



NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2030

”Meidän tulisi osata tarjota nuorille työkaluja maailmaan, jota me emme vielä itse tunne.”

Susan Eriksson & Sari Tuuva-Hongisto

Susan Eriksson & Sari Tuuva-Hongisto

NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2030

”Meidän tulisi osata tarjota nuorille
työkaluja maailmaan,
jota me emme vielä itse tunne.”



Juvenia

XAMK TUTKII 11

KAAKKOIS-SUOMEN AMMATTIKORKEAKOULU
MIKKELI 2019

© Tekijät ja Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu
Kannen kuva: Xamk Emmi -mediapankki
Taitto ja paino: Grano Oy
ISBN: 978-952-344-192-7 (PDF)
ISSN: 2489-4575 (verkko)
julkaisut@xamk.fi

TIIVISTELMÄ

Tulevaisuuden nuorisotyössä yhteiskunnan muuttuminen merkitsee vaihtelevia ja monimutkaistuvia toimintaympäristöjä nuorten ohjauksessa. Digitalisoituminen edellyttää yhä useampien tekijöiden huomioon ottamista nuorten elämäntähtämissä ja digitaalisissa toimintakulttuureissa sekä niihin liittyvien riskien vaihtuvuuden ja yhtäaikaisuuden tiedostamista. Muutoksessa teknologian kehityksellä on yhä suurempi rooli.

Digitalisoituminen on läpäissyt yhteiskunnallisia ja kulttuurisia rakenteita hyvin konkreettisesti mittakaavassa ja vaikuttaa etenkin juuri nuorten elämään arjen tasolla. Digitalisoitumisen laajat yhteiskunnalliset vaikutukset tulee asiantuntijoiden mukaan ottaa yhä perusteellisemmin huomioon nuoria tukevassa työssä. Ytimenä on edelleen nuoren elämän ymmärtäminen ja tukeminen – mutta muuttuneissa välineissä ja konteksteissa. Asiantuntemus laajenee ja muuntuu edelleen teknologian yhä monimutkaisempien vaikutusten tunnistamiseen.

Muuttuvien elämäntähtäntöjen ymmärtäminen edellyttää monimutkaisten kulttuuristen ja yhteiskunnallisten mekanismien tunnistamista nuoriin, heidän arkeensa, elämänsä ja valintoihinsa vaikuttavina tekijöinä. Nuorisotyön käytäntöjen hallitsemisen kannalta ei enää riitä se, että osaa asentaa videot nuorten kokoontumistilaan, vaan tulee osata huomioida digitaalisten välineiden sosiaalisia vaikutuksia nuorten elämässä ja toimia niiden perusteella proaktiivisissa, seurauksia ennalta huomioon ottavassa merkityksessä.

Nuorisotyön digitalisaatio 2030 -tutkimuksen kohteena ovat ammattilaisten näkemykset digitaalisen nuorisotyön nykytilasta ja tulevaisuudesta sekä digitalisoitumisen vaikutuksista nuorisolaan. Nuorisotyön digitalisoitumista selvitettiin eDelfoi-menetelmän ja fokusryhmähaastatteluiden avulla. Delfoi-kyselyyn kutsuttiin asiantuntijoiksi kuntien, järjestöjen ja seurakuntien nuorisotyön esimiehiä ja suunnittelijoita sekä nuorisotyönohjaajia. Kyselyn aikajänne oli vuodessa 2030. Delfoi-kyselyn rinnalla tehtiin kuusi fokusryhmähaastattelua, joissa reflektointiin aiempien kyselyjen ja Delfoi-kyselyn tuloksia.

Keskeisimpiä tutkimuksen huomioita ovat juuri peräänantamaton näkemys siitä, ettei digitaalisuuden tule antaa korvata kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta, vaikka erilaiset verkkokohtaamisen muodot nähdäänkin vuorovai-

lutteisen työn olennaisina täydentäjinä. Esiin tuodaan voimakastakin huolta siitä, että digitalisoitumisen hype tai sen aiheuttama nykykulttuurinen hurmio vie työn fokusta suuntaan, jossa kasvokkaisten kohtaamisten mahdollisuudet vähenevät entisestään ja nuorten yksinäisyys lisääntyy, koska palvelut toimivat etupäässä tietoverkkojen varassa. Nuorten kohtaaminen nähdään niin kiinteästi työn ammatillisena ytimenä, että sen merkityksiä tuotiin esiin useissa yhteyksissä.

Toinen olennainen huomio on spatiaalisuuden tai tilallisuuden merkityksen muuttuminen siinä, miten nuorisotyötä tehdään. Tilat eivät ole enää ainoastaan materiaalisia tiloja, vaan virtuaalisten tilojen merkitys on nuorisotyössä nykyisin suuri. Digitaalisuuden merkitys nuorten palvelujen kehittämisessä nähdäänkin juuri mahdollisuuksina hyödyntää virtuaalista tilaa toimintaan nuorten kanssa ja heidän kohtaamiseensa.

Vuorovaikutuskäytäntöihin liittyvien muutosten lisäksi asiantuntijat näkevät digitalisoitumisen tuovan mukanaan toimintakulttuurien muutoksia. Asiantuntijoiden näkemyksissä korostuvat monet tulevaisuuden uhkat, kuten lisääntyvä turvattomuus ja eriarvoistuminen. Ohjauspalvelujen tarvetta pidettiin näin merkittävänä tulevaisuudessa, ja huomio on erityisesti digitaalisiin ympäristöihin ja digitaaliseen yhteiskuntaan liittyvässä ohjauksessa. Kokonaisuudessaan koettiin, että osallisuuden kehittäminen, teknologiakasvatus ja digitaalinen osaaminen korostuvat tulevaisuudessa. Ajan hermolla pysyttely nuorisokulttuurisissa muutoksissa on yksi työn olennaisimpia sisältöjä.

Asiasanat: nuorisotyö, digitalisaatio, tulevaisuus

ESIPUHE

Tulevaisuuteen katsominen ei ole helppoa. Usein tarkastelemme tulevaisuutta pyrkien tunnistamaan jo käynnissä olevia muutoksia ja arvioimaan niiden vaikutuksia pitkällä aikavälillä. Toinen yleinen tapa katsoa tulevaisuuteen on kuvitella toivottua tulevaisuuskuvaa ja pohtia, miten siihen päästään. Kaikkein vaikeinta on kuvitella vaihtoehtoisia tulevaisuuksia, jotka eivät ole ainoastaan nykyisyyden suoraa jatkumoa. Monien tulevaisuusasiantuntijoiden mukaan tulevaisuuden ennakoitiamme vaivaa näköalattomuus: sorrumme helpommin rakentamaan tulevaisuuden dystopioita kuin tuottamaan sellaista tulevaisuuskuvaa, joka olisi samaan aikaan toivottava ja myös yllättävä.

Nuorisotyön tulevaisuutta pohditaan toimialalla nyt kiivaasti. Ei ainoastaan siksi, että olemme siirtymässä uudelle vuosikymmenelle. Ajankohta on herkullinen myös siksi, että toimialalla on ollut jo pitkään käynnissä monia merkittäviä rakenteellisia kehityskulkuja. Nuorten määrä vähenee ja nuoret muuttavat kaupunkiin opiskelun ja työn perässä. Kunta- ja maakuntarakenteissa tapahtuu hallinnollista heilahtelua ja nuorisotoimet sulautuvat entistä vahvemmin osaksi sivistys- ja vapaa-aikatoimialoja. Myös nuorisotyön rahoitus pohjaan liittyy monia kysymysmerkkejä.

Rakenteellisten tekijöiden lisäksi nuorisotyö on muutoksessa digitalisaatiosta ja teknologisesti kehityksestä johtuen. Vuonna 2011 toimintansa käynnistänyt digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke on pyrkinyt – yhtenä monista nuorisoalan toimijoista – edistämään nuorisoalan digitalisaatiota ja tukemaan niin kuntien, seurakuntien ja järjestöjen kuin myös nuorisoalan oppilaitosten valmiuksia kohdata digitalisaation haasteita ja mahdollisuuksia. Nuorisotoimialan digitalisaatiota koskeva kehittämistyö on hidasta ja perustuu usein nuorten tarpeiden ja ajankohtaisten ilmiöiden tunnistamiseen ja niihin vastaamiseen.

Verken tavoitteena on, että tulevaisuudessa nuorisotoimiala olisi proaktiivisempaa ja ennakoivampaa digitalisaation ja uuden teknologian suhteen. Ennakoinnin tärkeyttä nostetaan esiin myös tämän tutkimusraportin avulla. Kuten raportin tulokset osoittavat, nuorisotyön ammattilaiset peilaavat tulevaisuutta ennen kaikkea tämänhetkisten kehityskulkujen kautta. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että tutkimukseen osallistuneet nuorisotyön ammattilaiset puolustivat voimakkaasti kasvokkaisen kohtaamisen merkitystä tulevaisuuden nuorisotyössä.

Tulevaisuuden kohtaaminen ymmärrettiin lähinnä dikotomisesti joko kasvokkain tapahtuvana tai verkkovälitteisenä vuorovaikutuksena. Pohdinta siitä, miten teknologia voi muuttaa kohtaamisen ja vuorovaikutuksen käsitteitä ja niiden luonnetta, jäi vähäiseksi.

On mielenkiintoista, että myös nuoret jakavat nuorisotyön ammattilaisten huolen digitalisaation ja teknologisen kehityksen vaikutuksesta ihmisten väliseen vuorovaikutukseen. Lasten ja nuorten säätiö, Tieto ja Tulevaisuuskoulu toteuttivat keväällä Suomi vuonna 2050 -kyselyselvityksen, johon vastasi yli neljäntuhatta yläkoululaista. Heistä suurin osa koki, että teknologinen kehitys ja digitalisaatio ovat ilmastonmuutoksen ja maahanmuuton lisääntymisen ohella keskeisimpiä Suomea seuraavan kolmenkymmenen vuoden aikana muuttavia ilmiöitä. Valtaosa nuorista piti kuitenkin epätoivottavana tulevaisuutta, jossa olemme enemmän vuorovaikutuksessa koneiden kuin ihmisten kanssa.

Tulevaisuus siis nähdään sekä nuorisoalan ammattilaisten että nuorten näkökulmasta enemmän riskien kuin mahdollisuuksien kautta. Riskianalyysin ongelmana on, että nuorisotyö ja sen rooli nähdään tällöin lähinnä olemassa olevien rakenteiden ylläpitäjänä ja vaalijana kuin uutta tuottavana ja mahdollistavana aktiivisena toimijana. Ehkäpä tarvitsemme nuorisotyöhön jatkossa enemmän tulevaisuuskuvia, jotka ovat rohkeita, yllätyksellisiä ja parempaa tulevaisuutta lupaavia.

Helsingissä 25.9.2019

Heikki Lauha
Suunnittelija
Verke

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ	3
ESIPUHE.....	5
1 JOHDANTO.....	8
1.1 Nuorisotyön asiantuntemus ja ideologinen ammattikuva.....	10
1.2 Tutkimuksen tavoite ja tutkimustehtävä	12
1.3 Aineistonkeruu ja tutkimusmenetelmät.....	13
2 DIGITAALISUUDEN KESKEISIMMÄT VAIKUTUKSET NUORISOTYÖHÖN TUTKIMUSAINEISTON VALOSSA	17
2.1 Digitaalisuuden vaikutukset nuorten kohtaamiseen vuorovaikutus käytäntönä.....	19
2.2 Nuorten kohtaamisen tilat ja paikat - virtuaalisen ja materiaalisen tilan merkitys.....	24
2.3 Digitaalisten taitojen kasvava merkitys ja sosiaalinen eriarvoisuus.....	28
2.4 Verkkokiusaaminen ja sosiaaliset riskit.....	31
3 DIGITALISOITUMISEN LUPAUS JA UHKAKUVAT NUORISOTYÖN HAASTEINA TULEVAISUUDEN SUOMESSA	34
LÄHTEET	37
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Digitalisaatio ymmärretään nuorisotyöhön liittyvässä keskustelussa yhteiskunnallisena muutoksena, joka läpäisee koko sukupolven ja joka tulee ottaa huomioon nuorisoalalla olennaisena tekijänä. Digitaalisuudella on huomattavaa vaikutusta juuri nuoriin, sillä se ulottuu heidän keskeisille elämäkentilleen. Se luo nuorille laajoja tulevaisuuden näköaloja ja tuntuu tarjoavan runsaasti mahdollisuuksia nykykulttuurissa. Myös sen uhkat nuoria kohtaan on kuitenkin tunnustettu, kuten käy ilmi esimerkiksi internetin käytön sosiaalisiin riskeihin liittyvässä keskustelussa. (Esim. Van den Eijnden ym. 2018; Lauha 2019.) Nuorisotyössä on paineita kehittyä nuorten maailman mukana. Yhteiskunnan ja kulttuurin digitalisoituminen vaikuttavat suuresti nuorten elämään, mikä merkitsee uusia ammatillisia haasteita.

Tämän tutkimuksen tarkoitus on tuottaa tietoa digitalisoitumisen muutoksesta nuorisotyössä. Tutkimuksessa tarkastellaan nuorisoalan asiantuntijoiden näkemyksiä siitä, miten digitalisoituminen muuttaa nuorisotyötä tulevaisuudessa. Asiantuntijat ovat kuntien nuorisotyöntekijöitä, suunnittelijoita ja kehittäjiä, nuorisoalan hallinnon edustajia ja esimiehiä sekä nuorisojärjestöjen johtajia ja muita toimihenkilöitä. Tutkimus on tehty eDelfoi-paneelikyselynä, jossa nuorisoalan toimijoilta haettiin perusteltuja näkemyksiä siitä, millaisia digitalisoitumisesta johtuvia kehityssuuntia nuorisotyössä tullaan kohtaamaan. Lisäksi tutkimuksessa hyödynnetään haastatteluaineistoa, jota kerättiin nuorisoalan toimijoiden muodostamissa fokusryhmissä. Näiden aineistonkeruumenetelmien avulla tuotettiin runsaasti näkemyksiä siitä, millaisina digitalisoitumisen aiheuttamat vaikutukset nähdään nuorisoalalla ja miten niiden katsotaan muuttavan nuorisotyöntekijän työtä ja ammatillisuutta.

Nuorten palveluissa digitaalisuus on erityisasemassa niin kulttuurisesti kuin sosiaalisestikin. Nuorten suhde digitaaliseen kulttuuriin on luonteva – joillakin jopa ammatinomainen – johtuen siitä, että he ovat syntyneet keskelle digitalisoitumisen voimakkainta vaihetta vuosituhaten vaihteen molemmin puolin. Puhutaan erityisestä ”diginatiivien” sukupolvesta, jonka digitaaliset ja tietotekniset taidot ovat kokonaan toisenlaiset kuin edeltävillä sukupolvilla. Tämä ”diginatiivien”, ikään kuin synnynnäisesti digitaalisissa ympäristöissä kotonaan olevien, kategoria kuvastaakin suurelta osin nuorten asemaa nykykulttuurissa. Tutkimukset kuitenkin osoittavat, että tosiasiasa tietotekniset taidot vaihtelee-

vat paljon nuorten välillä. Esimerkiksi digitaalisten palvelujen luonteessa ja saatavuudessa on huomattavia eroja eri kulttuureissa ja maantieteellisillä alueilla. Erot vaikuttavat paljon siihen, millaisia taitoja nuorten on mahdollista omaksumaa. (Thomas 2011.)

