

OPINNÄYTETYÖ

Digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan tilastoinnin kehittäminen

Jonne Nikkinen

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma
(210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika
(4/2021)

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

Tekijät: Jonne Nikkinen
Opinnäytetyön nimi: Digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan tilastoinnin kehittäminen
Sivumäärä: 40 ja 1 liitesivua
Työn ohjaaja(t): Marjo Kolehmainen
Työn tilaaja(t): Bittiliiga ry

Tämän opinnäytetyön aiheena oli digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan tilastoinnin kehittäminen. Opinnäytetyössä kehitettiin digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan tilastointia Bittiliiga ry:lle. Työssä tutkittiin millaisella arviointitiedolla toimintaa voidaan kehittää sekä tuomaan tehtyä työtä näkyväksi ulospäin.

Bittiliigan tilastointia oli tarve kehittää, jotta he pystyisivät paremmin osoittamaan ulkopuolisille tahoille, kuten rahoittajille ja yhteistyökumppaneille toimintansa laatua sekä vaikuttavuutta. Toinen syy tilastoinnin kehittämiseksi oli mahdollisuus kerätä entistä laadukkaampaa tietoa toiminnan kehittämiseksi.

Työn tavoitteet oli tuottaa tieto siitä, millaista arviointitietoa kannattaa digitaalisesta nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta kerätä. Tavoite oli tuottaa myös Bittiliigalle uusia tunnuslukuja näiden tietojen pohjalta.

Tämä opinnäytetyö on kvalitatiivinen haastattelututkimus. Työssä haastateltiin kolmen eri nuorisotalon osaamiskeskuksen työntekijää. Työntekijät olivat digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verkestä, kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunasta sekä nuorisotalolla toimivien järjestöjen tilannekuvan ja vaikuttavuuden osaamiskeskus Kentaurista. Työn haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina ja ne olivat teemahaastatteluja.

Tämä opinnäytetyö tuotti tilaajalle tietoa siitä, millaista arviointitietoa heidän kannattaa toiminnastaan kerätä, keltä sitä kannattaa kerätä ja miten sitä kannattaa kerätä. Työn tuloksissa nousi ilmi, että huolellinen ja hyvin suunniteltu tiedonkeruuprosessi mahdollistaa onnistuneen tiedonkeruun. Tuloksista ilmeni myös, että toiminnasta on hyvä kerätä laadullista sekä määrällistä tietoa. Tietoa on hyvä kerätä työntekijöiltä sekä palvelun käyttäjiltä ja se on kirjattava tarkoin ohjein ja kriteerein. Työ tuotti Bittiliigalle myös ehdotuslistan toiminnasta tilastoitaviksi asioiksi, jotka pohjautuivat työstä saatuun tietoon.

Asiasanat: digitalisaatio, tilastointi, arviointi, kehittäminen

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Degree programme in civic activities and youth work

Author: Jonne Nikkinen
Title: Development of keeping statistics in digital youth work
Number of Pages: 40 and 1 attachment pages
Supervisor(s): Marjo Kolehmainen
Commissioned by: Bittiliiga r.a.

The topic for this final thesis was development of keeping statistics in digital youth work. The thesis was based on developing these methods for Bittiliiga r.a., an organization which practices digital youth work through the scope of video gaming. The research was based on studies of what information could be used to further develop the activities and publicity of Bittiliiga.

There was a need for development of the statistics system for Bittiliiga, so that the organization could improve its abilities to demonstrate the quality of its activities and effectiveness, to entities such as investors and affiliates. Another reason for the development of the statistics was the opportunity to improve the quality of the gathered information.

The goal of this thesis was to develop information on what kind of evaluable information is beneficial for the means of gaming based digital youth work. The goal of this thesis was also to provide Bittiliiga with new potential statistics.

This thesis is a qualitative interview based research, in which three professionals from different centres of expertise for digital youth work were interviewed. The interviewees were employees of Verke Centre of Expertise for Digital Youth Work, Centre of Expertise for Municipal Youth Work Kanuuna, as well as Youth Work Centre of Expertise Kentauri. The interviews were organized as individual theme interviews.

This thesis produced information for the client on what kind of evaluable information is beneficial for gathering, as well as from whom and how the information should be accumulated. In the results, it was apparent that a thorough and well planned information gathering process enables successful research. The results also show it is beneficial to collect qualitative and quantitative information on the organization's operations. It is also worthwhile to gather information from the youth workers and the users of the service, and the information should be documented using precise guidance and criteria. With the information gathered through the process, the thesis also provided a list of suggestions to Bittiliiga, consisting of information on what kind of data is recommendable to gather.

Keywords: digitalization, statistics, evaluation, development

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	TILAAJAN ESITTELY – BITTILIIGA ry.....	8
	2.1 Historia.....	10
	2.2 Toiminta.....	10
	2.3 Tavoitteet	11
3	Opinnäytetyön tarve ja tavoite.....	13
4	Digitaalinen nuorisotyöllinen pelitoiminta.....	15
	4.1 Nuorisotyö	15
	4.2 Digitaalinen nuorisotyö.....	16
	4.3 Pelinuorisotyö	17
	4.4 Nuorisoalan osaamiskeskukset	17
5	Tilastointi ja arviointi	19
	5.1 Nuorisotyön tilastointi	20
	5.2 Nuorisotyön arviointi.....	21
6	Tutkimusmenetelmät	22
	6.1 Teemahaastattelu	22
	6.2 Aineiston analyysi.....	24
7	Haastattelujen tulokset ja analyysi	26
	7.1 Huomioitavaa tiedonkeruun onnistumisessa	26
	7.2 Tiedonkeruuseen vaikuttavat tekijät	28
	7.3 Laadullinen tieto	29

7.4 Määrällinen tieto	31
8 Johtopäätökset	33
9 Pohdinta	36
9.1 Itsearviointi	36
9.2 Reliabiliteetti ja validiteetti	37
9.3 Työn hyödynnettävyys ja jatkotutkimusaiheet	37
LÄHTEET	38
LIITTEET	41

1 JOHDANTO

Digitaalista nuorisotyötä sekä pelinuorisotyötä on tehty Suomessa jo pitkään. Näiden nuorisotyön työtapojen käyttäminen nuorisotyössä on lisääntynyt jatkuvasti. Kuitenkin alkuvuodesta 2020 alkaneen COVID-19 pandemian takia nuorisotyö siirtyi hetkessä verkkoon. 16.3.2020 hallitus linjasi lisätoimenpiteistä koronan takia. Nämä toimet sulki kunnan toimintoja, mukaan lukien nuorisotilat. Tämä tarkoitti nuorisotyön siirtymistä digitaaliseen muotoon. (Kauppinen, Kiilakoski & Lahtinen 2020)

Työni keskeisimpiä käsitteitä ovat digitaalinen nuorisotyö sekä pelinuorisotyö, jotka muodostavat digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan. Digitaalinen nuorisotyö on nuorisotyön muoto, jota tehdään digitaalisia välineitä käyttäen. Digitaalisia välineitä ovat esimerkiksi puhelimet, pelikonsolit ja tietokoneet. Pelinuorisotyöllä tarkoitetaan nuorisotyön muotoa, jossa pelataan erilaisia pelejä kuten lautapelejä ja tietokonepelejä.

Nopea siirtyminen verkkoon asetti nuorisotyölle paljon haasteita toiminnan järjestämisen, mutta myös sen kehittämisen ja näkyväksi tuomisen näkökulmasta. Viimeisen vuoden aikana digitaalisen nuorisotyön tekeminen on lisääntynyt huomattavasti ja sille on kehitelty yhä useampia työmuotoja. Myös työni tilaaja Bittiliiga ry aloitti toimintansa COVID-19 pandemian takia.

Opinnäytetyöni aihe valikoitui sen ajankohtaisuuden ja kiinnostavuuden vuoksi. Digitaalinen nuorisotyö on ollut ajankohtainen työmuoto viime vuosina, mutta se nousi entistä ajankohtaisemmaksi COVID-19 pandemian takia. Digitaalisessa ympäristössä tehtävä nuorisotyö oli mielestäni kiinnostava, koska sen käytön lisääntyminen viimeisen vuoden aikana on luonut toimintaan uusia innovatiivisia toimintatapoja lisääntyneiden resurssien vuoksi. Digitaalinen nuorisotyö ei ennestään ollut itselleni kovin tuttu siinä muodossa missä Bittiliiga työtä tekee, mutta perehdyttyäni toimintaan olen sisäistänyt toimintamallin hyvin.

Tässä työssä pyrin selvittämään, minkälaista arviointitietoa digitaalisessa nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa on hyvä kerätä toiminnan kehittämiseksi, sekä sen esille tuomiseksi. Tämänlaisen tiedon kerääminen on todella tärkeää, jotta toimintaa voidaan kehittää palvelemaan nuoria entistä laadukkaammin. Tietoa on tärkeä kerätä myös toiminnan suosion, laadun sekä vaikuttavuuden osoittamiseksi esimerkiksi toiminnan rahoittajille. Pyrin kehittämään saamieni tietojen pohjalta uusia tunnuslukuja Bittiliigan käyttöön. Pyrin löytämään vastauksia siihen, miten tie-

toa kannattaa kerätä, keneltä sitä kannattaa kerätä ja mitä kaikkea sen keräämisessä on huomioitava, jotta prosessi tulee onnistumaan. Työssäni tutkimuskysymyksinä ovat: millaisen arviointitiedon pohjalta voimme kehittää digitaalista nuorisotyöllistä pelitoimintaa ja millaiset mittarit kuvaavat onnistumista digitaalisessa nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa.

Esittelen työssäni työni tilaajan eli Bittiliiga ry:n historiaa, toimintaa sekä toimintaa ohjaavia tavoitteita. Kerron myös mitä digitaalinen nuorisotyöllinen pelitoiminta on sekä avaan nuorisotyöhön liittyviä nuorisoalan osaamiskeskuksia, joiden työntekijöitä tulen haastattelemaan työssäni. Nuorisotyön tilastointi ja arviointi on tärkeinä teemoina työssäni ja tulen kertomaan mitä nämä termit tarkoittavat. Käytin työssäni tiedonhankintaan teemahaastatteluita, joiden pohjalta suoritin aineiston analyysin. Tulen avaamaan lukijalle mitä näillä termeillä tarkoitetaan, sekä esittämään haastatteluista saamani tulokset ja analyysit. Työni lopuksi esittelen johtopäätökset sekä pohdin työprosessia, teen itsearviointia ja kerron työni luotettavuudesta sekä jatkotutkimusaiheesta.

2 TILAAJAN ESITTELY – BITTILIIGA RY

Opinnäytetyöni tilaajana toimii Bittiliiga ry. Bittiliiga ry on voittoa tavoittelematon yhdistys, joka ylläpitää kotimaista maksutonta netissä toimivaa nuorisotyöllistä pelipalvelua nimeltä Bittiliiga. Bittiliiga on tarkoitettu nuorille ja nuorille aikuisille ja sen ideana on tuottaa pelitoimintaa, jota tehdään nuorisotyöllisiä menetelmiä hyödyntäen. (Bittiliiga 2021a.) Toiminnassa nuori kohtaa muita nuoria, digitaalisen työn osaajia sekä kasvatusalan ammattilaisia (Bittiliiga 2021b).

Pelaamiseen turvallisen ympäristön luominen, terveellisten elämäntapojen sekä kasvun ja itseenäistymisen tukeminen on toiminnassa tärkeinä teemoina. Nuoriso-ohjaajat sekä muut kasvatusalan ammattilaiset toimivat yhdessä tietotekniikan ja pelialan osaajien kanssa ja he järjestävät nuorille toimintaa. (Bittiliiga 2021c.)

Bittiliigan toiminnasta on tärkeä huomioida, että sen tavoitteena ei ole tehdä kaikista palvelun käyttäjistä ammattipelaajia. Vaikka toiminta käsittelee kilpapelaaamista, on sen ensisijainen tavoite tarjota nuorille matalan kynnyksen harrastustoimintaa, jossa ohjaajat luovat turvallisen ja toimivan peliympäristön, jossa häiriökäyttäytymiseen puututaan. (Mt.)

