verkon yli. Pelaamisen merkityksellisyydestä kertoo monien uudenlaisten kulttuuristen ilmiöiden, kuten elektronisen urheilun, fanitoiminnan, cosplayn ja erilaisten itse luotujen sisältöjen suosion kasvu.

Nuorten tieto- ja viestintätekniiikan käyttö vaihtelevaa

Vaikka nuoret käyttävät tieto- ja viestintätekniiikkaa aktiivisesti, nuorten osaamisessa ja käyttötavoissa on paljon vaihtelevuutta, riippuen muun muassa iästä, sukupuolesta, sosioekonomisesta taustasta sekä vanhemmilta ja muilta kasvattajilta saadusta tuesta. Esimerkiksi Turun yliopistossa tehdyssä tutkimuksessa suomalaisnuoria jaoteltiin tieto- ja viestintätekniiikan erilaisten käyttötapojen perusteella *kontaktihakuisiin* (40 %), *intensiivikäyttäjiin* (31 %), *some-aktiiveihin* (16 %) ja *passiivisiin* (13 %). Kontaktihakuisille nuorille on ominaista on tieto- ja viestintätekniiikan käyttö ystävyysuhteiden ylläpitämisessä, mutta he eivät ole aktiivisia internetsisällön tuottajia. Intensiivikäyttäjät hyödyntävät teknologiaa viihtymisen ja yhteydenpidon lisäksi myös syvempää osaamista edellyttäviin toimintoihin, kuten tiedonhakuun ja ohjelmointiin. Some-aktiiveille on leimallista blogien kirjoittaminen sekä aktiivisuus sosiaalisessa mediassa ja keskustelupalstoilla. Passiiviset nuoret eivät käytä tietoteknologiaa päivittäin, ja internetiä käytetään lähinnä surffailuun, videoiden katseluun ja musiikin kuunteluun. (Karakainen et al. 2013.)

Euroopanlaajuisen EU Kids Online -tutkimuksen mukaan suomalaisista 9–16-vuotiaista lapsista ja nuorista vain pieni osa (5 %) on kokenut kiusaamista netissä. Tutkimuksessa mukana olleiden 25 maan vertailussa suomalaislapset kokivat netissä julkaisemiensa henkilötietojen väärinkäyttöä kaikkein vähiten. Osa lapsista on etsiytynyt tutkimuksen mukaan K18-sisältöjen pariin jo alakouluiässä, ja netissä on törmätty myös seksuaaliseen häirintään ja hämäräperäisiin tyyppeihin. (Kupiainen et al. 2013.) Toisaalta lapsilla ja nuorilla on käytössään erilaisia selviytymiskeinoja, ja esimerkiksi seksuaalista häirintää voi olla helpompi torjua verkossa kuin sen ulkopuolella (Noppari 2014).

3. Internetin käyttö kuntien nuorisotyössä – kyselytutkimuksen tulokset

Kyselyn toteutus

Verke toteutti keväällä 2015 kuntien nuorisotyöntekijöille laajan kyselyn, jossa selvitettiin internetin käyttöä nuorisotyössä. Vastaavanlainen kysely toteutettiin kuntien nuorisotyöntekijöille myös vuonna 2013. Vastaajilta kysyttiin kysymyksiä, jotka koskivat muun muassa asenteita, internetin käyttötapoja, käytettävissä olevaa välineistöä sekä omaa osaamista ja osaamisen kehittämisen tarpeita. Vastausvaihtoehdot olivat pääosin valmiiksi luokiteltuja, ja kysymyksistä valtaosa oli monivalintakysymyksiä. Vastaajilla oli useassa kohdassa mahdollisuus täydentää vastaustaan omin sanoin.

Kysely toteutettiin verkkokyselynä Webropol-sovellusta käyttäen. Linkki kyselyyn lähetettiin sähköpostitse noin 3000 nuorisotoimialan työntekijälle, joiden yhteystiedot kerättiin kuntien verkkosivuilta. Kysely oli avoinna 9.4.–26.4.2015 ja siihen sai vastata suomeksi tai ruotsiksi. Vastauksia saatiin 945 kappaletta eri puolilta Suomea yhteensä 232 kunnasta. Kriteerinä otokseen valikoitumiselle oli työskentely nuorten parissa. Toisin sanoen, analyysin ulkopuolelle jätettiin esimerkiksi sellaiset työntekijät, jotka toimivat ainoastaan hallintotehtävissä.

Otokseen otettiin mukaan 915 kriteerit täyttäneitä vastaajaa. Vastaajista 67 % on naisia, 30 % miehiä ja 3 % ei halunnut määritellä sukupuoltaan. Työntekijät jakautuivat iän mukaan seuraavasti: alle 31-vuotiaat (31 %), 31–40-vuotiaat (35 %), 41–50-vuotiaat (20 %) ja yli 50-vuotiaat (14 %). Työskentelykunnan koko jaettiin kolmeen luokkaan: pienet kunnat (alle 10 000 asukasta), keskisuuret kunnat (10 000–100 000 asukasta) ja suuret kunnat (yli 100 000 asukasta). Vastaajista 26 % työskentelee pienissä kunnissa, 44 % keskisuurissa kunnissa ja 30 % suurissa kunnissa. Suurin osa vastaajista (67 %) ilmoitti työnsä ensisijaiseksi kohderyhmäksi 13–17-vuotiaat nuoret. Toiseksi suurimman vastaajajoukon (27 %) muodostivat ne nuorisotyöntekijät, joiden ensisijainen kohderyhmä ovat 18–25-vuotiaat nuoret. Vain 5 % kyselyyn vastanneista nuorisotyöntekijöistä työskentelee ensisijaisesti alle 13-vuotiaiden kanssa, ja yli 25-vuotiaiden kanssa ensisijaisesti työskenteleviä oli alle 1 % vastaajista.

Vastauksia tarkasteltiin yksinkertaisin tilastollisin menetelmin SPSS-ohjelmaa käyttäen. Analyysissä on huomioitu vain ne vastausosiot, joissa yhteys muuttujien välillä on tilastollisesti merkitsevä ($\chi^2 < 0.05$). Lisäksi avoimia vastauksia on käytetty sisällönanalyysin keinoin tukemaan tilastollista analyysia. Raportissa esitetyt prosenttiluvut on pyöristetty kokonaisluvuiksi.

Internetiä käytetään eniten tiedottamiseen ja yhteydenpitoon

Kuntien nuorisotyöntekijöistä 94 % ilmoittaa käyttävänsä internetiä työssään nuorten parissa. Internetiä käytetään eniten yhteydenpitoon nuorten kanssa, tiedottamiseen sekä neuvontaan ja ohjaukseen. Yhteydenpitoon nuorten kanssa internetiä käyttää vähintään viikoittain yli 80 % vastaajista. Päivittäinen yhteydenpito nuorten kanssa internetin välityksellä on yleistynyt huomattavasti vuodesta 2013. Tuolloin noin neljännes vastaajista ilmoitti pitävänsä nuoriin yhteyttä päivittäin internetiä hyödyntäen, kun taas vuonna 2015 näin kertoo tekevänsä lähes puolet (45 %) vastaajista.

Yli kolme neljästä vastaajasta (77 %) käyttää internetiä tiedottamiseen vähintään viikoittain. Yleisimpiä tiedottamisen tapoja ovat organisaation toiminnasta ja tapahtumista viestiminen sekä oman työn näkyväksi tekeminen. Työntekijöistä 70 % ilmoittaa myös jakavansa nuoria koskevaa sisältöä eteenpäin netissä.

Yleisimmät internetin käyttötavat nuorisotyössä:

1. Yhteydenpito nuoriin
2. Tiedottaminen
3. Neuvonta ja ohjaus
4. Nuorten omaehtoisen toiminnan tukeminen
5. Mediakasvatus

Neuvontaan ja ohjaukseen internetiä käyttää 85 % vastaajista. Yleisimpiä neuvonnan ja ohjauksen keinoja ovat chatin kautta tapahtuvat yksilö- ja ryhmäkohtaamiset sekä kysymys- ja vastauspalstojen käyttö. Vastaajista noin 70 % käy nuorten kanssa reaaliaikaista keskustelua netissä ja 60 % kertoo vastaavansa netissä nuorten kysymyksiin. Viikoittain neuvontaan ja ohjaukseen käyttää internetiä kuitenkin vain alle puolet (40 %) vastaajista. Noin puolet nuorisotyöntekijöistä ilmoittaa käyttävänsä internetiä vähintään kuukausittain myös nuorten omaehtoisen toiminnan tukemiseen (52 %) sekä mediakasvatukselliseen toimintaan (46 %).

Työntekijöiden tapoja käyttää internetiä nuorisotyössä

Yli 75 %	50–75 %	25–50 %	Alle 25 %
- viestii nuorille nuorisotoimen järjestämästä toiminnasta - tekee nuorille näkyväksi työtään tai organisaation toimintaa - lukee nuorten kuulumisia	- jakaa nuoria koskevaa sisältöä eteenpäin - käy reaaliaikaista keskustelua nuorten kanssa - vastaa nuorten esittämiin kysymyksiin netissä - tuottaa tekstipohjaista sisältöä nuorille nettiin	- kommentoi nuorten tuottamaa sisältöä netissä - tutustuu uusiin nuoriin netissä	- tuottaa tekstipohjaista sisältöä nuorten kanssa nettiin - pelaa nuorten kanssa netissä - tekee nuorten kanssa blogia tai videoblogia

Internetiin tuotetaan nuorisotyössä monenlaista sisältöä sekä työntekijöiden toimesta että yhdessä nuorten kanssa. Sisällöntuotannolla voi olla erilaisia tavoitteita, kuten tiedottaminen tai nuorten osallistaminen ja omaehtoiseen toimintaan kannustaminen. Esimerkiksi noin 60 % vastaajista kertoo tuottavansa tekstisisältöä nettiin nuorille, mutta vain noin 20 % kertoo tuottavansa tekstisisältöä nettiin nuorten kanssa. Myös blogien tekeminen nuorten kanssa on vielä melko harvinaista: työntekijöistä 7 % ilmoittaa tekevänsä blogia nuorten kanssa, ja videoblogia tekee vain muutama prosentti.

Digitaalisten pelien käyttö yleistä – verkkopelaaminen vielä vähäistä

Kyselyssä selvitettiin sitä, kuinka paljon ja millä tavoin internetiä hyödynnetään nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa. Koska kyselyssä ei eritelty kovin tarkasti erilaisten

digitaalisten pelien (esim. mobiilipelit, konsolipelit, PC-pelit) käyttöä, ei vastausten perusteella voida vetää kovin pitkälle meneviä johtopäätöksiä digitaalisten pelien yleisyydestä tai käyttötavoista. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että tietyt digitaalisen pelaamisen muodot ovat nuorisotyössä melko yleisiä ja asenteet pelaamista kohtaan myönteisiä. Esimerkiksi konsolipelaaminen on etenkin nuorisotilojen avoimessa toiminnassa yleistä: 57 % kaikista vastaajista ja peräti 80 % avointa nuorisotyötä tekevistä ilmoittaa, että heillä on työkäytössään pelikonsoli. Lisäksi yli 60 % vastaajista on sitä mieltä, että digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline.

Vaikka suhtautuminen digitaalisten pelien käyttöön nuorisotyössä on melko myönteistä, eivät nuorisotyöntekijät vaikuta hyödyntävän internetin mahdollisuuksia digitaalisessa pelitoiminnassa vielä kovinkaan aktiivisesti. Melkein kaksi kolmasosaa (62 %) kuntien nuorisotyöntekijöistä ilmoittaa, ettei käytä lainkaan internetiä pelaamiseen nuorisotyössä, ja vain alle joka kymmenes vastaaja ilmoittaa hyödyntävänsä internetiä vähintään kuukausittain nuorisotyölliseen pelitoimintaan.

Mobiililaitteet mahdollistavat pikaviestipalveluiden hyödyntämisen

Työnantajan tarjoaman välineistön suhteen nuorisotyön kentällä on tapahtunut viimeisen kahden vuoden aikana merkittävää muutosta. Käytännössä kaikilla vastaajilla (yli 99 %) on työaikana käytössään joko pöytätietokone tai kannettava tietokone. Mobiiliteknologinen kehitys näkyy myös nuorisotyössä: kun vuonna 2013 älypuhelimia oli työkäytössä vain vajaalla viidesosalla (19 %) vastaajista, on nykyisin yli 70 prosentilla työntekijöistä älypuhelin omassa tai jaetussa työkäytössä. Suurimmalla osalla (62 %) vastaajista on työkäyttöön tarkoitettu älypuhelin nimenomaan omassa käytössä. Tablettien määrä nuorisotyössä on myös kasvanut selvästi kahden vuoden aikana: reilulla kolmasosalla (35 %) vastaajista on tabletti omassa tai jaetussa työkäytössä. Digikamera tai digitaalinen videokamera on käytössä lähes kolmella neljästä (73 %) vastaajasta.