Suomalaisnuoret ovat digitaalisuuden aallonharjalla, sillä esimerkiksi nuorten vapaa-aikatutkimusten mukaan peräti 96 prosenttia nuorista käyttää älypuhelin- tai jotakin muuta mobiililaitetta päivittäin (Merikivi ym. 2016). 10–25-vuotiaiden suomalaisten ikäluokassa digitaalisten pelien pelaaminen on lisääntynyt tasaisesti vuosituhannen taitteesta näihin päiviin saakka. Tosin nuorten miesten kohdalla lisäys vuodesta 2002 tähän päivään ei ole enää ollut kovin suurta, koska suurin osa tuosta ikäkategoriasta on pelannut jotakin digitaalista peliä vähintään kerran vuodessa. Lisäys vuosina 2002–2017 on sen sijaan ollut vielä huomattava 15–24- ja 25–44-vuotiaiden naisten kohdalla, sillä se on kummasakin ikäluokassa peräti noin 15 prosenttiyksikköä. Yleisenä suuntauksena on todettu, että tekniikka on esimerkiksi hämärtänyt arjen ja leikin rajaa, sillä peräti 45 prosenttia aikuisistakin pistäytyy sosiaalisessa mediassa useammin kuin kerran päivässä. (Hanifi 2019; Tilastokeskus 2019.) Myös digitaalisten sovellusten mahdollistama luova toiminta, kuten omien videoiden kuvaaminen ja valokuvaaminen, on yhä suositumpaa ajanvietettä ja varsinkin nuoret ovat nopeita omaksumaan digitaalisten sovellusten luovaa potentiaalia. (Hakanen ym. 2019; myös Eriksson 2019a.)

Digitalisaation merkitys elämässä liittyy pitkälti arkisten asioiden helpottumiseen sekä valintojen mahdollisuuksien ja mielekkään tekemisen monipuolistumiseen mutta myös arjessa ja sen vaatimuksissa selviytymiseen. Kaupalliset ja yhteiskunnalliset palvelut operoivat pitkälti digitaalisen tietoliikenteen varassa. Vaikka se säästääkin aikaa ja fyysistä vaivaa, se monesti myös kuormittaa ja monimutkaistaa operointia arjessa. Näiden vaikutusten myötä digitalisaation merkitys on väistämättä erilainen eri yksilöille ja ryhmille. Ikääntyneille annetaan helposti anteeksi digitaalisten taitojen puutteet, kun taas nuoret ovat digitaalisen kehityksen keskiössä ja heiltä saatetaan usein myös vaatia enemmän digitalisoidussa kulttuurissa.

Koska digitalisoituminen läpäisee kaikkia yhteiskuntarakenteita, kuten koulutusta ja työelämää, se on vaikuttanut nuorille keskeisiin palveluihin ja luonut paineita heitä kohtaan. Suomessa digitaaliset palvelut ovat yleisesti ottaen nuorten saatavissa ja saavutettavissa, jos kohta syrjäseutujen tietoliikenneyhteyksissä

on vaihtelua (Tuuva-Hongisto ym. 2016). Kuitenkin nuorten välillä on myös sosioekonomista eriarvoisuutta suhteessa mahdollisuuksiin hankkia ja hyödyntää digitaalista laitteistoa (esim. Kaarakainen & Kaarakainen 2018). Nuorten taidot luovia tietoyhteiskunnassa vaihtelevat yksilöllisesti, eivätkä digitaaliset kansalaistaidot ole itsestäänselvyys kaikkien nuorten kohdalla.

Nuorten palveluissa, kuten nuorisotyössä, on paljon kuntakohtaista ja edelleen myös organisaatiokohtaista vaihtelua sen suhteen, miten erilaisia digitaalisia laitteistoja, sovelluksia ja ratkaisuja on mahdollista hyödyntää. Kouluissa digitaalisten laitteistojen opetuskäyttö ja siihen suunnatut resurssit voivat vaihdella paljonkin kuntakohtaisesti, ja digitaalisten sovellusten käyttäminen opetus- ja oppimismenetelminä riippuu pitkälti siitä, miten opettajakunta on suuntautunut siihen (Kiilakoski 2012; Kuuskorpi & Sipilä 2016; Tanhua-Piiroinen ym. 2019; Eriksson 2019b). Nuorten arkielämän digitalisoituminen on asettanut uusia vaatimuksia etenkin nuorisotyöhön sekä tuonut muutoksia myös työn- ja ammattikuviin. Digitalisoitumiseen liittyvien ammatillisten vaatimusten merkitys on erittäin suuri niin kulttuurisessa kuin sosiaalisessakin nuorisotyössä ja ne ovat vaikuttaneet paljon siihen, miten nuorten kanssa koetaan tarkoituksenmukaiseksi toimia.

1.1 Nuorisotyön asiantuntemus ja ideologinen ammattikuva

Digitaalisuuden merkitys kiinnittyy nuorisotyössä hyvin pitkälti vapaa-ajan digitalisoitumiseen ja nuorten kohdalla etenkin pelailuun ja pelikulttuureihin. Esimerkiksi nuorisotaloilla on ollut jo pitkään käytössä niitä mahdollistavia laitteita. Laitteistoihin liittyvä digitaalinen teknologia kehittyy jatkuvasti, ja laitteiden hankinnoissa pyritään vastaamaan nuorten toiveisiin. Nuorisotyössä nuorten intressit, tarpeet ja elämäntilanteet pyritään ottamaan huomioon toiminnan suunnittelussa. Nuorten kanssa tehdään paljon heitä kiinnostavia, mielekkääseen vapaa-aikaan liittyviä asioita, mutta myös autetaan ja opastetaan erilaisiin elämäntilanteisiin liittyvissä kysymyksissä sekä ohjataan palveluihin.

Nuorten kanssa kasvotusten käytävä kommunikaatio ja kohtaamistilanteet ovat keskeistä ammatillista ydintä, jolla on ideologinen perusta. Se vaatii tunnetyölle ominaisia kohtaamisen taitoja, jolloin on osattava ottaa haltuun nuorten kieli- pelejä ja diskursseja sekä asettua heidän elämismaailmoihinsa. Pelikulttuurien

tunteminen ja pelaamisen taidot koetaan nykyisin yhdeksi keskeisimmistä kanavista omaksua näitä kohtaamisen elementtejä. Digitaalisuus asemoituu siten elimelliseksi osaksi nuorisotyötä, vaikka se ei kokonaan sitä olekaan.

Nuorisotyön ammattietiikka ponnistaa näistä vuorovaikutuksen ulottuvuuksista. Nuori on osattava kohdata hänen elämäntilanteessaan ja arjen kulttuurissaan tavalla, jossa hän tulee kuulluksi ja hänen tarpeensa ymmärretään. Nämä eettiset periaatteet lähenevät ammatillisen kohtaamisen lähtökohtia sosiaalityössä, jonka kanssa nuorisotyöllä on yhteinen perusta. (Esim. Pohjola 2009; myös Cederlöf 2017.) Nuorisotyön asiantuntemus ja keskeiset teoriat pohjautuvat tietoperusteissaan ja epistemologiassaan kuitenkin pitkälti nuorisokasvatuksen alueelle. Kasvatuksen merkitys näkyy keskeisenä nuorisotyön ammatillisuudessa, vaikka se eroaakin monella tavalla sosiaalisen nuorisotyön periaatteista.

Digitaalisuus vaikuttaa laajasti erilaisiin ammattikäytäntöihin sosiaali- ja kasvatusalalla, ja sitä hyödynnetään useisiin ammatillisiin tarpeisiin ja lähtökohtiin. Nuorisotyössä digitaalisuudella on erityisluonne, sillä nuorten omiin arjen kulttuureihin ja vuorovaikutuksen muotoihin kytkeytyessään se muodostaa uniikkia ammatillista praksista ja muokkaa alan asiantuntemusta. Silti digitaalisuuden merkitys ei nuorisotyössä kytkeydy pelkästään muuttuneisiin vuorovaikutuskäytäntöihin vaan useisiin muihinkin arjen alueisiin, joita se on läpäissyt. Nuorisokulttuureihin kytkeytyessään se laajentaa ja muuttaa myös nuoria ja nuoruutta koskevaa tietoperustaa sekä niitä kasvatuksellisia painopisteitä, joihin nuorten tukeminen nykykulttuurissa nojautuu.

Digitaalisen nuorisotyön merkitys nähdäänkin olennaiseksi siksi, että sen avulla on mahdollista kiinnittyä nuorten toimintaan verkossa. Digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Digitaalisuutta voidaan hyödyntää välineenä, toimintana tai sisältönä. Se voi sisältyä mihin tahansa nuorisotyön muotoon, kuten kulttuuriseen nuorisotyöhön tai tieto- ja neuvontatyöhön. Digitaalisen nuorisotyön tavoitteet nähdään samoina kuin nuorisotyössä ylipäänsä, ja digitaalisen teknologian funktiona on tukea näitä tavoitteita. (Lauha 2019, 17.)

Digitaalisuuden merkitystä nuorisotyössä korostetaan myös kansainvälisesti. Viime vuosina esimerkiksi Euroopan unionissa on luotu ohjeistuksia erityisen digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi. EU:n asettaman asiantuntijaryhmän keskeinen huomio on nuorten ja heitä tukevien nuorisotyöntekijöiden digitaal-

listen taitojen ja osaamisen huomattava lisääminen. Huomiota halutaan lisäksi kiinnitettävän digitaalisen yhteiskunnallisen muutoksen ja sen vaikutusten perustavaan ymmärtämiseen. Tärkeänä pidetään esimerkiksi sitä, että oivalletaan nuorten digitaalisuuden merkityksiä, kuten pelikulttuurin erilaisia muotoja, sillä niiden perustalle voi luoda erilaisia oppimisen, osallistumisen ja yhteiskunnallisen osallisuuden väyliä. (Developing digital youth work 2018.)

Toiminta nuorten palveluissa on kuitenkin ihmistyötä ja se perustuu asiakkaiden kohtaamiselle, jolloin nuorten tukeminen vuorovaikutuksessa on työn keskeinen sisältö ja asiantuntemuksen alue. Digitaalisten sovellusten ei odoteta kokonaan korvaavan asiakkaiden kohtaamista kasvokkain, ja varsinkin esimerkiksi haavoittuvien ryhmien kohdalla tai etsivässä nuorisotyössä kasvotusten kohtaaminen ja yksilölähtöisyys ovat työn olennaisinta ydintä (esim. Pohjola 2009; Laitinen & Kemppainen 2010). Jotkut nuorisoalan ammattilaiset jopa kokevat, ettei digitaalisuuden kehittäminen omassa työssä ole ollenkaan tarkoituksenmukaista (Helenius 2018). Tukea tarvitsevat nuoret kaipaavatkin juuri kuuntelevaa aikuista, joka on kiinnostunut heidän yksilöllisistä elämäntilanteistaan (esim. Miettinen & Pöyry 2015; Eriksson 2017).

Digitaalisten palveluiden katsotaan myös täydentävän nuorten palvelutarjontaa, mutta kasvotusten tapahtuvan kohtaamisen ei nähdä olevan niillä korvattavissa (esim. Aaltonen 2016). Erilaisten tutkimusten mukaan digitaaliseen ja teknologiseen kehitykseen suhtaudutaan nuorisoalalla kuitenkin varsin avoimesti (Lauha 2018). Alalla nähdään tarvetta laajentaa palvelutarjontaa kehittämällä digitaalisia sovelluksia ja niiden käyttötapoja (esim. Helenius 2018). Riskeinä nuorisotyön digitaalisuuden laajemman kehittämisen kannalta pidetään kuitenkin nuorisotyöntekijöiden ja nuorisoalan henkilökunnan heikkoja tietoteknisiä taitoja ja niiden lisääminen nuorisotyöntekijöiden keskuudessa on noussut esiin myös kansainvälisissä tutkimusyhteyksissä. (Kiviniemi & Kriauciunas 2016.)

1.2 Tutkimuksen tavoite ja tutkimustehtävä

Tämän tutkimuksen tavoitteena on tuottaa laadullista tietoa nuorisotyön digitalisoitumisesta. Tutkimuksessa kysytään, miten digitalisoitumisen nähdään muuttavan nuorisotyötä lähitulevaisuudessa nuorisoalan organisaatioissa. Muutoksella tarkoitetaan tässä sekä viime vuosina tapahtunutta digitalisoitumiskehitystä että tulevaisuudessa voimistuvaa muutosta. Tutkimuksessa selvitetään

haastatteluaineiston ja tulevaisuuden kehitystä luotaavan eDelfoi-paneelin valossa, millä tavoin ammattilaiset ja asiantuntijat näkevät digitaalisuuden muutaneen ja edelleen muuttavan nuorisoalaa ja nuorisotyön sisältöjä sekä sen myötä nuorisotyön ammatillista osaamista ja asiantuntemusta. Tutkimus on toteutettu Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken toimeksiannosta.

Digitalisoituminen läpäisee useita palvelusektorien alueita, mutta sen merkitykset ja vaikutukset työnkuvissa eri ammattialoilla vaihtelevat paljon. Nuorisotyön digitalisoitumisen muutokseen vaikuttaa ennen muuta se, että digitaalisuuden merkitys on tänä päivänä huomattava nuorisokulttuureissa ja nuorten keskinäisessä yhteisöllisyydessä. Digitaalisten harrastusten ja aktiviteettien merkitys on kasvanut ja kasvaa edelleen niin nopeasti nuorten elämäntilanteissa. Näiden nuorten elämään laajemmin vaikuttavien muutosten takia on perusteltua tutkia, millä tavoilla digitalisoitumisen vaatimukset on kohdattu nuorisotyössä. Tietoa tarvitaan myös siitä, millaisia digitalisoitumisen mahdollisuuksia työn sisällöissä ja kehittämisessä nähdään ja huomioidaan jokapäiväisen työn arjessa sekä nuorisotyöntekijöiden ammatti- ja toimintakulttuureissa.

1.3 Aineistonkeruu ja tutkimusmenetelmät

Tutkimuksessa noudatetaan laadullisia tutkimusmenetelmiä, joiden pyrkimyksenä on tuottaa rikasta tietoa käsiteltävästä ilmiöstä. Sosiologiassa näin tuotetussa tiedossa ei ole niinkään kyse ilmiöiden yleisyydestä kuin syvemmästä ymmärryksestä niiden yhteiskunnallisesta rakentumisesta. (Esim. Silverman 2001; Alasuutari 2007.) Tässä tutkimuksessa tarkastellaan digitalisoitumisen ilmiötä yhteiskunnallisessa kontekstissaan.