Bittiliigan toteuttaman digitaalisen nuorisotyön olennaisia osia ovat myös tieto- ja neuvontatyö sekä palveluohjaus. Verkon kautta tapahtunut ohjaaminen helpottaa tiedonsaantia niille nuorille, joilla ei ole mahdollisuutta päästä palvelupisteille esimerkiksi fyysisen tai psyykkisen syyn tai esimerkiksi huonojen kulkuyhteyksien takia. Nuoriso-ohjaajien jalkautuminen verkko-ympäristöön madaltaa kynnystä ottaa kontaktia heihin ja pyytää apua. Digitaalinen alusta toimii myös hyvin tiedon jakajana nuorelle esimerkiksi erilaisista tahoista, joilta voi pyytää apua tilanteessa, jossa ei halua ottaa asiaa puheeksi ohjaajan kanssa. Digitaalinen ympäristö tarjoaa esimerkiksi etsivään nuorisotyöhön työkaluja niin jalkautuvaan työhön, verkossa tehtävään työhön, kun esimerkiksi verkostoyhteistyöhönkin. Digitaalisessa ympäristössä on mahdollisuus tavoittaa nuoria, joita ei muuten tavoitettaisi. Digitaalisessa ympäristössä mukana olemalla myös työntekijän tuntemus pelikulttuuriin ja ajankohtaisiin ilmiöihin vahvistuvat. (Bittiliiga ry 2021.)

Bittiliiga tarjoaa kuntien nuorisotyön toteuttajille lisäresursseja sekä osaamista digitaaliseen pelaamiseen. Kunnissa on yleistynyt e-urheilu- ja pelikeskukset, jotka mahdollistavat myös niiden nuorten harrastamisen, jotka eivät muuten pystyisi olemaan mukana toiminnassa. Kuntarajat ylittävä yhteistyö luo mahdollisuuksia yhdenvertaisille palveluille sekä tavoittaa nuoria alue-

kohtaisista resursseista riippumatta. Bittiliiga tarjoaa työkaluja elektroniseen urheiluun sekä digitaaliseen nuorisotyöhön ja näin lisää kapasiteettia tarjota nuorelle harrastusmahdollisuuksia pelien parissa. (Mt.)

Nuorisotyön näkökulmasta Bittiliiga tarjoaa kaupungeille ja kunnille nuorisopalvelun alustan, jossa nuoret kohdataan ja jossa järjestetään mielekästä harrastustoimintaa. Näiden avulla pyritään tehostamaan kunnallista diginuorisotoimintaa. Tarjotakseen turvallisen toimintaympäristön Bittiliiga vaatii jokaiselta mukaan tulevalta rekisteröitymisen palveluun. Pelitoimintaan nuori pystyy osallistumaan anonyymisti. Tämä on yksi keino, jolla pyritään madaltamaan nuorten kynnystä lähteä toimintaan mukaan. Rekisteröitynyt pelaaja pystyy luomaan oman joukkueen tai liittymään erillisestä kutsusta jonkun muun pelaajan joukkueeseen. Joukkueilla on mahdollisuus ilmoittautua mukaan turnauksiin sekä käyttäjät voivat seurata erilaisia tilastoja pelatuista peleistä. Rekisteröitymisen jälkeen käyttäjällä on mahdollisuus liittyä myös yhteisöpalvelu Discordissa Bittiliigan kanavalle, jossa on mahdollisuus kohdata niin nuorisotyöntekijöitä, kun myös muita nuoria. Kanavalla voi osallistua niin yleiseen keskusteluun, seurata Bittiliigan tiedotuksia tai vaikuttaa kohdennetuilla pelikanavilla. (Mt.)

Bittiliigan toimintaa toteutetaan Aluehallintoviraston tuella ja sen toimintaa pyritään kehittämään jatkuvasti. Kehittäminen tehdään nuorten ehdoilla ja yhdessä nuorten kanssa. Pelitoiminta järjestetään verkossa ja tarjontaan kuuluu niin yksittäiset harrastepelit, kun myös pidempään kestävät turnaukset. Bittiliiga järjestää myös erilaisia digikoulutuksia esimerkiksi pelivideoiden tuottamiseen tai selostamiseen sekä tukee myös taloudellisesti digiharrastusvälineiden hankintaa. (Bittiliiga 2021a.)

Bittiliiga vertaa itseään nuorisotiloilla olevaan biljardipöytään. Vertauksen pohjana toimii nuorisotilat, jossa biljardipöytä on usein se suosituin harrastusalue, jonka ympärille nuoret kerääntyvät harrastamaan taitotasostaan riippumatta. Nuoriso viettää aikaansa toistensa kanssa pelaamisen ohella ja nuorisotyöntekijä on tilalla tekemässä omaa työtään. Kuten bittiliigassa pelit, myös nuorisotiloilla pelipöydät ovat usein keskiössä, mutta tästä huolimatta kyseessä on nuorisotila, ei pelihalli. Eron näihin luo täysin erilaiset toimintaperiaatteet. Nuorisotyössä pelaamisen tavoitteellisuus ja kilpailu eivät toimi itseisarvoina, vaan ovat työkaluja toiminnassa. Bittiliigan toiminta on kasvatustyötä, jossa käytetään nuorille mieluisia keinoja. Toiminta pohjautuu kasvatuksellisiin tavoitteisiin sekä nuorisolakiin. (Bittiliiga 2021c.)

Bittiliiga pyrkii tuomaan apua kunnallisen nuorisotyön ja digitalisaation tulevaisuuden haasteisiin. Toimintakapasiteetti on laskettu tällä hetkellä 50 000 nuorelle. Keväällä 2020 Bittiliiga tavoitti kuntayhteistyökumppanien kanssa noin puolet siitä määrästä, joita kuntien perusnuorisotyö vuosittain normaalisti tavoittaa. Toiminnan kapasiteetti tulee vahvistumaan uusien kuntayhteistyösopimusten sekä liigan taloudellisten resurssien kasvaessa. (Bittiliiga ry 2021.)

2.1 Historia

COVID-19 pandemian suljettua koulut, harrastepaikat sekä nuorisotilat keväällä 2020 aloitettiin Muuramen kunnassa digitaalinen peliyhteisötoiminta. Toiminnan tarkoitus oli tarjota palvelua nuorille, jossa he pääsisivät pelaamaan joukkueverkkopelejä turvallisesti kasvatusalan ammattilaisen ohjauksessa. Toiminnan avulla nuorille kyettiin varmistamaan sosiaalista ja mielekästä tekemistä, vaikka nuorisotilat olivat menneet fyysisesti kiinni. Verkossa tehtävällä toiminnalla pystyttiin tavoittamaan nuoria ja he pääsivät osaksi aktiivista matalan kynnyksen yhteisöä. (Bittiliiga ry 2021.)

Heti alusta lähtien kiinnostus toimintaa kohtaan oli suurta ja se levisi nopeasti muuallekin Keski-Suomeen. Kysynnän kasvun seurauksena Bittiliiga ry perustettiin koordinoimaan ja kehittämään pelillistä nuorisopalveluympäristöä. Tavoitteeksi asetettiin digitaalisen nuorisotyön valmiuksien vahvistaminen sekä pelitoimintaan painottuvan digitaalisen toimintaympäristön luominen. Bittiliigan toiminta-ajatusta ohjasi sekä syrjäytymisen ja yksinäisyyden ehkäiseminen, kuin myös yhdenvertaisen verkkoalustan tarjoaminen. Toiminnan tavoitteena oli pyrkimys järjestää osallistumis- ja osallisuusmahdollisuuksia kuntarajat ylittävästi. Bittiliigan pelitoiminta on laajentunut jo yli seitsemäänkymmeneen kuntaan eri puolille Suomea. (Mt.)

2.2 Toiminta

Digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu muodostaa monipuolisen ja monialaisen toimintakentän. Bittiliiga käyttää digitaalista pelitoimintaa nuorisotyön toteuttamiseen välineenä, toimintana sekä sisältönä ja sen palvelut pyrkivät kattamaan laaja-alaisesti pelimaailmaa sekä siihen liittyviä rinnakkaisaiheita ja ilmiöitä. (Bittiliiga ry 2021.)

Toiminnassa on mukana liigabitit, jotka ovat Bittiliigan sisäistä valuuttaa. Bittiliiga saa mainostuottoja erilaisten sosiaalisen median kanavien kautta ja palauttaa tuoton pelaajille liigabitien muodossa. Liigabittejä voi ansaita Bittiliigan toiminnassa niin aktiivisuudella, kun myös

turnauspalkintoina. Liigabittejä pelaaja voi käyttää vapaavalinnaisiin digihankintoihin. (Bittiliiga 2021b.) Liigabiteillä tuetaan nuorten digitaalista harrastus- ja pelitoimintaa sekä pyritään vaikuttamaan sosioekonomisiin näkökulmiin (Bittiliiga ry 2021).

Bittiliigan tuottama toiminta on monipuolista peli- ja harrastustoimintaa ja sen turnauksia pelataan niin valtakunnallisella tasolla, kuin myös kohdennettuna paikallisena toimintana (Bittiliiga 2021c). Toiminta on myös sosiaalista ja ryhmäyttävää joukkuepelitoimintaa ja siihen otetaan mukaan kaiken tasoiset pelaajat. Bittiliigan toimintaa valvotaan ohjaajien toimesta. (Bittiliiga ry 2021.)

Bittiliigan toimintaa toteutetaan yhdessä pelaajavaikuttajaryhmien kanssa. Pelaajavaikuttajaryhmien tavoitteena on osallistaa nuoria ja luoda heille vaikutusmahdollisuuksia. Tämä on tärkeää, koska nuorille kohdistetussa palvelussa on tärkeää, että myös nuoret osallistuvat palvelun tuottamiseen ja suunnitteluun. Nuorisolain näkökulmasta katsottuna Bittiliigan toiminnassa toteutuu nuorten osallisuuden vahvistaminen. (Mt.)

2.3 Tavoitteet

Bittiliigan tavoitteena on tuoda joukkuepelaaminen ja digitaalinen yhdessä tekeminen osaksi kunnallisia nuorisopalveluita sekä tarjota innostavaa sekä sosiaalista tekemistä myös silloin, kun nuorisotalot ja -keskukset ovat kiinni. (Bittiliiga 2021b.) Tavoitteena on myös tukea nuorten harrastamista ja edistää yhteisöllisyyttä sekä parantaa nuorten kasvu- ja elinoloja (Bittiliiga 2021c). Muita tavoitteita on luoda hyvin toimiva ympäristö nuorille digitaaliseen maailmaan ja järjestää toiminnan yhteydessä matalan kynnyksen sosiaalista pelitoimintaa. Toiminnassa on tavoitteena myös tukea kuntia ja kaupunkeja digitaalisessa nuorisotyössä tarjoamalla maakunta- ja kuntarajat ylittävää peli- ja harrastustoimintaa. Bittiliigan tavoitteena on järjestää digitaaliseen pelitoimintaan ja nuorten digitaalisesti tapahtuvaan kohtaamiseen digikoulutuksia sekä tuottaa nuorisopalveluiden digitaalista nuorisotyötä tukevia resurssipaketteja liittyen esimerkiksi pelitoiminnan järjestämiseen, terminologiaan ja tekniikkaan sekä erilaisten pelien sisältöihin. (Bittiliiga ry 2021.)

Bittiliigan tavoitteina digitaalisten palveluiden ja pelitoiminnan näkökulmasta on järjestää nuorille digitaalista pelitoimintaa monipuolisessa toimintaympäristössä ja luoda mahdollisuuksia omaksua uusia digitaitoja mielekkäissä puitteissa. Tavoitteena on myös palvelujen laaja-alaisuus siten, että se mahdollistaa nuorten osallistumisen toimintaan esimerkiksi asuinpaikasta tai

taitotasosta riippumatta. Muita tavoitteita on Bittiliigan pelaaja- ja toimintakapasiteetin kasvatusta kehittämällä laadukkaita teknisiä ratkaisuja palvelulle sekä nuorten osallisuus ja nuorten mahdollisuus vaikuttaa pelitoimintaan ja toimintaympäristöön. (Mt.)

Yhteiskunnallisten vaikutusten ja nuorten palveluohjauksen näkökulmasta tavoitteina on kehittää digitaaliseen toimintaympäristöön työkaluja nuorten kohtaamiseen ja ohjaamiseen, tukea digi- ja pelimaailmaan kiinnittyneiden nuorten elämää tarjoamalla matalan kynnyksen toimintaympäristö, luoda positiivisia sosiaalisia vuorovaikutus- ja ryhmäytymistilanteita esimerkiksi syrjäytymisuhan alla oleville, yksinäisyyttä kokeville tai muuten palveluiden ulkopuolelle jääville nuorille. Lisäksi tavoitteina on tarjota nuorille mahdollisuus saada palveluohjausta heille mielekkäässä ympäristössä, kohdata kasvatusalan ammattilaisia, vaikuttaa pelaamisen sosioekonomiseen näkökulmaan sekä tukea nuorten mahdollisuuksia harrastaa pelaamista ja elektronista urheilua. (Mt.)

