

Opinnäytetyö (YAMK)

Luova tuottaja

YLUOVS15

2016

Minna Hemgård

VAHVUUDET NÄKYVÄKSI

– Digitaalinen tarinankerronta osana nuoria aktivoivaa ryhmätoimintaa

Minna Hemgård

VAHVUUDET NÄKYVÄKSI

- Digitaalinen tarinankerronta osana nuoria aktivoivaa ryhmätoimintaa

Työttömistä nuorista puhutaan nykyään paljon. Heistä ollaan huolissaan ja heitä yritetään aktivoida erilaisin keinoin. Nuorisotyöttömyyteen liitetään herkästi nuorten syrjäytyminen. Turun ammattikorkeakoulu on osatoteuttajana Näkymättömät – nuorten digitarinat -hankkeessa. Hanke on suunnattu syrjäytymisvaarassa oleville nuorille. Artikkelissani käsitelen nuorille suunnattua digitaalisen tarinankerronnan pajaa osana Kota ry:n aktivoivaa ryhmätoimintaa.

Kevään 2016 aikana tehtäväni oli koota yksi ryhmä Näkymättömät-hankkeen pilottijaksoon, havainnoida pajaa ja haastatella kyseiseen ryhmään osallistuvia nuoria. Tämän pilottijakson aikana Turun ammattikorkeakoulun opiskelijat ohjasivat digitarinapajan Kota ry:n nuorille. Artikkelini perustuu nuorten kokemuksiin digitarinapajasta ja näiden ajatusten esille tuomiseen.

Nuoret tekivät pajan aikana digitarinoita joiden teemana oli ”vahvuuteni”. He kertoivat tarinoissa toiveammateistaan, harrastuksistaan ja positiivisista kokemuksistaan. Haastatteluissa nousi esille myös nuorten vaikuttamisen mahdollisuus digitarinan keinoin. Osa nuorista halusi tehdä digitarinoita yhteisöllisistä ja yhteiskunnallisista ongelmakohdista.

Vaikkakin nuoret ovat kasvaneet digitaalisessa ajassa, heistä kaikki eivät innostu digitaalisista asioista. Nuoret toivoivat tämänkaltaisten digitarinapajojen ohjauksen suhteen joustavuutta sekä sitä, että heidän toiveensa otettaisiin huomioon pajan toteutuksessa. Artikkelissa pohditaan digitarinapajan lisäksi yleisesti taidelähtöistä työskentelyä osana nuorten aktivointia.

ASIASANAT:

Nuoret, Digitaalinen tarinankerronta, Taidelähtöiset menetelmät

Minna Hemgård

MAKING ONE'S STRENGTHS VISIBLE

- Digital storytelling as part of youth activation

Unemployed young people are a common topic of discussion these days. They are a source of concern and the object of various activation efforts. Youth unemployment is often associated with youth marginalisation. Turku University of Applied Sciences is a participant in the Näkymättömät – digital stories by youth -project targeting at-risk youth. This article examines a digital storytelling workshop as part of an activational youth group organized by KOTA ry.

In the spring of 2016, my task was to gather a group of participants for the Näkymättömät-project pilot phase, observe the workshop and interview the young people in the group. In May-June 2016, during the pilot phase, Turku University of Applied Sciences students carried out a digital storytelling workshop for the KOTA ry. group. The article is based on the participating young people's thoughts about the workshop and attempts to bring forth those opinions.

The group that participated in the workshop made digital stories about their inner strengths, things they feel good about. In the digital stories they told of their dream job, hobbies and positive experiences. The possibility to influence through digital storytelling came up in the interviews. Young people are concerned about the problems they see in society and their community.

Even though young people have grown up in the digital era, they do not all share the same interest in digital matters. The group also said they felt a digital story workshop should be flexible and based on young peoples wishes. In addition, the article also reflects in general on the use of art based interventions as tools for youth activation.

KEYWORDS:

Young people, Digital storytelling, Arts-based methods

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	7
2 NUORISOTYÖTTÖMYYS JA TAIDELÄHTÖISET MENETELMÄT	9
3 NÄKYMÄTTÖMÄT-HANKKEEN JA KOTA RY:N YHTEISTYÖ	11
4 TOIVEIKKUUS, KIPINÄ, KASVU JA MUUTOS; VAHVUUTENI	13
5 MOTIVAATIO, ELÄMÄNTEEMA JA UNELMAT	15
6 NUORTEN RYHMÄ JA UNELMAT	18
7 OMAELÄMÄKERRALLINEN DIGITAALISEN TARINANKERRONNAN PAJA:	20
7.1 TARINAN TEKEMINEN	20
7.2 VALMIIT TARINAT	22
7.3 VAIKUTTAMISEN NÄKÖKULMA	24
8 YHTEENVETO	25
LÄHTEET	27

1 Johdanto

Nuorisotyöttömyys ja siihen liittyvä syrjäytyminen on paljon esillä. Nuorten syrjäytymistä on pyritty ehkäisemään erilaisin keinoin kuten esimerkiksi nuorisotakuulla, nuorten työpajatoiminnalla sekä etsivällä nuorisotyöllä (nuorisotakuu verkkosivu). Nuoria on myös vuosien aikana aktivoitu erilaisten taidelähtöisten hankkeiden kautta (ks esim. Björninen, Jailo, Määttä, Laitinen, Liikamaa, Lindh, Linnakangas, Mikkonen, Muranen & Satamo, 2015; Ahola, Hiltunen, Huhmarniemi, Kuusela, Koivula, Kolari, Linnamaa, Riikonen & Rissanen 2010).

Näkymättömät – nuorten digitarinat -hanke on Turun ammattikorkeakoulun, Seinäjoen ammattikorkeakoulun ja Jyväskylän yliopiston yhteinen syrjäytymisvaarassa oleville nuorille suunnattu hanke. Hankkeen rahoitus tulee Euroopan sosiaalirahastosta. Näkymättömät-hankkeen julkaisemattoman hankehakemuksen mukaan tavoitteena on tukea nuorten osallisuutta ja hyvinvointia arjessa sekä edistää nuorten toimintakykyä työelämään ja opintoihin hakeutumisessa. Näkymättömät-hankkeessa on ajatuksena, että kirjastoalan ja nuorisotyön toimijat työskentelevät yhdessä nuorten osallisuuden edistämisen puolesta (näkymättömät-hankkeen verkkosivu).

Hankkeessa on tarkoitus, että kirjastot ovat areena jossa nuoret voivat toimia erilaisin taidelähtöisin menetelmin. Turun ammattikorkeakoulu keskittyy menetelmien osalta omaelämäkerralliseen digitaaliseen tarinankerrontaan. Hankkeen pilottivaiheen aikana Turun ammattikorkeakoulun media- ja taidealan opiskelijat vetivät nuorille omaelämäkerrallisia digitaalisia tarinankerronta työpajoja osana omia opintojaan. Yhtenä osana tätä kokonaisuutta oli keväällä 2016 yhteistyö Näkymättömät-hankkeen ja KOTA ry:n Nuorten aikuisten työelämätaitojen vahvistaminen -kehityshankkeen välillä. KOTA ry:n kehityshankkeen tavoitteena on vahvistaa nuorten aikuisten osallisuutta ja työelämätaitoja ryhmätoiminnan keinoin. Neljä Turun ammattikorkeakoulun kirjastoalan ja media-alan opiskelijaa ohjasivat KOTA ry:n nuorten ryhmälle digitarinapajan touko-kesäkuussa 2016.

Digitaalinen tarinankerronta on taide- ja medialähtöinen menetelmä. Menetelmän kehittivät Dana Atchley ja Joe Lambert 1990-luvun alussa. 2000-luvulla sen soveltaminen on levinnyt ympäri maailmaa (Lambert 2009, 1–10). Teknisesti digitaalinen tarina kootaan käyttäen visuaalista materiaalia kuten kuvia tai videoita, joihin lisätään tekijän oma äänitetty kertomus sekä ääntä ja musiikkia. Koosteesta editoidaan

muutaman minuutin mittaisia digitaalisia tarinoita, joita voidaan haluttaessa esittää yleisölle ja jakaa ryhmän kanssa.