Laadullisissa tutkimusmenetelmissä on usein kyse yksilöllisen merkityksenannon tarkastelusta esimerkiksi erilaisissa puheissa, teksteissä ja diskursseissa. Se paljastaa paljon siitä, mitä merkityksiä yksilöt antavat erilaisille ilmiöille ja miten ilmiö ymmärretään elämäntilanteissa ja yhteiskunnassa. (Esim. Alasuutari 1993.) Tutkimuskohteena ovat ammattilaisten näkemykset digitaalisen nuorisotyön nykytilasta ja tulevaisuudesta sekä digitalisoitumisen vaikutuksista nuorisoalaan. Nuorisotyön asiantuntijoiden näkemyksiä kartoitettiin argumentatiivisessa Delfoi-kyselyssä, jonka aikajänne oli vuodessa 2030. Delfoi-kyselyn rinnalla tehtiin kuusi fokusryhmähaastattelua, joissa reflektoitiin aiempien kyselyjen ja Delfoi-kyselyn tuloksia.

Delfoi-menetelmä on kyselytutkimusta lähestyvä laadullinen menetelmä. Sillä pyritään ennustamaan tulevaisuuden näkymiä ja muutoksia tai tekemään ymmärrettäviksi asioita, jotka ovat epäselviä ja arvaamattomia. Delfoi-menetelmän avulla saadaan esille asiantuntijoiden perusteltuja mielipiteitä, hiljaista tietoa ja valistuneita arvauksia erilaisista mahdollisuuksista ja vaihtoehdoista sen suhteen, millainen tulevaisuus saattaisi olla. Argumentaatioon perustavan Delfoin avulla on mahdollista selvittää, mitä asiantuntijat perustellusti ajattelevat tulevaisuudesta. Delfoi-paneeli ja -prosessi kehittyvät parhaimmillaan oppimistapahtumaksi sekä panelisteille että prosessissa toimiville tutkijoille ja managereille. (Linturi ym. 2011.)

Nuorisotyön digitaalisuus 2030 -eDelfoi-kyselyssä haettiin näkemysten ja perustelujen moninaisuutta. Argumentatiivinen Delfoi-kysely mahdollisti tulevaisuuden kehityskulkujen näkemyksellisen perustelun. Se haastoi asiantuntijat keskustelemaan tulevaisuuden suuntauksista ja löytämään yhteisiä tarttumapintoja muutoksen ymmärtämiseksi. EDelphi.org-kyselyn keskeinen idea on se, että vastaajat kommentoivat toistensa näkemyksiä, jolloin väittämistä syntyy hedelmällistä keskustelua. Delfoi-prosessi käynnistyi kyselylomakkeesta, joka koostui tulevaisuuteen kohdistuvista väitteistä tai teeseistä, joiden toteutumisen todennäköisyyttä paneeliksi kutsuttavan asiantuntijaryhmän piti arvioida. Paneelin kysymykset olivat koko ajan avoimia niin, että kaikilla oli mahdollisuus kommentoida muiden panelistien kommentteja ja tarkistaa omia vastauksiaan. (Vrt. Linturi ym. 2011.)

Paneelin väittämissä pyrittiin kartoittamaan digitalisoitumisen vaikutuksia tulevaisuudessa tapahtuvaan nuorisotyön kehitykseen. Nuorisotyön digitalisaatio 2030 -Delfoi-kyselyn panelisteiksi rekrytoitiin kuntien, järjestöjen ja seurakuntien nuorisotyön esimiehiä, suunnittelijoita ja nuorisotyönohjaajia. Kysely toteutettiin keväällä 2019. Kutsu paneeliin lähetettiin 55 asiantuntijalle, joista 28 vastasi kyselyyn. Väittämiä Delfoi-kyselyssä esitettiin kymmenen (ks. liite 1). Ne koskivat digitalisoitumisen vaikutuksia nuorisotyön sisältöihin, toimintaympäristöihin, kulttuureihin ja asiantuntijuuteen.

Delfoi-kyselyn rinnalla tehtiin kuusi fokusryhmähaastattelua. Niissä reflektointiin ja pohdittiin eDelfoi-kyselyn tuloksia ja paneelin jäsenille esitettyjä väittämiä syventävässä merkityksessä. Fokusryhmähaastattelumetodia käytetään esimerkiksi markkinatutkimuksissa, ja sen avulla saadaan tietoa muun muassa erilaisista mielipideilmastoista. Fokusryhmähaastatteluissa on olennaista antaa

tilaa haastateltavien keskinäiselle keskustelulle. Haastattelijan tehtävänä ei ole osallistua keskusteluun vaan koordinoida sitä. Haastattelija pitää keskustelun käsiteltävän aihepiirin puitteissa ja huolehtii siitä, että jokainen ryhmän jäsen pääsee tuomaan näkemyksiään esiin. (Esim. Puchta & Potter 2004.)

Kaksi tutkimuksen kuudesta fokusryhmähaastattelusta järjestettiin kasvotusten ja neljä Skype- ja puhelinyhteyksien kautta. Molemmissa kasvotusten järjestetyissä haastatteluisa osa ryhmän jäsenistä osallistui Skype-, puhelin- tai videoneuvotteluyhteyksien välityksellä. Haastatteluihin osallistui yhteensä 19 henkilöä. Fokusryhmähaastatteluisa nuorisolan ammattilaiset keskustelivat Delfoi-paneelissa esitetyistä argumenteista. Niiden merkityksiä oli mahdollista syventää nuorisolan kontekstissa siitä näkökulmasta, joka haastateltavilla oli nuorisotyöhön.

Fokusryhmien osallistujista kuntien nuorisotyötä ja nuorten palveluja edusti kymmenen henkilöä. Kaksi henkilöä edusti seurakuntien nuorisotyötä, viisi toimi nuorisolan tai muun alan järjestöissä ja kaksi henkilöä yksityisellä opetusallalla. Haastatelluista henkilöistä kolme toimi esimiestehtävissä ja muut asiantuntijatehtävissä. Kaikissa haastateluisa hyödynnettyjen Skype- ja muiden yhteyksien ansiosta eri puolilla maata toimivia henkilöitä oli mahdollista haastatella samassa ryhmässä. Haastattelut kestivät keskimäärin tunnin, ja ne nauhoitettiin digitaalisella nauhurilla. Jokaisesta haastattelusta laadittiin muistiinpanot, joihin merkittiin ylös keskeiset esiin tulleet näkökulmat. Sen lisäksi nauhoitettu aineisto litteroitiin sanatarkasti. Yhden haastattelun äänitetty materiaali sisälsi niin paljon puhelinyhteyksistä johtuvaa taustakohinaa, että sitä ei litteroitu, vaan siitä tehtiin pelkät muistiinpanot.

Tutkimusaineistoa analysoidaan käyttämällä apuvälineinä tekstin sisällönanalyttisiä metodeja, kuten fokalisaatio- ja jäsenkategoria-analyysia. Tutkimuksen tavoitteena on saada tietoa yksittäisten asiantuntijoiden digitalisoitumisen ilmiölle antamista merkityksistä sekä asioista, joita he pitävät digitalisoitumisessa keskeisinä suhteessa nuorisotyöhön. Merkityksiä poimitaan fokalisaatio- eli näkökulma-analyysin avulla. Tekstiä tarkastellaan sen mukaan, millaiset näkökulmat saavat painoarvoa argumentatiivisessa Delfoi-kyselyssä ja asiantuntijoiden haastattelupuhunnassa sekä millaisista perspektiiveistä käsin niitä perustellaan. Fokalisaatioanalyysin ydin on kiinnittää huomiota näkökulmiin, joiden kautta asioita esitetään tekstissä tai puheessa, sillä se kertoo puhujan suhteesta todellisuuteen. (Esim. Törrönen 2005.) Etenkin arvojen ja asenteiden tutkimuksessa

fokalisaatioanalyysi on relevantti, sillä siinä on mahdollista tutkia, millaisia tunteita ja ajatuksia erilaiset ilmiöt herättävät.

Delfoi-kyselyn argumentit pyrittiin tarkoitushakuisesti muotoilemaan provokatiivisiksi ja ajatuksia herättäviksi. Niiden avulla haettiin vaihtoehtoisia tulevaisuudenkuvia siitä, millaista voisi olla 2030-luvun nuorisotyö, jota digitalisoituminen on rajustikin muuttanut. Joissakin ryhmähaastattelujen keskusteluissa sivuttiin liki dystopian kaltaisia uhkakuvia pitkälle viedyn digitalisaation ja robotisaation vaikutuksista nuorten palveluihin. Tällöin tekoäly ja algoritmit määrittäisivät pitkälti, mitä nuorten on edes mahdollista haluta, tai ne toimisivat valmiina ratkaisumalleina nuorten tukemistyössä. Keskusteluissa luodut näköalat lähenivätkin enemmän teknologisia dystopioita kuin utopioita. Uhkakuvana nähtiin juuri se, että kasvatusten tapahtuva ja inhimilliseen kohtaamiseen perustuva työ on korvautunut kokonaan digitaalisen maailman logiikalla. (Ks. myös esim. Suomi vuonna 2050.)

Provokatiivisuus Delfoin väittämässä tuotti kyselyssä vastaavan kaltaisiin tulevaisuudenkuviin liittyviä tiukkojakin mielipiteitä. Kyselyn anonymiteetti mahdollisti laajasti perusteltuja argumentteja. Ryhmähaastatteluisia väitteitä pidettiin välillä liiankin provokatiivisina. Niissä luotuja näkymiä ei nähty realistisina työn tai oman ammatillisen position näkökulmasta, ja niiden merkityksiä pohdittiin usealta näkökannalta. Monien väittämässä esitettyjen asiaintilojen koettiin kuitenkin olevan realismia jo nyt, mikä osoittaa digitalisoitumisen muuttaneen nuorisotyötä paljon jo tähän mennessä.

2 DIGITAALISUUDEN KESKEISIMMÄT VAIKUTUKSET NUORISOTYÖHÖN TUTKIMUSAINEISTON VALOSSA

Nuorisotyön digitaalisuus 2030 -Delfoi-kyselyssä haettiin näkemysten ja perustelujen moninaisuutta. Paneelin väittämät kartoittivat erityisesti tulevaisuuden kehityskulkuja ja toimintaympäristön muutosta. Tavoitteena oli hahmottaa nuorisotyön sisällöllisiä muutoksia sekä nuorisotyöntekijöiden osaamista tulevaisuuteen liittyvien kehityskulkujen myötä. Tässä luvussa esitetään keskeiset Delfoi-aineistossa esiin tulleet asiantuntijanäkemykset ensin tiivistettynä ja sen jälkeen niitä käsitellään laajemmin yhdessä haastatteluaineiston kanssa.

Asiantuntijoiden mukaan tulevaisuuden nuorisotyö näyttää seuraavanlaiselta:

- Digitaalisuus lisää hallinnollista kuormaa ja tuo mukanaan työnkuvan muutoksia. Se ei siis juuri kevennä hallintoa eikä lisää resursseja työn sisällölliseen kehittämiseen tai nuorten kohtaamiseen.
- Nuorisotilat monimuotoistuvat. Nuorisotyö tulee olemaan liikkuvampaa kuin nykyisin. Nuorison toimintaympäristöjen moninaistuminen vaatii monitoimimaisia, monitoimijakäyttöisiä ja erilaisia tarpeita huomioivia toimintatiloja.
- Digitaalisia ratkaisuja tulisi kehittää ja suunnata etenkin nuorten hyvinvoinnin lisäämiseen. Nuorisotyön tulee aktiivisesti edistää hyvinvointia parantavia ratkaisuja.
- On huomioitava, että nuorten maailmat eriarvoistuvat. Nuorilla on jo nyt eriytyneet tiedot ja taidot toimia digitaalisissa ympäristöissä. Tulevaisuudessa he tarvitsevat yhä enemmän tukea digitaalitojen kehittämiseen.
- Digitaalisella ohjaustoiminnalla ei ratkaista nuorten uravalintoja eikä elämänpolkuja. Jo nyt ymmärretään hyvin nuoren henkilökohtaisen polun ja siihen liittyvän ohjauksen merkitys. Myös tässä on kyse aidosta kohdautuksi tulemisesta ja elämän merkityksellisyyden kokemuksesta pikemmin kuin digitaalisista ratkaisuista.
- Digitaalinen ja kasvokkainen kohtaaminen eivät sulje pois toisiaan. Teknologia ja tekoäly saattavat auttaa ja helpottaa nuorten kohtaamista. Nuorten kohtaamisen ja vuorovaikutuksen periaatteita on kuitenkin syytä ajatella uudelleen digitaalisten ratkaisujen valossa.

- Nuorisotyöntekijöiden rooli nuorten digitaalisen turvallisuuden käsittelyssä kasvaa. Digitalisoitumisen aiheuttamat sosiaaliset riskit ja uhkat ovat tulevaisuudessa yhä suurempi haaste. Nuorisoalalla tuleekin kasvat-
taa ammattitaitoa käsitellä näitä asioita.
- Digitaalisuus sekä lisää osallistumisen mahdollisuuksia että rajaa niitä. Osallistumisen muotojen kehittämiseksi tulee voimakasta tarvetta. Demokratian ja osallisuuden muotojen kehittäminen on nouseva yhteiskunnallinen vaade myös nuorisotyölle.
- On huomioitava, ettei ilmastonmuutos välttämättä vähennä nuorten liikkumista ja matkailua. Ilmastonmuutoksen pysäyttäminen, kestävä kehitys ja luonnon monimuotoisuuden turvaaminen tulevat olemaan tärkeitä arvoja nuorille. Rohkeat teot ilmastonmuutoksen pysäyttämiseksi ovat tarpeen, mutta ne eivät tule muuttamaan nuorten liikkumista.
- Digitaalinen osaaminen tulee korostumaan kaikkien työssä, ja teknologiakasvatuksen merkitys osana nuorisotyötä kasvaa edelleen. Nuorisotyöhön pitäisi myös saada riittävät resurssit, jotta digitaalisuus läpäisisi nuorisotyötä sitä hyödyttävällä tavalla.

Keskeisimpiä aineistossa esille tuotuja huomioita ovat juuri peräänantamaton näkemys siitä, ettei digitaalisuuden tule antaa korvata kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta, vaikka erilaiset verkkokohtaamisen muodot nähdäänkin vuorovaikutteisen työn olennaisina täydentäjinä. Myös useimmilla haastatelluilla asiantuntijoilla on tämä näkemys. Jotkut toivat esiin voimakastakin huolta siitä, että digitalisoitumisen hype tai sen aiheuttama nykykulttuurinen hurmio vie työn fokusta suuntaan, jossa kasvokkaisten kohtaamisten mahdollisuudet vähenevät entisestään ja nuorten yksinäisyys lisääntyy, koska palvelut toimivat etupäässä tietoverkkojen varassa. Nuorten kohtaamisen merkitys nähdään niin kiinteästi työn ammatillisena ytimenä, että sitä tuotiin esiin useissa yhteyksissä.