3 OPINNÄYTETYÖN TARVE JA TAVOITE

Tässä luvussa avaan opinnäytetyöni lähtökohtia kertomalla työni tarpeen tilaajalle, työlle asetetut tavoitteet, sekä avaan tutkimuskysymykset.

Digitaalinen pelaaminen on kuulunut 1970- ja 1980-luvun taitteesta alkaen nuorisotyöhön esimerkiksi nuorisotaloilla pelattavien konsolipelien muodossa. Digitaalinen nuorisotyöllinen pelitoiminta on viime vuosina nostanut suosiotaan reilusti nuorten keskuudessa. (Kylmäkoski 2019.) Nousseen suosion vuoksi olisi tärkeää kehittää työn tilastointia, jolla pystytään osoittamaan esimerkiksi tehdyn työn suosiota, laatua sekä vaikuttavuutta entistä paremmin ulospäin sekä kehittämään toiminnasta entistä parempaa.

Bittiliigan käyttäjämäärät ovat nousseet jatkuvasti ja ne nousevat entisestään. Käyttäjämäärien noustessa heidän palvelemisensa nuorisotyöllisellä otteella entistä tehokkaammin on tärkeää. Laadukkaalla tiedonkeruulla saadaan tärkeää tietoa itselle, mutta myös ulkopuolisille tahoille. Kerätyn tiedon näyttäminen erilaisin luvuin antaa helposti tulkittavaa tietoa tehdystä työstä niin itselleen, kuin muillekin. Kerätyllä tiedolla on tärkeä pyrkiä kehittämään sellaisia tilastoja ja mittareita, joiden avulla pystytään kehittämään tehtävää työtä. Toinen tavoite on kehittää tilastoja ja mittareita, joilla pystytään osoittamaan myös ulkopuolisille tahoille, kuten esimerkiksi kunnille juuri tämän toiminnan merkitys nuorisotyössä. Digitaalisen nuorisotyöllinen pelitoiminnan näyttäminen esimerkiksi kunnille on tärkeää, jotta se saisi jalansijaa entistä enemmän osana nuorisotyötä. Tämä on tärkeää, koska digitaaliset pelit ovat tänä päivänä entistä suuremmissa roolissa lasten ja nuorten elämässä (Meriläinen 2021). Digitaalisesti tehtävän nuorisotyön etuna voidaan pitää myös matalampaa kynnystä osallistua toimintaa, joka mahdollistaa myös niiden nuorten tavoittamisen, jotka eivät välttämättä muuten käyttäisi nuorisopalveluja.

Näistä syistä Bittiliigalla on tarve työlle, joka auttaa heitä keräämään ja hyödyntämään entistä tehokkaammin ja monipuolisemmin kerättyä tietoa muodostamalla esimerkiksi toimintaa arvioivia tilastoja. Tämä opinnäytetyö on tärkeää tehdä, jotta bittiliiga pystyy kehittämään omaa toimintaansa mahdollisimman monipuolisesti digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan osalta.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa tilaajalle ja ammattialalle tietoa siitä, minkälaista arviointitietoa on tärkeää kerätä digitaalisesta nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta. Tulen myös selvittämään miten tietoa kannattaa kerätä.

Tässä työssä tietoa pyritään löytämään kahteen tarkoitukseen: toiminnan kehittämiseen sekä toiminnan osoittamiseen ulospäin. Tavoitteena on myös tuottaa Bittiliigalle tärkeimmistä tiedoista muodostuvia tunnuslukuja. Näihin tavoitteisiin pyrin löytämään vastauksia kahdella tutkimuskysymyksellä: millaisen arviointitiedon pohjalta voimme kehittää digitaalista nuorisotyöllistä pelitoimintaa ja millaiset mittarit kuvaavat onnistumista digitaalisessa nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa.

4 DIGITAALINEN NUORISOTYÖLLINEN PELITOIMINTA

Nykypäivänä digitaalisesta nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta käytetään usein vain termiä digitaalinen nuorisotyö tai pelinuorisotyö. Esimerkiksi Bittiliigan toiminta on sekä digitaalista nuorisotyötä, että pelinuorisotyötä, mutta molemmat termit ovat niin laajoja, etteivät ne kerro vielä kovinkaan tarkasti millaista toiminta oikeasti on. Tässä luvussa avataan digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan rakenteita.

4.1 Nuorisotyö

Nuorisotyöstä ja -toiminnasta säädetään nuorisolaissa. Nuorisolaissa nuori määritellään alle 29-vuotiaaksi. Nuorisotyön yleisestä kehittämisestä vastaa opetus- ja kulttuuriministeriö. Nuorisotyön tavoitteena on tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä sekä osallisuutta yhteiskunnassa. (Nuorisolaki 1285/2016, 1§, 2§, 3§, 4§.) Kuntien ja järjestöjen nuorisotyötä ja sen kehittämistä tuetaan opetus- ja kulttuuriministeriön toimesta valtionosuuksin tai -avustuksin. Ministeriö myös tukee ja tulohjaa alueellista nuorisotyötä, sekä haluaa edistää nuorten osallisuutta ja osallistumista. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021)

Kunnat vastaavat paikallisesta nuorisotyöstä, jota voi olla esimerkiksi nuorisotilojen ylläpito, erityisnuorisotyö sekä nuorille suunnattujen yhdistysten ja ryhmien avustaminen. Näiden lisäksi kunnissa on yhteisöjä ja yhdistyksiä, jotka tekevät myös nuorisotyötä. (Mt.) Aluehallintovirastot jakavat avustuksia etsivään nuorisotyöhän, alueelliseen kehittämiseen ja nuorten työpajatoimintaan sekä kouluttavat toimijoita, kokoavat tietoja kuntien palveluista sekä jakavat osan opetus- ja kulttuuriministeriön nuorisoavustuksista (mt.).

Nuorisotyön työmuotoja on paljon erilaisia esimerkiksi etsivä nuorisotyö, koulunuorisotyö ja digitaalinen nuorisotyö. Nuorisotyötä tekevät järjestöt, seurakunnat ja kuntien nuorisotoimet, jotka täydentävät toimillaan toinen toisiaan ja tuottavat nuorisotoimintaa niin valtakunnallisesti, kuin paikallisestikin. Nuorisotyön erilaisten työmuotojen toteutus koko nuorisotyön kentällä on lisääntynyt. (Allianssi ry 2021.)

Kuntanuorisotyössä on lisääntynyt koulunuorisotyö, nuorten työpajatoiminta, etsivä nuorisotyö ja digitaalinen ja sosiaalisessa mediassa tehtävä nuorisotyö. Myös nuoria osallistava toiminta ja nuorten vaikuttamistoiminta sekä heille suunnatut tieto-, ohjaus- ja neuvontapalvelut ovat lisääntyneet. Puolestaan erilaiset retki- ja leiritoiminnat sekä nuorisotiloilla järjestettävät tapahtumat ovat vähentyneet. Järjestöissä tehdään taas aiempaa enemmän esimerkiksi vaikuttamis-

ja osallisuustyötä, edunvalvontaa sekä kansainvälistä ja monikulttuurista nuorisotyötä. Myös järjestöt ovat järjestäneet aiempaa vähemmän leiri- ja kerhotoimintaa. Seurakuntien järjestämä nuorisotyö jalkautuu myös entistä enemmän. Seurakunnat ovat lisänneet kouluyhteistyötä, jalkautuvaa toimintaa sekä digitaalista nuorisotyötä. Erilaiset nuorten illat, ryhmät ja muut säännölliset kokoontumiset ovat vähentyneet. (Mt.)

4.2 Digitaalinen nuorisotyö

Digitaalinen nuorisotyö on digitaalisen teknologian ja median hyödyntämistä nuorisotyössä sekä nuorisotoiminnassa. Digitaalista nuorisotyötä voi tehdä niin kasvokkain, kuin verkon välitykselläkin. Nuorisotyössä digitaalisuutta voidaan käyttää välineenä, tilana, sisältönä, kuin toimintaympäristönäkin. (Lauha & Tuominen 2016, 9.)

Nuorten suhtautuminen digitaalisiin kulttuureihin on usein ennakkoluulotonta. Digitaalisuus ei ole nuorille itseisarvo vaan digitaalisia ympäristöjä käytetään, koska niissä on toimivampia ja kiinnostavampia tapoja tehdä asioita. Digitaalisuus on mahdollistanut esimerkiksi samanlaisista asioista kiinnostuneiden ihmisten hakeutumisen helpommin toistensa joukkoon. (Verke 2019, 9.)

Digitalisaatio ja teknologian kehitys vaikuttaa yhteiskunnassamme nuorten elämään ja siksi on tärkeää, että nuorisotyö tukee nuorten kasvua sekä kehitystä digitalisoituvassa maailmassa. Nuorisotyön roolia ei voi vähätellä osallisuuden edistämässä sekä digitaalisen kuilun umpeen kuromisessa. Digitaalisella nuorisotyöllä pyritään saavuttamaan tilanne, jossa nuoret olisivat aktiivisia toimijoita digitaalisessa yhteiskunnassa, osaisivat käyttää teknologiaa sekä digitaalista mediaa luovasti ja kriittisesti. Myös nuorten avoin ja luottavainen suhtautuminen teknologisoituvaan tulevaisuuteen, ymmärrys sosiaalisten suhteiden ja vuorovaikutustaitojen hallinnasta digitalisoituvassa yhteiskunnassa, digitalisaatioon liittyvien riskien tiedostaminen, oman digitaalisen identiteetin hallitseminen, yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa digitaalisten välineiden ja keinojen hyödyntäminen, uusien tapojen löytäminen yhteistyön tekemiseen ja verkostoitumiseen sekä osallistuminen yhteiskunnalliseen toimintaan ovat asioita, joita digitaalisella nuorisotyöllä pyritään saavuttamaan. (Mt., 123–124.)

Digitaalista nuorisotyötä voi tehdä esimerkiksi digitaalisissa ympäristöissä, kuten yhteisöpalveluissa tai verkkopeliyhteisöissä. Digitaalista nuorisotyötä voi tehdä myös digitaalisilla laitteilla joko kokonaan verkossa tai yhdistämällä fyysistä ja digitaalista toimintaa esimerkiksi

käyttämällä älypuhelinlaajennuksella johonkin järjestettyyn aktiviteettiin. Työntekijöiltä digitaalisen nuorisotyön tekeminen edellyttää ymmärrystä siitä, mitkä ihanteet ja tavoitteet ohjaavat nuorisotyötä, mitä nuoret ajattelevat digitaalisesta yhteiskunnasta esimerkiksi työskentelyn osalta ja millaisia ilmiöitä ja asioita nuoret kohtaavat verkossa sekä sen ulkopuolella. (Cohlmeyer 2016, 30.)

4.3 Pelinuorisotyö

Erilaisia pelejä, kuten korttipelejä ja lautapelejä on käytetty nuorisotyössä sen alkuvaiheista lähtien. Digitaaliset pelit alkoivat ilmaantua nuorisotiloihin 1970- ja 1980-luvun taitteessa ja 1990-luvulla ne yleistyivät nuorisotaloilla. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 83–84) Pelinuorisotyötä ohjaa nuorisotyölliset tavoitteet, ei pelilliset. (Kanuuna & Verke 2020, 9)

Pelejä käytetään nuorisotyössä niin välineenä, toimintana, kuin ympäristönäkin. Välineenä ne ovat se vetovoimainen elementti toiminnassa. Toiminnallisesti ne tarjoavat tavan järjestää toimintaa ja niitä käytetään nuorisotyöllisten tavoitteiden saavuttamiseen. Pelit toimivat nykypäivänä myös ympäristönä, kun nuorisotyöntekijät toimivat nuorten kanssa esimerkiksi jollain pelipalvelimella. (Harviainen ym. 2013, 83–84.)