Digitaalista tarinankerrontaa käytetään usein erilaisten ryhmien kanssa. Se on niin sanottua matalan kynnyksen toimintaa. Se ei vaadi kalliita ohjelmia tai tekniikkaa. (ks. Juppi.) Kuvat voi ottaa omasta puhelimesta tai vanhasta albumista ja ilmaisia editointi-ohjelmia löytyy internetistä. Tarinoita julkaistaessa on tietysti tärkeää ottaa huomioon tekijänoikeudet sekä kuvien että musiikin suhteen. Koska tarinat voi julkaista yleiseen katseluun, voivat ne olla tekijälle tai ryhmälle yksi mahdollinen tapa vaikuttaa heitä koskeviin asioihin (Lambert 2009, 97–98).

Digitaalisella tarinankerronnalla on koettu olevan osallistava ja voimaannuttava vaikutus. (Juppi 2012, 203; Campbell & Podkalicka 2010, 208–218). Tarinan perusteena ovat yleensä tekijän omat kokemukset ja ajatukset ja siten esimerkiksi nuoria voidaan saada tarkastelemaan heitä koskevia asioita tai pohtimaan ympäristöään ja kokemuksiaan. Koska tarinat yleensä myös jaetaan, voi se herättää keskustelun kyseisestä teemasta tai tuoda uusia oivalluksia kun katsoo jonkun toisen tarinan. (Juppi 2012, 193–209; Lambert 2010, 10.) Kuten Näkymättömät-hankkeessa, on digitaalisella tarinankerronnalla tarkoituksena tehdä näkymättömistä tarinoista näkyviä. Lähtökohtana on, että kaikilla on tarinoita kerrottavana ja kaikkien tarinat ovat tärkeitä. Digitaalisesta tarinankerronnasta nuorten parissa löytyy tutkimusmateriaalia (ks. esim. Wexler, Eglinton & Gubrium 2014, 478–504; Alrutz 2013, 44–57; Campbell & Podkalicka 2010, 208–218).

Sain toimeksiannon Näkymättömät-hankkeesta, koska olen pitkään työskennellyt työttömien nuorten parissa. Kirjoitan artikkelissani keväällä järjestetyn nuorille suunnatun Näkymättömät-hankkeen digitarinapajasta. Tuon artikkelissani esiin nuorten ajatukset pajasta ja kyseisestä menetelmästä. Artikkelini perustuu osallistuneiden nuorten puolistrukturoituihin haastatteluihin, pajan havainnointiin sekä KOTA ry:n ja Näkymättömät-hankkeen edustajien kanssa käytyihin keskusteluihin. Näkymättömät-hankkeen digitarinapaja oli osa KOTA ry:n työttömiä nuoria aktivoivaa ryhmätoimintaa. Koska kohderyhmänä kummassakin hankkeessa on ollut syrjäytymisvaarassa olevat nuoret, pohdiskelen myös yleisesti työttömien ja vailla opinto-paikkaa olevien nuorten aktivointia taidelähtöisin menetelmin, erityisesti luovan tuottajan näkökulmasta. Pohjana pohdinnoille käytän edellä mainittua digitarinapajaa.

2 Nuorisotyöttömyys ja taidelähtöiset menetelmät

Niin Näkymättömät-hankkeessa kuin KOTA ry:n hankkeessa on kohderyhmänä syrjäytymisvaarassa olevat nuoret. KOTA ry:n ryhmätoimintaan otetaan mukaan 18–25-vuotiaita (KOTA ry:n verkkosivu) ja Näkymättömät-hanke on tarkoitettu alle 29-vuotialle nuorille.

Työ ja elinkeinoministeriössä pidetään rekisteriä työttömiksi työnhakijoiksi ilmoittautuneista nuorista. Vuonna 2016 toukokuussa rekisterissään oli 41 800 nuorta (Kuusela 2016, 6). Työ- ja elinkeinoministeriö laskee nuoreksi alle 25-vuotiaan henkilön. Tilastokeskuksen vuonna 2014 tekemän työvoimatutkimuksen mukaan, vuosina 2008–2014 ei työssä eikä opiskelemissa olevien 15–24-vuotiaiden nuorten määrä on vaihdellut 51 000:n ja 64 000:n välillä. Näiden tilastojen ulkopuolella liikkuu myös nuoria, jotka eivät ole kiinnittyneet kyseisiin palveluverkostoihin.

Opetus- ja kulttuuriministeriö antaa vuosittain rahoitusta etsivään nuorisotyöhön jonka tarkoitus on löytää niin kutsuttuja kadonneita nuoria. Vuonna 2014 etsivä nuorisotyö tavoitti Varsinais-Suomessa 1170 nuorta ja koko maassa 16 740 nuorta (Bamming 2015, 6). Näistä nuorista osa oli palveluiden piirissä ja osa oli kadonneita yksilöitä, joiden usein sanotaan olevan syrjäytyneitä. Etsivän nuorisotyön palvelut ovat nuorelle vapaaehtoisia, joten myös näiden tilastojen ulkopuolella liikkuu nuoria joista ei ole tietoa.

Kun puhutaan syrjäytyneistä tai syrjäytymisvaarassa olevista nuorista, ei suoranaisesti voi sanoa kuka tähän ryhmään kuuluu. Termi on haasteellinen määrittellä. Nuori itse ei välttämättä koe olevansa syrjäytynyt, vaikka hänen ulkopuolisuutensa palveluista hänet niin määrittäisikin. Puhe syrjäytymisestä saattaa toimia syrjäyttävästi, nuoret nähdään näin ulkopuolisena osana yhteiskuntaa (Juvonen 2015, 102).

Nuoria ohjataan tarpeen mukaan erilaisten palveluiden piiriin; esimerkiksi työpajoille, TE-palveluihin, sosiaalipalveluihin tai sitten he ovat jo palveluiden piirissä, mutta tarvitsevat lisää tukea esimerkiksi nuoriso- tai sosiaalityön taholta. Nuorille on hyvä löytää aktiviteetteja myös muiden palveluiden, kuten kulttuuri- ja kirjastopalveluiden sekä muun harrastustoiminnan parista. Näin useammat palvelut voivat tehdä jonkin asteista ennaltaehkäisevää työtä.

Taidelähtöisillä menetelmillä nuorille annetaan mahdollisuus valita yksinkertainen keino täyttää vapaa-aikaansa hänelle sopivalla tavalla. Osallistumisen ollessa vapaaehtoista, saattaa kohderyhmän nuoria olla hankala saada sitoutumaan. Taidelähtöisissä

menetelmissä tulee myös ottaa huomioon, että osa kohderyhmän nuorista saattaa vieroksua taide-käsitettä (Ahola ym. 2010,17). Digitaalinen tarinankerronta on neutraali menetelmä. Se on taidetta mutta myös tekniikkaa. Siihen kuuluu monta osa-aluetta kuten kuva, ääni, musiikki ja kertomus, joten näillä perusteilla se sopii ryhmille jotka vieroksuvat taide-käsitettä.

Taidelähtöisiä palveluita tulee kehittää niin, että ne tarjoavat nuorille mahdollisuuden tehdä sellaista mikä heitä oikeasti kiinnostaa. Vapaaehtoisesti ja innokkaasti osallistuvat nuoret saavat enemmän irti taidelähtöisestä työskentelystä (Kotilainen, Siivonen & Suoninen 2011, 227). Kulttuuri- ja taidelähtöisen aktiivisuuden on myös todettu vaikuttavan positiivisesti ihmisten hyvinvointiin (Liikanen 2010, 58–66). Tämänkin takia on tärkeää, että mielekkäitä aktiviteettejä on tarjolla.

Lapin yliopisto ja Lapin korkeakoulukonserni on toteuttanut hankkeen Nuoret kokemusasiantuntijoina – tarinasta totta! Hankkeessa käytettiin menetelminä myös kuvaa ja digitaalista tarinankerrontaa. Heidän projektissaan ei käytetty nuorista kategorisoivia termejä kuten työtön tai syrjäytymisuhan alla oleva. Ajatuksena heillä oli lähestyä nuoria nuorten oman elämän ja arjen suunnasta. (Björninen ym. 2015, 12–13.) Koen sen hyvänä ratkaisuna, tuolloin nuoret kohdataan yksilöinä.