Työnantajan tarjoama välineistö (%), n=915

	Omassa käytössä	Jaetussa käytössä	Ei lainkaan käytössä	Yht.
Älypuhelin	62 (18)	10 (<1)	28 (81)	100
Tabletti	12 (4)	23 (5)	65 (91)	100
Kannettava tietokone	43 (38)	31 (28)	26 (34)	100
Pöytätietokone	40 (44)	36 (33)	24 (23)	100
Pelikonsoli	7	50	43	100
Digikamera / Digitaalinen videokamera	13	60	27	100

Suluissa vuoden 2013 vastaukset, n=872

Mobiililaitteiden ja erityisesti älypuhelimien yleistymisen nuorisotyöntekijöiden työkäytössä on mahdollistanut pikaviestisovellusten käytön nuorisotyöllisiin tarkoituksiin. Voidaan olettaa, että mobiililaitteiden yleistymisen nuorisotyöntekijöiden käytössä sekä internetin välityksellä toimivien pikaviestisovellusten käytön yleistymisen ovat vaikuttaneet siihen, että nuorisotyöntekijöiden päivittäinen yhteydenpito nuoriin on yleistynyt. Mobiililaitteet nopeuttavat ja helpottavat erityisesti yhteydenpitoa ja tiedottamista, joihin internetiä tämän kyselyn tulosten perusteella eniten nuorisotyössä käytetään.

Nettipalvelut ja sosiaalinen media – lähes kaikki käyttävät Facebookia

Internetin palveluista nuorisotyössä käytetään eniten sähköpostia (97 %), organisaation omia internetsivuja (97 %) ja Facebookia (96 %). Vähintään viikoittain sähköpostia käyttää 86 %, organisaation omia nettisivuja 73 % ja Facebookia 89 % vastaajista. Kyseisten palveluiden käyttö nuorisotyössä on yleistynyt vuodesta 2013. Esimerkiksi niiden vastaajien määrä on kaksinkertaistunut, jotka ilmoittavat käyttävänsä oman organisaation nettisivuja päivittäin.

Mikroblogipalveluiden käyttö on niin ikään yleistynyt vuodesta 2013 merkittävästi. Vastaajista 15 % käyttää mikroblogipalveluita vähintään viikoittain, kun pari vuotta sitten vastaava luku oli vain muutaman prosentin luokkaa. Voidaan olettaa, että tässä kehityksessä merkittävimpänä tekijänä on ollut Twitterin käytön yleistymisen. Myös pilvitallennuspalveluita vähintään viikoittain käyttävien määrä on kaksinkertaistunut vuodesta 2013 ollen nyt 21 %.

Käytetyimmät internetpalvelut nuorisotyössä:

1. Sähköposti
2. Organisaation omat verkkosivut
3. Facebook ja Facebook Messenger
4. WhatsApp
5. YouTube

Sosiaalisen median palveluista yleisimpiä ovat Facebookin ja Facebook Messengerin lisäksi WhatsApp, YouTube sekä Instagram. Facebook mainitaan avoimissa vastauksissa usein ja sitä käytetään tulosten perusteella paljon, mutta osa työntekijöistä selvästi tiedostaa sen, että nuoret ovat alkaneet siirtyä Facebookista muihin palveluihin. WhatsApp koetaan ennen kaikkea hyvänä yhteydenpidon välineenä.

“Uusien somekanavien löytäminen on helpottanut kommunikointia, esim. Whatsappilla saa tuttuihin nuoriin yhteyden helposti. Välillä mietityttää, miten paljon Facebookiin kannattaa panostaa, kun nuoret ovat kaikonneet sieltä.”

Facebook Messenger ja WhatsApp ovat aineiston perusteella suosituimmat pikaviestipalvelut nuorisotyöntekijöiden käytössä. Suurin osa (81 %) vastaajista ilmoittaa käyttävänsä Facebook Messengeriä nuorisotyössä ja peräti 40 % ilmoittaa käyttävänsä sitä päivittäin. WhatsAppia käyttää lähes kaksi kolmesta (63 %) vastaajasta ja reilu neljännes (27 %) kertoo käyttävänsä sitä päivittäin. YouTube-videopalvelua ilmoittaa käyttävänsä reilu kolme neljästä (77 %). Päivittäin YouTubea käyttäviä vastaajia tosin on edellä mainittuja palveluita päivittäin käyttäviin verrattuna huomattavasti vähemmän (7 %).

“Tällä hetkellä opettelen hyödyntämään Instagramia, koska omalla paikkakunnalla se on tällä hetkellä nuorten parissa suosituin palvelu.”

Vastaajista 60 % ilmoittaa käyttävänsä Instagramia ja 15 % kertoo käyttävänsä sitä päivittäin. Instagram soveltuu lähinnä kuvien ja videoiden jakamiseen ja sen käyttö onnistuu parhaiten mobiililaitteella. Instagramissa sisältö on julkisempaa verrattuna esimerkiksi WhatsAppiin, jonka kautta jaetun sisällön vastaanottajien määrä rajataan yleensä tarkemmin. Kyselyvastausten perusteella nimenomaan nuoret työntekijät ovat ottaneet Instagramin käyttöön nuorisotyössä, kun taas vanhemmat vastaajat käyttävät sitä melko vähän.

Näyttää siltä, että nuorisotyöntekijöiden käyttämistä sosiaalisen median palveluista yleisimmät viisi ovat juurikin ne, joita myös nuoret käyttävät eniten. Kuitenkaan aivan kaikkien nuorten suosimien sosiaalisen median palveluiden käyttö ei ole vielä yleistynyt kuntien nuorisotyöntekijöiden keskuudessa. Esimerkiksi Ask.fm-palvelun käyttö on työntekijöiden keskuudessa edelleen melko harvinaista, vaikka se on yksi suosituimmista 13–17-vuotiaiden nuorten käyttämistä sosiaalisen median palveluista. Vain 14 % työntekijöistä käyttää Ask.fm-palvelua vähintään kuukausittain. Avointen vastausten perusteella nuorisotyöntekijöillä on välillä vaikeuksia pysyä ajan tasalla siitä, mitkä sovellukset ovat kulloinkin nuorten keskuudessa suosituimpia, ja minkä sovellusten käyttöön työssä kannattaa panostaa.

”Nuoret löytävät jatkuvasti uusia sovelluksia. Työntekijänä on suuri haaste poimia oleelliset sovellukset ja mihin työaikansa käyttää.”

Tavoitteiden asettaminen internetin käytölle on melko harvinaista

Kyselyssä selvitettiin myös internetin käytön tavoitteellisuutta. Internetin käytölle asetettuihin tavoitteisiin ja niiden seurantaan liittyvät kysymykset muotoiltiin esimiesasemassa toimiville ja muille työntekijöille hieman eri tavoin. Esimiehenä toimivista (n=117) viidesosa (21 %) kertoo, että työyhteisössä on laadittu nuorisotyöhön internetin käyttöä koskeva strategia tai toimintasuunnitelma. Työntekijäasemassa olevista vastaajista 29 % ilmoittaa, että on kuluneen vuoden aikana laatinut tavoitteita internetin käytölle nuorisotyössä esimiehen tai työyhteisön kanssa. Toisaalta 43 % työntekijäasemassa olevista ilmoittaa kuitenkin saaneensa kuluneen vuoden aikana esimieheltä tai työnantajalta ohjeistusta internetin käytöstä nuorisotyössä.

“Tavoitteena on se, että koko nuorisopalveluiden henkilökunta käyttää internetiä ja sosiaalista mediaa edes perustasolla.”

Avoimista vastauksista käy ilmi, että asetettujen tavoitteiden sisältö vaihtelee melko paljon. Osalla toimijoista vaikuttaa olevan tavoitteena internetin käytön lisääminen nuorisotyössä ja internetin käyttöön liittyvän osaamisen kehittäminen, kun taas osalla tavoitteet liittyvät esimerkiksi tiettyjen sovellusten käyttöönottoon tai seurannan kehittämiseen.

Internetin käytölle asetettujen tavoitteiden toteutumisen seurannan keinot nuorisotyössä (%), n=915

	Kyllä	Ei	Ei osaa sanoa	Yht.
Työyhteisökeskustelut	46	37	16	100
Nuorille suunnatut kyselyt	42	41	17	100
Itse- ja vertaisarvioinnit	25	51	24	100
Organisaation asettamat tunnusluvut	24	47	28	100
Työntekijöille suunnatut kyselyt	24	58	18	100
Tilastointi	19	51	30	100
Vuorovaikutteiset arvioinnit nuorten kanssa	16	58	26	100
Organisaation ulkopuoliset asiantuntija-arviot	10	60	30	100

Tulosten perusteella yleisimpiä tavoitteiden seuraamisen keinoja ovat työyhteisökeskustelut (46 %) ja nuorille suunnatut palaute- ja tyytyväisyyskyselyt (42 %). Tavoitteiden toteutumista seurataan melko yleisesti myös organisaation asettamilla tunnusluvuilla, itse- ja vertaisarviointien avulla sekä työntekijöille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä. Noin viidesosa vastaajista tietää, että tavoitteiden toteutumista on seurattu tilastoinnin avulla. Kyselyssä tilastoinnilla viitattiin erilaisten verkkosivujen asiointiin ja kävijäseurantaan tarkoitettujen ohjelmien käyttöön. Vaikuttaa siltä, että tavat, joilla organisaatiossa seurataan internetin käytölle asetettujen tavoitteiden toteutumista, eivät kuitenkaan aina ole työntekijöiden tiedossa: monet kyselyyn vastanneista nuorisotyöntekijöistä eivät osanneet useiden keinojen osalta kertoa, käytetäänkö niitä heidän työpaikallaan apuna tavoitteiden seuraamisessa.

Nuoret vastaajat kokevat keskimäärin vanhempia useammin, ettei internetin nuorisotyölliselle käytölle ole asetettu riittävän selkeitä tavoitteita. Toisaalta nuoret vastaajat ovat osallistuneet internetin nuorisotyöllisen käytön tavoitteiden laatimiseen työnantajan kanssa vanhempia vastaajia enemmän. Vaikuttaa siis siltä, että tavoitteiden asettaminen on nuoremmille nuorisotyöntekijöille tärkeämpää vanhempiin kollegoihin verrattuna.

Internetin käyttöä hankaloittavat ja edistävät tekijät

Alle kymmenesosa (6 %) vastaajista ilmoittaa, että ei käytä internetiä nuorisotyössä. Heistä suurin osa (67 %) ilmoittaa yhdeksi keskeisimmäksi syyksi internetin käyttämättömyydelle sen, että tavoittaa nuoret muilla tavoin. Muita yleisimpiä syitä ovat, että netin käytöstä vastaa työyhteisössä joku muu (29 %), kokemus siitä, ettei internetin käyttö tuo työhön lisäarvoa (24 %) ja kokemus osaamisen riittämättömyydestä internetin käytön suhteen (22 %).

Internetiä käyttävistä työntekijöistä vähän reilu puolet (54 %) ilmoittaa työssään olevan tekijöitä, jotka vaikeuttavat internetin käyttöä nuorisotyössä. Yleisimmiksi internetin käyttöä vaikeuttaviksi tekijöiksi nousevat välineistön riittämättömyys (49 %), kokemus osaamisen riittämättömyydestä (48 %) ja työajan riittämättömyys (47 %). Moni työntekijä (32 %) kokee internetin käyttöä vaikeuttavana tekijänä myös riittävän selkeiden tavoitteiden puuttumisen.

Kyselyn avoimissa vastauksissa toistuvat yleisimmät internetin käyttöä vaikeuttaviksi koetut tekijät. Lisäksi vastauksissa nostetaan keskeisinä haasteina työyhteisössä vallitsevat negatiiviset asenteet internetin käyttöä kohtaan sekä organisaation heikko infrastruktuuri.

Työntekijöiden vastausten perusteella internetin käyttöä edistää nuorisotyössä parhaiten oma motivaatio. Tulosten mukaan yleisimmät internetin käyttöä edistävät tekijät ovat kokemus siitä, että internet on keskeinen osa nuorten elämää (91 %) sekä halu hyödyntää internetin mahdollisuuksia nuorisotyössä (68 %). Lisäksi vajaa kolmasosa (31 %) kokee, että mahdollisuus työn joustavaan organisointiin sekä riittävä välineistö ovat merkittävimpiä internetin nuorisotyöllistä käyttöä edistäviä tekijöitä. Muita yleisimpiä tekijöitä ovat esimiehen ja organisaation tarjoama tuki sekä mahdollisuus oman osaamisen päivittämiseen ja kehittämiseen.

Asenteet myönteisiä, osaamisessa koetaan parantamisen varaa

Internetin käyttöön nuorisotyössä suhtaudutaan myönteisesti. Vastaajista 92 % on sitä mieltä, että kunnallisen nuorisotyön tulee toimia netissä. Yli 80 % vastaajista on myös sitä mieltä, että internetiä pitäisi käyttää enemmän nuorisotyössä.

Kun nuorisotyöntekijät arvioivat omaa osaamistaan internetin nuorisotyöllisessä käytössä, on havaittavissa, että perinteiset nuorisotyön osa-alueet, kuten vuorovaikutus, ohjaus ja neuvonta, arvioitiin paremmiksi kuin tekniset osa-alueet. Nuorisotyöntekijät kokevat internetiin liittyvistä teemoista parhaana osaamisalueenaan mediakriittisyyden: noin kolme neljästä (75 %) vastaajasta arvioi sen vähintään hyväksi. Toisena vahvana osaamisalueena vastauksista nousee esiin sosiaaliseen mediaan liittyvä tietotaito, jonka arvioi hyväksi seitsemän kymmenestä vastaajasta. Mielenkiintoista on, että vaikka nuorisotyöntekijät kokevat hallitsevansa sosiaalisen median käytön hyvin, sosiaalisen median nuorisotyölliseen hyödyntämiseen liittyvä osaaminen koetaan heikompana: 55 % vastaajista arvioi osaamisensa tältä osin hyväksi tai erinomaiseksi.