Toinen olennainen huomio on spatiaalisuuden tai tilallisuuden merkityksen muuttuminen siinä, miten nuorisotyötä tehdään. Tilat eivät ole enää ainoastaan materiaalisia tiloja, vaan virtuaalisten tilojen merkitys on nuorisotyössä nykyisin suuri. Digitaalisuuden merkitys nuorten palvelujen kehittämisessä nähdäänkin juuri mahdollisuuksina hyödyntää virtuaalista tilaa toimintaan nuorten kanssa ja heidän kohtaamiseensa.

Ihmisen kohtaamista pidetään aina keskeisenä nuorisotyössä, myös nuorisotyön digitaalisissa ratkaisuisa. Vuorovaikutuskäytäntöihin liittyvien muutosten lisäk-

si asiantuntijat näkevät digitalisoitumisen tuovan mukanaan toimintakulttuurien muutoksia. Asiantuntijoiden näkemyksissä korostuvat monet tulevaisuuden uhkat, kuten lisääntyvä turvattomuus ja eriarvoistuminen. Ohjauspalvelujen tarvetta pidetään näin merkittävänä tulevaisuudessa, ja huomio on erityisesti digitaalisiin ympäristöihin ja digitaaliseen yhteiskuntaan liittyvässä ohjauksessa. Kokonaisuudessaan koettiin, että osallisuuden kehittäminen, teknologiakasvatusta ja digitaalinen osaaminen korostuvat tulevaisuudessa.

2.1 Digitaalisuuden vaikutukset nuorten kohtaamiseen vuorovaikutuskäytäntönä

Nuorisotyö perustuu sille, että nuoria kohdataan ja tuetaan erilaisissa elämäntilanteissa ja niihin liittyvissä yhteyksissä. Nuorten tarpeet vaihtelevat paljon elämäntilanteiden ja elämäntilanteen mukaan. Erityisiä tuen paikkoja ovat esimerkiksi kouluasteiden väliset nivelvaiheet ja siirtymä koulutuksesta työelämään. Nuoren tarpeisiin voi vaikuttaa ongelmallinen elämäntilanne: jos perhesuhteet muuttuvat tai jos perhettä on kohdannut työttömyys, sairaus tai jokin muu vakava tekijä, joka vaikuttaa perheen hyvinvointiin. Nuoren elinolosuhteet voivat tulla kunnossakin, mutta häntä voi vaivata yleinen näköalattomuus, jolloin tulevaisuudensuunnitelmia on vaikeaa tehdä tai arkielämän mielekkyyttä ei löydy. Näissä tilanteissa nuoren kuunteleminen ja hänen kanssaan keskusteleminen voivat laajentaa mahdollisuuksia purkaa tilannetta.

Nuorten kohtaaminen niin, että he tulevat kuulluiksi ja heidän tarpeensa ymmärretyiksi, on tärkeää etenkin nuorten ohjaus- ja neuvontatyössä. Digitalisoitumisen kehitys on muodostanut tietoverkkoihin ja tietoliikenteeseen useitakin kohtaamisen alueita ja paikkoja, joita on alettu hyödyntää yhä enemmän myös nuorisotyössä. Verkossa nuorten kohtaamiselle perustuvat palvelut ovat jo melko laajassa käytössä nuorten tieto- ja neuvontatoiminnassa, ja niiden on katsottu parantaneen paljon nuorten tavoitettavuutta etenkin syrjäseuduilla (esim. Tuuva-Hongisto ym. 2016; Eriksson 2019c). Nuorelle on mahdollista tarjota tukea verkon välityksellä pitkienkin välimatkojen päästä, mitä pidetään merkityksellisenä myös tämän tutkimuksen asiantuntijankäytännöissä.

Asiantuntijat ovat myös sitä mieltä, että verkkopalvelut voivat ylipäänsä auttaa ongelmiin ajautunutta nuorta. Syynä näkemykseen on, että nuorten tavoitettavuus tietoverkkojen kautta on parempi, koska suurin osa nuorista käyttää esi-

merkiksi mobiililaitteita. Nuoret ovat lisäksi tottuneet käyttämään sovelluksia hyvin luovasti.

A: No, joo. Kyllä tuo, mitä (C) tuossa sano tuosta nuorten osallistamisesta tähän kuvioon, niin se on tosi oleellista niinku yhen ohkasan esimerkin jälleen tuolta meidän verkkotyöpajamaailmasta kun keskusteltiin siellä. Nuorilta kysyttiin, että mitäs alustaa käytetään tähän kommunikointiin siin, niin ne sano, että Discordia. Meidän siinä digitaalisen median pajan nuorista reilusti yli puolet käytti sitä tällä hetkellä elikkä näitä, jotka verkkopelejä pelaa, niin kommunikointi sujuu sillä ja se toimii hyvin, sei katkeile ja pätki ja näin. Niin siitä lähtien se on ollu meidän väline, jolla tulee sitten nämä chattailut ja sitten keskustelu siellä verkossa. Niin käytetään tätä alustaa, se on niinku toiminu. Nuoret anto sen vinkin, ilmanen ja tällä tapaa. Ja muutenkin niin tää itse tää kysymys, niin näkisin, että tuota tämä kehitys niinku lisää mahdollisuuksia auttaa nuoria. Elikkä niinku tuossa alussa todettiin, niin nuori syrjäytyy joko digillä tai ilman. (C): tais siinä siinä siihen suuntaan, kyllä se digitalisuus ja nämä erilaiset alustat kun niitä oikein tuota kehittää ja jalostaa, niin voi sitten hyvinkin vetää sen nuoren takasin siihen yhteiskuntaan kiinni. Että ihan sitä samaa mieltä olen. (Ryhmähaastattelu 12.6.2019.)

Argumenteissa näkyy keskeisenä se, että verkkonuurisotyö koetaan tärkeäksi, sillä se laajentaa huomattavasti mahdollisuuksia tavoittaa tuen tarpeessa olevia nuoria. Sen merkitys nähdään siis olennaiseksi siinä mielessä, että yhä useampi nuori saadaan tietoverkon ja digitaalisten palvelujen välityksellä nuorisotyön ja sitä myöten tuen piiriin, jos sille ilmenee tarvetta.

Verkkokohtaaminen mahdollistaa myös arkaluonteisten asioiden käsittelyn, ja nuoria on pyritty auttamaan verkossa esimerkiksi päihdeongelmissa. Verkossa tapahtuva chat-työ, jossa nuori voi halutessaan esiintyä anonymisti, koetaan nykyisellään kehittämisen arvoiseksi nuorten tieto- ja neuvontatyössä. Verkkomenetelmiä ja verkossa tapahtuvan kohtaamisen ja vuorovaikutuksen periaatteita opetetaan nuorisotyön tutkintoihin tähtäävässä koulutuksessa esimerkiksi ammattikorkeakouluissa. Asiantuntijat kokevat verkkonuurisotyön olevan tällä hetkellä yksi tärkeimmistä nuorisotyön toimintamuodoista, sillä nuori voi yhtä lailla kokea tulevansa kuulluksi ja tuetuksi verkossa kuin kasvotustenkin tapahtuvassa kohtaamisessa. Joillekin verkon anonymiteetti voi madaltaa kynnystä kertoa arkaluonteisista asioistaan.

B: Välillä kuulee sitä, että aikuiset pohtii, että onneks mun aikana ei ollut tämmösiä someja ja muita, että onneks ei ollu. Mutta että kyl mä ainakin koen, että verkon kautta voi saada sitte just apua paljon helpommin, et on kymmeniä erilaisia chatteja, että he voivat anonyymisti ottaa yhteyttä ja kysyä apua. Et kyllä se on niinku semmonen mahdollisuus, mitä digitalisaatio on mahdollistanut ja uskon, että tää niinku avun saanti on esimerkiksi yks semmonen osa-alue, mitä digitalisaatio tulee niinku tukemaan. (Ryhmähaastattelu 28.5.2019.)

Nuorisotyön eettisiä ja ammatillisia perusasioita on se, että nuori kokee tulevaisuutta kuulluksi ja ymmärretyksi. Näiden periaatteiden noudattaminen on keskeistä yhtä lailla verkkokohtaamisessa kuin kasvotustenkin. Ammatillisessa merkityksessä nuorten kohtaaminen verkossa ei siis ainakaan eettisiltä näkökohdiltaan eroa kasvotusten tapahtuvasta. Lähestymistapa tulee nuorisotyön asiantuntemuksessa yhtä lailla ymmärretyksi nuorten tarpeista lähtevänä ja kunnioittavana kuin sosiaaliryhmän asiakastyössä.

Nuorisotyön alkuperä ammatillisessa mielessä on joidenkin tulkintojen mukaan juuri sosiaaliryhmässä, josta se eriytyi omaksi oppialakseen suomalaisissa yliopistoissa vuosituhannen taitteessa (esim. Pohjola 2009). Nuorisotyössä ammattietoiset periaatteet, jotka liittyvät nuoren tukemiseen häntä arvostavalla ja hänen tarpeistaan lähtevällä tavalla, muodostavat työn keskeisen asiantuntemuksen. Tämän tutkimusaineiston asiantuntijankokemuksissa nuoren kohtaamiseen perustuva ammattietoisuus näyttäytyykin argumentoinnin moraalisenä premissinä silloin, kun perustellaan sitä, että virtuaalisen ja verkossa tapahtuvan kohtaamisen ei tulisi kokonaan korvata kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta. Se on yksi digitaalisen maailman nuorisotyön uhkakuvista.

Ihminen tarvitsee yhä toista ihmistä, kasvokkaista kohtaamista, empatiakokemuksia ja kosketusta. Digitaalinen nuorisotyö ei poista näiden fundamentaalisten tarpeiden olemassaoloa. (Delfoi-kysely.)

Toivoisin, että ihmiset ymmärtäisivät toistensa maailmaa suoremmin ihmisten välisen vuorovaikutuksen keinoin kuin tekniikan avulla.... Nuorisotyöntekijän empatiataidot ovat tärkeitä, samoin ajan antaminen nuorelle. Minun ja Toisen kohtaaminen on aina jotain jännittävää ja arvaamatontakin, jota ei voi ohjelmoida etukäteen. (Delfoi-kysely.)

C: Tulee itellä mieleen tästä, että kun ysiluokalla oltiin opon tunnilla joskus kauan sitten, niin tuota silloin tehtiin tää ammatinvalintatesti ja yhtäkkiä se oli se juttu, joka ratkasee niinku minun kohtalon. Ei niinkään se, että mitä minä ite haluan elämälleni tehdä, vaan se oli vähän niinku sit se opo lähti viemään sitä eteenpäin, no sit sun pitäis hakee tuommoseen ja tuommoseen kouluun ja tuollanen ja tuollanen tutkinto. Ja sit on vaan semmonen olo siinä, että tää koneko tämän nyt päätti. Elikkä justiin, että ei näin. Tietenkin digitaaliset sovellukset ja muut voi toimia siinä apuna, mutta eihän se poista sitä, että tavallaan sitä nuorta pitäisi kohdata ja keskustella ja käydä läpi niitä hänen omia mielikuviaan ja sitä niinku omiaan tulevaisuuden suunnitelmiaan ja mielenkiinnon kohteitaan. (Ryhmähaastattelu 28.5.2019.)

Tiukat näkemykset kasvottomasta ja persoonattomasta virtuaalisuudesta, joka saattaa pahimmillaan hämärtää kunnioittavaa ja nuorten tarpeista lähtevää, kohtaamista koskevaa eettisyyttä, osoittavat niille perustuvien moraliteettien voimakasta vaikutusta nuorten kanssa työskennellessä sekä vaikuttavat siihen, mitä nuorisotyön ammatillisuudella halutaan ymmärtää. Tutkimukseen osallistuneilla nuorisotyön asiantuntijoilla nämä seikat näkyvät keskeisinä moraalisin periaatteina, joita vasten digitaalisuuden kielteiset vaikutukset tuntuvat peilautuvan. Kasvotusten tapahtuva vuorovaikutus nuoren kanssa, jossa myös esimerkiksi katseella ja kosketuksella on oma, tärkeä roolinsa, koetaan niin itsestään selväksi ammatillisuuden sisällöksi nuorisotyössä, ettei virtuaalikäytäntöjen haluta vaarantavan sitä. (Ks. myös Kinnunen ym. 2019.)

Verkkokohtaamisen merkitys erityisissä verkkopalveluissa on silti nykyisin olennaista myös näiden asiantuntijoiden mielestä. Sen rooli nähdään kuitenkin kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta täydentävänä nuoren tukemisen muotona. Keskeinen viesti tutkimusaineistossa onkin, että verkkopalveluita täytyy kehittää, sillä ne ovat nykykulttuurissa hyvin tärkeitä. Niiden tehtävä on kuitenkin vain täydentää, ei korvata, kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta.

Tutkimusaineistossa esitettiin useita argumentteja verkkokohtaamisen puolesta. Yksi olennaisimmista on se, että koska nuoret käyttävät niin paljon tietoverkkoa ja esimerkiksi mobiililaitteita, heidän tavoitettavuutensa on parempi verkon kuin minkään muun kanavan kautta. Digitaalisten sovellusten käyttö on nuorille mielekästä myös kulttuurisessa merkityksessä. Sen kautta voi työstää omaa

identiteettiään, osata ja päteä. Erilaisten verkkosovellusten hallitsemisen taidoissa on mieltä juuri siksi, että nuori voi toteuttaa niiden kautta yksilöllisyytensä ja tehdä henkilökohtaisia intressejään näkyviksi.

Verkkosovelluksilla on myös tärkeitä ohjaus- ja tukemistyötä vahvistavia funktioita. Ne esimerkiksi tarjoavat nuorelle mahdollisuuden avoimuuteen hänelle itselleen tärkeistä asioista ja vaikeistakin ongelmista, joita hän on voinut kohdata. Nuori voi puhua verkon kautta anonyymisti esimerkiksi seksuaalisuudestaan tai päihdeongelmistaan, jos niihin liittyy sen kaltaista arkaluontoisuutta, että kynnyks kohdata nuorisotyöntekijä kasvotusten on liian korkea. On olemassa nuoria, joille kommunikointi ihmisten kanssa on hankalaa ja joilla on sen vuoksi riski eristäytyä. Myös näille nuorille mahdollisuus saada tukea verkon välityksellä on erittäin tärkeää. Nuorten tavoittavuus on parantunut siis siinäkin mielessä, että tuen piiriin on verkon kautta mahdollista saada niitäkin nuoria, joiden kohdalla se esimerkiksi sosiaalisista syistä olisi muuten ollut hyvin vaikeaa. (Melvin 2017.) Lisäksi verkon kautta on mahdollista saada yhteys niihin nuoriin, jotka asuvat kaukana kaupunki- ja kuntakeskusten ulkopuolella ja muuten jäisivät tavoittamatta.