Hankkeissa asetetaan tietysti aina jonkinlainen kohderyhmä. On hyvä miettiä tarkasti mitä tuo kohderyhmä tai sen kuvaamiseen käytetty termi pitää sisällään. Jokainen nuori on persoona ja ryhmänä he omaavat erilaiset taustat ja kokemukset. Kohderyhmän nuorille elämän realiteetit saattavat olla jo tuttuja, mikä voi vaikuttaa heidän toimijuuteensa ja vastuullisuuteensa. He ovat haasteellisissa elämäntilanteissa jo tottuneet kantamaan vastuuta itsestään ja muista. Tämänkaltaisen nuori täytyy ottaa aidosti mukaan työskentelyyn. Häntä ei tule ylisuojella tai pakottaa avuttomuuteen. (Juvonen 2015, 29 ja 47.) Nuori pitää siis ottaa aktiiviseksi osaksi taidelähtöistä työskentelyä ja korostaa hänen vahvuuksiaan.

Tärkeää on aidosti kuunnella mitä nämä nuoret ajattelevat ja toivovat, jotta heitä voidaan kannustaa kohti positiivisia ratkaisuja, jotka ovat lähtöisin heistä itsestään. Taidelähtöisellä työskentelyllä on oltava matala kynnyks. Työskentelyn tulee olla helposti saavutettavissa ja toteutettavissa, jotta myös lyhyt kestoinen osallistuminen on mahdollista. Tämänkaltaisesta taidelähtöisestä työskentelystä esimerkiksi nuori, joka ei ole saanut opiskelupaikkaa tai on keskeyttänyt opinnot, voi löytää merkityksellistä tekemistä työttömyysajalleen leimautumatta syrjäytyneeksi tai työttömäksi.

3 Näkymättömät-hankkeen ja KOTA ry:n yhteistyö

KOTA ry on Turussa sijaitseva asiantuntija- ja kansalaisjärjestö, joka toimii niin Turussa kuin sen lähialueilla. Kota ry:llä on käynnissä Raha-automaattiyhdistyksen rahoittama hanke, joka on suunnattu koulutuksen ja työelämän ulkopuolella oleville 18–25-vuotiaille nuorille. Hanke toteutetaan ryhmätoimintana kussakin mukana olevassa kunnassa. Ryhmiä on kolme vuodessa ja ryhmätoiminnan kesto on kolme kuukautta. Kuhunkin ryhmään otetaan noin kahdeksan nuorta kerrallaan.

Olin tietoinen KOTA ry:n hankkeesta ja ryhmätoiminta oli mielestäni mielenkiintoinen vapaaehtoisuuteensa takia. Nuori itse valitsee osallistuuko ryhmään ilman, että hänen tarvitsee pelätä sanktioita, kuten esimerkiksi taloudellista menetystä. Tämä seikka on tärkeä, koska on kiinnostavaa seurata nuorten omia valintoja ja ajatuksia. KOTA ry:n hankkeen projektipäällikkö Minna Saunders (henkilökohtainen tiedonanto 9.5.2016) kertoi, että vapaaehtoisuus on vaikuttanut osallistumisen motivaatioon nuorten keskuudessa.

KOTA ry suunnittelee ryhmien sisällöllisen toiminnan nuorten toiveita kuunnellen.

Projekti, jossa nuoret ovat saaneet olla mukana sisällön suunnittelussa, koetaan nuorten keskuudessa omaksi. (Ahola ym. 2010,17).

Keskustellessani KOTA ry:n ryhmän ohjaajan Juho Lempisen kanssa digitarinapajan aikana, totesimme että yksikään ryhmä ei ole samanlainen. Lempinen korosti myös, että jokainen päivä saman ryhmän kanssa voi olla erilainen, koska nuorille sattuu ja tapahtuu – tilanteet muuttuvat päivästä toiseen. Tämä vaihtelevuus on hyvä ottaa huomioon ryhmiä vetäessä.

Saatoin yhteen KOTA ry:n ja Näkymättömät-hankkeen koska koin, että kumpikin voi hyötyä yhteistyöstä. KOTA ry:n ryhmän nuoret saivat kokeilla digitaalista tarinankerrontaa ja Turun ammattikorkeakoulun oppilas-ohjaajat harjoitella digitarinapajan ohjaamista nuorista koostuvalle ryhmälle. KOTA ry:n ryhmätoiminnan sisällöllinen joustavuus mahdollisti digitarinapajan sisällyttämisen ryhmän muun toiminnan ohelle. KOTA ry:n hankkeen projektipäällikkö Saundersin mukaan (henkilökohtainen tiedonanto 9.5.2016) näin myös he ryhmän ohjaajina pääsevät näkemään ja oppimaan miten digitarinoita tehdään.

Mielestäni oli myös hyvä, että ammattikorkeakoulun oppilaat, ainakin tämän ryhmän digitarinapajan aikana, saivat mahdollisuuden keskustella sosiaalialan ammattilaisten,

eli KOTA ry:n henkilökunnan kanssa ja kuulla heidän näkemyksensä nuorten kanssa työskentelystä. Keskustelu eri alojen edustajien kanssa avaa mielen erilaisille lähestymistavoille ja näkökulmille sekä inspiraatiolle puolin ja toisin. Luova ajattelu ja keskustelu voi synnyttää uusia ratkaisuja ja ideoita. Koska palveluja tulisi aina kehittää, ei pidä juurtua ainoastaan vanhoihin tapoihin, vaan avata silmät myös uusille näkökulmille ja varsinkin palvelun käyttäjän näkökulmille.

4 Toiveikkuus, kipinä, kasvu ja muutos; vahvuuteni

”[...] voi hitsi ehkä munki pitäis olla jossain asioissa hyvä, mut jos pyrkii siihen täydellisyyteen, niin useasti tulee just semmosii vastaajia, et esimerkiks kokeissa, jossa haluat olla tosi hyvä, ni sielthän tulee se vastaajku, että sit kokeessa sä oot yrittäny parhaas mut sit koetuloksena on se, että jokin on mennyt pieleen. Ni sä koet sitä ahdistusta, että hei hitsi, et mä oisin halunnu olla todella hyvä. Mut se ei tarkoita sitä, että sä olisit epäonnistunu. Sä oot yrittänyt parhaasi ja minun omasta mielestä, et sehän on hyvä et edes yritit.” (haastateltu nuori)

KOTA ry:n kanssa keskusteltuani huomasi, että sanat; *toiveikkuus, kipinä, kasvu ja muutos* nousivat usein esille. KOTA ry:n työntekijät painottivat, että nämä asiat ovat heidän hankkeessaan tärkeitä. He pyrkivät herättämään jonkinlaista kipinää nuorissa, joka johtaisi muutokseen, oli se sitten harrastus tai tulevaisuuden ammatti – pääasia että nuori kiinnostuu edes jostakin pienestä asiasta.

Näkymättömät-hankkeen työryhmä koki teemat herkulliseksi pohjaksi digitarinapajalle. Teemaksi valittiin lopulta ”*vahvuuteni*”, koska se on laaja käsite, johon voi liittää paljon asioita ja siinä on toiveikkuutta. Digitarinapajan kestoksi päätettiin yhdessä neljä päivää ja siihen osallistui loppujen lopuksi viisi nuorta. Näkymättömät-hankkeen pilottijakson digitarinapajoja järjestettiin erilaisille ryhmille kevään aikana kaikkiaan kolme. Tämä paja oli yksi näistä kolmesta ja sen toteutuksessa otettiin huomioon KOTA ry:n ryhmätoiminnan tavoitteet ja toiveet.

Jutellessani KOTA ry:n hankkeen projektipäällikön Saundersin kanssa (henkilökohtainen tiedonanto 9.5.2016) hän koki, että heitä digitarinoissa kiinnostaa myös vaikuttamisen näkökulma, mikä on vahvasti läsnä heidän hankkeessaan. Digitarinoilla nuoret voivat saada äänensä esille. Projektipäällikkö myös kertoi, että kun opiskelijat ammattikorkeakoulusta tulevat vetämään juuri tälle ryhmälle digitaalista tarinankerrontaa, saattaa se olla voimaannuttava kokemus nuorille, sillä juuri heidän tarinansa halutaan kuulla ja ne koetaan tärkeiksi.