4.4 Nuorisoalan osaamiskeskukset

Pohtiessani haastateltavia työhöni, nousivat nuorisoalan osaamiskeskukset hyviksi kohteiksi etsiä asiantuntijoita. Nuorisoalan osaamiskeskukset ovat yhteisöjä, jotka kehittävät ja edistävät nuorisoalan osaamista sekä asiantuntijuutta valtakunnallisesti. (Nuorisolaki 1285/2016, 3§). Valitsin tähän työhön haastateltavaksi kolmen eri nuorisoalan osaamiskeskuksen asiantuntijaa, jotka toimivat työssäni informantteina. Haastateltavat olivat digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verkestä, kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunasta sekä nuorisoalalla toimivien järjestöjen tilannekuvan ja vaikuttavuuden osaamiskeskus Kentaurista.

Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken tehtävänä on heidän omien sanojensa mukaan: ”lisätä nuorisoalan kasvatuksellista osaamista digitalisaatioon liittyen sekä tukea nuorisoalaa kehittämään nuorisotyöllisiä palveluja ja toimintamuotoja, joissa hyödynnetään digitaalista mediaa ja teknologiaa” (Verke 2021).

Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna kertoo tavoitteistaan seuraavasti: ”tavoitteena on vahvistaa kentän osaamista ja yhteistyötä, lisätä työn tunnettavuutta ja tiedontuotantoa sekä kehittää ja mallintaa kunnallisen nuorisotyön laadun arviointia” (Kanuuna 2021).

Nuorisoalalla toimivien järjestöjen tilannekuvan ja vaikuttavuuden osaamiskeskus Kentaurin tavoitteina on nuorten merkityksellinen elämä ja osallisuus yhteiskunnassa. Kentaurin toimintaan liittyy vahvasti vaikuttavuuden arviointi. (Kentauri 2021.)

Perehdyttyäni eri osaamiskeskusten toimintaan, oli näiden kolmen osaamiskeskuksen asiantuntijoiden haastattelu mielestäni työni kannalta tärkeää. Koin juuri nämä osaamiskeskukset tärkeiksi, jotta saisin uutta ja ajankohtaista tietoa digitaalisesta nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta, tilastoinnista, sekä nuorisotyön arvioinnista.

5 TILASTOINTI JA ARVIOINTI

Toiminnan tilastointi on tärkeää, jotta toimintaa pystytään tuomaan näkyväksi ja kehittämään sitä. Tilastoimalla pyritään vastamaan esimerkiksi kysymykseen ”mitä hyötyä toiminnasta on?” Tilastointia tehdessä on hyvä pohtia, millaista tietoa sillä pyritään samaan. Hyvää tietoa on esimerkiksi mittarit, jotka kuvaavat toiminnan onnistumista tai tieto, jonka avulla voi toimintaa kehittää. (Lauha & Tuominen, 2020.) Nuorisotyössä tilastoinnin merkitys on suuri, koska toimintaa tehdään rajallisilla resursseilla, jolloin sen kehittäminen entistä paremmaksi ja tehokkaammaksi on tärkeää. Tilastoinnilla on myös tärkeä pystyä osoittamaan toiminnan rahoittajille toiminnan tehokkuus, laatu ja vaikuttavuus, jotta toimintaan saadaan rahoitusta.

Tilastot ovat ilmiöiden kuvauksia, jotka pohjautuvat kvantitatiiviseen aineistoon. On hyvä muistaa, että kaikki kvantitatiiviset aineistot eivät ole tilastoja. Tilastoinnin kulmakivinä ovat ammatillinen riippumattomuus, tietolähteiden tuntemus, tilastollisten menetelmien hallinta sekä eettisen sääntelyn tuntemus. (Alastalo & Ellonen 2021.)

Tilastot perustuvat siihen, että jostakin asiasta kerätään toistuvasti havaintoja. Tilastointi rakennetaan yleensä siten, että vertailu muihin samanlaisiin tilastoihin ja tutkimuksiin on mahdollista. Tämä edellyttää tarkkoja kriteereitä siitä, mitä halutaan mitata. (Tilastokeskus 2021a.) Erilaisia tilastoja on paljon, mutta kaikki tilastot eivät ole luotettavia ja siksi lähdekritiikki on tärkeää (Tilastokeskus 2021b). Tilastotiedon tuottamiseen liittyy tilaston suunnittelu, tiedon hankinta, tiedon muokkaus, tiedon analyysi sekä tiedon jakelu (Tilastokeskus 2021c).

Arviointia pidetään inhimillisenä toimintana, jonka avulla on tarkoitus selvittää mitä hyvää jossakin asiassa on. Järjestömaailmassa arviointia tehdään yleensä toiminnasta ja sen tuloksista. (Opintokeskus Sivis 2021.) Esimerkiksi nuorisotyössä voidaan arvioida toiminnan vaikuttavuutta. Arvioinnin tehtäviä voi olla esimerkiksi toiminnan kehittäminen tai hyvien käytäntöjen kerääminen ja levittäminen. Arvioinnissa voi osallisena olla esimerkiksi työntekijät sekä palvelun käyttäjät. Säännöllinen arviointi on kehittämisen yksi työkalu ja sitä ei pidä ajatella itseisarvona, vaan sitä on tarkoitus tehdä toiminnan parantamiseksi. (Mt.)

Arviointia voi tehdä eri menetelmin ja pitääkin muistaa, että arviointiin liittyy paljon käsitteitä (Gretschel, Junttila-Vitikka & Puuronen 2016, 16). Systemaattisessa tarkastelussa arvioinnin voi ymmärtää useammalla toisistaan eriävällä käyttötarkoituksella, jolla jokaisella määrittelyllä on oma merkitysulottuvuutensa. Arvioinnissa voidaan huomioida niin lopputulos, kun myös siihen johtanut prosessi. (Karjalainen, Asko 2001, 210.)

5.1 Nuorisotyön tilastointi

Tilastoinnissa on niin määrällisiä, kuin laadullisia mittareita. Määrällisiä mittareita ovat esimerkiksi kävijämäärät, osallistujamäärät, kohdattujen määrä sekä järjestetyn toiminnan määrät. Laadullisia mittareita ovat asiakkaiden kokemus toiminnasta, arvostus toimintaa kohtaan, toiminnan aiheuttamat asennemuutokset, sosiaalisten taitojen kehittyminen sekä nuorisotyöntekijöiden arvioi toiminnan laadusta. Kun tilastointia suunnitellaan, pitää aina pyrkiä miettimään millaisen tiedon pohjalta voimme tietää, että toimintamme vastaa asetettuihin tavoitteisiin, tavoittaa kohderyhmät, on laadukasta ja vastaa asiakkaiden toiveisiin ja tarpeisiin. (Lauha & Tuominen, 2020.)

Verkossa tehtävän nuorisotyön mittaamisessa pitää muista se, että verkossa oleminen ei ole työn perimmäinen tavoite. Tärkeintä on pitää kirkkaana mielessä ne nuorisotyölliset tavoitteet, jotka työlle on asetettu ja pyrkiä löytämään keinoja niiden mittaamiseen. Haastavaa tilastoinnista tekee se, että verkossa tehtävän nuorisotyön tavoitteet vaihtelevat eri organisaatioiden välillä. Tämä aiheuttaa sen, että ei voida kehittää kaikille yhteistä tapaa kerätä juuri tiettyjä tilastoja. Nuorisotyön tilastointi on riippuvaista monista eri asioista, kuten tavoitteista, palveluista, menetelmistä ja kohderyhmästä. Erilaista dataa kerätessä on hyvä huomioida sen hyödyntäminen ennen tiedon ”vanhenemista”. (Lauha & Tuominen, 2020.)

Palvelujen tehokkuutta kuvaavat mittarit ovat yleisin tapa arvioida palveluja. Tämänlaisia mittareita nuorisotyössä ovat kävijämäärät tai erilaisissa toiminnassa mukana olevien määrät. Tunnuslukuihin ladattavat odotukset ovat helposti ylimitoitettuja. Esimerkiksi päätöstentekijät ovat kiinnostuneita vaikuttavuudesta, mutta loppujen lopuksi tyytyvät erilaisiin indikaattoreihin, jotka mittaavatkin toiminnan tehokkuutta siinä luulossa, että ne kertoisivat jotain vaikuttavuudesta. On siis hyvä muistaa, että volyyymi ja vaikuttavuus ovat eri asioita. (Siurala 2014, 7, 9.)

Verkkoympäristössä on suurempi riski fyysiseen ympäristöön verrattuna sille, että palvelu luokitellaan hyväksi pelkästään kävijämäärän takia. Syynä tälle voidaan pitää sitä, että palveluja on rajattomasti ja verkkopalvelussa kävijöitä voivat olla kaikki, jotka omaavat tarvittavat tekniset resurssit. Verkkoympäristössä käytössä olevat mekaaniset kävijälaskurit eivät erottele palvelussa vierailevia mitenkään. Laskureita voidaan toki käyttää useassa eri paikassa palvelun sisällä näyttämään, mitä palvelua käytetään minkäkin verran. Myös keskusteluista voidaan kerätä tietoa esimerkiksi siitä, kuinka moni keskusteluihin osallistuu, kuinka pitkään tai useasti

keskusteluja käydään. Myös taustatietojen kerääminen palvelun käyttäjiltä on mahdollista, mikäli he ovat antaneet siihen luvan. Myös esimerkiksi rekisteröityessä pelaajilta voidaan kerätä joitain tietoja. (Gretschel ym. 2016, 102.)

5.2 Nuorisotyön arviointi

Nuorisotyötä arvioidessa se voidaan karkeasti jakaa kolmeen elementtiin. Nämä elementit ovat tehokkuuden mittaaminen, laadun arviointi sekä vaikuttavuuden seuranta ja arviointi. Tehokkuuden mittaaminen kertoo palvelun käyttäjämääristä, laadun mittaaminen kertoo, kuinka laadukasta toiminta on ja vaikuttavuuden seuranta ja arviointi kertoo millaisia vaikutuksia nuorisotyöllä on esimerkiksi nuoren valmiuksiin ja yhteiskuntaan yleisesti. Jokaisella elementillä on oma roolinsa ja ne täydentävät parhaimmassa tapauksessa toinen toisiaan. Siurala 2014, 4–5.)

Tehokkuus kertoo palvelun vetovoimaisuudesta, muttei kerro palvelun laadusta suhteessa palvelun tavoitteisiin. Laatu arvioidessa puhutaan nimenomaan sen laadukkuudesta suhteessa tavoitteisiin, esimerkiksi nuorisotyössä kasvatukselliset tavoitteet. Laadukas nuorisotyö kasvat-
taa todennäköisyyksiä myös siihen, että työllä on myönteisiä vaikutuksia nuoren kasvuun. Hyvä laatu nuorisotyössä vahvistaa uskoa sekä luottamusta siihen, että se on myös vaikuttavaa, mutta pitää muistaa, että se ei ole kuitenkaan vaikuttavuuden todiste tai tae. Vaikuttavuuden näyttämiseksi olisi hyvä pyrkiä osoittamaan tai arvioimaan nuorisotyön vaikutuksia nuorten kasvuun. (Mt., 5.)

Arviointiedon tarpeen lisääntymisen yhtenä syynä niin yhteiskunnassa yleisesti, kuin myös nuorisotyössäkin pidetään uuden julkisjohtamisen ja Euroopan unionin arviointivaatimuksia. (mt., 20). Arvioinnin taustalla pitää olla ymmärrys arvioitavasta asiasta. Pitää muistaa, että arvioinnilla ei niinkään tehdä tulosta, vaan tulokset syntyvät siitä, mitä arvioidaan (Aalto-Kallio, Saikkonen & Koskinen-Ollonqvist 2009, 9).

6 TUTKIMUSMENETELMÄT

Käytin työssäni laadullisia eli kvalitatiivisia tutkimusmenetelmiä. Tutkimusta tehdessäni huomasin, että laadulliselle tutkimukselle ei voi antaa vain yhtä ainoaa määritelmää, koska lähestymis- ja analyysitapoja on useita. (Juhila 2021a.) Laadullinen tutkimus on empiiristä, joka tarkoittaa sen perustuvan erilaisiin aineistoihin ja niiden analyysihin. Empiirisyys ei poissulje teoreettisuutta ja itseasiassa empiiristä laadullista tutkimusta ei voi tehdä ilman jonkinlaisia teoreettisia kiinnekohtia. (Juhila 2021b.)