Verkkokohtaamisessa nähdään siis paljon etuja sekä nuoren kannalta että nuorisotyön tavoitteiden näkökulmasta. Kasvotusten tapahtuva ja virtuaalinen kohtaaminen nuorten kanssa sekä niihin liittyvät merkitykset asettuvat asiantuntijoiden haastatteluselonteissa kuitenkin usein keskenään jännitteisiksi ja sosiaalisten vaikutusten kannalta ristiriitaisiksi. Virtuaalisen kommunikaation lisääntyminen voi monen asiantuntijan mielestä lisätä ihmisten välistä erillisyyttä ja eristäytymistä, josta voi koitua nuorille ongelmia. Kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta pidetään lisäksi usein eettisempänä kuin virtuaalista.

Silti samojen asiantuntijoiden näkemyksissä myös virtuaalisen kohtaamisen merkitykset ovat monesti myönteisiä juuri sen vuoksi, että nuoret ovat keskenään hyvin erilaisia, he asuvat eri alueilla ja heidän elämäntilanteensa vaihtelevat. Nuorisotyöntekijän kohtaaminen kasvotusten ei ole paras mahdollinen ratkaisu kaikkien nuorten tarpeisiin. Verkkokohtaamisen menetelmien katsotaan pääasiassa täydentävän kasvotusten tapahtuvaa tuki- ja ohjaustyötä, ja ne nähdään sinänsä edelleen kehittämisen arvoisina.

2.2 Nuorten kohtaamisen tilat ja paikat – virtuaalisen ja materiaalisen tilan merkitys

Delfoi-kyselyssä nuorisotyön nähtiin tulevaisuudessa olevan liikkuvampaa kuin nykyisin. Koulujen toivottiin kehittävän digitaalisia ”alustoja” erilaisille toiminoille, kuten harrastuksille ja ohjauspalveluille. Asiantuntijoiden käsitysten mukaan nuorison toimintaympäristöjen moninaistuminen vaatii monitoimisempia tiloja. Nuorisotilojen tulisi olla suunnattu monille toimijoille, ja niissä tulisi ottaa huomioon nuorten vaihtelevat tarpeet.

Nuorisotilat muuttavat muotoaan. Sellaisina erillisinä saarekkeina ehkä vähenevät, mutta monitoimijakäyttöisyys lisääntyy. (Delfoi-kysely.)

Tilasidonnainen toiminta vähenee mutta ei lopu kokonaan vaan uudistuu. (Delfoi-kysely.)

Nuorisotyön on nähty ennenkin seuraavan nuoria sinne, missä he liikkuvat ja nuorisotiloja myös edelleen perustetaan mm. kauppakeskuksiin. Toisaalta nuorisotaloihin nähtiin myös liittyvän tietynlaista ”erityisyyden ja vääränlaisen hengailun” leimaa. Nuorisotyö otteena ei tiettyyn tilaan sidottuna. (Delfoi-kysely.)

Myös jakoa kulttuurin, liikunnan ja nuorisotyön kesken pidettiin keinotekoisena. Uudenlaista keskustelua yhteisten tilojen käyttämisestä tulisi käydä yli hallinnollisten rajojen.

Digitaalisuus muuttuu seuraavan 10 vuoden aikana radikaalisti. Jo nyt puettavat laitteet, älykoodit jne. murentavat ajatusta erillisistä ”digitaalisista ympäristöistä”. Vanhasta käsitemaailmasta kiinni pitäminen rajoittaa kykyämme ajatella sitä, mitä kaikkea digitaalisuus voi olla nuorisotyössä. Tulisi puhua nuorista digitaalisessa yhteiskunnassa, nuoruudesta digiajassa jne. (Delfoi-kysely.)

Uskon, että fyysisten tilojen merkitys tulee säilymään. Nuorten pariin jalkautumista pidän joka tapauksessa positiivisena asiana, olipa se sitten online tai offline. (Delfoi-kysely.)

Delfoi-kyselyssä kaupunkien ja maaseudun välillä nähtiin kuitenkin selviä eroja nuorisotilojen suhteen. Kaupungeissa nuorisotilojen nähtiin tulevaisuudessa monimuotoistuvan fyysisen kohtaamisen paikkoina, joita digitaalisuus ei sinällään tule muuttamaan. Samalla kuitenkin koettiin, että muutos monimuotoiseen ja liikkuvaan työhön on joka tapauksessa käynnissä. Sen sijaan maaseudunomaisissa ympäristössä, pitkien välimatkojen alueilla ja syrjäseuduilla digitalisoitumisen nähtiin tuovan uudenlaisia mahdollisuuksia kasvotusten tapahtuvaan kohtaamiseen.

Se (digitalisoituminen) tulee varmasti lisääntymään, kun tiedetään, että nuorten poismuutto maaseutumaisista kunnista lisääntyy ja pitkien etäisyyksien kunnissa "kohtaamista" joutuu miettimään uudella tavalla. (Delfoi-kysely.)

Asiantuntijoiden näkemyksistä piirtyi Delfoi-kyselyn perusteella se kokonaiskuva, että digitaaliset toimintaympäristöt tulevat voimakkaasti lisääntymään, mutta myös materiaalien tilojen merkitys säilyy. Lisäksi tilat tulevat monimuotoistumaan, ja niitä perustetaan vaihteleviin toimintaympäristöihin, kuten kauppakeskuksiin. Nuorisotilat siis pikemminkin monipuolistuvat, ja samalla tilallisuuden merkitykset muuttuvat. Nuorisotyön tilat ja paikat tulevat ulottumaan yksittäisistä rakennuksista rakennuskomplekseihin ja virtuaalisuuteen, mutta ne myös mobilisoituvat, kun liikkuva nuorisotyö yleistyy.

Delfoissa esiin tulleet näkemykset olivat yhteneväisiä fokusryhmissä esiin tulleiden näkemysten kanssa. Kaikilla tilallisuuden muodoilla nähtiin etuja, ja monipuolisten toimintaympäristöjen katsotaan vastaavan nuorten vaihteleviin tarpeisiin paremmin. Nuoria voi siis parhaimmillaan tavoittaa enemmän muiden kanavien, kuten digitaalisten toimintaympäristöjen, kautta verrattuna siihen, että heitä varten markkinoitaisiin vain tiettyjä nuorisotiloja, joiden toimintaan kaikkien odotettaisiin osallistuvan.

Kuitenkin perinteisten, materiaalien tilojen merkitys nähdään edelleen tärkeänä, joten virtuaalisten tilojen ei koeta kokonaan korvaavan esimerkiksi nuorisotaloja. Asiantuntijat puhuivat voimakkaasti nuorisotilojen puolesta ja kertoivat, että etenkin suurimpien kaupunkien nuorisopolitiikassa panostetaan paljon uusiin tiloihin.

H: No mennään sitten tohon väittämään kaksi, eli vuonna 2030 merkittävä osa nuorisotaloista on lakkautettu. Ja että nää fyysis-

ten tilojen lakkauttaminen muuttaa nuorisotyön luonnetta merkittävästi. Että digitaaliset ympäristöt tulevat tilalle ikään kuin siinä samassa suhteessa, ja sitten muutenkin tehdään enemmän nuorisotyötä siellä missä nuoret itsekin ovat, eli kaduilla, ostoskeskuksissa ja kouluissa. Digitaalisissa ympäristöissä. Että enemmän niistä fyysisistä tiloista siirryttäs muihin ympäristöihin. Mitä mieltä ootte?

A: No tota, juuri näin. Meillä on tällä hetkellä jo vähän niin kun trendi (Kaupungissa) se, että ollaan selvästi siihen jalkautuvaan nuorisotyöhön päin suuntaamassa. Toisaalta mä kyllä ehkä myös näkisin, että et nyt panostetaan tosi vahvasti erilaisiin monitoimitaloihin ja perhekeskuksiin. Ja niihin myös toivotaan, että tota, niissä ois oma tila myös nuorille. Mut et se, että tapa tehdä nuorisotyötä tietysti muuttuu. Ja sit se liikkuva nuorisotyö on koko ajan enemmän puheissa, ja meilläkin suunnittelun alla. Mut et, mä tiedä miten (Kaupungissa), mutta meillä ainakin on sillä lailla jo, että meillä on nuokkaripiiri, eli liikkuvaa nuorisotyötä. Ja sitten tietysti myös kouluissa tehtävää nuorisotyötä. Mutta myös kauppakeskuksiin on jo, on jo tota niin, perustettu nuorisotiloja. Et kyllä mä uskon, että tää trendi on nimenomaan se, että me ei enää olla niin paljon niissä lähiöissä. Ja fyysisesti just nuorisotiloissa ja taloissa, että se suuntautuu enemmän sinne missä nuoret käyttää sitä kaupunkitilaa. (Ryhmähaastattelu 14.6.2019.)

B: Ja sitten siellä on vaan se yksi keskustan nuorisotila. Ja sielläkään ei oo avointa toimintaa. Vaan meillä on pelkästään avointa toimintaa kauppakeskuksessa sijaitsevassa nuorten tilassa. Eli tällä hetkellä on kaksi tilaa, joista toinen on se kauppakeskuksessa oleva tila missä on avointa toimintaa. Ja sit siellä meidän nuorisotalolla on pelkästään niinku pelitoimintaa, ja teemakerhoja. Ja niinku tästä me ei varmasti tulla juurikaan vähentämään sitä, että. Että molemmilla on tällä hetkellä kyllä tosi iso kysyntä, ja niitten ympärille sitten on rakentunut tää jalkautuminen kaduille ja kouluille ja sit toki tehdään digitaalisissa ympäristöissä jo nyt. (Ryhmähaastattelu 14.6.2019.)

Molempien haastateltujen henkilöiden näkemyksissä tulee selkeästi ilmi se, että nuorisotilojen tarjonta perustuu parhaillaan konkreettisten tilojen tarjontaan. Kymmenen vuoden aikaviiveellä tai pidemmälläkään aikajanelalla ei ole näköpiirissä päinvastaista tilannetta, koska esimerkiksi suuremmissa kaupungeissa on

panostettu viime aikoina paljon muun muassa uusiin monitoimitiloihin. Nuorisotyö on viime vuosina monimuotoistunut ja esimerkiksi liikkuva nuorisotyö lisääntynyt, ja suuntaus säilynee samankaltaisena lähitulevaisuudessakin.

Nuorten vaihteleviin ja moninaisiin tarpeisiin vastaaminen vaatii useita toimintamuotoja, ja tämä on sisäistetty nuorisoalalla ja nuorisotyössä myös ammatillisesti. Nuoren tukeminen on yksilökohtaisiin tarpeisiin pohjautuvaa toimintaa, ja digitaaliset toimintaympäristöt ovat useille nuorille mielekkäin vaihtoehto.

B: Ja mun mielestä nuorisotyöntekijät itsekin aika paljon puhuu sitä, että he haluais kohdata niinku tavallaan nuoria myös tavallaan online. Siis sillain, että ois mahdollisuus vaikka chatteihin, tai videopuheluihin tai tällaisiin silloin kun nuorella on se tarve kohdata, mutta hän ei pääse niinku fyysisesti paikalle. Että se on ihan varmaan meillä semmonen, mikä tulee täs tulevan kymmenen vuoden aikaan niin oleen vahvasti kehittämisen kohteena. (Ryhmähaastattelu 14.6.2019.)

Muutenkin digitaalisten ympäristöjen kehittäminen verkkokohtaamista varten nähtiin tulevaisuuden keskeisenä haasteena nuorisotyön ammattitoiminnassa. Kohtaamisen ehtojen ”uudelleenmäärittely” tuli mainituksi ajankohtaisena vaatimuksena, mitä tulee nuorisotyön digitalisoitumiseen. Inhimillinen kohtaaminen ja vuorovaikutus pitäisi olettaa mahdolliseksi myös digitaalisesti ilman, että toiminnan eettisyys kärsii, ja tähän halutaan tulevaisuudessa kiinnitettävän huomiota.

Yhtä kaikki digitaalisen nuorisotyön merkitys ja nuorten kohtaamisen mahdollistaminen yhä moninaistuvammassa tiloissa tulivat aineistossa esiin tulevaisuuden nuorisotyön keskeisenä haasteena. Ammattitoiminnan eettisyys nuoria kohtaan vaikuttaakin implisiittisenä ulottuvuutena useimmissa aineiston selonteissa. Useimpia digitalisoitumisen tulevaisuudennäkymiä käsiteltiin laajemmin nuorten hyvinvoinnin kontekstissa.

Hyvinvointikysymykset olivat keskustelun kohteena useissa haastatteluissa ja kyselyssä esitettyjen väittämien kommentoissa, ja sosiaalinen eriarvoistumiskehitys nuorten keskuudessa nähtiin tulevaisuuden uhkatekijänä. Digitaalisia välineitä haluttiin valjastaa käyttöön entistä suuremmassa määrin esimerkiksi eriarvoistumisriskien poistamiseksi. Yhtenä väylänä siihen nähtiin osallisuuden parantaminen digitaalisia ratkaisuja kehittämällä.

Tärkeänä tulevaisuuden nuorisotyön tehtävänä pidetään proaktiivista toimintaa digitalisoitumisen kielteisten vaikutusten ehkäisemiseen ja sen aiheuttamien sosiaalisten riskien minimoimiseen. Nuoren hyvinvoinnista huolehtiminen kytkeytyy silloin mediakasvatuksen rooliin digitaalisessa nuorisotyössä.

2.3 Digitaalisten taitojen kasvava merkitys ja sosiaalinen eriarvoisuus

Kohtaamisen ja ohjaamisen taitoja koetaan tarvittavan jatkossakin. Niitä pidetään nuorisotyön keskeisinä toimintatapoina, joita digitaalisuuden ei katsota korvaavan. (Komonen ym. 2019.) Delfoi-kyselyssä tuli kuitenkin myös esiin, että tällä hetkellä digitalisoitumiseen liittyvä haittapuhe on edelleen hyötypuhetta voimakkaampaa ja vallalla on ”huolipuhe”. Vaikka digitalisoituminen edistäisikin hyvinvointia, nähtiin, ettei se kuitenkaan tule poistamaan tarvetta kohtaamiselle ja sosiaaliselle kontaktille.

Ollaan pelastettu paljon, jos digitaalisilla sovelluksilla ja palveluilla saadaan poistettua lasten ja nuorten kokema yksinäisyys, kiusaaminen ja eriarvoisuus. Olisi tietysti hienoa, jos algoritmit ohjaisivat samankaltaisia ihmisiä löytämään seuraan toisistaan. Mutta entäs ne sosiaaliset taidot. Miten ne kehittyvät jos kohtaamisen tilanteet tiivistyy lähes yksinomaan ruudun välityksellä tapahtuvaksi (Delfoi-kysely.)