Vastaajien arviot omasta tietotaidosta ja osaamisesta

Hyvä / erinomainen (yli 50 % vastaajista)	Tyydyttävä / heikko (yli 50 % vastaajista)
- Mediakriittisyys - Sosiaalinen media ja sosiaalisen median työkalujen hyödyntäminen nuorisotyössä - Vuorovaikutus ja kohtaaminen netissä - Nuorten ohjaus ja neuvonta - Ammattietiikka ja menetelmälliset erityispiirteet netissä - Verkkoturvallisuus	- Verkkokulttuurit - Verkkovaikuttaminen ja -aktivismi - Tekijänoikeudet - Mediasisältöjen tuottaminen - Mediakasvatus ja nuorten mediataitojen tukeminen - Nuorten omaehtoisen toiminnan ja ilmaisun tukeminen netissä - Mobiililaitteiden hyödyntäminen - Digitaaliset pelit ja pelien hyödyntäminen nuorisotyössä - Ohjelmointi - Tekniset tietotaidot

Heikoimpina osaamisalueina koetaan tietotekninen osaaminen sekä digitaalinen pelaaminen. Hyväksi tai erinomaiseksi osaamisensa kokee ohjelmoinnin suhteen vain 3 % vastaajista. Digitaalisten pelien nuorisotyölliseen hyödyntämiseen liittyvän osaamisen kokee hyväksi tai erinomaiseksi alle 15 % ja ylipäänsä digitaalista pelaamista ja verkkopelejä koskevan osaamisen 20 % vastaajista. Arviot mediasisältöjen tuottamiseen liittyvästä osaamisesta ovat keskimäärin melko heikkoja, sillä alle neljäsosa vastaajista kokee osaamisensa tältä osin hyväksi tai erinomaiseksi.

Toiminnallista osaamista halutaan kehittää

Vaikuttaa siltä, että nuorisotyöntekijät haluavat eniten kehittää osaamistaan mediasisältöihin liittyvien teemojen osalta. Yli 40 % vastaajista haluaisi kehittää osaamistaan erityisesti mediasisältöjen tuottamisessa ja vajaa kolmasosa (30 %) mediakasvatuksessa ja nuorten mediataitojen tukemisessa. Toinen suosittu teema osaamisen kehittämisen näkökulmasta on sosiaalisen median ja mobiililaitteiden nuorisotyöllinen hyödyntäminen: yli kolmasosa (37 %) vastaajista haluaa kehittää osaamistaan sosiaalisen median työkalujen nuorisotyöllisessä käytössä ja reilu neljäsosa (28 %) mobiililaitteiden hyödyntämisessä. Kaikkein vähiten työntekijöillä on kiinnostusta omien koodaustaitojen vahvistamiseen, sillä vain noin kymmenesosa työntekijöistä haluaa kehittää omaa osaamistaan erityisesti ohjelmoinnissa.

Viime vuosina tapahtunut teknologinen kehitys sekä mobiililaitteiden yleistyminen nuorisotyössä ovat todennäköisesti vaikuttaneet siihen, että mediasisältöjen tuottamiseen ja sosiaalisen median hyödyntämiseen liittyviä taitoja halutaan kehittää eniten. Halu kehittää osaamista näillä osa-alueilla saattaa myös olla osoitus kasvaneesta ymmärryksestä sen suhteen, kuinka tärkeää on osata tuottaa monenlaisia mediasisältöjä ja hyödyntää internetiä toiminnallisiin käyttötarkoituksiin nuorisotyössä. Vastaajien iän mukaan tarkasteltuna vaikuttaa siltä, että nuoremmat työntekijät haluaisivat kehittää osaamistaan esimerkiksi digitaalisen pelaamisen ja sisällöntuottamisen suhteen, kun taas vanhemmat vastaajat kokevat tarvetta kehittää mobiililaitteiden käyttöön, sosiaalisen median työkalujen hyödyntämiseen ja verkkovälitteiseen vuorovaikutukseen liittyvää osaamista.

“Toivoisin vielä tiiviimpää otetta ja että sitä opetettaisiin KAIKILLE tasapuolisesti ja näytettäisiin, että hei tää on ihan helppoa ja oikeasti mukavaa ja hyödyllistä.”

Vertailtaessa vastauksia kävi ilmi, että työnantajan tarjoamalla koulutuksella on yhteys parempiin arvioihin omasta tietotaidosta ja osaamisesta. Vajaa kolmannes (32 %) kaikista vastaajista kertoi osallistuneensa viimeisen vuoden aikana nuorten verkkomaailmaa tai internetin käyttöä käsittelevään koulutukseen. Kyselyn avointen vastausten perusteella koulutusta toivotaan paljon lisää.

4. Nuorisotyöntekijöiden kokemuksia digitaalisesta mediasta

Johdanto

Nuorisotyöntekijöiden fokusryhmähaastattelut toteutettiin neljässä kunnassa eri puolilla Suomea. Kooltaan kunnat edustavat keskikokoisia (10 000–100 000 asukasta) ja suuria (yli 100 000 asukasta) kuntia. Kukin ryhmä koostui eri-ikäisistä kunnan nuorisopalveluiden työntekijöistä. Haastatelluista noin 30 % oli miehiä ja 70 % naisia. Haastatteluihin osallistui kustakin kunnasta 5–10 työntekijää, jotka toimivat erilaisissa nuorisotyön toimintamuodoissa, kuten avoimessa nuorisotyössä, etsivässä nuorisotyössä sekä nuorten tieto- ja neuvontatyössä. Haastatteluiden kesto oli keskimäärin 1,5 tuntia, ja haastattelut nauhoitettiin.

Fokusryhmähaastatteluiden tavoitteena oli syventää kuntakyselyllä kerättyä tietoa sekä tuottaa laadullista tietoa määrällisen tiedon tueksi. Keskustelujen aluksi haastateltavien kanssa pohdittiin, mitä tarkoittaa digitaalinen media. Tämän jälkeen keskustelua käytiin nuorten digitaalisen median käytöstä sekä siitä, miten nuorisotyö voi eri tavoin tukea nuorten digitaalisen median käyttöä. Keskusteluilla pyrittiin myös selvittämään, millä tavoin työntekijät käyttävät digitaalista mediaa työssään, mitä lisäarvoa se on tuonut nuorisotyöhön, mitä tavoitteita käytölle on asetettu, ja millaisia haasteita ja mahdollisuuksia digitaalisen median hyödyntämiseen sisältyy. Lopuksi keskustelua käytiin haastateltavien kanssa siitä, millä tavoin digitaalisen median käyttö nuorisotyössä on muuttunut viime vuosina ja miltä digitaalisen median nuorisotyöllisen käytön tulevaisuus työntekijöiden mielestä näyttää.

Haastattelut olivat luonteeltaan hyvin erilaisia. Pääasiassa syynä tähän oli ryhmien väliset erot digitaalisen median käytössä. Osassa ryhmistä käytiin melko syvällistä keskustelua digitaalisen median käytöstä ja merkityksistä, kun taas osassa keskustelu jäi pinnalliselle tasolle. Jokaisessa ryhmässä oli kuitenkin työntekijöitä, jotka olivat innostuneita digitaalisen median käytöstä työssään, sekä toisaalta niitä, jotka mieluummin pitäytyisivät perinteisissä tavoissa tehdä nuorisotyötä. Raportissa on pyritty tuomaan molempia näkökulmia esiin.

Digitaalinen media – mitä se on?

Keskustelun aluksi haastateltavilta kysyttiin, mitä heidän mielestään on digitaalinen media. Vastaukset olivat vaihtelevia. Monen mielestä kaikki netissä oleva materiaali on digitaalista mediaa. Esimerkkinä tällaisista he mainitsivat nettilehdet, blogit, erilaiset oppimisalustat, keskustelufoorumit sekä muut netissä olevat palvelut. Yllättävää oli, että vain osassa ryhmistä tv ja radio nostettiin esiin esimerkkinä digitaalisesta mediasta. Eräs vastaaja luonnehti, että *“digitaalinen media liittyy aina jollain tapaa koneisiin”*. Keskusteluissa digitaaliseen mediaan liitettiin myös sen globaali ja maantieteelliset rajat rikkova luonne, kun fyysinen etäisyys ei ole enää esteenä kommunikoinnille ja viestien välittämiseksi.

Monilla haastateltavilla vaikutti olevan hankaluuksia hahmottaa sitä, mitä termillä *digitaalinen media* tarkoitetaan. He eivät suoralta kädeltä osanneet vastata, mitä kaikkea digitaalinen media on, tai he olivat ainakin epävarmoja siitä. Vaikutti siltä, että mitä enemmän työyhteisössä käytetään erilaisia digitaalisia medioita osana nuorisotyötä, sitä paremmin haastateltavat osasivat määritellä, mitä digitaalinen media ylipäätään on.

Haastattelujen aikana digitaalista mediaa koskeva keskustelu kääntyi jokaisessa ryhmässä sosiaaliseen mediaan. Haastateltavilta kysyttiin, mikä on viimeisin toiminto, johon he ovat käyttäneet digitaalista mediaa työssään. Kaikki haastateltavat kertoivat joko päivittäneensä sosiaalisen median kanavia tai olleensa yhteydessä nuoriin sosiaalisen median kautta. Keskustelujen aikana haastateltaville pyrittiin aktiivisesti korostamaan laajempaa digitaalisen median näkökulmaa, jotta keskustelu ei rajautuisi liiaksi sosiaaliseen mediaan ja sen nuorisotyölliseen käyttöön. Monella haastateltavalla vaikutti kuitenkin olevan vaikeuksia hahmottaa sitä, mitä muuta digitaalinen media on kuin sosiaalista mediaa.

Työntekijöiden kokemuksia nuorten digitaalisen median käytöstä

Haastatteluissa nousi esiin kokemus siitä, että nuoret ovat taitavia digitaalisen median käyttäjiä. Moni haastateltava antoi ymmärtää, että nuoret käyttävät digitaalista mediaa monipuolisesti, luovasti ja sujuvasti muun toiminnan ohella. Muutamassa ryhmässä työntekijät toivat ilmi, että nuorten digitaalisen median käyttöön liittyvää osaamista pitäisi nostaa nuorisotyön kentällä enemmän esiin. Lisäksi haastateltavien mielestä olisi tärkeää, että nuorisotyön ulkopuolellakin nähtäisiin, kuinka taitavia nuoret ovat digitaalisen median hyödyntämisessä.

Kaikissa ryhmissä tuli ilmi, että nuorisotalolla käyvät nuoret käyttävät digitaalista mediaa lähes koko ajan. Työntekijöiden kokemuksen mukaan erityisesti sosiaalisen median käyttö on nuorten keskuudessa aktiivista. Haastateltavat kertoivat, että lähes kaikilla nuorilla tuntuisi olevan oma älypuhelin, jonka käyttö myös kasvokkaisessa toiminnassa on aktiivista. Työntekijöiden mukaan nuoret katsovat usein yhdessä YouTube-videoita omilta ja toistensa puhelimilta. Myös ”perinteisempiä” digitaalisen median muotoja käytetään nuorisotaloilla: nuoret pelaavat PlayStationilla, katsovat televisiota ja kuuntelevat musiikkia. Nuorisotalolla musiikki ei tosin tule enää vain radiosta tai tietokoneelta, vaan yleensä jonkun nuoren puhelimesta. Eräs haastateltava huomautti, että nuorten omista puhelimista on myös paljon yhteistä hyötyä: nuorisotalon yhteiselle tietokoneelle ei tarvitse enää jonottaa, kun nettiin ja pelaamaan pääsee omalla mobiililaitteella.

Nuorten älypuhelimien jatkuva käyttö herätti osassa haastateltavista ihmetystä. Joitain työntekijöitä tuntui häiritsevän se, että nuoret viettävät nuorisotalolla aikaa keskittyen lähinnä omaan puhelimeen. Myös sitä ihmeteltiin, kuinka nuoret kommunikoivat toisilleen puhelimen ja pikaviestipalvelujen välityksellä, vaikka he ovat samaan aikaan fyysisesti samassa tilassa. Haastatteluissa nousi myös esiin työntekijöiden kokemus siitä, että nuoret ovat fyysisesti läsnä, mutta henkisesti muualla. Toisaalta yhdessä ryhmässä korostettiin sitä, että mobiililaitteen käyttö ei välttämättä kahlitse nuoren keskittymistä samalla tavoin kuin ”omaa” keskittymistä. Ainakin näennäisesti nuoret näyttäisivät pystyvän keskittymään yhtä aikaa sekä puhelimen näpräämiseen että ympärillä tapahtuviin asioihin.

Monessa haastattelussa kuitenkin nostettiin esiin, että nuorten mobiililaitteiden käyttö näyttäisi olevan sosiaalista toimintaa. Nuoret käyttävät omia puhelimiaan, mutta saattavat tehdä sitä ”yhdessä läjässä”. Välillä nuoret näyttävät myös ohjaajille esimerkiksi videoita ja kuvia puhelimitaan. Nuoret myös pelaavat yhdessä omilta puhelimitaan käsin. Työntekijöiden mielestä toiminta on mielenkiintoista: toisaalta ollaan fyysisesti samassa tilassa itsekseen, mutta samalla kuitenkin hyvin sosiaalisia.