On tärkeä tiedostaa, että laadullisen tutkimuksen kelvollisuutta ei suinkaan määritellä kerätyn datan määrässä, vaan analyysit aineistosta ja niistä syntyvät johtopäätökset kertovat miten tutkimus on onnistunut. (Hakala 2018, luku ”toimivan tutkimusmenetelmän löytäminen”.)

6.1 Teemahaastattelu

Valitsin opinnäytetyöni aineistonkeruumenetelmäksi teemahaastattelun. Haastattelin työhöni kolmea asiantuntijaa, jotka olivat kolmesta eri nuorisoalan osaamiskeskuksesta: Verke, Kanuuna sekä Kentauri. Valitsin haastateltavaksi näiden osaamiskeskusten asiantuntijat, koska on tärkeä valita sellaiset haastateltavat, joilta arvelee saavansa parhaiten vastauksia tutkittavaan aiheeseen (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a). Suoritin haastattelut verkon välityksellä yksilöhaastatteluina. Jokainen haastattelu kesti noin puoli tuntia.

Teemahaastattelu on tutkimushaastattelun tapa. Teemahaastattelu perustuu nimensä mukaisesti siihen, että haastatellaan henkilöä tavoitteena saada vastauksia tutkimusongelmaan. Haastattelussa haastattelija pyrkii saamaan haastateltavalta tietoa aihepiiristä, jota haastattelu koskee. (Eskola, Lätti & Vastamäki 2018, luku ”Teemahaastattelu: Lyhyt selviytymisopas”.) Teemahaastattelun on puolistrukturoitu menetelmä, koska sitä ei voida suoraan luokitella strukturoiduksi tai strukturoimattomaksi (Hirsjärvi & Hurme 2008, 48). Puolistrukturoitu menetelmä sijoitetaan luokittelussa lomakehaastattelun ja avoimen haastattelun väliin. Jos teemahaastattelua verrataan avoimeen haastatteluun, on teemahaastattelu strukturoidumpi vaihtoehto. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a.)

Teemahaastatteluissa pyritään kasaamaan tutkittavaan aiheeseen liittyvää aineistoa, johon pohjautuen voidaan tehdä luotettavia päätelmiä. Teemahaastattelua käyttävissä tutkimuksissa tärkeimpinä suunnitteluvaiheina pidetään haastattelun teemojen suunnittelua. (Hirsjärvi & Hurme

2008, 66.) Koin haastattelujen teemojen suunnittelun tärkeäksi osaksi työtäni, joka ilmeni pitkänä suunnitteluprosessina. Rakensin alustavan teemarungon ensimmäisellä suunnittelukerralla, mutta se muuttui useaan otteeseen ennen haastattelujen suorittamista.

Teemahaastattelun aihepiirit ja teema-alueet on ennalta määrätty, mutta kysymysten tarkka muotoilu ja järjestys ei ole kiveen hakattu, joka tarkoittaa, että kaikki vastaajat eivät saa välttämättä täysin samoja kysymyksiä tai vastausvaihtoehtoja. Teemahaastattelu antaa mahdollisuuden siihen, että haastattelijä voi painottaa haastattelun teemoja eri tavalla haastateltavan mukaan. (Eskola ym. 2018, luku ”Teemahaastattelu: Lyhyt selviytymisopas”.) Hyödynsin teemahaastattelun joustavuutta omissa haastatteluissa kohdistamalla kysymyksiä asiantuntijoiden osaamisen mukaan. Kohdistaminen onnistui, koska olin perehtynyt aihepiiriin sekä haastateltavien osaamisen etukäteen.

Teemahaastattelussa on tarkoitus huomioida haastateltavien tulkinnat sekä merkityksenanto. Haastattelu on tarkoitus toteuttaa keskustelunomaisesti. Tähän tavoitteeseen päästäkseen on tärkeää, että haastattelijalla on lyhyet muistiinpanot teemoista, jotta keskittyminen pysyy haastattelussa, eikä papereiden lukemisessa. On hyvä muistaa, että haastattelussa on nimensä mukaisesti teemoja, ei pitkää listaa pikkutarkkoja kysymyksiä. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a.)

Teemahaastattelun laatua voi parantaa esimerkiksi tekemällä haastattelurungon useampitasoiseksi. Yhdellä tasolla on teemat, joista halutaan puhua, seuraavalla tasolla on teemojen sisäisiä kysymyksiä, joilla saa tarkennuksia silloin, kuin kokee ne tarpeelliseksi. Viimeisellä tasolla on sitten vieläkin tarkemmat kysymykset, joita voi käyttää tilanteessa, jossa ei meinaa saada haastateltavalta vastausta haluttuun asiaan. (Eskola ym. 2018, luku ”Teemahaastattelu: Lyhyt selviytymisopas”.) Tämän työn haastatteluissa käytin kaksitasoista runkoa, joka oli mielestäni riittävä. Suurin syy tähän oli haastateltavien asiantuntijoiden vankka tietopohja haastattelun aiheesta.

Teemahaastattelussa on hyvä huomioida, että oleellista on teemojen läpikäynti, ei niinkään järjestys. Haastateltavan puhe voi esimerkiksi lähteä rönsyilemään johonkin muuhun aiheeseen, joka olisi myöhemmin tulossa. Tässä tapauksessa voi puheen antaa tulla luontevasti sen sijaan, että sen katkaisee vain siksi, että noudattaa orjallisesti etukäteen tehtyä runkoa haastattelussa. (Mt.)

Sisältö- ja tilanneanalyysi on tärkeää teemahaastattelussa. Teemat haastatteluun on hyvä valita erilaisten aiheeseen liittyvien aineistojen pohjalta. Tutkimusaihe sekä tutkimuskysymykset muutetaan tutkittavaan muotoon. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a.) Teemahaastatteluja tehdessä on tärkeää ottaa huomioon tutkimuksen tiedonhankinnan eettiset kysymykset (Eskola ym. 2018, luku ”Teemahaastattelu: Lyhyt selviytymisopas”).

6.2 Aineiston analyysi

Laadullisen aineiston analysointiin ei ole yleispätevää kaavaa tai mallia (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006b). Analyysia tehdessä tekniikat ovat moninaisia ja työskentelytapoja on siis monia erilaisia. Laadulliseen tutkimukseen käytettäviä standardoituja tekniikoita on olemassa vain vähän. Tekniikoista ei ole myöskään noussut tiettyä tai tiettyjä muita ehdottomasti parempia analyysitapoja. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 136.) Analyysintapojen monipuolisuus oli suuri haaste analyysia tehdessä, koska parhaan tavan löytäminen juuri tähän työhön oli haastavaa ja vei aikaa.

Analyysi kuulostaa terminä hienommalta, kuin mitä se oikeasti on. Analyysi tarkoittaa arkisia asioita, kuten aineiston huolellista lukemista, jäsentelyä, sisällön ja/tai rakenteiden erittelyä sekä pohtimista. Analyysissä voi tehdä myös sisällön luokittelemista esimerkiksi teemojen ja aiheiden perusteella. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006b.) Oma analyysini sisälsi näitä vaiheita, mutta keskeisimmiksi vaiheiksi nousi huolellinen lukeminen, teemoittelu sekä pohtiminen.

Analyysin tarkoitus on poimia haastatteluista tärkeää sisältöä ja tarkastella sitä tutkimusongelmien kautta sekä tarkastella aineistoa huolellisesti vertaillen sen sisältöä. Analyysin keskeisin tavoite on se, että sen jälkeen tutkijalla pitäisi olla kasassa enemmän kuin aineisto sen alkuperäisessä muodossa. (Mt.) Analyysin voidaan sanoa alkavan jo haastattelusta. Haastatteluja tekevä tutkija pystyy jo haastatteluvaiheessa havainnoida, miten joku asia esimerkiksi toistuu puheessa. Aineiston analysoiminen tapahtuu yleisesti aineiston ja sen kontekstin ”lähellä”. Kvalitatiivisessa analyysissä aineisto säilyttää sen sanallisen muodon. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 136.)

Haastatteluaineiston analysointi on haastatteluiden jälkeen suoritettava toimenpide (Ruusuvoori, Nikander & Hyvärinen 2010, luku ”Haastattelun analyysin vaiheet”). Käytin teemoitte-

lua aineiston analyysissä. Teemoittelu on yksi mahdollinen tapa edetä teemahaastattelun aineiston analyysissä. Teemoittelussa on tarkoitus löytää keskeisiä teemoja litteroidusta aineistosta ja kerätä teemojen alle ne kohdat, joissa kyseisestä teemasta puhutaan. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006c.)

Haastattelussa esitettävät kysymykset eivät ole samoja, kuin tutkimuskysymykset. Haastateltavan ei ole tarkoitus vastata siten, että ne olisivat suoria tutkimuksen tuloksia. Haastattelututkimusta tehdessä on tarkoitus tehdä kolmenlaisia kysymyksiä: tutkimuskysymykset, haastattelukysymykset sekä analyttiset kysymykset, jotka kysytään kootulta aineistolta tarkoituksena saada vastauksia tutkijaa kiinnostaviin kysymyksiin. (Ruusuvoori ym 2010, luku ”Haastattelun analyysin vaiheet”.)

Laadullisessa analyysissä tutkimusongelma sekä aineisto ovat tiiviisti vuoropuhelussa. Aineistosta ei itsestään nouse vastauksia, vaan se vaatii käsittelyä. Luokittelulla on tarkoitus läpikäydä aineisto järjestelmällisesti tutkimusongelman, keskeisten käsitteiden sekä lähtökohtien määrittämällä tavalla. On muistettava, että pelkkä aineiston luokittelu ei tee siitä vielä analyysiä. Analyysin on tarkoitus saada käsiteltävästä aineistosta systemaattisesti läpikäyden jotain tietoa, jota ei suoraan voi aineistosta lukea. (Ruusuvoori ym. 2010, luku ”Haastattelun analyysin vaiheet”.)

7 HAASTATTELUJEN TULOKSET JA ANALYYSI

Tässä luvussa käyn läpi haastattelun tulokset ja analysoin niiden sisältöä. Haastattelin työhöni Verken, Kanuunan sekä Kentaurin työntekijää. Haastattelut olivat teemahaastatteluja ja jokainen haastateltiin erikseen. Haastattelujen jälkeen litteroin aineiston ja siirryin aineiston analyysiin, jonka suoritin teemoittelemalla. Aineistoa läpikäydessä huomasin neljän teeman nousevan eniten esille. Teemat olivat tiedonkeruun onnistumisen kannalta huomioitavat asiat, tiedonkeruuseen vaikuttavat asiat, määrällinen tieto ja laadullinen tieto.

7.1 Huomioitavaa tiedonkeruun onnistumisessa

Tiedonkeruun onnistumiseen vaikuttaviksi tekijöiksi nousi esiin seuraavat asiat: tiedon keruu tarkoin määritellyin kriteerein, tieto mihin tietoa tarkalleen kerätään, tiedon keruun pitkäjänteisyys ja ulkopuolisten syiden huomioiminen, toiminnan rajoitusten huomioiminen, aineiston käsittelyvaiheen huomioiminen sekä tiedonkeruuseen vaikuttavien rakenteiden ymmärtäminen.

Haastatteluissa nousi useasti esiin, miten ihmiset ymmärtävät eri tavalla saman asian. Tästä syystä tarkka ohjeistus on välttämätöntä tiedonkeruun onnistumisen kannalta. Epämääräiset ohjeet tiedonkeruussa ovat helposti verrattavissa tapaukseen, jossa nuorisotyöntekijää käsketään keksimään hauska peli nuorille. Ongelma tulee siinä, että jokainen ymmärtää hauskan eri tavalla. Se mikä toisen mielestä on hauskaa voi toisen mielestä olla vastenmielistä. Tästä syystä on tärkeää määritellä tarkalleen mitä ollaan kysymässä. Aineiston laatua saadaan heikennettyä tai se saadaan pilattua kokonaan, kun tietoa kerätään ilman selkeitä ohjeita.

Haastateltavat nostivat esille ongelmana tahallisen tai tahattoman tiedon ja mielikuvan vääristymisen silloin, kun tietoa ei kerätä riittävän tarkasti ja kriteereitä ei avata ja määritellä. Haastateltavat nostivat esimerkiksi kävijämäärät: jos vierailua ei avata tarkemmin, voi nopeakin käynti näyttäytyä saman arvoisena pidemmän vierailun kanssa, jossa kohdataan muita nuoria ja nuorisotyöntekijöitä.