Osallistuminen Näkymättömät-hankkeen digitarinapajaan koettiin myös hyvänä, koska sen kautta voi tutustua eri koulutuksiin, nähdä erilaisia ympäristöjä ja laajentaa näkökenttää. Koska KOTA ry:n hankkeen tavoitteena on esitellä erilaisia koulutusmahdollisuuksia nuorille, tulivat ryhmän ohjaajat ja nuoret tutustumaan Turun ammattikorkeakoulun opiskelija-ohjaajiin ja oppilaitokseen ennen pajan alkua. KOTA ry:n projektipäällikkö Saunders mainitsi (henkilökohtainen tiedonanto 9.5.2016), että on hyvä näyttää erilaisia vaihtoehtoja nuorille koska se voi avata nuoren ajatuksia

tulevaisuudesta. Näihin eri mahdollisuuksiin ei nuori välttämättä ole perehtynyt omasta takaa. Näin ollen on hyvä nähdä opiskelijoita, kouluja, tutustua eri ammatteihin ja kuulla minkälaista esimerkiksi opiskelu oikeasti on.

Näkemykset näiden kahden eri hankkeen työryhmien välillä tuntuivat osuvan aika lailla yksiin, mikä on tietysti tärkeä edellytys kun lähdetään yhdessä toteuttamaan pajaa nuorille. Verkostot ovat pääosassa, kun luodaan uusia toimintoja ja yritetään palvella mahdollisimman laajasti kaikkia nuoria. Myös Aholan ym. (2010, 20–21) raportissa korostetaan verkostojen ja eri ammattilaisten yhteistyötä nuorten tavoittamisessa. He korostavat myös, että yhteistyön onnistumisen kannalta on erittäin tärkeää, että kaikki osapuolet arvostavat toisiaan ja toistensa osaamista ja pyrkivät ymmärtämään eri näkökulmia. Pelisääntöjen tulee olla kunnossa, nuorison kanssa tehtävä työ vaatii tietynlaista vastuullisuutta kaikilta osapuolilta.

5 Motivaatio, elämänteema ja unelmat

”Eihän se sellast olekkaan, et täytyis olla just se mahtavin paras, tai tämmöst näin, et täytyy vaan pitää itsestään se kiinni, että sä sentään yritit. Jokuhan piirtää niit tikku-ukkoja tai jotain, ni sekin on jo hyvä asia” (haastateltu nuori)

KOTA ry:n työntekijät ovat jokaisen hankkeeseen osallistuneen ryhmän kanssa tehneet unelmakartan. Unelmakartta on tehtävä jossa nuori pohtii unelmiaan. Karttaan kerätään materiaalia, esimerkiksi tekstejä ja kuvia lehdistä ja asetellaan näin unelmat paperiarkille. Karttaan voi myös piirtää ja kirjoittaa. Vain mielikuvitus on rajana toteutuksessa. Unelmat selkiytyvät, kun ne on liimattu ja piirretty arkille ja niitä voi tarkastella. (Toukonen 2008, 137–138, Harju 2000, 69–71.)

KOTA ry:n hanke asettaa suuren arvon nuoren omille toiveille. Asiasta keskustellaan nuorten kanssa paljon. Joitakin nuorten toiveita pyritään toteuttamaan ryhmätoiminnan jakson aikana. KOTA ry:n kyseisen hankkeen päällikkö Minna Saunders (henkilökohtainen tiedonanto 19.4.2016) toteaa, että nuorilta ei heti tule paljonkaan toiveita ja unelmia, mutta esimerkiksi unelmakartalla halutaan herätellä ajatuksia unelmista. Koska karttaan voi liimata kuvia ja tekstejä ei nuoren edes tarvitse kirjoittaa. Saundersin mukaan, jokin unelma voi olla todella pieni, mutta kasvaa isommaksi ajan kanssa. Unelmakarttoihin voi aina palata ja niitä voi muokata. Jotkut nuoret ottavat tehtävän tosissaan ja jotkut eivät, mutta ohjaajat kannustavat kaikkia unelmoimaan.

Nuori ei aina osaa sanoa mikä häntä kiinnostaa tai mitä hän haluaisi tehdä. Heillä varmasti on taustalla ajatus tai toive siitä mitä he haluavat, mutta on helpompi aluksi vastata ”en mä tiedä”. Osalla nuorista on vaikeuksia tehdä valintoja tulevaisuuden suhteen, etenkin koulutukseen ja työelämään liittyen. Tähän voi vaikuttaa menneisyyden heihin jättämät jäljet tai sitten he elävät tässä hetkessä ja tulevaisuus näyttäytyy epävarmana (Juvonen 2015, 37–38).

Kysymykseen ”mitä sinä haluaisit tehdä?” ei toivoisi vastausta, joka ei ole nuoren oma toive. Onko hän edes miettinyt mitä hän itse haluaa, tietääkö hän edes kaikkia vaihtoehtoja? Vältteleekö hän vain sanktioita tai reaktioita joita on totutusti tullut jos vastaus on vääränlainen? Vai kuunnellaanko nuorta oikeasti? Nuoren kohtaamisessa saattaa myös tapahtua ohipuhumista. Nuorta kuullaan mutta hänen toiveitaan ei oteta täysin huomioon tai ne sivutetaan (Juvonen 2015, 91 ja 168–172).

Jussi Koski käsittelee kirjassaan *Luova hierre* (2001, 109–111) luovuutta ja luovia henkilöitä. Luovalla henkilöllä on usein vahva motivaatio, kun hän löytää oman elämänteemansa eli sen mitä oikeasti haluaa tehdä ja miten hän haluaa toteuttaa itseään. Kirjassa käsitellään myös sisäistä motivaatiota luovuudessa (emt. 107–108). Vaikkakin tekstissä pohditaan asiaa luovalla alalla toimivien ihmisten näkökulmasta, voi sen mielestäni soveltaa ihmisiin yleensä, ja tässä tapauksessa juuri nuoriin.

Sisäinen motivaatio, eli oma halu tehdä jotain tiettyä asiaa on tärkeämpi kuin ulkoinen, koska ulkoinen motivaatio saattaa lopahtaa (Koski 2001, 107–108). Sisäisen motivaation puuttuessa nuori saattaa keskeyttää esimerkiksi koulutuksen, kuten niin monelle nuorelle on tapahtunut. Keskeytykset ruokkivat epäonnistumisen tunnetta ja näin koulu ja koulutukset nähdään huonona kokemuksena ja uusi yrittäminen tuntuu mahdottomalta. Hanna Virtasen tuoreen väitöskirjan *Essays on Post-Compulsory Education Attainment in Finland* mukaan Suomessa lähes 15 prosenttia peruskoulun päättävistä nuorista ei suorita mitään toisen asteen tutkintoa. Tutkinnon suorittamiseen vaikuttaa myös se vastaako saatu koulutuspaikka nuoren toiveita (2016, 57–72).

On siis tärkeä, että nuori löytää oman elämänteemansa. Unelmien, vahvuuksien ja motivaation pohtimisen kautta nuori voi tiedostaa mistä pitää ja mistä ei. Valintoja on helpompi tehdä sen perusteella. Unelmointiin on ymmärrettävästi vaikea uskoa jos on jo menettänyt toivonsa epäonnistumisten ja keskeytyksien takia. Mutta unelmoinnin kautta voi työstää jo ihan arkipäiväisiä asioita. Digitaalisen tarinankerronnan tai muun taidelähtöisen menetelmän kautta nuori voi tutkia ja tarkastella unelmiaan ja vahvuuksiaan ”ulkoapäin” ja lausua ne ääneen.

Unelmointiin vaikuttaa moni seikka. Elämän ongelmakohtien kanssa painiminen ei aina anna unelmoinnille tilaa. Esimerkiksi Me-säätiön verkkosivuilla oli keväällä 2016 köyhyyttutkija Maria Ohisalon kirjoittama artikkeli ”*Miksi köyhän perheen lapsi ei unelmoi*”. Artikkelissa käsiteltiin sitä, kuinka epävarmat ja niukat olosuhteet vaikuttavat lapsen unelmointiin. Kun niukkuuden kierteessä elävät perheet laittavat kaiken energiansa pelkästään selviytymiseen, aistii perheen lapsi ympäristönsä taloudellisen rajallisuuden, eikä uskalla tai tiedä pyytää enempää.