Kaikissa haastateltavissa ryhmissä oli mukana työntekijöitä, joilla on omien sanojensa mukaan vaikeuksia pysyä tiuhaan vaihtuvien trendien perässä. Nuorten käyttämiä sosiaalisen median palveluja on niin paljon, että haastateltavat kertoivat kärryillä pysymisen olevan haastavaa. Suurin osa haastateltavista ilmoitti käyttävänsä suosituimpia sosiaalisen median palveluja työssään, mutta vain harvalla tuntui olevan selkeää kuvaa siitä, mitä mahdollisuuksia digitaalinen media ja internet voisivat tarjota nuorisotyöhön. Lisäksi nuorten nettikeskusteluissa käyttämä kieli näyttäytyy osalle haastateltavista vieraana tai jopa mahdottomana ymmärtää. Esimerkiksi nuorten teksteissä käyttämät lyhenteet ja niiden merkitykset eivät aina aukea työntekijöille.

"Vien nuoret mieluummin metään kuin sinne nettiin."

Vaikka suhtautuminen digitaalisen median käyttöön vaikutti haastateltavien keskuudessa pääosin myönteiseltä, oli joukossa myös muutamia, jotka eivät olleet lainkaan innostuneita käyttämään digitaalista mediaa työssään. Haluttomuutta perusteltiin sillä, että *"ei vaan kiinnosta"*, sekä muun muassa omalla iällä, osaamisen heikkoudella ja työajan riittämättömyydellä. Entisaikojä muisteltiin kaiholla ja mielekkäämpänä vaihtoehtona digitaalisen median käyttöön esitettiin muun muassa luontoa lähellä olevat toimintamuodot. Moni myös koki, että digitaalisen median käyttö esimerkiksi nuorisotalolla on pois kasvokkaisesta työstä. Suurin osa haastateltavista kuitenkin suhtautui digitaalisen median hyödyntämiseen myönteisesti ja jopa innostuneesti, eikä nähnyt suuria esteitä sille omassa työssään.

Haastatteluissa nostettiin esiin myös sitä, kuinka nuoret voivat opettaa digitaalisen median käyttöä ja jakaa omaa osaamistaan työntekijöille. Eräs haastateltava kertoi tilanteesta, jossa hän oli pyytänyt talolla käyvältä nuorelta apua mobiilisovelluksen asetusten muuttamisessa. Toinen haastateltava puolestaan oli kysynyt nuorelta, mitä jokin keskustelussa käytetty lyhenne tarkoittaa. Molemmat työntekijät kuvailivat, kuinka oma tietämättömyys oli tuntunut ensin oudolta ja jopa nololta, mutta kuinka nuoret olivat kuitenkin neuvoneet mielellään.

Nuorten netinkäytön riskit

Moni haastateltavista oli huolissaan nuorten digitaalisen median käytön määrästä ja sosiaalisen median vaaroista. Digitaalinen media ja internet ovat joidenkin haastateltavien mielestä tehneet ihmisten elämästä jopa liian helppoa. Syrjäytymisuhassa olevan nuoren voi olla helppo jäädä kotiinsa päiväkausiksi, kun esimerkiksi pankki- ja muiden juoksevien asioiden hoitaminen ei enää vaadi kotoa poistumista. Myös liiallinen pelaaminen koettiin uhkana. Jotkut haastateltavista uskovat, että nuoret saattavat helposti jäädä kotiin pelaamaan yksin tai kavereiden kanssa sen sijaan, että tulisivat nuorisotalolle tapaamaan muita nuoria. Toisaalta pelaamisen sosiaalista puolta ja pelitoiminnan etuja myös tunnistettiin. Yhdessä haastattelussa tuotiin esiin, että nuorisotalolla järjestettävä pelitoiminta voisi vetää puoleensa myös sellaisia nuoria, jotka eivät muuten talolla käy. Muina digitaalisen median vaaroina nostettiin esiin epämääräiset yhteydenotot sosiaalisessa mediassa sekä kuvien jakamiseen liittyvät riskit.

Kaikissa haastatteluissa keskusteltiin siitä, että nuorilla on internetin käytössä paljon petrattavaa muun muassa käytöstapojen ja kriittisyyden osalta. Haastatteluissa nousi esiin kokemus siitä, että nuoret eivät täysin ymmärrä, että kasvokkaisessa kohtaamisessa noudatettavat käytöstavat pätevät pitkälti myös verkossa. Törkeyksien huutelu voi satuttaa

ihan yhtä paljon, tapahtui se sitten kadulla tai verkossa. Nuoret ovat haastateltavien mukaan monesti melko höveleitä sen suhteen, mitä he jakavat yksityiselämästään netissä. Esimerkiksi puhelinnumeron julkinen jakaminen sosiaalisessa mediassa on erään haastateltavan mielestä älytöntä. Kun hän oli huomauttanut nuorelle asiasta, tämä myönsi, ettei ollut tullut ajatelleeksi koko asiaa. Haastateltavien mielestä nuorisotyöntekijöiden tehtävänä onkin toimia roolimallina nuorille sen suhteen, miten netissä voi ja kannattaa käyttäytyä.

Nuorten osallisuus

Kaikissa haastatteluissa nousi esiin se, että suomalaisessa nuorisotyössä korostetaan tällä hetkellä nuorten osallisuutta ja aktiivista toimijuutta. Toimintaa pyritään suunnittelemaan sellaiseksi, että nuorilla olisi mahdollisimman suuri rooli toiminnan järjestämisessä ja toteutuksessa. Nuorten roolia on pyritty monessa kunnassa vahvistamaan esimerkiksi siten, että nuoria on kannustettu tuottamaan sosiaalisen median kanavien kautta päivityksiä ja sisältöä toisille nuorille. Nuorille on muun muassa annettu käyttöön nuorisopalveluiden some-tunnukset sekä kannustettu heitä käyttämään omissa päivityksissään nuorisopalveluiden hashtageja. Yhdessä ryhmässä keskusteltiin kunnan digitaalisen pelitoiminnan kehittämisestä, jossa tarkoituksena on lähteä kouluttamaan ja aktivoimaan nuoria omaehtoisen toiminnan järjestämiseen. Useat työntekijät toivat ilmi, että ohjaajan roolina digitaalisen median käytössä tulisi nimenomaan olla toiminnan mahdollistaminen ja tukeminen kuin sen varsinainen järjestäminen.

Keskustelujen perusteella vaikuttaa siltä, nuoret hyödyntävät digitaalista mediaa omaehtoisesti ja kekseliäästi. Digitaalisen median käyttö on olennainen osa esimerkiksi nuorten hengailua ja yhdessäoloa nuorisotalolla. Selfieiden ja muiden kuvien ottaminen nuorisotaloilla on melko tuttu näky, samoin kuin YouTube-videoiden katsominen älypuhelimilta tai nuorisotalon tablettilta.

Haastateltavien mukaan digitaalista mediaa hyödynnetään usein myös muun toiminnan ohessa. Bänditoiminnan yhteydessä saatetaan esimerkiksi kuvata musavideoita tai taidetoiminnassa valokuvata teoksia, joko omalla puhelimella tai nuorisopalveluiden tarjoamalla laitteistolla. Työntekijöiden mukaan nuoret käyttävät kuvaamiseen useimmiten omia puhelimiaan. Tällaiselle muun toiminnan ohessa tapahtuvalle digitaalisen median käytölle vaikuttaisi haastattelujen perusteella olevan ominaista se, että vaikka toiminta on lähtöisin nuorista, on nuorisotyöllä merkittävä rooli tilojen ja välineistön, mutta samalla myös fyysisten kohtaamisten mahdollistajana.

Vaikuttaa siltä, että nuorisopalveluiden järjestämää, digitaalisen median käytön ympärille keskittyvää toimintaa on haastatteluissa kunnissa melko paljon. Ryhmissä nostettiin esiin, että digitaalista mediaa hyödynnetään usein erilaisissa ryhmämuotoisissa, paja-tyyppisissä toiminnoissa. Kaikissa kunnissa on esimerkiksi järjestetty tai järjestetään valokuvauskursseja sekä nuorten mediatoimitukseen liittyvää toimintaa, jossa nuoret pääsevät tutustumaan lehtikirjoittamiseen, bloggaamiseen, videointiin sekä radiolähetysten tekoon. Yhdessä haastattelussa työntekijät kertoivat digitaalisen musiikin tekemiseen keskittyvästä toiminnasta, nuorisotalojen DJ-toiminnasta, sekä nuorten animaatiopajasta. Eräissä kunnissa tarkoituksena on käynnistää digitaalisen pelaamisen ympärille ryhmämuotoista toimintaa. Vaikka nuorisotyössä järjestetään nuorille monenlaista pajatoimintaa digitaalisen median käytöstä, pohdittiin haastatteluissa, kuinka suuri tarve toiminnalle on jatkossa, kun

nuoret hyödyntävät digitaalista mediaa hyvin omaehtoisesti ja usein jopa taitavammin kuin nuorisotyöntekijät.

Kokemukset nuorten osallistamisesta sosiaalisen median päivittämiseen ja tapahtumista raportointiin ovat olleet onnistuneita. Nuorilla on myös tietoa sosiaalisesta mediasta ja sen mahdollisuuksista monesti enemmän kuin työntekijöillä, mistä johtuen nuorten ideoita ja ehdotuksia kuunnellaan tarkasti. Eräässä kunnassa esimerkiksi otettiin Instagram-tili käyttöön nimenomaan nuorten aloitteesta.

Tavoitteet ja lisäarvo

Työntekijöiden kanssa keskusteltiin siitä, mitä varten digitaalista mediaa on hyvä käyttää nuorisotyössä, mitä tavoitteita sen käytöllä voi olla ja mitä lisäarvoa se tuo nuorisotyöhön. Kaikissa haastatelluissa ryhmissä tiedostettiin se, että nuoret ovat verkossa, ja että se on heille ”luontainen” ja arkinen ympäristö. Siksi työntekijät totesivat myös kokevansa velvollisuudekseen käyttää digitaalista ja sosiaalista mediaa työssä edes jossain määrin.

Haastateltavien mielestä digitaalisen median käyttö tarjoaa nuorelle uusia kokemuksia ja samalla uuden oppimisen mahdollisuuksia sekä tilaisuuksia onnistumisen tunteen syntymiselle. Onnistumisen kokemukset sekä onnistumisilla ansaitut kehu puolestaan kohentavat nuorten itsetuntoa. Lisäksi digitaalinen media voi toimia oivallisena välineenä ryhmäyttämisessä ja sosiaalisten taitojen kehittämisessä. Erityisesti näistä syistä haastateltavat kokevat digitaalisen median käytön nuorisotyössä hyvänä asiana.

Sosiaalisen median käytön mukanaan tuomiksi eduiksi nostettiin tiedon jakamisen nopeus ja nuorten helppo tavoitettavuus. Sosiaalisessa mediassa on helppo seurata nuorten kuulumisia ja esimerkiksi ”tykätä” nuorten julkaisuista. Netissä aloitettu yhteydenpito saattaa auttaa alkuun kasvokkaisessa keskustelussa. Haastateltavat liittävät sosiaalisen median käyttöön nuorisotyössä myös tietynlaisen huolenpidon. Jos jonkun nuoren käyttäytyminen sosiaalisessa mediassa alkaa vaikuttaa omituiselta tai muuttuu radikaalisti, voi olla syytä ottaa nuoreen yhteyttä tai tarvittaessa delegoida yhteydenotto muille tahoille, kuten sosiaalityöntekijälle tai nettipoliisille. Työntekijät korostivat, että tarkoituksena sosiaalisessa mediassa ei kuitenkaan ole kytätä nuorten tekemisiä, vaan pysyä perässä sen suhteen, mitä nuorille kuuluu ja onko heillä kaikki hyvin.

Haastatteluissa tuli esiin paljon niin sanottua pitäisi-puhetta. Tarve digitaalisen median käytölle tunnistetaan, mutta työajan riittämättömyys, välineistön heikkous sekä epävarmuus omasta osaamisesta hankaloittavat digitaalisen median hyödyntämistä. Muutama haastateltavista myös myönsi, ettei haluaisi käyttää sosiaalista mediaa työssään yhtään nykyistä enempää, koska kokee kasvokkaisen kohtaamisen tärkeämpänä, tai koska ei halua käyttää aikaa ja energiaa digitaaliseen mediaan liittyvien asioiden opetteluun.

Haastateltavien puheesta oli kuultavissa toiveita ja tavoitteita oman nuorisotyöllisen digitaalisen median käytön suhteen. Moni oli kiinnostunut digitaalisesta pelaamisesta ja haluaisi perehtyä siihen paremmin. Toisaalta digitaalinen pelaaminen vaikutti olevan suurimmalle osalle haastateltavista digitaalisen median osa-alueena melko outo, eikä tarve pelitoiminnan tuntemiselle omassa työssä noussut haastatteluissa esiin yhtä vahvana kuin tarve esimerkiksi erilaisten sosiaalisen median kanavien hyödyntämiselle. Vaikuttaa siltä, että työntekijät näkevät digitaalisen pelaamisen enemmänkin eräänlaisena nuorisotyön

erityistoimintamuotona, jota kaikkien ei tarvitse hallita, vaan jonka toteuttaminen voidaan jättää erityisesti siitä kiinnostuneiden työntekijöiden vastuulle.