”Aika sellainen itsestään selvä esimerkki mitä tullut vastaan, että sosiaalisen median esimerkiksi instagramin postausten katselukertoja kirjataan kohtaamisina, että menee tavallaan se nuorisotyö ja sosiaalinen media ja viestintä samoihin lukuihin” Kanuunan työntekijä

Tarkemmin määrittelemättömän tiedonkeruun takia toiminta voi näyttää tilastojen valossa tehokkaammalta tai tehottomammalta, kuin mitä se oikeasti on. On siis tärkeää pystyä vielä tarkemmin määrittelemään vierailu. Kerättävää tietoa voi olla esimerkiksi mitä kävijät tekevät, kenen kanssa ja kauan he ovat palvelussa. Ajatellaan, että nuori tulee Bittiliigan kanavalle ja lähtee saman tien pois tekemättä mitään ja verrataan sitä tilanteeseen, jossa nuori tulee kanavalle, pelaa siellä muiden nuorten kanssa ja keskustelee nuorisotyöntekijän kanssa. Molemmat näyttävät kerätyn tiedon mukaan yhtenä käyntikertana ja täten saman arvoisilta käynneiltä. Tarkemmat kirjaukset pystyvät erottelemaan ja täten kertomaan millainen käynti on oikeasti ollut.

Haastateltavat painottivat tärkeänä tiedostaa mihin tarkoitukseen tietoa ollaan tarkalleen keräämässä. Tietoa kerätessä on tärkeää kerätä sellaista tietoa, joka varmasti vastaa juuri siihen tarpeeseen mihin alun perin on sitä tietoa alettu keräämään. Jos halutaan osoittaa esimerkiksi toiminnan vaikuttavuutta tai laatua, ei siihen käy vastaukseksi kävijämäärät, joka ei kerro toiminnan laadusta tai vaikuttavuudesta suoraan mitään.

” (– –) onks se oikeesti vaikuttavaa jos me tavotetaan ihan hirveästi porukkaa, mutta sitte niiden kanssa ei tehdä määrällisesti ku tosi hetken aikaa tai ne nuoret ei itse koe sitä toimintaa laadukkaana tai ne ei pysy siinä toiminnassa ” – Verken työntekijä

Haastatteluissa nousi esille tiedonkeruun ja tulkinnan pitkäjänteisyys sekä tietojen keräämiseen erilaisten taustatietojen merkitseminen, jotka helpottavat kerättyjen tietojen ymmärrystä. Eri-laiset loma-ajat tai muut tavallisuudesta poikkeavat asiat, joiden voidaan katsoa vaikuttavan toimintaan jollain tapaa olisi hyvä kirjata ja huomioida toiminnan sisällä. Jos esimerkiksi toiminnassa kokeillaan jotain uutta ja sen jälkeen kävijämäärät tippuvat, on hyvä huomioida, että kyseinen kävijämäärien tiputus voi johtua myös loma-ajasta, eikä suinkaan uudistetusta toiminnasta.

Haastateltavat nostivat esiin myös erilaisten toiminnan sisäisten rajausten huomioimisen tietoa kerätessä. Esimerkiksi pelaajien maksimimäärä jossain pelissä tai ryhmässä voi vaikuttaa kohdattujen nuorien määrään. Kävijämäärissä toiminta voi näyttää huonolta, koska toiminnassa ei ole ollut mukana niin paljon käyttäjiä. Totuus on kuitenkin todennäköisesti toisenlainen, koska jokainen tähän rajattuun toimintaan osallistuneesta nuoresta on saanut todennäköisesti laadukkaampaa tai vaikuttavampaa kohtaamista. Tämänlaisen tiedon kirjaus on tärkeää, jotta normaalia pienemmän kävijämäärän voi perustella.

Haastatteluissa nousi esiin myös tarve huomioida jo hieman tulevaa: miten kerättyä tietoa tullaan käsittelemään. Kerätyn tiedon käsittelyyn kuluu aikaa ja siihen tarvitaan myös työntekijä. Erilainen aineisto vaatii eri määrän aikaa sen käsittelyyn, joten jos resursseja ei huomioida etukäteen voi kerätty tieto jäädä kokonaan käyttämättä.

Haastatteluissa painotettiin tarvetta määrälliselle sekä laadulliselle tiedolle. Tämä on tärkeää muistaa, koska määrällisen tiedon käsittely on helpompaa ja se voi helposti ohjata määrällisen tiedon suosimiseen laadullisen tiedon sijaan. Haastatteluissa muistutettiin, että laadullisenkin tiedon kerääminen voidaan tehdä siten, että sitä pystytään myös vertailemaan mahdollisimman helposti aiempiin ja tuleviin tietoihin.

” (–) Sitä kysymyspatteristoa kannattaa rakentaa jotenki semmoseks, että se ois pitkäikäisdataalle hyvä, eli siinä kysyttäis sitten tyyltiin, että on lisännyt, ei ole lisännyt, en osaa sanoa, elikkä siihä ei tulis avovastausta, eli sillä tavalla sä voisit sen datan muodostaa” - Kentaurin työntekijä

Haastateltavista jokainen oli sitä mieltä, että digitaalisesta työstä tehtävän tiedonkeruun rakennetta ei kannata miettiä liian monimutkaisesti. Vaikka alusta onkin digitaalinen, ohjaa sitä kuitenkin samat nuorisotyölliset arvot ja tavoitteet. Käytettävän alustan sijaan on tärkeämpää keskittyä miettimään oman toiminnan näkökulmasta, millaista tietoa siitä on tärkeä kerätä ja miten sitä kerätään.

7.2 Tiedonkeruuseen vaikuttavat tekijät

Aineistosta nousi neljä tiedonkeruuseen vaikuttavaa tekijää: kenelle tietoa kerätään, miksi tietoa kerätään, mitä halutaan tietää sekä millaiset ovat tiedon käsittelyn resurssit.

Haastatteluissa nousi ilmi, että tietoa kerätessä on huomioitava, kenelle tietoa kerätään: itselle vai jollekin toiselle. Tämä tieto on oleellista, koska se kelle tietoa kerätään määrittää koko tiedonkeruuprosessin. Esimerkiksi itselle kerättävä tieto voi kohdistua juuri tiettyyn asiaan ja siitä voidaan haluta määrällistä ja laadullista tietoa, mutta kunta voi olla kiinnostunut taas toisesta asiasta ja he haluavat vain määrällistä tietoa.

Haastateltavat nostivat myös tärkeäksi asiaksi huomioida, miksi tietoa kerätään. Tiedonkeruuseen vaikuttaa se mitä tiedolla halutaan kertoa. Jos tiedolla halutaan etsiä esimerkiksi palvelussa koettuun ongelmaan ratkaisua, silloin tiedonkeruu tehdään eri tavalla, kun silloin kun palvelun

laadusta pyritään keräämään tietoa. Ongelman ratkaisuun voidaan tehdä hyvinkin pikkutarkkoja tiettyyn asiaan rajattua tiedonkeruuta, kun taas palvelun laatua mitataan kokonaisvaltaisesti.

Haastateltavat nostivat myös tärkeäksi huomioida mitä halutaan tietää ja keneltä tieto halutaan saada. Halutaanko tietoa kerätä nuorten näkemyksistä ja mielipiteistä toimintaan liittyen vai halutaanko tietoa kerätä työntekijän näkökulmasta, jossa huomioidaan nuorisotyöllistä näkökulmaa.

Haastatteluissa yhdeksi tiedonkeruuseen vaikuttavaksi asiaksi nousi tiedon käsittelyyn käytössä olevat resurssit. Resursseja tarvitaan tilanteissa, jossa esimerkiksi laadullisessa tiedossa on avovastauksia tai erilaisia kirjauksia. Tämänlaisen tiedon käsittely vie aikaa ja siksi joku taho ei halua välttämättä ollenkaan tämänlaista tietoa.

Jokainen haastateltavista korosti sitä, että laadullinen tai määrällinen tieto ei ole toistaan parempaa automaattisesti, vaan paremmuuden ratkaisee täysin se mihin tietoa ollaan käyttämässä.

”Tähän [tiedon keruuseen] ei ole sellasta yhtä selkeää vastausta, että toinen on parempi ku toinen, se johtuu siitä käyttötarkotuksesta.” – Kentaurin työntekijä

On siis tärkeää tiedostaa, että tietoa kerätessä ei ole mitään tiettyä listaa mistä voidaan katsoa millaista tietoa kerätään pitäisi kerätä, vaan tarve määrää sen.

7.3 Laadullinen tieto

Haastateltavat näkivät laadullisen tiedon keräämiselle tarvetta, koska sen katsotaan täydentävän ja tarkentavan kokonaiskuvaa toiminnasta. Laadullista tietoa voidaan pitää tärkeänä, koska sillä on iso rooli oman toiminnan kehittämisessä, mutta myös sen esille tuomisessa. Laadullinen tieto pureutuu helpommin ongelmaan, mutta sen tulkinta ja vertailu on ajoittain haastavaa.

Haastatteluissa nostettiin yhdeksi keinoksi laadullisen tiedon keräämiseen työntekijöiden tekemät kirjaukset toiminnasta. Näitä tietoja tulkitsemalla pystytään toimintaa arvioimaan ja kehittämään oikeaan suuntaan, koska nuorisotyöntekijä kerää tietoa nimenomaan nuorisotyöllisestä näkökulmasta.

Haastattelussa nousi tärkeänä huomiona, että jo tietojen kirjaamisen vaatimisen voidaan olettaa itsessään tuovan positiivisia vaikutuksia toiminnan kriittisen arvioinnin ja tällä tavalla tapahtuvan kehittämisen osalta.

”Kun oikeesti mietitään, vaikka jos joku tilastointijärjestelmä ohjaa siihen, että niitä muistiinpanojaki tekee niistä toiminnoista niin sitä ehkä enemmän mietitään ja reflektoidaan sitä verkkosessiota” – Kanuunan työntekijä

Tämänlainen tapa kerätä laadullista tietoa voi kehittää toimintaa jopa kahdella eri tavalla. Kerätyn tiedon lisäksi myös työntekijän oma reflektointi parantaa työtettä sekä itse toimintaa, joka nostaa palvelun laatua.

Haastatteluissa nousi esiin myös yhteisten pelisääntöjen merkitystä työntekijöiden kirjaaman laadullisen tiedon osalta, jolla varmistetaan tiedon olevan vertailukelpoista keskenään. Tämä on tärkeä muistaa, koska jokainen ihminen voi ymmärtää ja arvottaa asioita eri tavalla. Toinen työntekijä voi mieltää peli-illan onnistuneeksi, kun tekniikka toimii, kun taas toinen voi sanoa sen onnistuneen silloin, kun on kohdannut tietyn määrän nuoria illan aikana.

Haastateltavat korostivat myös käyttäjiltä kerätyn laadullisen tiedon tärkeyttä. Käyttäjiltä pystytään keräämään laadullista tietoa esimerkiksi kyselemällä heidän mielipiteitänsä ja tuntemuksia juuri tiettyjä nuorisotyön palveluita tai tekijöitä kohtaan. Tämänlainen tiedonkeruu tuo käyttäjien näkemyksiä ja heidän ääntänsä esille. On kuitenkin tärkeää kerätä käyttäjiltä tietoa siten, että se oikeasti tuottaa tietoa, jolla koetaan olevan merkitystä. Tarkoituksena on kysyä sellaisia kysymyksiä, joiden voidaan olettaa tuovan käyttäjien ääni kuuluviin siten, kun he asiat kokevat. Jos kysymykset asetellaan tarkoituksenmukaisesti tietyllä tapaa, on pelkona saada vain juuri sellaista palautetta, jonka voisi etukäteen olettaa saavansa ja tällöin kerätty tieto menettää merkitystään.

Haastatteluissa mainittiin, että laadullisen tiedon keräämisessä pitää olla tarkkana, ettei tietoa vääristy esimerkiksi siten, että vastauksia irrotetaan kontekstista. Tämänlainen vääristyminen voisi tapahtua, jos esimerkiksi avovastaukset arkistoidaan vaan johonkin yksittäiseen tiedostoon, josta niitä poimitaan myöhemmin tarkasteluun.

Sekä itse kirjatulle tiedolle, että nuorilta saadulle tiedolle on tarvetta. Se käyttääkö molempia tai vain toista niistä on kiinni siitä mihin sitä käytetään.