Unelmointi ja tulevaisuuden toiveet muokkautuvat kokemuksien mukaan, esimerkiksi taloudellisesti niukasti elävän perheen lapsella on rajalliset harrastusmahdollisuudet. Niukkuus rajoittaa myös vapaa-aikaa sekä kotioloja ja luo nuorelle painetta vanhempien taloudellisesta pärjäämisestä. Perheen köyhyys aiheuttaa lapsille

syrjäytymiskokemuksia, joilla saattaa olla pitkäkantoiset vaikutukset. (Lemetyinen 2014, 105–112.)

Taidelähtöisin menetelmin nuorille ja lapsille voi tarjota harrastusmahdollisuuksia. Näin he voivat kokea onnistumisia ja saavat kannustusta vahvuksiensa löytämiseen. Elämänteemansa eli omien toiveiden ja motivaation kautta, nuori voi alkaa havainnoimaan omaa elämäänsä ja näin kannustaa itseään elämään itsensä näköistä elämää (ks. lisää Toukonen 2008).

6 Nuorten ryhmä ja unelmat

”[...] se paperi ei nimenomaan kerro sitä tulosta mikä susta tulee myöhemmin, koska se vaan näyttää sulle sen, et tämän tietyn ajan, ketä sä olit, ketä sä olet nyt. Mut sit ku sä oot kehittyne, niin sä todennäköisesti saat siitä paremmat tulokset ensi kerralla. Et ei koskaan kannata luovuttaa, jos sä jätät tuijottaa sitä yhtä paperia ja mietit, et vitsi mun elämä meni pieleen sen yhden paperin takia, niin silloin sä oot jo luovuttanu.”
(haastateltu nuori)

KOTA ry:n hankkeen projektipäällikön ja ohjaajien kanssa sovittiin, että tulisin paikalle ja alustaisin ryhmän nuoret työskentelemään unelmakartan kanssa. Näin tulini tutuksi ryhmälle. Sain kerrottua heille kuka olen, että tulen havainnoimaan pajaa sekä haastattelemaan heitä sen jälkeen. Nuoret tulivat tietoisiksi tehtävästäni ja antoivat luvan havainnointiin ja haastatteluille.

Päivän aikana havainnoin, että nuoret yleisesti unelmoivat omasta kodista, perheestä sekä myös rahasta ja esineistä. Muutama nuori teki kartan johon esitti toiveensa sanoilla ”*rauha ja rakkaus*”. Nuoret olivat huolissaan ilmastosta ja saasteista ja kuinka kukaan ei tee asialle mitään tai edes välitä. Ryhmäläisten mielestä toisten kunnioitus oli kadonnut, etenkin äidin kunnioittaminen, jonka eräs nuori esitti kartassaan tekstillä ”*Äiti, me pelastetaan sut!*”. Esiin tuli myös yhteiskunnallinen eriarvoisuus. Eräs nuori oli liimannut karttaansa tekstin ”*köyhyys satuttaa lasta*”. Hän toivoi että yhteiskunnassa pidettäisiin parempaa huolta nuorista ja vanhuksista.

Karttojen äärellä, keskustelun lomassa, muutama nuori kertoi myös, että heidän mielestään nykyajan lasten pitäisi olla lapsia eikä leikkiä aikuisia. Vihreys, luonto ja maalle muutto oli myös toiveissa yhdellä. Kaiken kaikkiaan oli mielenkiintoista nähdä nuorten unelmakartat, seurata keskustelua sekä huomata, että he omien unelmiensa sijaan ottivat enemmänkin esille huoliaan. Ryhmästä kaksi nuorta selkeästi halusi keskustella yhteisöllisistä ja yhteiskunnallisista ongelmakohtista.

Nuoret eivät liittäneet karttoihin yhtään toivetta tulevaisuuden ammatista. Suurin osa unelmoi omasta kodista ja turvasta – niin omasta kuin yhteiskunnallisesta turvasta. Kartoista huokui myös pettymys nykyaikaan ja yhteiskuntaan, etenkin siihen, että kukaan ei välitä ja luontoakin vain tuhotaan.

Kaikki eivät innostuneet yhtä suuressa määrin unelmakartan tekemisestä. Kaksi nuorta lähinnä piirsivät yhden unelman paperille, mutta osallistuivat kylläkin jossain määrin keskusteluun. Toinen näistä nuorista näytti aikaisemmin piirtämiään piirustuksia ja

valokuvia puhelimestaan ja kertoi siten harrastuksestaan ja näin myös vahvuuksistaan ja toiveistaan. Tehtävä oli vapaaehtoinen, nuorten ei myöskään tarvinnut näyttää tekemäänsä karttaa jos eivät halunneet.

Mielenkiintoista oli kuinka avoimesti osa nuorista kertoi kokemuksistaan ja ajatuksistaan, niin negatiivisista kuin positiivisista. Päivän aikana pystyi havaitsemaan heidän kokevan, että heillä oli tavallaan jo leima, että ihmiset odottavat heidän olevan tietynlaisia ja käyttäytyvänsä tietyllä lailla vaikka asia ei välttämättä pitäisikään paikkaansa. Jonkinlainen rooli oli heidän mielestään heille annettu ja sitä tuntui olevan mahdoton muuttaa. Yksi nuori kertoi myöhemmin haastattelussa tämän unelmakartan toimineen pohjana hänen idealleen digitarinaan.

7 Omaelämäkerrallinen digitaalisen tarinankerronnan paja:

7.1 Tarinan tekeminen

KOTA ry:n ryhmälle toteutettiin touko- kesäkuun 2016 vaihteessa neljä päivää kestävä Näkymättömät-hankkeen digitarinapaja. Turun ammattikorkeakoulun ohjaaja-oppilailla sekä heidän ohjaajillaan oli valmis muotti minkä pohjalle pajan sisältö rakentui. Aluksi oli tutustumisharjoite ja sen jälkeen kirjoitusharjoitteita omaa tarinaa varten. Tämän ryhmän kanssa kirjoitusharjoitteet koettiin haastavina. Kirjoittaminen ei näyttänyt innostavan nuoria ja toiminta oli liian hidastempoista. Yksi nuori kertoi haastattelussa kirjoittamisen olleen hankalaa:

[...] jos mun ny pitäis kirjottaa koko mun elämänkerta, ni mä en saa paperil yhtään mitään, koska mulle ei tuu mieleen siin kohtaa mitään. Mut jos niinku aletaan kysymään kyl sit. Mä osaan mielummi puhuu, paljo helpommi ku kirjottaa niit yhtään mihinkää.

Nuorille oli selkeästi luontevampaa kertoa kokemuksistaan ja ajatuksistaan kuin kirjoittaa niistä. Digitarinapajan oppilas-ohjaajat päättivät juuri siksi nauhoittaa tarinat haastattelemalla. Ohjaaja kysyi nauhoittaessaan nuorelta aiheeseen liittyviä kysymyksiä ja vastauksista muodostui tarina kun ohjaajan kysymykset editoitiin pois. Yksi nuori nosti juuri kertomisen pajan parhaimmaksi osa-alueeksi editoimisen lisäksi.

Oman tarinansa kertominen voi tuntua ahdistavalta. Kuten Lamberti (2010, 2) mainitsee *Digital Storytelling Cookbook -teoksessa*, asuu meissä sisäinen editoija. Editoimme omaa elämäämme; emme koe, että tarinamme ovat kiinnostavia tai sitten ne ovat hölmöjä tai jopa noloja. Huomasin, että suurin osa kyseisen ryhmän nuorista ei ainakaan näyttänyt olevan ujoja tarinoidensa suhteen. Vapaassa keskustelutilanteessa he kertoivat hyvinkin avoimesti itsestään. Yksi nuori ei halunnut digitarinassa kertoa itsestään eikä myöskään käyttää omia kuviaan, mikä on ymmärrettävää. Nuorilla on omat kokemukset, ajatukset ja mielipiteet ja niitä tulee kunnioittaa.