Haasteet, korjausehdotukset ja toiveet

Puutteet välineistössä ja osaamisessa nousivat haastatteluissa esiin keskeisinä haasteina digitaalisen median nuorisotyöllisen käytön suhteen. Tämä tukee tilastollisesta aineistosta saatuja tuloksia. Kritiikki välineistön ja koulutuksen osalta kohdistuu esimiestasoon. Joillakin haastateltavista on sellainen kokemus, että esimiehet vain *“istuvat budjettipaperin päällä”* ilman käsitystä siitä, mitä nuorisotyö tänä päivänä on, mitä nuorille kuuluu tai mitä toimintaa kannattaisi järjestää.

Työntekijöiden työkäytössä on enenevässä määrin älypuhelimia ja tabletteja. Osa haastateltavista kuitenkin harmitteli sitä, että heille hankitut älypuhelimet ovat malliltaan sellaisia, joissa sovellusten kaikki ominaisuudet eivät toimi kunnolla. Lisäksi verkkoyhteydet ovat paikoin heikot. Eräs haastateltava kertoi, että yritys osallistua verkon yli pelattavaan turnaukseen oli kaatunut siihen, etteivät verkkoyhteydet riittäneet. Työntekijät toivoisivat, että laitehankintoja tehtäessä konsultoitaisiin työntekijöitä eli heitä, jotka laitteita käyttävät, jotta hankinnat vastaisivat tarvetta paremmin.

“Jos kerran leikkiin lähdetään, pitäisi se tehdä kunnolla.”

Haasteena koetaan myös se, kuinka ennustaa investointien kannattavuus. Monilla nuorisopalveluilla on esimerkiksi kameroita ja videokameroita käytössä, mutta niiden käyttö on todellisuudessa melko vähäistä. Nuoret kuvaavat mieluiten omilla puhelimilla, joiden kamerat ovat tarkoitukseen vähintään riittäviä, ja joissa saattaa olla valmiina kuvien ja videoiden muokkaamiseen tarkoitettuja ominaisuuksia. Toisaalta, kuvien ja videoiden jatkokäsittelyä varten olisi hyvä olla myös kunnollisia laitteistoja ja ohjelmia, jotta toiminnasta voitaisiin pitkällä tähtäimellä tehdä tavoitteellisempaa. Työntekijät toivat esiin, että netissä on myös tarjolla ilmaisia ohjelmia materiaalin editointia varten, joita osa nuorista käyttääkin omatoimisesti.

Keskusteluissa ilmeni, ettei työaika tunnu riittävän digitaalisen median käyttämiseen työssä. Moni haastateltavista on sitä mieltä, että esimerkiksi somettamiseen pitäisi varata erikseen työaika, jotta se ei veisi aikaa muilta työtehtäviltä. Monen mielestä on tärkeämpää keskittyä täysillä kasvokkaiseen vuorovaikutustilanteeseen nuorisotalolla sen sijaan, että yrittäisi päivittää sosiaalista mediaa *“siinä samalla”*.

Osa työntekijöistä kokee, että sosiaalisen median päivittäminen työssä on varsin vapaata, kun taas joidenkin mielestä omassa työyhteisössä on melko tiukkoja rajoituksia sille, mitä saa julkaista ja mitä ei. Niin ikään, osa haastateltavista kaipaasi tarkempaa ohjeistusta sen suhteen, minkälaista sisältöä milläkin sosiaalisen median kanavalla jaetaan ja kuinka usein, kun taas osa toivoisi rentoutta sosiaalisen median käyttöön työyhteisössä. Toisaalta myös jälkimmäistä mieltä olevat kokevat, että ohjeistukset voivat tukea työtä, kun työtä ohjataan koordinoitusti eikä työntekijän tarvitse käyttää työaika linjavetojen tekemiseen. Jotkut haastateltavista ilmaisivat, että maalaisjärjellä pärjää pitkälle. Vaikuttaa siltä, että haastatteluun osallistuneissa kunnissa ohjeistukset ja tavat päivittää sosiaalista mediaa vaihtelevat paljon.

Kouluttautumisen suhteen tilanne vaikuttaa olevan haastattelujen perusteella vaihteleva. Toisaalta haastateltavat kertoivat koulutusta olevan tarjolla *”niin paljon kuin vain ilkee pyytää”*, kun taas toisaalta esimiehen asettamat kriteerit koulutukseen osallistumiselle (mm. ilmainen, lähellä, korkeintaan päivän kestävä) ovat tiukat. Esimiehiä kritisoitiin siitä, että he eivät näe riittävän hyvin, millainen tarve työntekijöillä on jatkuvalle kouluttautumiselle digitaalista mediaa koskevista aiheista. Suurin osa haastateltavista kuitenkin myönsi, että osaamisen päivittämisessä ja kehittämisessä kyse on lähinnä omasta aktiivisuudesta, mielenkiinnosta ja viitseliäisyydestä. Koulutukseen pakottaminen ei tule haastateltavien mielestä kyseeseen, vaan mielenkiinto täytyy lähteä työntekijästä itsestään. Ratkaisuna työntekijät näkevät sen, että aiheesta kiinnostuneille olisi tarjolla koulutusta, mutta että kukaan ei ole velvoitettu osallistumaan koulutukseen vasten tahtoaan. Yhdessä haastattelussa nostettiin esiin, että koulutusten lisäksi työntekijät kaipaavat myös yksilöllisempää ohjausta ja tukea digitaalisen median käytössä.

Parissa ryhmässä puhuttiin siitä, kuinka omien ja nuorten kiinnostusten kohteiden erilaisuus aiheuttaa välillä haasteita digitaalisen median käytön suhteen. Esimerkiksi nuorten tekemiä YouTube-videoita *”pitäisi”* seurata enemmän, mutta *”kun ei kiinnosta yhtään”*. Videot saattavat olla työntekijöiden mielestä aivan hölmöjä tai pitkästyttäviä, ja siksi niitä ei jaksaisi katsoa. Samaan aikaan työntekijät kuitenkin korostivat, että nuorten tekemisistä kuuluu olla kiinnostunut, ja erityisesti omalla talolla käyvien nuorten tekemisten seuraaminen nähdään tärkeänä. Muutama haastateltava myönsi suoraan, ettei digitaalinen media kiinnosta heitä, ja että he ovat käyttämättä sosiaalista mediaa työssään niin kauan kunnes on pakko.

Toisaalta taas iso osa haastateltavista koki digitaalisen median käytön nuorisotyössä kiinnostavana, erityisesti sosiaalisen median osalta, mutta koki trendien perässä pysymisen hankalana. Lähes kaikki haastateltavat kokivat enemmän tai vähemmän, etteivät pysy nuorten perässä digitaaliseen mediaan liittyvien *”uusien juttujen”* suhteen. Moni toivoikin, että olisi *”jokin paikka”*, johon kansallisesti koottaisiin tietoa erilaisista sosiaalisista medioista ja tavoista käyttää digitaalista mediaa nuorisotyössä. Työntekijät kaipaavat tietoa ajankohtaisista trendeistä, sekä käytännön esimerkkejä siitä, miten muualla hyödynnetään digitaalista mediaa.

Haastateltavilta kysyttiin, miten esiin nostetut haasteet voitaisiin ratkaista. Vastaukset olivat ympäripyöreitä, eikä käytännön toimitahtoduksia osattu juurikaan antaa. Suurin osa haastateltavista kertoi uskovansa, että *”asiat lokahtavat omille paikoilleen ajan kanssa”* ja että aika näyttää, millaiseksi digitaalisen median käyttö nuorisotyössä muovautuu. Moni niistä haastateltavista, jotka vaikuttivat keskustelujen aikana muutosvastaisilta, myönsi suhtautuneensa kielteisesti teknologian käyttöön jo silloin, kun tietokoneiden käyttö työpaikoilla alkoi yleistyä. Asenteiden muuttuminen myönteisemmiksi vaikuttaa olevan haastateltavien mielestä avain siihen, että digitaalista mediaa hyödyntävät toimintatavat yleistyvät ja monipuolistuvat nuorisotyössä.

Tulevaisuudennäkymistä puhuttaessa keskustelu oli kaksijakoista. Osa haastateltavista näki digitaalisen kehityksen myönteisenä ja työntekoa helpottavana asiana, toiset taas kokivat sen huolestuttavana. Huolta aiheutti ajatus siitä, että kaikki tapahtuisi tulevaisuudessa koneiden välityksellä. Toisaalta taas virtuaalisista nuorisotiloista keskusteltiin myös innostuneeseen sävyyn. Digitaalisen median tarjoamat mahdollisuudet nähtiin myönteisinä erityisesti alueilla, joissa etäisyydet ovat pitkiä ja nuorten käyminen nuorisotalolla haastavaa.

5. Case-esimerkkejä

Case 1. Digitaalisen median hyödyntäminen nuorten tapahtumatuotannossa

Hyvinkään kaupungin nuorisopalvelut tarjoaa kaupungin nuorille maksuttomia ja tasavertaisia harrastusmahdollisuuksia. Osana nuorisopalvelujen toimintaa kaupunki on järjestänyt vuodesta 2012 lähtien anime- ja pelikulttuuria yhdistävän HypeCon-tapahtuman. Tapahtuman sisältö ja luonne tulevat kävijöiltä itseltään: suunnittelu tehdään sosiaalista mediaa hyödyntäen, ja suunnitteluun voi osallistua kaikki halukkaat ikään tai asuinpaikkaan katsomatta. Avoimen suunnitteluporukan lisäksi on muodostunut tiiviimpi conitea-työryhmä, joka vastaa tapahtuman yksityiskohtaisemmasta suunnittelusta. Hyvinkään nuorisopalvelut osallistuu tapahtuman järjestämiseen, mikä on mahdollistanut tapahtuman pitämisen maksuttomana ja ikärajattomana.

HypeCon-toiminnan tavoitteena on tarjota siinä mukana oleville nuorille mahdollisuus osallistua heitä kiinnostavan tapahtuman suunnitteluun, toteuttamiseen ja järjestämiseen sen kaikissa vaiheissa erityisesti sosiaalisen median välineitä apuna käyttäen. Toiminnan kautta pystytään tarjoamaan erilaiset kiinnostukset, taidot sekä sitoutumistasot omaaville nuorille juuri heille sopivia osallistumistapoja yhteisen päämäärän eli tapahtuman saavuttamiseksi. Nuorisotyön näkökulmasta toiminnan kautta pystytään nuoria kohtaamaan sähköisten välineiden avulla yhden päivän kestävän varsinaisen tapahtuman lisäksi koko vuoden jatkuvassa prosessissa. Nuorille myös tarjotaan mahdollisuuksia kehittää omia digitaalisia taitoja itse tapahtumassa, kun he pääsevät tuottamaan itsenäisesti tapahtuman verkkolähetystä.

HypeCon järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 2012. Tähän asti tapahtuma on kohdistunut sisällöiltään erityisesti nuorten marginaalisiin harrastuksiin. Ensimmäisinä vuosina sisältö on ollut vahvasti animeen, mangaan ja erilaisiin peleihin liittyvää, ja tapahtuma onkin koonnut yhteen näiden aiheiden harrastajia eri puolilta Suomea. Alun perin pieneksi kerhojen päättäjäistapahtumaksi ideoitu päivä laajeni jo ensimmäisenä vuonna erityisesti sosiaalista mediaa hyödyntäneen tapahtumatuotannon kautta yhdeksi merkittävimmistä alueen nuorisotapahtumista. Vuonna 2015 tapahtumaan osallistui kaikkiaan noin 1500 nuorta, minkä lisäksi Twitch-palvelun kautta lähetettyä suoratoistolähetystä seurasi satoja katsojia.

Toiminnassa käytetään apuna jo olemassa olevia nuorten ryhmiä, joiden avulla on käynnistetty toiminnan yhteinen suunnittelu sosiaalisessa mediassa. Koska kohderyhmän nuoret ovat aktiivisesti Facebookissa, on suunnittelualustana toiminut Facebookiin luotu ryhmäsivu. Sivulla luoduissa erillisissä viestiketjuissa voidaan tapahtumaa suunnitella erilaisiin teemoihin liittyen: omia ketjuja on ollut esimerkiksi anime- ja mangaohjelmalle, puheohjelmalle, miniatyyripeleille ja julisteen suunnittelulle. Viestiketjuissa nouseviin ideoihin on tartuttu aktiivisesti työntekijöiden toimesta, pyrkien konkretisoimaan niihin liittyviä työtehtäviä ja jakamaan niitä osallistujien toteutettaviksi pienempinä osina. Esimerkiksi mainosvideota varten voidaan erikseen jakaa tehtäviksi taustamusiikin valinta tai teko, graafinen toteutus ja varsinainen käsikirjoitus, joihin kaikkiin voi halutessaan osallistua useampi nuori.