”Se myös riippuu siitä, kelle esitetään se tieto. Et jotkut arvostaa enemmän sitä, että siinä laadullisessa tiedossa esimerkiksi on just nuorten omia tulkintoja tai fiiliksiä siitä toiminnasta ja joku toinen taas haluaa laadullisesti, et siinä avataa sitä ohjauksellista tilannetta tai sitä kanssakäymistä sen nuoren kanssa, mut sillee et se on selkeesti kerrottu nuorisotyön näkökulmasta se data.” – Verken työntekijä

On tärkeää siis tiedostaa, keneltä tietoa milloinkin halutaan kerätä. Vertaillessa yleisellä tasolla eroja nuorilta saadun tiedon ja työntekijöiltä saadun tiedon välillä nousee molempia puoltavia

ja vastustavia seikkoja. Toiset voivat ajatella, että nuoren ääni on tärkeämpi saada kuuluviin, kun toiset voivat ajatella, että nuorta on ohjattu esimerkiksi kyselyssä siten, että on saatu niitä vastauksia mitkä on haluttu kuulla. Jotkut voivat ajatella, että työntekijältä saatu laadullinen tieto on parempaa, koska hän on ammattilainen ja hänen kirjauksensa ovat tehty ammatillisella otteella, mutta voidaan ajatella myös, että esimerkiksi epäselvät kriteerit ja ohjeet kirjauksissa voivat tehdä tiedoista hyödyttömiä. On siis muistettava, että molempien tietojen keräämiselle on hyvät ja huonot puolet ja kumpikaan tieto ei ole automaattisesti toista parempi.

Haastateltavat nostivat laadullisen tiedon tärkeäksi etenkin silloin, kun halutaan arvioida toiminnan laatua tai vaikuttavuutta. Haastateltavat nostivat varsinkin vaikuttavuuden arvioinnin haastavaksi. On hyvä tiedostaa, että laadullisen tiedon kerääminen on haastavaa ja vaatii tarkkaa ja suunnitelmallista työtä. Laadullista tiedonkeruuta tehdessä on hyvä tiedostaa, että aina tiedonkeruu ei välttämättä vastaa ennalta asetettuihin tavoitteisiin.

7.4 Määrällinen tieto

Haastatteluissa nostettiin esiin tarve määrälliselle tiedolle. Määrällisen tiedon tarve perustuu sen käsittelyn helppouteen sekä kysyntään toiminnan ulkopuolella olevien tahojen osalta, esimerkiksi kuntien.

Haastatteluissa nostettiin tärkeäksi seikaksi huomioida määrällistä tietoa kerätessä tiedonkeruun kriteereiden ja ohjeiden tarkkuuteen. Tämä on tärkeä seikka, koska jos tieto on kerätty epämääräisesti, sen käyttäminen ja vertailu ei silloin ole mahdollista. Esimerkki epämääräisesti kerätystä määrällisestä tiedosta voi olla kävijämäärä, jossa otetaan huomioon kaikkien sosiaalisen median palveluiden katsomismäärät tai viikon kestävä tapahtuma, jossa nuorisotyö olisi mukana yhtenä päivänä, mutta kävijämäärät kirjattaisiin oman toiminnan alle jokaiselta päivästä.

Haastateltavat korostivat keräämään sellaista määrällisestä tietoa, jotka osoittavat enemmän jostain nuorisotyöllisestä näkökulmasta. Tämänlaista tietoa ovat esimerkiksi kauan nuori on palvelussa mukana tai kuinka monta nuorta palvelussa kohdataan siten, että heihin saadaan kontakti. Tämänlaisten tietojen kerääminen on tärkeää, jotta toiminnasta saadaan tietoa, jolla voidaan paremmin tuoda ilmi toimintaa suhteessa nuorisotyöllisiin tavoitteisiin.

Haastateltavat nostivat esille, että määrällisellä tiedolla voidaan myös pyrkiä kehittämään toimintaa ja havaitsemaan toiminnassa tapahtuvia aktiivisia muutoksia. Tämänlaista tietoa voi olla

esimerkiksi kysely siitä mitä pelejä nuoret haluavat pelata tai tieto siitä mitä pelejä toiminnassa on eniten pelattu.

Haastatteluissa mainittiin, että kunnat voivat olla kiinnostuneita tiedosta, jolla voidaan osoittaa heidän kuntansa käyttäjistä tietoja. Haastateltavat nostivat esimerkiksi tilaston, joka kertoo paljon heidän kunnastansa on toiminnassa henkilöitä mukana ja kuinka moni heistä on tullut nuorisopalveluiden piiriin juuri tämän toiminnan takia. Tämänlainen tieto on tärkeää pystyä osoittamaan, jotta kunnat tiedostavat toiminnan käyttäjämäärät heidän kuntalaisten keskuudessa sekä kyseisen toiminnan vetovoiman jopa uusien nuorisopalveluiden käyttäjien saavuttamisessa.

Haastatteluissa nousi tärkeänä kerätä sellaista tietoa, jolla pystytään avaamaan toimintaa helposti muille. Haastatteluissa koettiin myös tärkeäksi tiedon esittämisen lukujen muodossa.

” (–) niillä on tietenkin tärkeä rooli, että tehdään sitä tehtyä nuorisotyötä näkyväksi, myös niitte numeroitten avulla, koska numerot on sellasii yksinkertasii ja helppoi asioita millä pystyy todentaa, että sitä nuorisotyötä tehdään” – Kanuunan työntekijä

Tämä seikka on tärkeää muistaa, koska nimenomaan numerot ovat sellaisia, joita on helppo ymmärtää vaikei itse toiminnasta paljoo tietäisikään. Luvut kertovat nopeasti ja helposti toiminnasta halutut asiat.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET

Laadukkaan arviointitiedon saaminen toiminnan kehittämiseksi sekä sen onnistumisen osoittamiseksi vaatii huolellisen ja hyvin suunnitellun tiedonkeruuprosessin. Laadukkaan laadullisen ja määrällisen tiedon kerääminen on tärkeää, jotta toimintaa voidaan kehittää sekä osoittaa työn onnistuminen asetettuihin tavoitteisiin nähden. Kerätyn tiedon muuttaminen esimerkiksi tunnusluvuiksi on hyvä ja selkeä tapa osoittaa toiminnasta haluttuja asioita ulospäin.

Digitaalista nuorisotyöllistä pelitoimintaa voidaan kehittää laadukkaan laadullisen sekä määrällisen tiedon pohjalta. Kun laadullista ja määrällistä tietoa kerätään toiminnan kehittämiseen, on todella tärkeä kerätä vain tarkkaan määriteltyä ja rajattua tietoa, joka antaa vastauksia tarkasti haluttuihin kysymyksiin.

Määrällisellä tiedolla voidaan seurata toimintaa, jolloin toiminnan kehittämistä voidaan tehdä kerätyn tiedon perusteella. Määrällisellä tiedolla voidaan osoittaa haluttuja asioita myös käyttäjistä. Vaikka määrällistä tietoa on helpompi kerätä ja käsitellä, on toiminnan kehittämisen kannalta tärkeää pystyä myös keräämään sekä käsittelemään laadukasta ja tarkoin määriteltyä laadullista tietoa. Laadullista tietoa on hyvä kerätä työntekijöiltä, mutta myös palvelun käyttäjiltä. Selvät ohjeet ja kriteerit laadullisen tiedon keräämisessä ja tulkinnassa ovat välttämättömiä, jotta kerätty tieto on vertailukelpoista eikä johda toimintaa harhaan.

Digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan onnistumisesta kertovia mittareita saadaan muodostettua määrällisestä ja laadullisesta arviointitiedosta, joita on toiminnasta kerätty. Tietoa voidaan kerätä palvelun käytöstä, nuorisotyöntekijöiden kirjaamana tai nuorilta kyselemällä. Onnistumista kuvaavat mittarit osoittavat toiminnasta jotain sille asetettuihin tavoitteisiin nähden.

Kehitysehdotukseni Bittiliigan toiminnasta tilastoitavaksi ovat:

- Aktiiviset käyttäjät viimeiset x päivää (määrittele kriteeri aktiivisuudelle, esimerkiksi minimiaika palvelussa)
- (keskiarvo) Käyttökerrat ja käyttöaika viikossa aktiivista käyttäjää kohti (määrittele raja käyttökerralle, esimerkiksi pelattu peli tai käyty keskustelu)
- Nuoren kokemus Bittiliigassa tapahtuneista kohtaamisista nuorisoalan ammattilaisten kanssa (1–5 asteikko, avataan arviointivaiheessa numeron lisäksi sanallisesti: välttävä, tyydyttävä, hyvä, kiitettävä, erinomainen)

- (määrä) Kohdattua nuorta kuukaudessa (määrittele kohtaamisen kriteerit tarkasti)
- (määrä + prosentti) Nuorisotyöntekijöiden kohtaamat nuoret toiminnassa (määrittele kohtaaminen, esimerkiksi käyty dialogi, ei yksittäinen kuittaus johonkin asiaan)
- (määrä tunteina) Nuorille järjestettyä oheistoimintaa (erittele selostukset, digikoulutukset jne.)
- (määrä + prosentti) Käyttää aktiivisesti nuorisopalveluiden palveluista vain Bittiliigaa
- (määrä + prosentti) Bittiliiga on ensimmäinen kontakti nuorisopalveluihin
- (määrä + prosentti) Kokee Bittiliigan tärkeäksi (voidaan kysyä esimerkiksi vastausvaihtoehdoilla: erittäin tärkeä, melko tärkeä, neutraali, vähemmän tärkeä, ei lainkaan tärkeä)
- (määrä + prosentti) Kokee Bittiliigan turvalliseksi ympäristöksi (ei ole kokenut kiusaamista/kiusaamiseen on puututtu/ohjaajiin uskaltanut ottaa kontaktin, voidaan kysyä esimerkiksi: erittäin tärkeä, melko tärkeä, neutraali, vähemmän tärkeä, ei lainkaan tärkeä)
- (määrä + prosentti) Mielestä peliharrastamisen laatu on parantunut Bittiliigan myötä (voidaan kysyä esimerkiksi: on parantunut, en osaa sanoa, ei ole parantunut)
- (määrä + prosentti) On kokenut oppineensa uusia digitaitoja toiminnassa
- (määrä + prosentti) On kokenut, että on päässyt halutessaan vaikuttamaan Bittiliigan toimintaan
- (määrä + prosentti) On kokenut olevansa yhdenvertainen ja tasa-arvoinen palvelussa
- (määrä + prosentti) Nuorista on kokenut Bittiliigan tukeneen mahdollisuutta harrastaa
- (määrä + prosentti) On kokenut Bittiliigan toimintaan mukaan tuleminen helppoksi
- (määrä + prosentti) On kokenut positiivisia sosiaalisia vuorovaikutus- ja ryhmäytymistilanteita

- (määrä + prosentti) On kokenut yksinäisyyttä tai palveluiden ulkopuolelle jäänyttä on kokenut Bittiliigan toiminnan auttaneen
- (määrä) Nuorisoalan ammattilaista toiminnassa on mukana
- (määrä) Nuorta toiminnassa on palveluohjattu
- (prosenttia) Pelaa kilpailullisessa mielessä ja (prosenttia) harrastuksellisessa mielessä
- Jaetut liigabitit (monelle eri henkilölle, paljon yhteensä)
- Käyttäjien kotikuntien määrä
- (prosentteina) Ikäjakauma
- (määrä) Eri tahoille tuotettuja resurssipaketteja
- (määrä) Yhteistyötahoja
- (määrä) Rekisteröitynyttä käyttäjää
- (määrä) Bittiliigan toimintakapasiteetti

9 POHDINTA

9.1 Itsearviointi

Työn tavoitteena oli tuottaa tietoa siitä, millaista arviointitietoa kannattaa kerätä digitaalisesta nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta sekä tuottaa Bittiliigalle näistä tiedoista muodostuvia tunnuslukuja. Saavutin työlleni asetetut tavoitteet mielestäni hyvin.

Jos työtä lähdetään purkamaan tarkemmin, voidaan työstä nostaa ongelmallisena vain yksi tutkimusmenetelmä sekä vain kolme haastateltavaa. Useampi menetelmä ja haastateltava olisi tuonut työhöni varmasti enemmän näkemyksiä ja enemmän tietoa. Toisaalta onnistuin mielestäni tutkimusmenetelmän ja haastateltavien valinnassa hyvin. Haastateltavat olivat alan ammattilaisia, joilla oli tuoretta tietoa työhöni liittyvistä asioista. Etuna oli myös se, että jokainen haastateltava katsoi työni aihetta hieman eri näkökulmasta, joka tuotti arvokasta lisätietoa työhöni.