Björnisen ym. (2015, 7) mukaan nykynuoret ovat kasvaneet digitaalisuuden aikana. He ovat tottuneet kännykkäkameroihin ja sosiaaliseen mediaan. Monet nuorille suunnatut hankkeet olettavat asian olevan näin. Osa nuorista ottaa hyvinkin paljon kuvia, osa taas ei. Yksi KOTA ry:n ryhmän nuorista mainitsi, että oli kyllästynyt kun kaikki näpräävät puhelinta eivätkä tee mitään muuta. Täytyy siis ottaa huomioon, että oletusarvo ei voi olla, että nuoret hallitsevat tämän kaiken tai olisivat siitä innoissaan.

Digitarinapajaa seurattessani huomasin, että nuoret voivat kokea digitaaliset asiat myös haastavina. Haastattelussa yksi ryhmän nuorista toi asian esiin seuraavanlaisesti: *”mä ite en oo ikää niinku tost tietokone, -tietokoneitten kans näpräämisestä ja tämmösest, mun mielest se on vähä yhtä tyhjän kans, enemmän tai vähemmän turhaa touhua”*. Yksi nuori koki, että editoiminen oli hauskaa hommaa mutta mainitsi, että se on myös vaikeaa: *”vaik se näyttiki niin yksinkertaselt ja helpolt, mut oikeesti se oliki iha saatanan hankalaa hommaa.”* Kolmas nuori taas koki, että tämänkaltainen editoiminen oli hyvinkin tuttua.

Nuoria on siis laidasta laitaa eikä pidä tehdä oletuksia etukäteen. Kaiken kaikkiaan ryhmän oppilas-ohjaajat totesivat, että eivät voi kangistua suunniteltuihin menetelmiin. Täytyy käyttää uusiakin keinoja niiden kohdalla, jotka eivät koe metodia omakseen tai suorastaan ahdistuvat siitä. Piirustuksia voi käyttää ilmaisuvälineenä kun sanoin ei haluta kertoa.

Ajan kanssa nuoret alkoivat suhtautua positiivisemmin pajaan ja sen sisältöön. Heille ei aluksi ihan auennut tämä digitarinan konsepti. Myös ”Omaelämäkerrallinen tarinankerronta” antoi kuvan, että piti kertoa koko elämäntarinansa vaikka teemana oli ”vahvuuteni” ja niistä sai kertoa miten itse halusi. Nuorten kanssa työskennellessä on hyvä ottaa huomioon myös se, että heidän joukossaan on monenlaisia oppijoita. Suurin osa tästä ryhmästä sanoi perehtyvänsä asioihin mieluummin tekemällä kuin kuuntelemalla: *-”[...]vähä vähemmän puhumist ja vähän enemmän sitä näyttöö.”*

Kuvilla on todettu olevan voimaannuttava vaikutus. kuten esimerkiksi laajasti tunnetussa teoksessa *Maaailman ihanin tyttö* (2008), jonka tekijä Miina Savolainen käyttää valokuvaa pohjana lastenkotinuorten kanssa tehtävässä työssä. Nuoret näkevät itsensä valokuvan kautta ja valokuva ei tarvitse sanoja, joten näin on helpompi kommunikoida. Kuvat ovat myös olennainen osa digitaalista tarinankerrontaa.

Omia kuviaan digitarinoiniin ryhmän nuoret löysivät sosiaalisesta mediasta. He etsivät valmiita kuvia myös verkkosivuilta, joilla kuvat ovat tekijänoikeuksista vapaita. Kukaan nuorista ei innostunut ottamaan uusia valokuvia. Tämä valokuvauksen voimaannuttava vaikutus ei tämän pajan aikana toteutunut. Tästä työryhmä totesi myöhemmin, että olisivat voineet hajaantua pienempiin ryhmiin ja lähteä valokuvaamaan yhdessä nuorten kanssa. Kaiken kaikkiaan nuoret eivät täysin ymmärtäneet digitarinapajan ydintä. Vasta jälkikäteen tuli elämys kuinka tarinan olisi voinut tehdä. Yksi nuori ilmaisi asian seuraavasti:

aluks oli vähän epäselvää et mitä siin niinku haetaan takaa ja tämmötti, mut sit ku sen hokas, ni sit rupes miettimään et joo, täsä on nyt niin paljo...niinku pitäs tiivistää niin paljo asiaa kahteen kolmeen minuuttiin, et siin ois pitäny tehdä kolme eri ääninauhaa ja sit sielt ruveta leikkaileen niit pätkii mitä haluu...se ois pitäny saada tehdä vähän niinku pidemmän kaavan kautta, et ei tolleen.

Ohjeistuksen tulisi olla mahdollisimman selkeää ja innostavaa. Tekemisen eri mahdollisuuksia tulee selkiyttää alussa eikä loppumetreillä, kuten yksi nuori mainitsi haastattelussa: *"[...] ei ollu mitään mahiksii semmost kunnollist ajankäyttöä [mumisee, ei saa selvää] et se oli vaa tullaan tänne, tehään tota, tehään tota, sit ku se on valmis katotaan se ja sit lähetään mene. Ni se jäi vähä sillee, mitä helvettiä nyt pitäs tehdä."*

Tietysti tähän kokemukseen vaikutti se, kuinka tuttuja digitaaliset asiat olivat ennestään ja kuinka jaksoi ottaa vastaan ohjeita. Yksi nuorista koki häiritseväenä tekijänä sen, että tilassa oli liikaa melua ja se hankaloitti hänen keskittymistään.

Kuten jo edellä on mainittu, ovat kaikki osallistujat yksilöitä: kun yhden mielestä ei saanut tekemiseen tarpeeksi aikaa, on toisen mielestä aikaa ihan riittävästi. Itse pajasta osallistujilla oli kuitenkin aika lailla positiivinen kuva. Positiiviseksi kokemukseksi tekemisessä suurimmalla osalla nousi editointi -*"kyllä mun mielest se on hauskaa ku pystyy niinku...pystys muokkaamaan ääntä ja kuvaa ja kaikkee, et sai järjestettyy niit ihan mihin järjestykseen halus"*.

Yhden nuoren mielestä ohjaajien olisi pitänyt antaa osallistujan rauhassa miettiä miten hän videon haluaa tehdä. Tärkeänä hän piti myös sitä, että pajassa tuotaisiin heti esiin videon erilaiset toteuttamismahdollisuudet:

-[...] et kehittää sitä silleen, että ensin kysymme, että onko teillä ajatus, että mitä teette...Voitte kyllä harkita, että on myös niitäkin menetelmiä, että jos te ette halua kuvilla kertoo videoilla, niin voitte piirtää, jos ette halua piirtää voitte kirjottaa, mut tehkää se sellasena, että miten te koette sen hyvänä.

Kun otetaan huomioon osallistujien erilaiset toiveet, tarpeet ja vahvuudet, saavat kaikki osallistujat pajasta jotain irti. Näin myös kukaan ei tunne pakkoa johonkin toimintaan mitä ei halua tehdä.

7.2 Valmiit tarinat

"ideana siinä videossa ois sit se, et koskaan ei kannata luovuttaa, että vaik on kuinka pahasti tullu asioita, ni aina on tarvetta kokea ja yrittää positiivisuuteen." (haastateltu nuori)

Nuoret kokivat positiiviseksi sen, että saivat digitarinan valmiiksi. Osa myös saattaisi kokeilla videon tekemistä uudestaan, osa taas ei. Yksi nuorista sai selkeästi kipinän tästä, hän oli ennenkin puuhastellut samankaltaisten ohjelmien kanssa.

Muutama oli hyvin itsekriittinen lopputuloksen suhteen. Itsekriittisyyteen vaikutti se, että ei heti ymmärtänyt mitä oltiin tekemässä. *"Must jotenki tuntu, et kaikki muut oli enemmän peril tos ku mää et. [naurahtaa]"*, yksi nuorista mainitsi digitarinoiden katsomisen jälkeen. Moni kertoi, että nyt kun tietää mistä on kyse, he tekisivät ihan erilaisen ja paremman videon.

Lähes koko ryhmä koki, että oli saanut ja uskaltanut tehdä juuri omanlaisensa tarinan. Osa olisi vain halunnut hiukan parannella sitä. Yksi nuori sanoi jännittäneensä valmiin tarinan katsomista hiukan (*"jännitti mut ääh, turhaa jännittämistä"*), ei niinkään muille näyttämistä vaan hänelle itselleen sen katsominen oli jännittävää.

Nuorten valmiit digitaaliset tarinat katsottiin yhdessä koko ryhmän kanssa. Nuoret suhtautuivat neutraalisti tilanteeseen. Yksi nuori mainitsi:

[...] tuntu et ihan kivalta, et monet ketkä katsoivat ne tässä samassa huoneessa meidän kanssamme totesi, että se on aivan mahtava piirustus, vaikka se ei ollut kovin kummallinenkaan, et joku taideteos tai joku supernäyttelyssä oleva piirustus, ni se oli vaan semmonen yksinkertainen ja hauska, ni kyl siit niinku pidettiin. Et voi olla, että tiedän olevani ihan semmonen kykyinen, et mä osaan hahmottaa tai jotain ja piirtää.

Jonkinasteinen voimaannuttava kokemus tarinan katsominen siis oli. Toisten digitarinoiden katsominen antoi nuorille myös uutta tietoa muista ryhmän jäsenistä:

kerrottiin että mikä oli hänen oma vahvuutensa, mistä hän piti [...] mun mielest se oli ihan kivaa, että itekin koin, että miltä se hänen mielestään, tai hänen näkökulmastaan tuntu, että miten hän kokee jonkun tietyn asian.

Kukaan ei maininnut, että tarinan katsominen tai jakaminen oli ahdistava tilanne: *"Ei se mua häirinny yhtään, mä en oo ikinä...mä oon ollu aina aika avoin ihminen silleen, et jos mult on jotain haluttu mun menneisyydest ylipäättään kysymään, ni kyl mä sit selitän"*. Koska nuoret olivat samasta kaupungista ja saman ikäisiä he jo osittain tunsivat toisensa. Yksi mainitsi, että oli tämän KOTA ry:n ryhmäjakson aikana tutustunut paremmin muihin ryhmän nuoriin vaikka tiesikin osan heistä ennestään.

Nuoret kokivat kirjaston hyvänä paikkana tämänkaltaiselle toiminnalle. Ryhmällä oli kirjastossa oma tila käytössä koko digitarinapajan toteutuksen ajan.

7.3 Vaikuttamisen näkökulma

”ois se ihan kiva jos ne kuuntelis.” (haastateltu nuori)

Kuten aikaisemmin mainitsin, piti KOTA ry:n hankkeen projektipäällikkö Saunders digitaalisessa tarinankerronnassa sen tarjoamasta vaikuttamisen mahdollisuudesta. Vaikuttaminen on osa digitaalista tarinankerrontaa jos näin halutaan. Yksi osa KOTA ry:n hanketta on ajatus, että nuorten asiantuntemusta tulisi hyödyntää nuorille suunnattuja palveluita suunniteltaessa. Näkymättömät-hankkeen oppilas-ohjaajien suunnitelmassa digitarinapajaa, ei vaikuttamisen näkökulmaa kuitenkaan nostettu ensisijaiseksi asiaksi. Pääpiste oli teemassa eli nuorten vahvuuksissa.

Huomasin jo unelmakartan tekovaiheessa, että osalla ryhmästä oli vahvoja mielipiteitä ja ajatuksia asioista, joihin halusivat vaikuttaa. Digitarinapajan aikana nuoret eivät hoksanneet tätä vaikuttamisen mahdollisuutta eivätkä ohjaajat myöskään sitä korostaneet. Haastattellessani nuoria digitarinapajan jälkeen vaikuttamisen näkökulma nousi esiin.

Kysyttäessä mistä he tekisivät digitarinan seuraavaksi, yksi vastasi: ”*Joo siitä, et sais niinku ympäristön pelastamisest ja pelastakaa itämerisysteemit, sen tapasta*”. Toinen nuori vastasi: ”*Silleen et mä saisin siihen simmosen jutun, et ku toi niinku se päihdeasia on yks mikä mua häiritsee täällä. Eliikkä ku on päihhteitä mitkä on lääkäreiden mukaan ne on laillisii päihhteit, mut vitut oikeesti, ne on vaan viel vitusti mysrkyllisempää tavaraa.*”. Myös kiusaaminen mainittiin asiaksi johon voi digitarinan kautta vaikuttaa. Yksi koki että digitarinan kautta katsojaa voi neuvoa tai opettaa jossakin taidossa. Yhden nuoren mielestä nuoret ja etenkin ihmiset joilla on omakohtaista kokemusta jostain aiheesta voivat digitarinan kautta kertoa asiat suoremmin ja uskottavammin, ”*koska kertois suoraan et miten se homma on, eikä kiertele ja kaartele ja pimitä puolii asioista*”.

Osa ryhmän nuorista innostui haastattelussa puhumaan asioista, joihin halusivat vaikuttaa. Se tuntui olevan heille erittäin tärkeää: he halusivat muuttaa jotain, mutta miten, se ei vielä ollut selvillä. Tämänkaltaisten digitarinapajojen kautta nuorille voi antaa äänen. Näitä kuulluksi tulemisen mahdollisuuksia on hyvä lisätä eri toimintoihin niin taiteen kuin nuorisotyön saralla.

8 Yhteenveto

Kun taidelähtöisin menetelmin käsitellään hyvinkin henkilökohtaista teemaa, kuten omia vahvuuksia, on ryhmän ulkopuolelta tulevan ohjaajan tultava tilanteeseen ennakkoluulottomasti ja ilman ennakkokäsityksiä. Ohjaajan on annettava ryhmän itse valita kuinka paljon ja mitä he haluavat antaa itsestään. Totta kai, jos on jotain erittäin tärkeää huomioitavaa ryhmästä tai osallistujista, on se hyvä tiedostaa. Tilanteeseen lähdetään kuitenkin niin sanotusti puhtaalta pöydältä. Tämä vaatii ohjaajalta paljon hienovaraista kuuntelua ja tarkkailua. Toiminnan aikana voi tulla vastaan erilaisia tilanteita, jotka saattavat liittyä osallistujan rajoitteisiin, aikaisempiin kokemuksiin tai kiinnostuksen puutteeseen. Tällöin on hyvä, että asiat voidaan ratkaista keinolla, joka ei saa osallistujaa tuntemaan itseään ulkopuoliseksi.

Ulkopuolinen taidelähtöisen työskentelyn ohjaaja, esimerkiksi taiteilija, ei ole sosiaaliohjaaja, nuorisotyöntekijä tai terapeutti. Hän on oman alansa asiantuntija, jonka taitoja tulee arvostaa. Tämä tietynlainen ulkopuolisuus vaikuttaa myös siihen, että osallistuva ryhmä ei aina koe ulkopuolista samalla lailla kuin oman jokapäiväisen ohjaajansa. Ulkopuolinen vetäjä on joko raikas tuulahdus, rasittava askartelija, tai ”joku joka kävi kääntymässä”. Tärkeää on myös se, että vetäjän tulee ottaa huomioon nuorisotyön ammattieettiset säädökset ja toimia niiden mukaisesti.

Taidelähtöistä työskentelyä nuorille järjestettäessä on hyvä, että on valmistauduttu perusteellisesti. Kuitenkin lähtökohtaisesti täytyy ottaa huomioon se, että suunnitelmiin melko varmasti tulee muutoksia. Tilanne elää, näin ollen suunnitelmaansa ei voi liiaksi takertua sillä se ei ole kenenkään etu. Työskentely saatetaan kokea jäykäksi ja rasittavaksi, jos ohjaaja ei pysty olemaan joustava ja innostava toiminnassaan. On myös hyvä, jos on jo ennalta miettinyt vaihtoehtoisia lähestymistapoja ja ratkaisuja erilaisiin mahdollisiin tilanteisiin. Ylimääräisiä tehtäviä ja kevennyksiä on hyvä olla mukana suunnitelmassa. Mutta, kuten sanottu, yksikään ryhmä tai päivä ei ole samanlainen, improvisaatiokyvystä on hyötyä.