Työntekijöiden roolina on toimia tilanteen seuraajina ja puuttua nuorten keskinäiseen suunnitteluun vain tarvittaessa, sekä huolehtia asioista, joiden hoitaminen nuorten kautta olisi liian monimutkaista. Tällaisia asioita voivat olla esimerkiksi tilojen sopimuksista huolehtiminen tai muut kaupungin sisäiset lupa-asiat. Työntekijät myös käynnistävät tiettyjen asioiden hoitamisen niiden ollessa ajankohtaisia; esimerkiksi julisteiden suunnittelulle luodaan tietty deadline, johon mennessä niiden tulisi olla valmiina.

HypeCon-tapahtumat on toteutettu erittäin pienellä budjetilla ja varsinaisia kuluja on tullut vain julisteiden ja paitojen painatuksesta sekä palkintojen hankkimisesta erilaisiin turnauksiin ja kilpailuihin. Tilojen osalta on käytetty kaupungin omia tiloja, joiden käytöstä ja kustannuksista on erikseen neuvoteltu kaupungin organisaatiossa. Tekniikkaa tai sisältöjä ei työntekijöiden tarvitse merkittävästi tuntea, sillä oleellisinta työtavassa on nuorten osallistaminen heidän vahvuuksiensa mukaan. Näin nuoret pystyvät toimimaan esimerkiksi verkkosivujen päivittämisen tai videokuvauksen osalta asiantuntijoina.

Toimintaa arvioidaan siihen osallistuvien työntekijöiden toimesta jatkuvasti koko vuoden kestävässä prosessin ajan. Toimintatavan kautta pystytään tuomaan hyvin esiin sekä nuorten ryhmien että yksittäisten nuorten näkökulma, kun prosessin aikana varsinainen toteutus elää jatkuvasti nuorten toiveiden mukaan. HypeCon-tapahtumassa nuorilta kerätään palautekyselyillä heidän kokemuksiaan toiminnasta, sen sisällöistä, järjestelyistä ja tiloista. Saatuja tuloksia käytetään apuna seuraavan vuoden toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa.

Nuorten kokemuksia HypeCon-toiminnasta

Osana HypeCon-toiminnan kuvausta haastattelimme viittä toiminnassa aktiivisesti mukana olevaa nuorta. Nuoret ovat iältään 19–28-vuotiaita. Kaikki haastateltavat ovat harrastaneet japanilaista populaarikulttuuria jo ennen HypeCon-toimintaan osallistumista, osa jo pitkän aikaa. Nuoret löysivät mukaan toimintaan kaverin tai muun tutun kautta.

Nuorten mukaan idea ensimmäisestä HypeCon-tapahtumasta oli alun perin vitsi, mutta ideaa lähdettiin viemään nopeasti eteenpäin. Vaikka ensimmäinen tapahtuma suunniteltiin ja järjestettiin pikaisella aikataululla, houkutteli se silti paikalle yllättävän suuren yleisön. Osallistujien määrä on kasvanut vuosi vuodelta, mikä on nuorten mielestä kivaa. Heistä on hienoa olla tekemässä tapahtumaa, joka painii samassa luokassa muiden suurten suomalaisten con-tapahtumien kanssa.

Aktiivisimpien osallistujien (conitea) kesken järjestetään kasvokkaisia tapaamisia pitkin vuotta pari kertaa kuukaudessa ja tapahtuma-ajankohdan lähestyessä hieman useammin. Nuorten mielestä olisi mukavaa, jos toiminta olisi säännöllisempää. Kaikille sopivien tapaamisajankohtien löytäminen on kuitenkin haastavaa ja lisäksi mukana olevan nuoriso-ohjaajan muut työt rajoittavat mahdollisuuksia järjestää säännöllisiä tapaamisia.

Facebookia käytetään toiminnassa paljon ja se on nuorten mukaan hyvä apuväline tapahtuman suunnittelussa. Siellä voi heitellä ideoita ja sen avulla pyritään pitämään huoli siitä, että kukin järjestämiseen osallistuvista nuorista hoitaa tehtävänsä sovitusti. Toisaalta kasvotusten sovitusta asioista pidetään nuorten kokemuksen mukaan paremmin kiinni verrattuna Facebookin keskusteluissa sovittuihin. Jokaisella tapahtuman järjestämiseen

osallistuvalla on oma vastuualueensa, mutta käytännössä kaikki tekevät vähän kaikkea, koska varsinaisia järjestäjiä on vähän.

Nuoriso-ohjaajan rooli toiminnan koordinoijana on nuorten mielestä erittäin tärkeä. Ohjaaja toimii tapahtuman pääjärjestäjänä. Hän järjestää suunnittelukokoukset, pitää kirjaa nuorten vastuualueista ja opastaa käytännön järjestelyissä. Nuoret kuvailevat, että ohjaaja on *“tapahtuman äiti, mutta myöskin meidän äiti”*, joka *“tukee kaikilla mahdollisilla tavoilla”*.

Parasta toiminnassa on nuorten mielestä se, että saa olla osana niin isoa juttua: *“Se fiilis kun näkee, kuinka sinne ryntää ne 1500 kävijää”*. Positiivisen palautteen runsaus on myös lämmittänyt nuorten mieltä. Halu tehdä jotain hyödyllistä mutta samalla kivaa, sekä halu nähdä kuinka tapahtuma kehittyy vuosi vuodelta, ovat syitä sille, miksi nuoret ovat edelleen mukana toiminnassa. He eivät kaipaakaan muita aktiviteetteja osaksi toimintaa; tapahtuma ja sen järjestäminen ovat toiminnan ydin. Nuoret kokevat toiminnan tarjonneen heille uusia ja opettavia kokemuksia sekä onnistumisen elämyksiä.

Haasteeksi toiminnassa on nuorten mukaan osoittautunut se, että yhteistä aikaa tapaamisille on vaikeaa löytää. Tylsää on ollut, jos joku ei olekaan hoitanut hänelle yhdessä osoitettuja tehtäviä. Nuoret kokevat, että toiminnassa suurin tarve on saada mukaan lisää nuoria vastaamaan tapahtuman järjestelyistä.

Case 2. Nuorisotalon peliryhmä

Merirasti on nuorisotalo, joka sijaitsee Itä-Helsingissä Vuosaaren kaupunginosassa. Nuorisotalolla järjestetään monenlaista digitaalista mediaa hyödyntävää toimintaa, kuten digitaalista pelaamista. Nuorisotalolla on kokoontunut kevästä 2013 alkaen 13–19-vuotiaiden poikien ryhmä, jonka jäsenet ovat kiinnostuneet digitaalisesta pelaamisesta ja pelitapahtumien järjestämisestä.

Ryhmä kokoontuu viikoittain ja toiminnassa on tällä hetkellä mukana seitsemän nuorta. Ryhmän toiminta on keskittynyt tähän asti League of Legends -pelin ympärille. Toiminnan tavoitteena on uusien ystävyssuhteiden luominen, peliharrastuksen syventäminen, yhdessä uuden oppiminen League of Legends -pelistä sekä pelitapahtumien järjestäminen. Toiminta on ohjattua ja jokaiselle tapaamiskerralle on suunniteltu oma ohjelma. Viikoittaisten tapaamisten lisäksi ryhmän jäsenet käyvät keskustelua Facebookissa, ja ryhmäläiset järjestävät ja osallistuvat erilaisiin pelitapahtumiin ja laneihin. Ryhmä on järjestänyt nuorisotalolla kolme lan-tapahtumaa eli lania. Lanit ovat verkkopelitapahtumia, joissa yhteen tilaan kokoontuu ihmisiä pelaamaan ja harrastamaan digitaalista kulttuuria omien tietokoneiden kanssa. Tapahtumassa koneet ovat liitettyinä toisiinsa lähiverkon avulla. Lanit voivat kestää päivästä useaan vuorokauteen. Ryhmä on myös kerännyt talkootöillä rahaa ja osallistunut kahdesti Assembly-pelitapahtumaan, joka on Suomen suurin lan-tapahtuma.

Yksi ryhmän jäsenistä on päässyt pelaamaan Good Game Squad -nimiseen esports-organisaatioon saatuaan innostuksen League of Legends -peliin ryhmän kautta. Good Game Squad on nuorisotyöllinen elektronisen urheilun organisaatio, joka tarjoaa nuorille kilpapeliharrastajille mahdollisuuden ottaa ensimmäisiä askeleita elektronisen urheilun parissa ammattitaitoisten valmentajien ja organisaation tuella.

Ryhmän toiminnan kannalta on ollut keskeistä, että työntekijä on saanut käyttää työaikaan toiminnan järjestämiseen. Toiminnan järjestäminen on vaatinut ohjaajalta tiivistä läsnäoloa ja vastuunottoa ryhmän toiminnasta. Toiminnan haasteena on ollut sopivan ajankohdan löytäminen ryhmän tapaamisille, koska nuoritalon pelihuone on tiiviissä käytössä ja nuorilla on monia muitakin harrastuksia. Onnistumisen kannalta tärkeää on ollut myös nuorten oma aktiivisuus. Ryhmän toiminnassa on opittu, että nuoret lähtevät aktiivisesti pelitapahtumien tuottamiseen, kun heille tarjotaan tukea, kannustusta ja onnistumisen kokemuksia.

Ryhmän toiminnan kautta on luotu nuorisotyöllinen toimintamalli, jossa digitaalinen pelaaminen tarjoaa nuorille hyvä väylän muun muassa yhteisöllisyyteen, yhdessä oppimiseen ja tapahtumien järjestämiseen sekä mahdollisuuden tutustua lähemmin digitaaliseen kilpapelamiseen. Toiminnan kautta ryhmä on muodostunut tiiviiksi ystäväpiiriksi ja nuoret pelaavat yhdessä myös tapaamisten ulkopuolella lähes päivittäin. Myös henkilökunta osallistuu pelisessioihin työajalla ja jopa sen ulkopuolella.

Nuorten kokemuksia peliryhmästä

Haastattelimme raporttia varten kuutta 17–18-vuotiasta poikaa, jotka ovat mukana Merirastin peliryhmässä. Kaikilla nuorilla on monikulttuurinen tausta. Osa nuorista on tuntenut toisensa koulusta tai naapurustosta jo entuudestaan. Kaikki nuoret olivat myös käyneet Merirastin nuorisotalolla ennen peliryhmän käynnistymistä. Suurin osa nuorista on pelannut paljon jo ennen ryhmään liittymistä, mutta lähinnä yksin kotona.

Nuorten mukaan peliryhmän perustaminen League of Legends -pelin ympärille oli ryhmän ohjaajan idea. Toiminnan alussa nuoret päättivät ohjaajan kanssa, että ryhmä tapaa kerran viikossa. Tapaamisissa pelattava League of Legends -peli edellyttää pelaajilta yhteistyötä ja keskinäistä kommunikointia. Ryhmän kesken voidaan muodostaa harjoitusmielessä useita tiimejä, jotka pelaavat vastakkain. Yhtenä tiiminä ryhmä pelaa muita, yleensä tuntemattomia, tiimejä vastaan verkon yli. Pyrkimyksenä on voittaa mahdollisimman monta peliä ja kivuta näin tilastoissa mahdollisimman korkealle.

Etenkin ryhmän toiminnan alkuvaiheessa tiimipelaaminen vaati harjoittelua. Koska kaikki ryhmäläiset olivat pelanneet aiemmin lähinnä yksin, ei tiimipelaaminen ollut aluksi aivan helppoa: *“Se on niin erilaista pelata tota pelii yksin tai sitten viiden tyyppin kesken, jotka juttelee keskenään, kertoo mitä ne tekee millonkin. Niitä juttuja me harjoteltiin, et pelataan niinku oikeesti tiiminä.”*

Nuoret käyvät nuorisotalolla pelaamassa välillä myös silloin, kun nuorisotalo ei ole auki. Ryhmän täysi-ikäisille on annettu haltuun avaimet, ja ohjaajan luvalla ryhmäläiset saavat mennä keskenään nuorisotalolle pelaamaan. Pelaaminen onkin nuorten mukaan porukan yhdessä olemisen ydin. Pelaamisen lomassa nuoret juttelevat paitsi käynnissä olevasta pelistä, myös paljon muista asioista.

Pelaamisen lisäksi nuoret käyvät yhdessä peliaiheisissa tapahtumissa ja järjestävät laneja nuorisotalolla. Oman tapahtuman järjestäminen on hauskaa ja se, että itse tapahtumia käyneenä saa kerrankin olla *“sillä toisella puolella”*, tuntuu nuorista hienolta. Erityisesti nuorista on mahtavaa, että tapahtuman järjestämisessä saa päättää itse oikeastaan kaikesta. Kokeneemmat lan-järjestäjät ottavat suuremman vastuun järjestelyistä ja muut hoitavat vähän pienempiä tehtäviä. Kukin saa vaikuttaa siihen, mitä tekee, mutta jonkin

verran tehtäviä myös arvotaan. Järjestäminen ei ole ollut nuorten mielestä liian vaikeaa. Nuoriso-ohjaajat ovat auttaneet järjestelyissä tarvittaessa.

Peliryhmän kesken käytetään paljon sosiaalista mediaa. Nuoret keskusteleivat Facebookissa ja myös ohjaaja osallistuu keskusteluihin. Suurin osa keskusteluista on nuorten mukaan *“turhanpäiväistä spämmäilyä”*, mutta nuorten puheesta oli tulkittavissa, että keskusteluilla on tärkeä ryhmän yhteishenkeä ja yhteisöllisyyttä vahvistava merkitys. Muunlaista digitaalisen tai sosiaalisen median käyttöä nuoret eivät toimintaan kaipaa. Myöskään tarvetta toiminnan mainostamiselle (esim. bloggaamalla toiminnasta) ei ole, sillä nuorten mielestä ryhmään ei tarvita uusia jäseniä. Nuoret kokevat, että ryhmä on heidän *“oma kerhonsa”*.