Teemahaastattelu oli itselleni entuudestaan suhteellisen tuntematon työmenetelmä. Olin aiemmissa koulutöissänä ollut mukana tekemässä sellaista, mutta tässä työssä suoritin koko prosessin ensimmäistä kertaa yksin. Teemahaastattelun runko oli mielestäni hyvin rakennettu, mutta haastateltavien vähäisen määrän ja ainoan tiedonkeruumenetelmän takia olisin voinut lisätä muutamia teemoja. Olin kuitenkin tyytyväinen niihin teemoihin, jotka jätin alkuperäisestä rungosta jäljelle. Itse haastattelutilanteet menivät hyvin, joskin haastattelujen suorittamisessa näkyi hieman kokemattomuus. Koin kehittyväni jo kolmen haastattelun aikana reilusti, joka tulee palvelemaan minua tulevaisuudessa.

Aineiston analyysi oli koko työn haastavin ja raskain vaihe. Onnistuin siinä mielestäni kohtalaisesti. Suurin ongelma oli päästä analyysin tekemisessä vauhtiin. Oli tärkeä ymmärtää alun haasteiden jälkeen, että omalla kohdalla päässä pohdiskelun sijaan pohdintojen kirjaaminen tekstimuotoon auttoi minua analyysin teossa.

Henkilökohtaisesti tärkein oppi työssäni tuli itse tutkimustyön prosessista. Muita tärkeitä asioita olivat ne uudet asiat, joita opin niin kirjallisuutta lukiessani, kun alani ammattilaisia haastattellessani.

9.2 Reliabiliteetti ja validiteetti

Opinnäytetyössä reliabiliteetti ja validiteetti kertovat työn tutkimusmenetelmien luotettavuudesta. Validiteetti kertoo, että tutkimuksessa on tutkittu juuri sitä, mitä on luvattu ja reliabiliteetti kertoo tutkimuksen toistettavuudesta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, luku ”Luotettavuus laadullisessa tutkimuksessa”)

Reliabiliteetti työssäni on kohtalaisesti tunnistettavissa. Toistettaessa tutkimus tulokset muuttuivat todennäköisesti jonkin verran, koska toinen tutkija saattaisi painottaa teemahaastattelussa enemmän joitain teemoja. Isoja ja radikaaleja muutoksia tuloksissa tuskin syntyisi, mutta varsinkin pienten asioiden huomioiminen ja niiden vaikutus lopputulokseen olisi todennäköinen. Myös johtopäätökset perustuvat työssäni henkilökohtaisiin analyyseihini, joten niiden toistettavuus olisi ongelmallista.

Työn validiteettia arvioidessa on huomioitava, että tutkimus tehtiin pienellä otannalla ja siksi se ei ole yleistettävissä. Työ kuitenkin antaa viitteitä digitaalisen nuorisotyöllisen pelitoiminnan arviointiin ja mittaamiseen. Useampi tutkimusmenetelmä ja suurempi haastateltavien joukko olisi voinut nostaa tutkimukseen validiteettia.

9.3 Työn hyödynnettävyys ja jatkotutkimusaiheet

Työni on tehty kohdennetusti Bittiliigan toiminnan kehittämiseksi. Työni tuloksia ja kehittämissuhteita voidaan kuitenkin käyttää muuhun samanlaiseen toimintaan joko suoraan tai hieman soveltaen. Kehittämissuhteissa on hyvä huomioida, että ne on tehty Bittiliigan tavoitteiden mukaisesti.

Opinnäytetyöni keskittyi tilastoinnin kehittämiseen arviointitiedon perusteella. Työni aikana nousi useasti ilmi, että työn arviointi nuorisotyössä on tärkeää. Näkisinkin tarvetta työlle, joka olisi laajuudeltaan kansallinen ja vertailukelpoinen ja liittyisi nuorisotyön vaikuttavuuden tai laadun arviointiin.

LÄHTEET

- Aalto-Kallio, Mervi & Saikkonen Paula & Koskinen-Ollonqvist Pirjo 2009. Arvioinnin kartalla: matka teoriasta käytäntöön. Terveyden edistämisen keskuksen julkaisuja 7/2009. Viitattu 15.3.2021. <https://docplayer.fi/1383749-Arvioinnin-kartalla-matka-teoriasta-kayntoon.html>
- Alastalo, Marja & Ellonen, Noora 2021. Tilastot tutkimuksessa. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Viitattu 16.3.2021 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/tilastot/tilastot-tutkimuksessa/>
- Allianssi ry 2021. Toimintamuodot. Viitattu 31.3.2021. <https://nuorisotyosta.fi/toimintamuodot/>
- Bittiliiga ry 2021. Toimintasuunnitelma. Ei julkaistu.
- Bittiliiga 2021a. Etusivu. Viitattu 13.3.2021. <https://www.bittiliiga.fi/index.html>
- Bittiliiga 2021b. Yleistä. Viitattu 13.3.2021 <https://www.bittiliiga.fi/uek.html>
- Bittiliiga 2021c. Bittiliiga. Viitattu 14.3.2021 <https://bittiliiga.fi/ohjaajat.html>
- Cohlmeyer, Dana 2016. Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus. Teoksessa Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Paintek Pihlajamäki Oy, 29–36. Viitattu 30.3.2021 <https://www.verke.org/uploads/2021/01/b75408c1-kohti-digitaalista-nuorisotyota-verke.pdf>
- Eskola, Jari & Lätti, Johanna & Vastamäki, Jaana 2018. Teemahaastattelu: Lyhyt selviytymisopas. Teoksessa Raine Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 5. uudistettu painos. (E-kirja.) Jyväskylä: PS-kustannus, 24–46. Viitattu 14.3.2021
- Gretschel, Anu & Junttila-Vitikka, Pirjo & Puuronen, Anne 2016. Suuntaviivoja nuorisotoimialan määrittelyyn ja arviointiin. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura verkkojulkaisuja 96. Viitattu 12.3.2021. http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisu/suuntaviivoja_nuorisotoimialan_maarittelyyn_ja_arviointiin.pdf
- Hakala, Juha T 2018. Toimivan tutkimusmenetelmän löytäminen. Teoksessa Raine Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 5. uudistettu painos. (E-kirja.) Jyväskylä: PS-kustannus. Viitattu 14.3.2021
- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. Teoksessa J. Tuomas Harviainen & Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tammerprint Oy, 82–94. Viitattu 1.4.2021 <https://peliviikko.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2008. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. (E-kirja.) Helsinki: Gaudeamus

- Juhila, Kirsi 2021a. Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 7.4.2021 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/mita-on-laadullinen-tutkimus/laadullisen-tutkimuksen-ominaispiirteet/>
- Juhila, Kirsi 2021b. Laadullinen tutkimus ja teoria. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 7.4.2021 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/mita-on-laadullinen-tutkimus/laadullinen-tutkimus-ja-teoria/>
- Kanuuna 2021. Kanuuna lyhyesti. Viitattu 22.4.2021 <https://www.nuorisokanuuna.fi/fi/kanuuna-lyhyesti>
- Kanuuna & Verke 2020. Tietoa ja suosituksia esports-toimintaan kunnallisessa nuorisotyössä. Viitattu 1.4.2021 <https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2020-12/FIN%20Tietoa%20ja%20suosituksia%20esports-toimintaan%20kunnallisessa%20nuorisoty%C3%B6%20ssa%20-%20-%281%29.pdf>
- Karjalainen, Asko 2001. Tentin teoria. Väitöskirja. Oulun yliopisto Kasvatustieteiden tiedekunta.
- Kauppinen, Eila & Kiilakoski, Tomi & Lahtinen, Jenni 2020. ”Nuorisotyötä koronan aikaa”. Viitattu 23.4.2021 <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma67>
- Kentauri 2021. Mikä Kentauri? Viitattu 22.4.2021 <https://kentauri.fi/mika-kentauri/>
- Kylmäkoski, Merja 2019. Nuorisotyö kohtaa ja kasvattaa nuoria e-urheilun parissa. Blogikirjoitus 12.6.2019. Viitattu 27.4.2021 <https://www.humak.fi/blogit/nuorisotyokohtaa-ja-kasvattaa-nuoria-e-urheilun-parissa/>
- Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi 2016. Suuntaviivojen tausta. Teoksessa Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Paintek Pihlajamäki Oy, 9–11. Viitattu 30.3.2021 <https://www.verke.org/uploads/2021/01/b75408c1-kohti-digitaalista-nuorisotyota-verke.pdf>
- Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi 2020. Ota tilastot haltuun ja aloita verkkotyön arviointi. Blogikirjoitus 24.4.2020. Viitattu 16.3.2021 <https://www.verke.org/blogit/ota-tilastot-haltuun-ja-aloita-verkkotyon-arviointi/>
- Meriläinen, Mikko 2021. Digitaalinen pelaaminen. Artikkelit 12.3.2021. Viitattu 26.4.2021 <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/>
- Nuorisolaki (1285/2016)
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021. Nuorisotyö. Viitattu 31.3.2021. <https://minedu.fi/nuorisotyö>
- Opintokeskus Sivis 2021. Arvioinnin perusteita. Viitattu 27.4.2021 <https://www.ok-sivis.fi/jarjestoarvioinnin-ilmansuuntia/arvioinnin-taustaa/arvioinnin-perusteita>
- Ruusuvuori, Johanna & Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti 2010. Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa Johanna Ruusuvuori & Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.) Haastattelun analyysi. (E-kirja.) Tampere: Vastapaino. Viitattu 18.3.2021

- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006a. Luku 6.3.3 Strukturoitu ja puolistrukturoitu haastattelu. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 17.03.2021 https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_3.html
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006b. Luku 7.1 Analyysin äärellä. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 17.03.2021 https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_1.html
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006c. Luku 7.3.4 Teemoittelu. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 11.04.2021 https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_4.html
- Siurala, Lasse 2014. Nuorisotyön arviointi – kehittämisajatuksia. Kanuunan julkaisuja 1/ 2014. Viitattu 4.4.2021. https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2018-10/kanuuna_nuorisotyön_arviointi.pdf
- Tilastokeskus 2021a. Mikä tilasto on? Viitattu 27.4.2021 https://tilastokoulu.stat.fi/verkkokoulu_v2.xql?page_type=sisalto&course_id=tkoulu_tlkt&lesson_id=1&subject_id=1
- Tilastokeskus 2021b. Tilastojen käyttötaito. Viitattu 27.4.2021 https://tilastokoulu.stat.fi/verkkokoulu_v2.xql?page_type=sisalto&course_id=tkoulu_tlkt&lesson_id=1&subject_id=3
- Tilastokeskus 2021c. Tilastotiedon tuottaminen. Viitattu 27.4.2021 https://tilastokoulu.stat.fi/verkkokoulu_v2.xql?course_id=tkoulu_tlkt&lesson_id=3&page_type=sisalto
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisältöanalyysi. (E-kirja.) Helsinki: Tammi.
- Verke 2019. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta. Grano, Helsinki. Viitattu 30.3.2021 https://www.verke.org/uploads/2021/01/07d257a7-mita-nuorisotyön-tulisi-tietaa-havaintoja-teknologisoituvasta-maailmasta-2019_verke.pdf
- Verke 2021. Mitä on digitaalinen nuorisotyö? Ja mitä Verke tekee? Viitattu 22.4.2021 <https://www.verke.org/verke/>

LIITTEET

Liite 1. Teemahaastattelun runko

Tarve

- Millaisille tilastoille digitaalisessa nuorisotyössä näet eniten tarvetta?
- Laadullisen tiedon ja määrällisen tiedon erot?

Tehokkuus

- Millaista tietoa pidät tärkeimpänä kerätä?
- Millaista tietoa et keräisi?

Laatu

- Millaista tietoa pidät tärkeimpänä kerätä?
- Millaista tietoa et keräisi?

Vaikuttavuus

- Millaista tietoa pidät tärkeimpänä kerätä?
- Millaista tietoa et keräisi?

Erot

- Itselle tuotettavan tiedon ja kunnalle tuotettavan tiedon erot?
- Digitaalisen nuorisotyön tilastoinnin ja perinteisen nuorisotyön tilastoinnin erot?