Ihminen tarvitsee toista livenä. Se on todettu jo nyt. Joka yhdeksäs tai useampi kokee yksinäisyyttä. Siinä on haastetta. (Delfoi-kysely.)

Yksinäisyyden katsottiin liittyvän nuorten eriarvoistumisen kehitykseen, jossa digitaalisten välineiden saatavuudella on yhä suurempi rooli tulevaisuudessa. Digitaalisten taitojen katsottiin olevan suoraan sidoksissa siihen, millaisiin laitteisiin nuorilla on arjessaan pääsy. Myös perheen sosioekonominen asema vaikuttaa digitaaliseen eriarvoistumiskehitykseen, ja tämän kehityksen nähdään tulevaisuudessa edelleen syvenevän. Näissä seikoissa oli silti runsaasti eriäviäkin mielipiteitä, sillä suurin osa nuorista omistaa esimerkiksi mobiililaitteen.

Digitaalisten taitojen puutteen on kuitenkin havaittu olevan yhteydessä nuorten eriarvoistumiskehitykseen kansainvälistenkin tutkimusten valossa (Melvin

2017), ja nuorten digitaalisten taitojen lisäämistä pidetään tässäkin tutkimusaineistossa olennaisena.

A: Niin mä mietin tässä vaan erityisesti näitä niin kun työn ja koulutuksen ulkopuolella olevia nuoria, että. Et tavallaan se just, että miten mejän pitäis mejän niin kun palveluita ehkä kymmenen vuoden sisään lähtee, lähtee tota muuttamaan ja kehittämään. Just se, että me ehkä enemmän tarjottais sellaista niin kun, nuorisotyössäkin semmosia niin kun digitaitoja parantavia palveluita. Ja sellaista niin kun, et miten justiin niinku työelämää ja työnhakua ja opiskeluun liittyviä asioita. Et just pärjäis siinä kaikessa asiointiviidakossa, mikä on. Koska tosiaan se, että vaikka sulla olis laitteet ja pelit ja vehkeet, niin sä et välttämättä silti, silti osaa sitä tota, asiointipuolta. (Ryhmähaastattelu 7.6.2019.)

Nuorten nähtiin tarvitsevan tukea ja ohjausta digitaalisten taitojensa kehittämiseen. Palvelut, joissa digitaalisia taitoja voi harjaannuttaa, olisivat nuorisoalalla kehittämisen arvoisia. Usein näiden palveluiden kehittämisessä nuorten digitaidot ovat jääneet vähälle huomiolle katseen kiinnittyessä muiden ikäryhmien erityistarpeisiin. Peruskoulun merkitystä lukemisen, kirjoittamisen ja ymmärtämisen taitojen kasvattajana pidettiin silti edelleen tärkeänä.

Ongelmana pidettiin kuitenkin sitä, ettei ole olemassa mitään mittareita tai määritelmiä riittävälle digitaaliselle osaamiselle. Digitaalinen osaaminen nähtiin laaja-alaisempänä kokonaisuutena kuin ainoastaan taitona käyttää mobiililaitteita ja erilaisia sovelluksia. Medialukutaito ja mediakriittisyys sekä digitaalisiin kansalaistaitoihin liittyvä kompetenssi nähtiin olennaisessa roolissa siinä, millaiseksi nuoren yhteiskunnallinen asema muodostuu digitaalisessa nykykulttuurissa.

Polarisaatio ja arvomaailmojen eriytyminen näkyvät verkossa erityisen voimakkaasti. Verkon kuplat ja kaikukammiot vahvistavat ilmiötä, repivät sosiaalista tekstuuria ja johtavat pahimmillaan ääriajatteluun ja väkivaltaan. Sisältöosaaminen ja medialukutaito edellyttävät laaja-alaisuutta ja kriittisen ajattelun taitoja. (Delfoi-kysely.)

Myös eriarvoisuuden tunnistamiseen tarvitaan osaamista. Nuorten ohjauksen tarve kasvaa todella paljon. (Delfoi-kysely.)

Nuorten digitaalisten taitojen kasvattamista pidettiin asiantuntijanäkemyksissä olennaisena, ja siihen liittyvät mediakasvatuksen elementit nousivat puheissa tärkeiksi. Laaja-alaiset digitaaliset taidot, joiden avulla verkossa välittyvää informaatiota kytetään suodattamaan ja käsittelemään kriittisesti, olisivat nuorilla keskeisiä, sillä niiden katsotaan nimittäin lopulta vaikuttavan myös eriarvoistumiskehityksen pysäyttämiseen.

Mediakasvatuksen rooli nuorisotyössä nähtiin jo nyt olennaisena, ja medialukutaidon lisääminen olisi siinä tärkeässä osassa. Ryhmähaastatteluissa tuotiin esiin lisäksi se, että mediakasvatus ja teknologiakasvatus ovat niveltyneet nykyajan nuorisotyöhön jo melko luontevasti. Nuorten digitaalisten taitojen lisäämisellä ja siihen liittyvällä ohjauksella olisi paljon merkitystä myös eriarvoistumiskehityksen pysäyttämiseksi nuorten keskuudessa.

H: Eli tää eriarvoistumiskehitys mikä on niinku näetteks te sen niin kun tällä hetkellä riskinä niinku suhtees digitaalisuuteen vai muutenkin vai?

B: Siis varmasti on niinku kokonaisvaltasesti yhteiskunnassa niin on niinku tää nuorten eriarvoistuminen niinku monilla eri mitareilla on huolestuttavaa ja sit just tämmöset niinku tietyllä tavalla tiettyjen taustatekijöiden niinku kasautuminen, et ainakin tutkimuksessahan on jo todettu se, että tämmöset ikään ku syrjäytymisvaarassa olevat nuoret, niin niillä on myös useammin puutteita digitaidoissa ja sitte se taas niinku lisää ikään ku sellasia riskitekijöitä, että työelämässä vaaditaan kuitenkin niitä taitoja tosi paljon ja sitten jos ne on jo valmiiks vähän heikot, niin sitten on vaikeempi pärjätä ja niinku jotenki ylittää niitä esteitä. Että tää on niinku yhteiskunnallinen ongelma (...) sitte on myöski semmonen esimerkiks maailmankuvien eriytyminen tai semmonen niinku, että- et mediakriittisyyteen ja niinku tunnistaa oikeaa tietoa valheellisesta ja semmoset niinku asiat, niin et siinä on niinku helppo siellä digitaalisessa maailmassa niinku jotenki toimia ainoastaan siinä omassa yhteisössä, joka vahvistaa niitä omia jo valmiiks muodostettuja käsityksiä. (Ryhmähaastattelu 28.5.2019.)

Haastattelussa painottuu digitaalisten taitojen merkitys navigointitaitoja laajempaan, myös kulttuuriseen lukutaitoon liittyvänä kokonaisuutena. Digitaalista sisältöä tulisi osata tulkita kriittisesti. Näiden ulottuvuuksien lisäksi haastattelussa tuodaan esiin toimintakulttuuriset ulottuvuudet, kuten sosiaalisen median

merkitys. Digitaaliset toimintakulttuurit myötävaikuttavat helposti sosiaalisten ”kuplien” tai ”kaikukammioiden” syntymiseen. Tällä viitattaneen sosiaalisen samankaltaisuuden merkitykseen erilaisissa digitaalisissa kulttuureissa toimivissa kollektiiveissa ja siten maailmankuvan yksipuolistumisen riskiin. Nämä mekanismit altistavat myös antisosiaalisille impulsseille. Asiantuntijoiden mukaan mediakriittisyyden ja kulttuurisen lukutaidon lisääminen nuorten keskuudessa tukisi heidän selviytymistään digitaalisissa kulttuureissa ja olisi tärkeä nuorisotyön tehtävä tulevaisuudessa.

Digitaalisuuteen liittyvät riskit ja uhkat nuorten elämässä kytkeytyvät asiantuntijoiden näkemyksissä muun muassa digitaalisten taitojen merkitykseen ja niiden sosiaaliin vaikutuksiin, sillä ne ovat yhteydessä eriarvoistumiskehitykseen. Nuorten digitaalisten taitojen kartuttaminen esimerkiksi mediakasvatuksellisin ottein edellyttää riittävää taitotasoa myös nuorisotyöntekijöiltä. Tulevaisuuden nuorisotyössä digitaalisten taitojen merkitys asettaakin erityisen haasteen, jossa mediakasvatuksella on olennainen roolinsa.

2.4 Verkkokiusaaminen ja sosiaaliset riskit

Turvallisuuden ja yksityisyyden uhkia pidettiin todellisina jo nyt. Tärkeänä nuorisotyössä pidettiin sitä, että ymmärrystä näistä asioista pitäisi lisätä. Nuorten digitaalinen turvallisuus tulisi ottaa yhdeksi ehkäisevän työn sekä tieto- ja neuvontatyön teemaksi. Huolena on, miten toimitaan turvallisesti uudessa digitaalisessa maailmassa. Tarvitaan myös yksityisyyteen ja yksityisyyden suojaan liittyvää laajaa ja monialaista arvokeskustelua.

Verkkokiusaaminen, grooming ja muut verkkoriskit ovat olleet digimaailman riesana siitä saakka, kun lapset ovat käyttäneet yhteisöllistä teknologiaa. (...) Tekoäly on jo nyt valjastettu tunnistamaan haitallinen sisältö ja asiattomat yhteydenotot. Verkko voi näiden uhkien osalta olla tulevaisuudessa jopa turvallisempi kuin nykyään. (...) Sosiaalisen median valtava tiedonkeruu ja suoraan alaikäisille suunnattu markkinointi haastavat sekä yksityisyyden että markkinoinnin perinteisiä normeja. Sosiaalisen median logiikka suosii ääriajattelua ja rakentaa kaikukammioita. Oikean tiedon ja todellisten toimijoiden tunnistaminen vaikeutuu, koska valeuutiset leviävät verkossa oikeita uutisia nopeammin ja ”deep fake”-teknologiat tekevät tiedon lähteen tunnistamisen hyvin vaikeaksi. (Delfoi-kysely.)

Nuorisotyöntekijöiden kompetenssin olisi kuitenkin kehityttävä yhtä matkaa nuorten digitaalisen osallisuuden kanssa. Digitaalisen taitotason harjaannuttamisella nuorisotyöntekijöiden keskuudessa olisi tulevaisuudessa olennaista merkitystä, sillä nuorten kohtaamat riskit ovat jokapäiväisiä. Esimerkiksi nettiusaaminen on lisääntynyt voimakkaasti niin, että nuorisotyöntekijät joutuvat jo nykyisinkin paljon tekemisiin verkossa toimimiseen liittyvien ongelmien kanssa.

B: Mutta siinä niinku nuorisotyö voi just olla-- olla niin ku yks, jolla olis niitä taitoja.

A: Ehdottomasti ja varmaan sillon ku sitte vaikuttamispyrkimykset tai informaatiotulva tai uudet ilmiöt, kaikki tapahtuu niin nopeesti, että valtiolla tai kasvattajilla tai vanhemmilla, aikuisilla, opettajilla on niinku aika haasteita tavallaan.. napata kiinni siitä, et mikä ilmiö on milloinkin meneillään, että miten se voitais nuorisotyössä tota panostaa tai kehittää just semmosia taitoja, jotka ois mahdollisimman moneen asiaan esim. no, mediakriittisyys tai mitkä on sitten.. tavallaan mitä voi soveltaa jo ehkä semmosiin ilmiöihin mitä me ei osata vielä ennakoida, niin se on tietenkin kauheen vaikeeta. Et monella ois kumminkin lähtökohtasesti semmonen kriittinen tulokulma tai asenne siihen sisältöön mitä he kohtaa ja sit toisaalta myös se reflektointi siihen, että mitä.. tai ylipäätensä se, että jos pystyy niinku olemaan vähän varovainen sen suhteen, että vaikka ei tiedäkään, että mitä sillä omien ehkä henkilökohtasten tietojen tai muun sisällön levittämisellä tai jakamisella ei voi olla semmosia seurauksia mitä ei vielä pystytä ennakoimaan, et pystys kumminkin ehkä punnitsemaan niitä riskejä mitä mahdollisesti tulevaisuudessa voi olla. Ja sit varmaan myös se, et nuorisotyöntekijät voi toimia joka tapauksessa semmosina luotettavina aikuisina, joiden kanssa voi käsitellä erilaisia haasteita tai kysymyksiä ja nuorten elämä on nivoutunu digitaalisuuteen. (Ryhmähaastattelu 28.5.2019.)

Nuorisotyöntekijöiden digitaalisten taitojen osaamisvaatimukset ovat laajat. Ne liittyvät digitalisoitumisen kehitykseen ja sen yhteiskunnallisiin vaikutuksiin kokonaisuudessaan. Kasvatuksellinen ote ja myös kielteisistä ilmiöistä keskusteleminen on nuorisotyössä entistä tärkeämpää. Digitaalisten taitovaatimusten laaja-alaisuus nousi asiantuntijoiden näkemyksissä erittäin tärkeäksi, ja esimerkiksi media- ja teknologiakasvatuksen tietoperustoilla on siinä tärkeä roolinsa.

Digitalisoitumisen voidaan katsoa olevan yksi keskeisimmistä haasteista, jotka kohtaavat nuorisotyön ammatillisuutta, koska monimutkaistuva yhteiskunta ja kulttuuri asettavat sille suuria ammattitaitoon ja tietämykseen liittyviä vaatimuksia. Kun nuoret elävät yhä vaativammassa ja kulttuurisesti moniarvoisuvammassa yhteiskunnassa, se heijastuu heidän elämäkäytäntöihinsä, valintoihinsa ja huoliinsa yhä monimutkaisemmilla tavoilla. Tulevaisuuden nuorisotyössä yhteiskunnan muuttuminen, jossa teknologian kehittämisellä on yhä suurempi rooli, merkitsee vaihtelevia ja monimutkaisia toimintaympäristöjä nuorten ohjauksessa, vaatimuksia ottaa huomioon yhä useampia tekijöitä nuorten elämäkäytännöissä ja digitaalisissa toimintakulttuureissa sekä riskien vaihtuvuutta ja yhtäaikaisuutta.

3 DIGITALISOITUMISEN LUPAUS JA UHKAKUVAT NUORISOTYÖN HAASTEINA TULEVAISUUDEN SUOMESSA

Tässä tutkimuksessa on tarkasteltu asiantuntijoiden näkemyksiä siitä, miten digitalisoituminen muuttaa nuorisotyötä tulevaisuudessa. Tutkimusaineiston pääasiallinen havainto on se, että digitalisoitumisen laajat yhteiskunnalliset vaikutukset tulisi asiantuntijoiden mukaan ottaa yhä perusteellisemmin huomioon nuoria tukevassa työssä. Digitalisoituminen on nimittäin läpäissyt yhteiskunnallisia ja kulttuurisia rakenteita hyvin konkreettisesti mittakaavassa ja vaikuttaa etenkin juuri nuorten elämään arjen tasolla.