Ohjaajan rooli on nuorten mielestä tärkeä. Ohjaaja pelaa nuorten mukana ja keksii nuorille sellaisia uusia haasteita pelin sisälle, jotka nuorille itselleen eivät tulisi mieleen. Ohjaaja on hyvin tiiviisti osa ryhmää. Erään nuoren sanoin: *“Se on vähän niinku meidän isä”*. Nuoret arvelevat, että jos ryhmän ohjaaja vaihtuisi, ei ryhmä olisi enää samanlainen. Ohjaaja osallistuu nuorten kanssa kaikkeen ryhmän toimintaan, mikä on selvästi luonut ohjaajan ja nuorten välille tiiviin siteen.

Moni nuorista kertoi oppineensa sosiaalisia taitoja pelaamisen yhteydessä. Yksi nuorista kertoi, kuinka hän aluksi hermostui helposti muiden tiimin pelaajien virheistä ja nalkutti heille niistä. Jossain vaiheessa hän huomasi itse virheitä tehdessään, että yksittäisistä virheistä valittaminen ei tunnu kivalta, saati auta pelin etenemisessä. Näin hän oppi kantapään kautta, että *“kun dissaa vähän vähemmän niin peli kulkee paremmin”*.

Nuorten mielestä toiminnassa parasta on tietenkin pelaaminen. *“Siis yhdessä pelaaminen”*, yksi nuorista tarkensi. Ryhmän pitää koossa yhteinen kiinnostus pelejä ja pelaamista kohtaan sekä halu tehdä yhdessä (esim. yksin pelaamisen sijaan). Myös se, että saa pelata joka viikko samojen kavereiden kanssa, koetaan nimenomaan hyvänä asiana.

Kysyimme nuorilta, mitä toiveita heillä on toiminnan suhteen. Nuoret toivoisivat nuorisotalolle uusia, parempia koneita, joilla pelaaminen sujuisi paremmin. Lisäksi he toivovat, että *“ohjaaja ei hylkää meitä”*, ja että ryhmän toiminta jatkuisi mahdollisimman pitkään. *“Tää formaatti on niin hyvä tällaisenaan et miks muuttaa mitään.”*

Case 3. Moniammatillinen nuorten palveluiden chat

Byströmin nuorten palvelut on Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelujen tuottama moniammatillinen matalan kynnyksen palvelu oululaisille nuorille. Palveluista saa monialaisesti henkilökohtaista ohjausta, tukea ja neuvontaa saman katon alta. Byströmin talossa voi asioida sekä ilman ajanvarausta että ajanvarauksella. Byströmin nuorten palveluiden työntekijöistä osa on tavattavissa Byströmin chatissa maanantaisin klo 20–22. Kahdenkeskisessä chatissa ovat tavattavissa nuorisotyöntekijä, terveydenhoitaja, koulukuraattori, ammatinvalintapsykologi ja seksuaalineuvoja. Byströmin nuorten palveluiden chatin kohderyhmänä ovat Oulun seudulla asuvat 12–29-vuotiaat nuoret.

Byströmin nuorten palveluiden tavoitteena on tarjota alueellisesti henkilökohtaista tukea ja neuvontaa niin verkossa kuin reaaliaikaisessa. Tavoitteena on myös madaltaa kynnystä hakea apua ja neuvontaa verkon ulkopuolelta oman alueen toimijoilta. Toiminta palvelee

samalla haja-asutusalueen nuoria, joilla ei ole saatavissa lähipalveluita. Fyysisen palvelun ja paikallisen verkkopalvelun yhdistämisen etu on eteenpäin ohjaamisessa ja matalan kynnyksen palvelun tuottamisessa. Nuori saa reaaliaikaisen kontaktin haluamaansa työntekijään sekä verkossa että fyysisessä tilassa. Nuori voi esimerkiksi keskustella chatissa ammatinvalintapsykologin kanssa ja tarvittaessa varata ajan hänen vastaanotolleen. Verkkokohtaaminen madaltaa kynnystä tulla fyysiseen palveluun. Tarkoituksena on olla läsnä siellä missä nuoretkin ovat ja siten toteuttaa moniammatillista nuorisotyötä myös verkossa.

Työntekijät on koulutettu verkossa tehtävään työhön, ja koulutuksessa on käsitelty muun muassa kohtaamista verkossa, nettislangia, sekä opastettu käytännön asioissa, kuten päivystysvuoron kulussa. Päivystysvuoron aikana työntekijät ovat yhteydessä toisiinsa Google Hangoutsin avulla, joka mahdollistaa työntekijöille kollektiivisen ja moniammatillisen työyhteisön sekä väylän haastavien tilanteiden jakamiseen. Paikallista palvelua toteutettaessa kohdennettu markkinointi on isossa roolissa, sillä kohderyhmä on huomattavasti rajatumpi kuin valtakunnallisissa palveluissa. Työ vaatii sitoutumista siinä mukana olevilta työntekijöiltä sekä koordinoivan tahon, joka vastaa muun muassa ylläpidosta ja seurannasta. Chatissa päivystävät työntekijät käyttävät työaikaan chat-työskentelyyn keskimäärin kolme tuntia viikossa omalla päivystysvuorollaan. Työn koordinoinnista vastaavat Nuorten tieto- ja neuvontakeskus Napin työntekijät.

Kahdenkeskinen anonyymi chat (eli chat, jossa keskustellaan nimettömästi) on luonteeltaan lähtökohtaisesti ongelmakeskeisempi kuin ryhmächat. Nuori tulee usein keskustelemaan jonkin selkeän asian tai ongelman kanssa. Keskustelun päätteeksi nuori ohjataan tarvittaessa kasvokkaiseen tapaamiseen Byströmin nuorten palveluihin tai ottamaan yhteyttä muihin paikallisiin toimijoihin. Toiminnan alussa suurimmat haasteet liittyivät chatin aukioloaikoihin. Alkuun Byströmin nuorten palvelun chat toimi virka-aikaan eli klo 15–17, mutta nuorilta saadun palautteen myötä aukioloaika siirrettiin iltaan klo 20–22.

Byströmin chattia koskevista tunnusluvuista voidaan päätellä, että kävijöiden keski-ikä on 17 vuotta ja noin 25 prosenttia heistä asuu Oulussa tai lähiympäristössä. Noin 60 prosentissa keskusteluista nuoren asuinkunta ei käy ilmi. Määrällisesti eniten on lyhyitä, alle 10 minuutin keskusteluja ja toiseksi eniten yli tunnin keskusteluja. Suosituimpia puheenaiheita ovat muun muassa perheongelmat, alakulo, seksuaalisuus sekä työ- ja jatko-opiskelupaikat.

Byströmin nuorten palvelun chatin työntekijät kirjaavat jokaisen chat-keskustelun sähköiseen raportointilomakkeeseen, jossa kysytään muun muassa keskustelun kulusta, nuoren tukitoimenpiteistä sekä ohjauksen tarpeesta. Lisäksi työntekijää pyydetään arvioimaan omaa onnistumistaan keskustelustaan nuoren kanssa. Myös nuorelle annetaan keskustelun päätteeksi linkki kyselyyn, jossa hänellä on mahdollisuus kertoa, oliko hän tyytyväinen keskusteluun. Toiminnan arvioinnin pohjalta Nuorten tieto- ja neuvontakeskus Napin työntekijät järjestävät puolivuositain kehittämispäivän, jossa suunnitellaan seuraavan kauden toimintaa ja kehittämiskohteita sekä tarjotaan täydennyskoulutusta työntekijöiden kaipaamiin teemoihin liittyen.

6. Yhteenveto ja suositukset

Nuorisotyöllä on Suomessa kansainvälisesti tarkasteltuna vahva yhteiskunnallinen asema, joka on hahmotettavissa historiallisen ja rakenteellisen kehityksen kautta: nuorisotyö on professionalisoitunutta, työtä toteutetaan kunnissa, järjestöissä ja seurakunnissa, ja nuorisotyön tavoitteita, rakennetta sekä rahoitusta ohjataan lainsäädännöllä.

Suomi on niin ikään tunnettu korkean osaamisen ja teknologian maana. Tämä näkyy myös nuorisotyössä. Digitaalisen median mahdollisuuksia on hyödynnetty nuorisotyössä jo pitkään. 1990-luvulla ensimmäisiä toimintamuotoja olivat tieto- ja neuvontasivustot, joiden sisältö oli kuitenkin alkuvaiheessa suppeaa, viestintä yksisuuntaista ja sivustojen käytettävyys melko heikkoa. Seuraavalla vuosikymmenellä nuorten suosioon nousivat ensimmäiset verkkoyhteisöt. Sen seurauksena myös nuorisotyössä ymmärrettiin, että työtä voi ja kannattaa tehdä niissä verkon ympäristöissä, joissa nuoret viettävät aikaa. Suomalainen nuorisotyö onkin ollut monessa mielessä verkossa tehtävän ohjaustyön edelläkävijä. Tästä kertoo myös se, että vuodesta 2007 lähtien Suomessa on toiminut nuorille suunnatun verkkotyön foorumi (verkosto), jonka tavoitteena on mahdollista työtä koskevien hyvien käytäntöjen jakaminen ja työmuodon kehittäminen. Kaikki verkoston jäsenet ovat sitoutuneet verkkotyölle laadittuihin eettisiin ohjeisiin.

Vaikka Suomi on monin tavoin ollut tieto- ja viestintäteknologiassa edelläkävijä, on se kuitenkin viime vuosina jäänyt digitaalisen median ja teknologian käytössä useilla mittareilla muista maista jälkeen. Tämäkin kehitys on havaittavissa suomalaisessa nuorisotyössä: työtä on tehty hyvin samankaltaisilla menetelmillä ja samoja verkkopalveluja hyödyntäen jo lähes kymmenen vuotta. Mobiiliteknologinen kehitys ja verkkopalvelujen monimuotoistuminen ovat asettaneet nuorisotyön uudenlaisten haasteiden eteen. Samaan aikaan fyysinen ja digitaalinen maailma ovat sulautumassa entistä enemmän yhteen.

Tämän tutkimuksen tulosten perusteella vaikuttaa siltä, että viimeisen parin vuoden aikana suomalaisessa nuorisotyössä on kuitenkin tapahtunut selkeää kehitystä. Digitaalista mediaa hyödyntävä nuorisotyö näyttää läpileikkaavan entistä enemmän koko nuorisotyön kenttää. Tästä osoituksena ovat nuorisotyöntekijöiden käytössä olevien välineiden määrän kasvu, eri nettipalveluiden nuorisotyöllisen käytön yleistyminen sekä internetiä hyödyntävien toimintamuotojen monimuotoistuminen. Muutoksen taustalla on paitsi mobiililaitteiden yleistyminen ja asenteiden parantuminen myös työn organisoinnin kehittäminen. Digitaalisen median ja teknologian käyttö kuuluu nykyisin yhä useamman nuorisotyöntekijän työnkuvaan.

Digitaalisen median käyttö aktiivista, mutta yksipuolista

Digitaalista mediaa käytetään nuorisotyössä paljon. Yli 94 % kuntien nuorisotyöntekijöistä ilmoittaa käyttävänsä internetiä työssään nuorten parissa ja käytännössä kaikilla työntekijöille on työkäytössään tietokone. Myös mobiililaitteet ovat nuorisotyössä yleisiä, sillä lähes kolmella neljästä nuorisotyöntekijästä on käytössään työnantajan tarjoama älypuhelin. Älypuhelimien määrässä on tapahtunut huomattavaa kehitystä, sillä vielä kaksi vuotta aiemmin työnantajan tarjoamia älypuhelimia oli käytössä vain alle viidesosalla nuorisotyöntekijöistä.

Digitaalinen media hahmottuu suomalaisessa nuorisotyössä ennen kaikkea sosiaalisena mediana. Yli 90 % kaikista työntekijöistä käyttää nuorisotyössä Facebookia. Reilusti yli puolet työntekijöistä käyttää nuorisotyössä myös YouTubea, Instagramia ja WhatsAppia. Palveluja käytetään ennen kaikkea yhteydenpitoon ja tiedottamiseen. Varsinkin reaaliaikainen vuorovaikutus on helpottunut verkkovälineistön kehittymisen myötä. Tätä korostivat myös fokusryhmähaastatteluihin osallistuneet työntekijät: vaikka huonoja puolia ja haasteita digitaalisen median käytön suhteen tuntuu löytyvän yhä paljon, ovat nuorisotyöntekijöiden mukaan tavoittaminen ja tiedottaminen helpottuneet merkittävästi. Niin ikään työntekijät korostivat haastatteluissa, että internet ja sosiaalinen media ovat madaltaneet nuorten kynnystä ottaa yhteyttä nuorisotyöntekijään, kun yhteyttä voi pitää anonymisti ja ilman kustannuksia.