Digitarinapajan aikana kiinnitin huomiota myös siihen, että kun ohjaa osallistavaa, yhteisöllistä toimintaa nuorille tai mille tahansa ryhmälle, on oltava läsnä ja herkästi kuunneltava tilannetta ja reagoida tarpeen vaatiessa. Esimerkiksi jos jokin ei toimi, on syytä vaihtaa taktiikkaa. Tärkeä on tarttua niihin asioihin, tilanteisiin ja aiheisiin joista nuoret näyttävät innostuvan. Digitarinapajan aikana ohjaajat eivät aina reagoineet tarpeeksi nopeasti vaihteleviin tilanteisiin. On myös erittäin tärkeä olla läsnä siinä määrin,

että ei vain anna ohjeita ja sitten itse mene esimerkiksi tietokoneen tai puhelimen taakse. Ohjaajan täytyy olla aktiivinen ja niin sanotusti tavoitettavissa.

Koska ryhmään osallistuvat henkilöt ovat aina erilaisia, tulee lopputuloksen olla osallistujien näköinen eikä ohjaajan. Pääasia on itse tekemisessä. Kun osallistuja – tässä tapauksessa nuori- on pääosassa, on hienoa huomata, että jo äänensä nauhoittaminen, editoiminen tai pajan ympäristö ja jutustelu on hieno kokemus jollekin osallistujalle. Eli myös nämä saavutukset ovat arvokkaita. Tietysti on pyrkimys tehdä ainakin jotain valmista. Asioiden päätökseen vieminen on osallistujille tärkeää.

Vaikuttamisen mahdollisuuden pitäisi olla enemmän läsnä nuoriso- ja kulttuurityön kentällä. Sen kautta nuoret saavat kokemuksen, että jotain voi asioille tehdä. Jos esimerkiksi ranta on likainen, voidaan lähteä yhdessä viemään asiaa eteenpäin, ettei nuoren tarvitse jäädä asian kanssa yksin. Nuorilla on aikaa tämänkaltaiselle pohdiskelulle ja he ovat huolissaan asioista.

Taidelähtöisen työskentelyn tulee lähtökohtaisesti palvella nuorten tarpeita. Heidän näkökulmiaan ja toiveitaan on kuunneltava, jotta heidät saadaan osallistumaan ja sitoutumaan toimintaan. Tärkeää on myös, että nuoret kokevat työskentelyn hyödylliseksi. Taidelähtöisessä työskentelyssä on yleensä vapaampi ote ja siksi paljon positiivisia mahdollisuuksia aktivoinnin osalta, sillä toimintaan ei yleensä tarvitse liittää sanktioita, määräyksiä tai pakotteita. Taidelähtöisellä työskentelyllä tulee tukea nuorten osallisuutta, vaikutusmahdollisuuksia sekä innostaa ja luoda positiivisia onnistumisen kokemuksia tulevaisuuden varalle.

Lähteet

Ahola S., Hiltunen M., Huhmarniemi M., Kuusela K., Koivula E., Kolari H., Linnamaa L., Riikonen U. & Rissanen V. 2010. Rälläkkä ja sivellin. Taidetoimintaa nuorten hyvinvoinnin tueksi. Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisu.

Alrutz, M. 2013. Sites of Possibility: Applied Theatre and Digital Storytelling with Youth. *Research in Drama Education*, 18(1), pp. 44–57.

Bamming R. 2015. Etsivä nuorisotyö 2014, Valtakunnallisen etsivän nuorisotyön kyselyn tulokset. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Aluehallintovirasto ja Valtakunnallinen työpajayhdistys. Viitattu 21.7.2016. Saatavuus:

http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisotyoen_kohteet_ja_rahoitus/etsiva_nuorisotyoliitteet/Etsivx_nuorisotyx_2015_08_06.pdf

Björninen E., Jailo R., Määttä T., Laitinen M., Liikamaa A., Lindh J., Linnakangas R., Mikkonen K., Muranen P. & Satamo I., 2015, SelfMie, Digitarinat ja kuvat nuorten kokemustiedon kertojina, Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta, Nuoret kokemusasiatuntijoina –projekti.

Campbell, D. C. & Podkalicka A. 2010. Understanding digital storytelling: Individual ‘voice’ and community-building in youth media programs. *Seminar.net*, 6(2), pp. 208–218.

Harju, K. 2000. Valmiina muutokseen: Aarrekartan avulla kohti uutta (2.uud. ja laajennettu p.). Helsinki: WSOY.

Juppi, P. 2012. Digitaalinen tarinankerronta nuorten identiteettityön ja osallisuuden välineenä. Teoksessa Krappe J., Parkkinen T. & Tonteri A. *Moving In! Art-Based Approaches to Work with the Youth.* Turku University of Applied Sciences, Reports 127, 193–210.

Juvonen, T. 2015. Sosiaalisesti kontrolloitu, hauraasti autonominen: Nuorten toimijuuden rakentuminen etsivässä työssä. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.

Koski, J. 2001. Luova hierre. Helsinki: Gummerus.

KOTA ry:n verkkosivu. Viitattu 18.5.2016:

<http://www.kota.fi/index.php?cat=34&lang=fi&mstr=1&project=>

Kotilainen S., Siivonen K. & Suoninen A. 2011 Iloa ja voimaa, nuorten taiteentekemisen merkitykset Myrsky-hankkeessa. Nuorisotutkimusverkosto, Nuorisotutkimusseura verkkojulkaisuja 44.

Kuusela K. 2016. Työllisyyskatsaus toukokuu 2016. Työ- ja elinkeinoministeriö. Viitattu 21.7.2016, saantitapa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2016062121925>

Lambert, J. 2010. Digital Storytelling Cookbook. Center for Digital Storytelling.

Lambert, J. 2009. Digital storytelling: Capturing lives, creating community: Digital Diner Press.

Lemetyinen, L., 2014, Katsaus perheen köyhyydestä aiheutuviin lasten toiseuden kokemuksiin, Teoksessa Gissler M., Kekkonen M., Känkänen P., Muranen P. & Wrede-Jäntti M. Nuoruus toisin sanoen Nuorten elinolot –vuosikirja 2014. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos, Valtion nuorisoasiain neuvottelukunta ja Nuorisotutkimusverkosto, 105–112.

Liikanen, H., 2010, Taiteesta ja kulttuurista hyvinvointia, ehdotus toimintaohjelmaksi 2010-2014: Opetusministeriön julkaisu.

Nuorisotakuun verkkosivut. Viitattu 20.5.16. nuorisotakuu.fi

Näkymättömät-hankkeen verkkosivut. Viitattu 18.5.2016:
<http://nakymattomat.turkuamk.fi/>

Näkymättömät-hankkeen julkaisematon, rahoittajan hyväksymä hankehakemus, 2015 Turun ammattikorkeakoulu. Saatu omaan käyttöön 26.11.2015 ja viitattu 18.5.2016

Ohisalo M. 2016, artikkeli Me säätiön verkkosivuilla. Viitattu 3.5.2016.
<http://www.mesaatio.fi/vieraskyna/miksilapsieiuunelmoi/>

Saunders M. 2016 projektipäällikkö. Kota ry. henkilökohtainen tiedonanto, keskustelu 19.4.16 ja 9.5.2016

Savolainen, M. 2008. Maailman ihanin tyttö. Helsinki: Blink entertainment Oy

Suomen virallinen tilasto (SVT): Työvoimatutkimus [verkojulkaisu]. ISSN=1798-7830. työllisyys ja työttömyys 2014, 5 Ei työssä eikä koulutuksessa olevat nuoret Helsinki: Tilastokeskus. Viitattu: 21.7.2016. Saantitapa: http://www.stat.fi/til/tyti/2014/13/tyti_2014_13_2015-04-28_kat_005_fi.html

Toukonen, M. L. 2008. Unelmatyöskentely: Ote omanlaiseen elämään. Jyväskylä: PS-kustannus.

Virtanen H. 2016. Essays on Post-Compulsory Education Attainment in Finland, Aalto University publication series, Doctoral dissertations 87, 2016, Elinkeinoelämän tutkimuslaitos, sarja A , nro.49

Wales, P. 2012. Telling Tales in and out of School: Youth Performativities with Digital Storytelling. *Research in Drama Education*, 17(4), pp. 535–552.

Wexler, L. 2014. Using Digital Stories to Understand the Lives of Alaska Native Young People. *Youth & Society*, 46(4), pp. 478–504.