Nuorisotyössä se merkitsee työn käytäntöjen ja rakenteiden reflektointia. Esimerkiksi vuorovaikutuskäytäntöjä ja niiden periaatteita koskevaa ajattelua tulisi mullistaa. Digitalisoituminen on jo muuttanut käytäntöjä konkreettisella tasolla, ja niitä tulisi kehittää nuorisotyössä edelleen tukemaan nuoria entistä paremmin. Digitalisoitumisen katsotaan jo pitkälti muuttaneen nuorten kohtaamista, mutta digitaalisten välineiden valjastaminen laajamittaisempaan käyttöön vaatii nuorisotyössä yleisesti vielä kehittämistä. Lisäksi digitalisoituminen heijastuu nuorisotyöntekijöiden osaamisvaatimuksiin yhteiskunnallisten ja kulttuuristen muutosten tasolla. Digitaalisen osaamisen merkitys tulee toki korostumaan kaikkien työssä, mutta esimerkiksi teknologiakasvatuksen rooli osana nuorisotyötä kasvaa entisestään. Nuorisotyöhön pitäisi saada riittävät resurssit, jotta digitaalisia välineitä kyettäisiin hyödyntämään täysipainoisesti. Vaikka nuorisotyö nähtiin jo nyt pitkälle digitalisoituneena ammattitoimintana, sen ei nähdä vaikuttavan vaatimukseen osata kohdata yksilö.

Digitalisoitumisen kulttuuriset ja yhteiskunnalliset vaikutukset ovat kuitenkin erittäin syviä, ja nuorisotyössä tulee kyetä vastaamaan muuttuneen kulttuurin haasteisiin. Digitalisoitumisen vaikutuksia nuorten elämään, arkeen ja valintoihin on ryhdytty tutkimaan vasta viime vuosien aikana. Tämä johtuu siitä, että digitalisoituminen on juuri näinä aikoina käynnissä syvänä kulttuurisena murroksena ja kehitys on erittäin nopeaa. Uudet teknologiset ja digitaaliset innovaatiot ja sovellukset mullistavat maailmankuvaa monella tasolla. Vaikka älypuhelimet ovat jo nyt eräänlaisia ruumiin jatkeita ja ne ovat muuttaneet ym-

päristön havaitsemisen periaatteita sekä ihmisten keskinäisen vuorovaikutuksen ja kohtaamisen käytäntöjä, monet muutkin digitaaliteknologiset sovellukset vaikuttavat erilaisiin kognitiivisiin ja ruumiillisiin prosesseihin. Samalla nopeasti etenevä teknologinen kehitys muuttaa vääjäämättä ymmärrystä ihmisyydestä, ruumiillisuudesta ja yksilöydestä.

Digitalisoitumisen vaikutukset tulevat vielä edelleenkin mullistamaan maailmaa ja sen mekanismeja. Nuorisotyössä kehitykseen on pitänyt vastata monella tavalla, sillä se on ulottunut paitsi työvälineisiin myös perustavasti asiantuntijakäytäntöihin ja niiden tiedolliseen fokukseseen, jossa nuoria koskeva ymmärrys muuttuneessa kulttuurissa on keskeistä. Työn ydintä se ei muuta, sillä nuorten ymmärtäminen heidän elämäikäytännöissään on olennainen perusta, joka muodostaa nuorisotyön tiedollisen ja eettisen praksiksen.

Noiden elämäikäytäntöjen ymmärtäminen edellyttää kuitenkin monimutkaisten kulttuuristen ja yhteiskunnallisten mekanismien tunnistamista nuoriin, heidän arkeensa, elämäänsä ja valintoihinsa vaikuttavina tekijöinä. Nuorisotyön käytäntöjen hallitsemisen kannalta ei enää riitä se, että osaa asentaa videot nuorten kokoontumistilaan, vaan digitaalisten välineiden sosiaalisia vaikutuksia nuorten elämässä tulee osata ottaa huomioon ja toimia niiden perusteella proaktiivisessa, seurauksia ennalta huomioivassa merkityksessä.

Nämä ammatillisiin käytäntöihin ja osaamiseen liittyvät ulottuvuudet muuttavat nuorisotyötä kaikkein keskeisimmin. Ytimenä on edelleen nuoren ymmärtäminen hänen elämässään ja hänen tukemisensa siinä – mutta muuttuneissa välineissä ja konteksteissa. Asiantuntemus laajenee ja muuntuu edelleen teknologian yhä monimutkaisempien vaikutusten tunnistamiseen. Ammatillisuus laajenee myös työtä ja työmenetelmiä innovoivaan suuntaan, sillä digitaalisia sovelluksia käytetään yhä luovemmin työn arjessa ja työikäytäntöjä kehitetään sen mukaan, mitä nuoret haluavat ja mikä heille on tarkoituksenmukaisinta.

Digitalisoitumisen ennustamattomuus on kuitenkin tekijä, joka luo työhön epävarmuutta. Esimerkiksi tietoverkot ovat tuoneet nuorten elämään paljon sen kaltaisia riskejä, joiden huomioimiseen haasteet hyvin pitkälti liittyvät. Nuorten ohjaustyössä on vastuu ymmärtää näitä riskejä itse, ja samalla nuorisokasvatuksen painopiste siirtyy media- ja teknologiakasvatuksen alueelle. Käytännöllisessä merkityksessä se muuttaa työtä, sillä asiantuntemuksen fokus muuntuu. Nämä suuntaukset ovat huomattavissa myös nuorisotyöntekijöiden koulutuksessa,

jossa on ollut yhtä lailla reagoitava digitalisoitumisen kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen muutokseen. Näin tarve tietoperustan laajenemiselle on ollut voimakas. (Ks. Eriksson 2019b.)

Riskeistä ja uhkista huolimatta digitalisoituminen on luonut nuorille runsaasti uusia näköaloja ja mahdollisuuksia osallisuuteen. Se tavoittaa yksinäisiä ja siten vähentää sosiaalista erillisyttä. Digitaalisesti ylläpidettyjen palvelujen kautta esimerkiksi työ- ja koulutuspoluille voi nousta sellaisia mahdollisuuksia, joista nuoret eivät välttämättä ole olleet tietoisia. Kulttuurin digitalisoituminen on lisäksi luonut runsaasti kokonaan uusia ura- ja työllistymismahdollisuuksia esimerkiksi luovilla aloilla, ja sen sektorit ja alueet kasvavat jatkuvasti. Digitalisoituminen on kiinteä osa rakenteellista työelämän muutosta, jossa perinteiset työt korvautuvat uusilla, teknologiaan ja tiedonkäsittelyyn pohjautuvilla ammateilla ja työnkuvilla.

Yhtä kaikki digitalisoitumisen merkitys on nuorten elämässä perustava, mikä vaikuttaa voimakkaasti nuorisotyöhön ja nuorten tukemisen käytäntöihin. Ajan hermolla pysyttely nuorisokulttuurisissa muutoksissa on yksi työn olennaisimpia sisältöjä.

LÄHTEET

Aaltonen, S. 2016. Nuorten hyvinvoinnin tukemiseen tarvitaan monta kanavaa. Näkökulma 26. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/tiedostot/nakokulma26_nuorten_hyvinvoinnin_tukemiseen_tarvitaan_monta_kanavaa.pdf [viitattu 30.8.2019].

Alasuutari, P. 1993. Laadullinen tutkimus. Tampere: Vastapaino.

Alasuutari, P. 2007. Yhteiskuntateoria ja inhimillinen todellisuus. Helsinki: Gaudeamus.

Cederlöf, P. 2017. Eetos, ihminen ja etiikka – näkökulmia nuorisotyöstä ja nuorisotyölle. Teoksessa Hoikkala, T. & Kuivakangas, J. (toim.): Kenen nuorisotyö? Yhteisöpedagogiikan kentät ja mahdollisuudet. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu & Nuorisotutkimusverkosto. 75-92.

Developing digital youth work. 2018. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016–2018. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.eurodesk.org.uk/sites/default/files/2019-06/Developing%20Digital%20Youth%20Work.pdf> [viitattu 30.8.2019].

Eriksson, S. 2017. Palvelujärjestelmän ammattilaisten käsitykset oppimisvaikeuksista ja erityisen tuen tarpeesta nuorten siirtymävaiheissa koulutuksesta työelämään. Teoksessa Aaltonen, S. & Kivijärvi, A. (toim.) Nuoret aikuiset hyvinvointipalvelujen käyttäjinä ja kohteina. Nuorisotutkimusverkoston julkaisuja 198. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, 79–101.

Eriksson, S. 2019a. Vammaisten asema, vaikuttaminen ja digitaalisuus: liikkumisrajoitteisten nuorten kiinnostuksen kohteet ja mielekkäät toimintamuodot yhteiskunnassa. Invalidiliiton julkaisuja R. 29. Helsinki: Invalidiliitto.

Eriksson, S. 2019b. Digitalisaatio nuorisotyön opetuksessa. Xamk Tutkii 10. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.

Eriksson, S. 2019. Digital applications in youth employment services. Xamk Research 12. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-344-196-5>

Hakanen, T., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. 2019. Oikeus liikkua. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2018. Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 215. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 61. Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 2019:2. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, Valtion nuorisoneuvosto ja Valtion liikuntaneuvosto.

Hanifi, R. 2019. Vapaa-aika muutoksessa: tekniikka on hämärtänyt arjen ja leikin rajaa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2019/vapaa-aika-muutoksessa-tekniikka-on-hamartanyt-arjen-ja-leikin-rajaa/> [viitattu 30.8.2019].

Honkela, T. 2017. Rauhankone. Helsinki: Gaudeamus.

Helenius, J. 2018. Nuorten toimijuus motivoi digitaalisuuteen nuorisotyössä. Teoksessa Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018. Helsinki: Verke ja Opetus- ja kulttuuriministeriö, 32–34.

Kaarakainen, S.-S. & Kaarakainen, M.-T. 2018. Tulevaisuuden toivot: digitaalisten medioiden käyttö nuorten osallisuuden ja osaamisen lähteenä. Media & Viestintä. Vsk. 41 (4), 235–254.

Kiilakoski, T. 2012. Kasvatus teknologisessa maailmassa: tutkimus teknologisoituvasta kasvatuksesta. Nuorisotutkimusverkoston/Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 132. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto.

Kinnunen, T., Parviainen, J., Haho, A. & Jolkkonen, M. (toim.) 2019. Ammatillinen kosketus: kuinka tunnettyötä tehdään. Helsinki: Kirjapaja.

Kiviniemi, J. & Kriauciunas, N. 2016. Taking youth work to the digital world. Conference in international seminar “Developing digital youth work”, Centre of International Mobility (CIMO), Oulu 13.–17.9.2016. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/10/Taking-youth-work-to-the-digital-world.pdf> [viitattu 30.8.2019].

Komonen, K., Pitkänen, J. & Tuuva-Hongisto, S. 2019. Kohtaamisen ja ohjaamisen taitoja tarvitaan yhä. XamkRead 1/2019. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.

Kuuskorpi, M. & Sipilä, K. (toim.) 2016. Opetuksen digitalisaatio, uudet oppimisympäristöt ja uusi pedagogiikka. Kaarina: Kaarinan kaupunki.

Laitinen, M. & Kemppainen, T. 2010. Asiakkaan arvokas kohtaaminen. Teoksessa Laitinen, M. & Pohjola, A. (toim.) Asiakkuus sosiaalityössä. Helsinki: Gaudeamus.

Lauha, H. 2018. Yhteenveto: Järjestöjen digitalisaatio edellyttää rakenteellista kehittämistyötä. Teoksessa Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018. Helsinki: Verke ja Opetus- ja kulttuuriministeriö, 37–39.

Lauha, H. 2019. Miksi tarvitsemme digitaalista nuorisotyötä? Teoksessa Lauha, H. & Nölvak, K. (toim.) Digitalisaatio ja nuorisotyö. Helsinki: Verke ja Eesti Noorsootöö Keskus, 15–21.

Linturi, H., Rubin, A. & Airaksinen, T. 2011. Lukion tulevaisuus 2030. Toinen koulu, toinen maailma. Otava: Otavan opiston osuuskunta.

Melvin, J. 2017. Digital tools, spaces and places as mediators of youth work practice. Opinnäytetyö. University of Brighton. School of Education. Euroopan unioni: Euroopan neuvosto.

Merikivi, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. 2016. Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus mediasta ja liikunnasta. Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisuja 104. Valtion nuorisoasiain neuvottelukunnan julkaisuja 55. PDF-tiedosto. Saatavissa: https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/media_hanskassa.pdf [viitattu 30.8.2019].

Miettinen, S. & Pöyry, S.-M. 2015. Vainulla Etelä-Savossa: vaikeimmin työllistyvät nuoret palvelujärjestelmässä – selvitys. Sarja A: Tutkimuksia ja raportteja – Research reports 100. Mikkeli: Mikkelin ammattikorkeakoulu.

Paasonen, T. 2019. Tekoäly tasa-arvoa rakentamassa. Teoksessa H. Lauha & K. Nölvak (toim.): Digitalisaatio ja nuorisotyö. Helsinki: Verke.

Pohjola, A. 2009. Nuorisotyön ja sosiaalityön rajapinnoilla. Teoksessa Raitakari, S. & Virokannas, E. (toim.) Nuorisotyön ja sosiaalityön jaetut kentät: puheenvuoroja asiantuntijuudesta, käytännöistä ja kohtaamisista. Nuorisotutkimusverkoston/Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 96. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.

Puchta, C. & Potter, J. 2004. Focus group practice. Lontoo: Sage.

Pyykkönen, J. 2019. Miten valita oikea ura miljoonista mahdollisista urapoluista – Suomessa algoritmit auttavat nuoria tekemään oikeita valintoja. Teoksessa H. Lauha & K. Nölvak (toim.): Digitalisaatio ja nuorisotyö. Helsinki: Verke.

Silverman, D. 2001. Interpreting qualitative data: methods for analysing talk, text and interaction. 2. painos. Lontoo: Sage.

Sitra 2018. Megatrendikortit. Matka tulevaisuuteen. Helsinki: Sitra. Saatavissa <https://media.sitra.fi/2018/09/03142041/megatrendikortitwebfin31-08-2018.pdf> [viitattu 1.4.2019].

Suomi vuonna 2050. Millaiseen tulevaisuuteen nuoret uskovat? Lasten ja nuorten säätiö, Tieto ja Tulevaisuuskoulu. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.nuori.fi/wp-content/uploads/2019/07/Suomi-vuonna-2050.pdf> [viitattu 30.8. 2019].

Tanhua-Piiroinen, E., Kaarakainen, S.-S., Kaarakainen, M.-T., Viteli, J., Syvänen, A. & Kivinen, A. 2019. Digiajan peruskoulu. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoimikunnan julkaisusarja 6/2019. Helsinki: Valtioneuvoston tutkimus- ja selvitystoimikunta.