Vaikka digitaalista mediaa käytetään nuorisotyössä paljon, on käyttö rajoittunut lähinnä muutaman sosiaalisen median palvelun ympärille. Jopa työntekijöillä itsellään oli haastatteluissa vaikeaa hahmottaa, mitä digitaalisella medialla oikein tarkoitetaan. Toisaalta tuloksiin voi vaikuttaa se, että haastattelujen toteuttajana on ollut Verke, joka verkkonuorisotyön valtakunnallisena kehittämiskeskuksena näyttäytyy monille työntekijöille nimenomaan verkkonuorisotyön ja sosiaalisen median käytön näkökulmasta. Toisaalta tulokset voivat kertoa myös siitä, suomalaisessa nuorisotyössä digitaalisen median käytöllä on aina ollut tiivis kytkös verkkoperustaiseen nuorisotyöhön.

Digitaalista mediaa käytetään nuorisotyössä sisällöllisesti ja toiminnallisesti hyödyksi vielä varsin vähän. Monenlainen tiedonhaku ja tiedon jakaminen digitaalisen median avulla on yleistä, mutta esimerkiksi blogien tekeminen tai mediasisältöjen tuottaminen yhdessä nuorten kanssa on harvinaisempaa. Lisäksi vain noin joka viides työntekijä ilmoittaa käyttävänsä internetiä vähintään viikoittain vaikuttamistoimintaan tai nuorten omaehtoisen toiminnan tukemiseen. Myös kasvokkaisen ja digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvan toiminnan yhdistäminen on vielä vähäistä. Työntekijät ilmoittivatkin kaipaavansa osaamista siihen, miten digitaalista mediaa ja uusia teknologioita voidaan soveltaa paremmin nuorisotyölliseen kontekstiin. Toisaalta Hyvinkään HypeCon ja Helsingin peliryhmä ovat hyviä esimerkkejä siitä, kuinka sosiaalista mediaa ja digitaalisia pelejä voidaan hyödyntää monipuolisesti pienryhmätoimintaan ja nuorten omaehtoisen toiminnan tukemiseen sekä samanaikaisesti toimia joustavasti niin fyysisissä kuin digitaalisissa toimintaympäristöissä.

Osaamista kaivataan, motivaatio tärkein digitaalisen median käyttöä edistävä tekijä
Keskeisimpiä digitaalisen median käyttöä vaikeuttavia tekijöitä ovat välineistön riittämättömyys, kokemus osaamisen riittämättömyydestä sekä työajan riittämättömyys. Onkin mielenkiintoista, että vaikka tilastojen mukaan käytännössä kaikilla työntekijöillä on käytössään tietokone ja yli 70 prosentilla älypuhelin, nousee välineistö kaikkein yleisimmäksi toimintaa vaikeuttavaksi tekijäksi. Tulokseen voidaan löytää perusteluja kyselyn avovastauksista sekä fokusryhmähaastatteluista. Molemmat aineistot osoittavat, että päätöksiä välineistöhankinnoista ja verkkoyhteyksien asentamisesta tehdään usein ilman työntekijöiden ja nuorten kuulemista. Seurauksena voi muun muassa olla, että palomuurit estävät nuorisotyöllisen toiminnan ja yhteydenpidon nuorisotilan ulkopuolelle tai että välineistöllä ei voida käyttää niitä palveluja, joita nuoret itse aktiivisesti käyttävät.

Toiseksi yleisin digitaalisen median käyttöä vaikeuttava tekijä on kokemus osaamisen riittämättömyydestä. Työntekijät arvioivat heikoimpina osaamisalueinaan tietoteknisen

osaamisen sekä digitaaliseen pelaamiseen liittyvän osaamisen. Eniten työntekijät kaipaavat osaamista mediasisältöjen tuottamisessa sekä sosiaalisen median työkalujen nuorisotyöllisessä hyödyntämisessä. Sekä koettu osaaminen että koulutustarpeet osoittavat, että nuorisotyöntekijät tarvitsevat syvempää ymmärrystä digitaalisesta teknologiasta ja digitaalisesta kulttuurista sekä niiden nuorisotyöllisistä mahdollisuuksista.

Digitaalisen median käyttöä ja osaamisen vahvistamista tukee nuorisotyöntekijöiden mukaan parhaiten oma motivaatio ja kiinnostus nuorten elämää ja ilmiöitä kohtaan. Eräässä fokusryhmähaastattelussa esimerkiksi tuotiin hyvin esiin, että vaikka on tärkeää olla siellä missä nuoretkin, ei nuorisotyöntekijän tarvitse ymmärtää ja tietää kaikkea siitä, mitä nuoret tekevät verkossa. Kaikkia laitteita ja sovelluksia ei tarvitse osata käyttää hyvin, eikä kaikkia digitaalisen median osa-alueita tarvitse hallita. Tärkeintä on se, että tiedostaa digitaalisen median tarjoamien mahdollisuuksien olemassaolon ja omaa käsityksen siitä, *“missä mennään”*. Kiinnostus nuorten tekemisiä kohtaan voi riittää pitkälle.

Myös nuorten osaamisen tunnistaminen ja osaamisen tukeminen on tärkeää digitaalisen median nuorisotyöllisessä käytössä. Nuorisotyöntekijöille suunnattujen koulutusten lisäksi olisikin tärkeää, että nuorisotyöntekijät vahvistaisivat ja kehittäisivät osaamistaan yhdessä nuorten kanssa kokeilemalla ja tekemällä. Se myös osaltaan tukisi toiminnallista ja osallistavaa nuorisotyötä sekä tarjoaisi nuorille onnistumisen ja voimaantumisen kokemuksia. Kuten eräs haastateltava asian tiivistä: *“Ei se ole niin vakavaa. Jos et tajuu, niin kysy nuorelta.”*

Tavoitteellisuutta ja laadun arviointia tarvitaan lisää

Tulosten perusteella näyttää siltä, että nuorisotyössä on harvoin asetettu selkeitä tavoitteita digitaalisen median käytölle. Moni vastaaja kokeekin, että tavoitteiden puuttuminen on yksi merkittävimmistä digitaalisen median nuorisotyöllistä käyttöä vaikeuttavista tekijöistä. Niin ikään keinot evaluoida asetettuja tavoitteita ovat vähäiset, ja usein keinot eivät edes ole työntekijöiden tiedossa.

Tavoitteiden ja erilaisten evaluaatiomallien puuttuminen ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö toiminta olisi tavoitteellista. Sekä tilastollinen aineisto että fokusryhmähaastattelut osoittavat, että julkilausuttujen tavoitteiden sijaan toiminnan tavoitteet on pikemminkin sisäänrakennettu osaksi nuorisotyön käytäntöjä. Tätä väitettä tukee myös se havainto, että yleisimpiä tapoja evaluoida toimintaa ovat työyhteisön sisäiset keskustelut sekä nuorille suunnatut palaute- ja tyytyväisyyskyselyt.

Toiminnan kehittäminen ja laadun parantaminen edellyttävät kuitenkin konkreettisempien tavoitteiden asettamista sekä laadullisia ja määrällisiä mittareita. Kehittäminen edellyttää myös strategisen tason suunnittelua, jossa digitaalisen median käyttöä tarkastellaan kokonaisvaltaisesti, koko organisaation toimintakulttuurin näkökulmasta. Strategisen tason suunnittelu on ennen kaikkea johtamisen työkalu, joka mahdollistaa toiminnan paremman koordinoinnin sekä toiminnan pitkäjänteisen kehittämisen: strategisella suunnittelulla voidaan ennakoida ja varautua digitalisaation mukanaan tuomiin haasteisiin ja mahdollisuuksiin. Lisäksi strategisella suunnittelulla varmistetaan se, että nuorisotyö kykenee osoittamaan toimialansa ulkopuolelle, millaisia vaikutuksia ja vaikuttavuutta nuorisotyöllä voidaan saavuttaa. Tulevaisuudessa onkin tärkeää, että nuorisotyö kykenee osoittamaan entistä paremmin oman yhteiskunnallisen aseman ja merkityksen.

Kansallisia suosituksia digitaalisen median käytön edistämiseksi nuorisotyössä:

1. Nuorisotyössä tulee panostaa verkkovälineistön ja digitaalisen median käyttöä tukevan infrastruktuurin kehittämiseen.

Työntekijöillä ja nuorilla tulee olla mahdollisuuksia vaikuttaa toiminnassa hyödynnettävien verkkovälineiden hankintaan. Työn kehittämiseksi tulee työntekijöillä olla hyvät edellytykset hyödyntää erilaisia ohjelmistoja ja sovelluksia työlaiteissaan sekä kokeilla uudenlaista digitaalista teknologiaa. Välineistön ja infrastruktuurin tulee tukea kasvatuksellisten ja nuorisotyöllisten tavoitteiden toteutumista.

2. Digitaalisen median käytössä huomio tulee kiinnittää välineellisen ja viestinnällisen näkökulman ohella enemmän sisältöön ja toimintaan.

Digitaalinen media tulee nähdä nuorten keskeisenä kasvu- ja toimintaympäristönä, jossa nuorisotyöllä voidaan tukea nuoren toimijuutta ja omaehtoisuutta. Digitaalinen media tulee myös nähdä keskeisenä nuorisotyön sisältönä, mikä edellyttää nuorisotyöntekijältä oman roolin tunnistamista mediakasvattajana ja osaamista kannustaa nuoria mediasisältöjen tuottamiseen.

3. Digitaalisen median käytön kehittäminen edellyttää strategisen tason suunnittelua.

Strategisen tason suunnittelussa keskeistä on toimintaan vaikuttavien osa-alueiden tunnistaminen ja toiminnan kokonaisvaltainen kehittäminen. Digitaalisen median käytön tulee olla tavoitteellista, työntekijöillä tulee olla riittävät resurssit ja osaaminen työn toteuttamiseksi, ja laadun parantamiseksi toimintaa tulee arvioida erilaisin mittarein ja tunnusluvin.

Lähteet

DG Communications Networks, Content & Technology (Euroopan komissio 2013): *Survey of Schools: ICT in Education. Benchmarking Access, Use and Attitudes to Technology in Europe's Schools*. European Commission, 2013.

DIGILE, Liikenne- ja viestintäministeriö, Tekes, Teknologiateollisuus ja Verkkoteollisuus: *Digibarometri 2015*. Taloustieto Oy, 2015. <http://www.digibarometri.fi>.

Dutta, Soumitra; Geiger, Thierry; Lanvin Bruno (toim.): *The Global Information Technology Report 2015*. World Economic Forum, 2015.

ebrand Suomi Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut 2015: *Suomessa asuvien 13-29 -vuotiaiden nuorten sosiaalisen median palveluiden käyttäminen ja läsnäolo*. Viitattu 10.9.2015. www.ebrand.fi/somejanuoret2015/2-suosituimmat-sosiaalisen-median-palvelut.

Kaarakainen, Meri-Tuulia; Kivinen, Osmo & Tervahartiala, Katja: *Kouluikäisten tietoteknologian vapaa-ajan käyttö*. Nuorisotutkimus, 2/2013.

Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (Pelaajabarometri 2011): *Pelaajabarometri 2011 – Pelaamisen muutos*. Tampereen yliopisto, 2011.

Kupiainen, Reijo; Kotilainen, Sirkku; Nikunen, Kaarina & Suoninen, Annikka (ed.): *Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Mediakasvatuksen julkaisuja 1/2013. Mediakasvatusseura ry, 2013.

Lehtikangas, Annukka: *Identiteetti, vuorovaikutus ja toimijuus verkossa – Kartoitus nuorten verkkokulttuuria käsittelevästä kotimaisesta tutkimuksesta*. Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 2014.

Myllyniemi, Sami (toim.) (Nuorisobarometri 2014): *Ihmisarvoinen Nuoruus – Nuorisobarometri 2014*. Nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisuja (verkkojulkaisu), nro 51, 2015.

Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (Pelaajabarometri 2013): *Pelaajabarometri 2013 – Mobiilipelaamisen nousu*. Tampereen yliopisto, 2014.

Noppari, Elina: *Mobiilimuksut. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3*. Tampereen yliopisto, 2014.

Opetus- ja kulttuuriministeriö (Lanuke 2012–2015): *Lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämisohjelma 2012–2015*. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2012:6.

Opetus- ja kulttuuriministeriö (OKM-KIDE): *Opetus- ja kulttuuriministeriön älystrategia; OKM-KIDE*. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2013:9.

Opetus- ja kulttuuriministeriö: *Hyvä medialukutaito; Suuntaviivat 2013–2016*. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2013:11.

Rahja, Rauna (toim.): *Nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa*. Mediakasvatusseura ry, 2013.

Tilastokeskus: *Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö*. Tilastokeskus, 2014. Viitattu 10.9.2015. <http://www.stat.fi/til/sutivi/index.html>.

TNS Opinion & Social (Euroopan komissio 2014): *Special Eurobarometer 414. E-Communications and Telecom Single Market Household Survey*. European Commission, 2014.

Työ- ja elinkeinoministeriö: *21 polkua kitkattomaan Suomeen. ICT 2015 -työryhmän raportti*. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja. Innovaatio, 4/2013.

Uusitalo, Niina; Vehmas, Susanna & Kupiainen, Reijo: *Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2*. Tampere: Tampereen yliopisto, 2011.

Valtioneuvoston kanslia: *Toimintasuunnitelma strategisen hallitusohjelman kärkihankkeiden ja reformien toimeenpanemiseksi*. Hallituksen julkaisusarja 13/2015.