Thomas, M. 2011. Technology, education and the discourse of the digital native: between evangelists and dissenters. Teoksessa Thomas, M. (toim.) Deconstructing digital natives: young people, technologies and the new literacies. Lontoo: Routledge.

Tilastokeskus. 2019. Suomen virallinen tilasto (SVT). Vapaa-ajan osallistuminen. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://stat.fi/til/vpa/> [viitattu 30.8.2019].

Tuuva-Hongisto, S., Pöysä, V. & Armila, P. 2016. Syrjäkylien nuoret: unohdetut kuntalaiset? Helsinki: Kunnallisan alan kehittämssäätiö.

Törrönen, J. 2005. Toisen ääni, näkökulma ja kohteena oleminen. Teoksessa Hänninen, S., Karjalainen, J. & Lahti, T. (toim.) Toinen tieto: kirjoituksia huono-osaisuuden tunnistamisesta. Helsinki: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, 15–37.

Van den Eijnden, R., Koning, I., Gorp, F. & Ter Bogt, T. 2018. The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents' psychological, social and school functioning. *Journal of Behavioral Addictions*. Vsk. 7 (3), 697–706.

LIITE 1

Nuorisotyön digitalisaatio -Delfoi:

Nuorisotyön digitalisaatio -kyselyn tavoitteena on tutkia sitä, miten digitalisaatio vaikuttaa nuorisotoimialaan ja nuorisotyöhön. Kyselyssä tarkastellaan nuorisotyön esimiesten ja suunnittelijoiden näkemyksiä lähitulevaisuudesta digitaalisuuden ja nuorisotyön suhteen niin oman työn kuin organisaation näkökulmasta. Muutoksella tarkoitetaan sekä viime vuosina tapahtunutta että lähivuosina tulossa olevaa kehitystä. Tavoitteena on selvittää erityisesti digitaalista nuorisotyötä koskevia muutoksia asenteiden ja toimintakulttuurin näkökulmasta sekä tarkastella sitä, mitkä tekijät edistävät tai estävät toimintakulttuurin muutosta ja toiminnan kehittämistä nuorisotyön organisaatioissa.

Nuorisotyön asiantuntijoiden näkemyksiä kartoitetaan argumentatiivisen Delfoi-kyselyn avulla, johon kutsumme asiantuntijoiksi kuntien, järjestöjen ja seurakuntien nuorisotyön esimiehiä ja suunnittelijoita. Delfoi-kysely mahdollistaa tulevaisuuden kehityskulkujen näkemyksellisen perustelun sekä haastaa asiantuntijat keskustelemaan tulevaisuuden trendeistä ja löytämään yhteisiä tартtumapintoja muutoksen ymmärtämiseksi. EDelphi.org-kyselyn keskeinen idea on se, että vastaajat kommentoivat toistensa näkemyksiä. Näin väittämistä syntyy hedelmällistä keskustelua. Delfoi-prosessi käynnistyy kyselylomakkeesta, joka koostuu tulevaisuuteen kohdistuvista väitteistä (teeseistä), joiden toteutumisen todennäköisyyttä ja toivottavuutta paneeliksi kutsuttava asiantuntijaryhmä arvioi. (Linturi ym. 2011.)

Delfoi-menetelmä on kyselytutkimusta lähestyvä laadullinen menetelmä. Sillä pyritään ennustamaan tulevaisuuden näkymiä ja muutoksia tai saamaan selkoa asioista, jotka ovat epäselviä ja arvaamattomia. Delfoi-asiantuntijamenetelmän avulla saadaan esille valistuneita arvauksia, perusteltuja mielipiteitä ja hiljaista tietoa tulevaisuuden mahdollisuuksista ja vaihtoehtoista – siitä, millainen tulevaisuus saattaisi asiantuntijoiden mielestä olla. Argumentaatioon perustavan Delfoin avulla on mahdollista selvittää, mitä asiantuntijat ajattelevat tulevaisuudesta perustellusti. Prosessi voi parhaimmillaan kehittyä oppimistapahtumaksi sekä panelisteille että prosessissa toimiville tutkijoille ja managereille. (Linturi ym. 2011.)

Delfoi-kyselyn väittämien aikajänne on vuodessa 2030, johon muutosta peilataan. Paneelin väittämät kartoittavat erityisesti tulevaisuuden kehityskulkuja ja toimintaympäristön muutosta. Lisäksi ne ennustavat nuorisotyön sisältöjä ja nuorisotyöntekijöiden osaamista tulevaisuuteen liittyvien kehityskulkujen myötä.

Väittämien selityksinä on esitetty mahdollisia kehityskulkuja, jotka voivat johtaa väittämien toteutumiseen. Kehityskulut voivat kuitenkin johtaa myös täysin toisenlaiseen tulevaisuudenkuvaan. Toivomme, että haastatte näkemyksiämme sekä esitätte eriäviä tulkintoja ja mielipiteitä siitä, millaisia vaikutuksia digitalisaatiolla on tulevaisuuden nuorisotyöhön.

TODENNÄKÖISYYS-TOIVOTTAVUUS-akseleilla aikajänne 2030

1. Nuorisotyön digitalisaatio tarkoittaa hallinnollista muutosta.

Digitalisaatio keventää ennen kaikkea nuorisotyöntekijöiden hallinnollista kuormaa ja on pääosin nuorisotyön johtajien ja suunnittelijoiden hallinnollinen työväline. Nuorisotyön organisointi ja hallinnointi muuttuvat merkittävästi digitaalisuuden myötä. Digitalisaatio tehostaa toimintaa ja vähentää hallinnollisia kuluja. Tämän myötä itse nuorten kanssa tehtävään työhön on mahdollista resursoida enemmän aikaa ja rahaa.

2. Vuonna 2030 merkittävä osa nuorisotaloista on lakkautettu.

Nuorisotalojen lakkauttaminen ja nuorisotyöhön kohdistuvat leikkaukset muuttavat nuorisotyön luonnetta merkittävästi. Nuorisotyötä tehdään vuonna 2030 niissä ympäristöissä, joissa nuoret muutenkin ovat, eli kaupoilla, ostoskeskuksissa, kouluissa ja digitaalisissa ympäristöissä.

3. Vuonna 2030 teknologia lisää fyysistä ja psyykkistä hyvinvointia.

Sosiaalinen media ja jatkuvasti ruudun välityksellä mukana kulkevat kaaverit ja yhteydet tekevät nuorista entistä yhteisöllisempiä ja sosiaalisempia: kukaan ei ole koskaan yksin. Vertaisryhmiä ja harrastustoimintaa löytyy kaikille digitaalisten palvelujen avulla. Lisäksi erilaiset sosiaalisen hyvinvoinnin teknologiset sovellukset kehittyvät yhä toimivammiksi (Sitra 2018). Tunteiden tunnistamisen ja itsereflektion taidot muuttuvat yhä tärkeämmiksi, ja digitaalisten sovellusten käytöllä on tässä olennainen merkitys. Online-terapia, mielenterveyden tutorointiin suunnatut digitaaliset järjestelmät, itsensä monitorointi ja biohakkerointi vähentävät nuorten mielenterveyden häiriöitä merkittävästi vuoteen 2030 mennessä.

4. Nuorten digitaaliset maailmat eriytyvät voimakkaasti.

Sosioekonomisten taustojen merkitys nuorten digitaalisen teknologian käyttötaidoissa ei ole merkittävä, mutta sisältötaitojen välillä erot kasvavat. Nuoret tarvitsevat entistä enemmän ohjausta digitaalisen sosiaalisuuden ja kulttuurisen lukutaidon kehittämiseen. Osallistumisen kulttuurit ovat periaatteessa kaikille avoimia, mutta käytännössä osallistuminen vaatii kulttuurisia osallisuuden taitoja, jotka monilla nuorilla ovat yhä vajavaisempia. Tekoäly ja algoritmit eriyttävät digitaalisen osallisuuden muotoja. Eriarvoisuuden muotojen tunnistaminen suuntaa yhä keskeisemmin palvelumuotoilun prosesseja, ja nuorisotyön toimintoja suunnitellaan pääasiassa niiden avulla.

5. Personoidut sovellukset ratkovat nuorten uravalintoja.

Nuorilla on vaikeuksia löytää omaa polkuaan koulutus- ja työmahdollisuuksien pirstoutuessa yhä vahvemmin: usein taustalla on se, ettei heillä ole riittävästi tietoa käytettävissään olevista vaihtoehdoista. Vielä vuonna 2019 joka kymmenes opiskelija jättää ammatillisen koulutuksen kesken (Pyykkönen 2019), mutta vuonna 2030 sovellusten räätälöimät koulutuspolut ja tiedonvälitys ovat poistaneet koulupudokkuuden. Kehittyneet sovellukset pystyvät tietokantojen ja algoritmien avulla seulomaan jokaiselle sopivan uran ja myös ennakoimaan tulevia tarpeita. Personoitu ohjaustoiminta automatisoituu täysin.

6. Tekoäly auttaa nuorisotyöntekijöitä ymmärtämään paremmin erilaisten nuorten maailmaa.

Tekoälyn mahdollisuuksiin liittyvä ominaisuus on keskinäisen ymmärryksen ja kommunikoinnin helpottuminen. Tekoäly auttaa meitä ymmärtämään paremmin toisiamme (ks. Honkela 2017; Paasonen 2019). Tämä ymmärryksen lisääntyminen vaikuttaa nuorisotyön tekemiseen merkittävästi: nuorisotyöntekijöiden ja nuorten kommunikaation, yhteisymmärryksen ja kohtaamattomuuden ongelmat poistuvat. Nuorisotyössä käytettävät tunneälymentoryyppiset sovellukset häivyttävät myös kieli- ja kulttuuritaustojen haasteet.

7. Digitaalisuuden uhat nuorten turvallisuudelle ja yksityisyydelle kasvavat.

Riskit nuoren sosiaaliselle kehitykselle erilaisten riippuvuuksien sekä digitaalisen haavoittuvuuden kautta kasvavat. Netissä tehty kalastelu, grooming, uhkailut ja kunnianloukkaukset ovat uhkia nuorten digitaaliselle hyvinvoinnille. Yhä useammin myös monet nuorten ”läpällä” tarkoittamat asiat johtavat syytteisiin laittomista uhkauksista tai kunnianloukkauksista. Nuorisotyön tehtävänä on lisääntyvässä määrin setviä nuorten digitaalisen hyvinvoinnin, turvallisuuden ja yksityisyyden haasteita.

8. Demokratian ja osallisuuden muodot kehittyvät vuonna 2030.

Yhteiskuntaan kuulumisen ja osallisuuden on noussut vuonna 2030 yhteiskunnallisen kehittämisen keskiöön. Tämän ansiosta osallistuminen ja toimijuuden mahdollisuudet muotoutuvat ennennäkemättömällä tavalla ja erityisesti digitaalisten yhteisötoimintojen kehittymisen myötä osallisuuteen liittyvä problematiikka poistuu. (Sitra 2018.) Osallisuus on kaikille avointa ja saavutettavaa.

9. Ilmastonmuutos vahvistaa lähiyhteisöjä vuonna 2030.

Ilmastonmuutoksen edetessä ekologisuuden vaatimukset kasvavat. Tämä vähentää fyysistä liikkumista omaa asuinympäristöä kauemmas, ja matkailu ja pendelöinti vähenevät. Aikaa vietetään pääasiassa omissa lähiyhteisöissä, lähiympäristöissä ja kotona. Matkustamista ei koeta tarpeelliseksi ideologisista syistä, mutta teknologia mahdollistaa samankaltaisia immersiiivisen uppoutumisen kokemuksia virtuaalitodellisuuden tarjoamien mahdollisuuksien myötä.

10. Digitalisaatio muuttaa nuorisotyön tavoitteita.

Digitaaliset vuorovaikutusalustat sekä teknologinen sisällöntuotanto, koodaaminen, mediatuotanto ja digitaaliseen pelaamiseen liittyvä ohjattu toiminta lisääntyvät merkittävästi ja muodostuvat vuonna 2030 nuorisotyön perustaksi. Myös mediakasvatus sekä teknologia- ja media-taitojen ohjaus ovat merkittävässä osassa. Digitaalisuus läpäisee kaikkea nuorisotyön toimintaa (esim. työpajatoimintaa, seikkailukasvatusta, et-sivää työtä sekä tieto- ja neuvontatyötä). Nuorisotyöntekijöiden teknisen osaamisen vaatimukset kasvavat, ja digitaalisuus tuo nuorisotyöhön osaamisvaatimuksia, joita ei vielä tällä hetkellä luokitella nuorisotyöntekijöiden perusosaamiseksi. Teknologisten sovellusten ja ratkaisujen omaksuminen ja käyttöönotto sekä uuden oppiminen ovat nuorisotyöntekijöiden ammatillisen osaamisen keskiössä.

KAAKKOIS-SUOMEN AMMATTIKORKEAKOULU

- 1 *Srujal Shah - Kari Dufva*: CFD modeling of airflow in a kitchen environment. Towards improving energy efficiency in buildings. 2017.
- 2 *Elias Altarriba*: Öljyn leviämisen estimointi arviointitaulukoiden avulla osana operatiivista öljyntorjuntatyötä Saimaalla. 2017.
- 3 *Elina Havia - Jari Käyhkö (toim.)*: Fotoniikkasensori- ja korkean teknologian kuvantamisen demonstrointi metsäbiojalostamon hallintaan (FOKUDEMOMO). 2017.
- 4 *Justiina Halonen - Emmi Rantavuo - Elias Altarriba*: Öljyntorjuntakoulutuksen ja -osaamisen nykytila. SCAROIL-hankkeen selvitys öljyntorjunnan koulutustarpeista. 2017.
- 5 *Veli Liikanen - Arto Pesola*: Physical fun: exercise, social relations and learning in SuperPark. 2018.
- 6 *Timo Hantunen - Petri Janhunen (toim.)*: Sote-alan videoneuvottelujärjestelmien käytettävyys ja käyttöönotto. 2018.
- 7 *Pekka Turkki*: Selluloosa ja selluloosajohdannaiset elintarvikkeissa. 2018.
- 8 *Elias Altarriba - Minna Pelkonen - Jukka-Pekka Bergman*: Laadullinen tapaustutkimus opetusresurssien nopean ja voimakkaan vähenemisen vaikutuksista korkeakouluopetukseen. 2018.

- 9 *Sari Tuuva-Hongisto*: Nuorten syrjäytyminen ja alueellisen eriytymisen vähentäminen. Tutkimuskirjallisuuteen ja –raportteihin pohjautuva kirjoitus. 2019.
- 10 *Susan Eriksson*: Digitalisaatio nuorisotyön opetuksessa. 2019.
- 11 *Susan Eriksson – Sari Tuuva-Hongisto*: Nuorisotyön digitalisaatio 2030. ”Meidän tulisi osata tarjota nuorille työkaluja maailmaan, jota me emme vielä itse tunne.” 2019.



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu