

**SAVONIA**



RAPORTIN TYYPPI - YLEMPI AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO  
SOSIAALI- JA TERVEYSALA

# NUORTEN ÄÄNI VERKOSSA

Digitaalinen nuorisotyö Kainuussa

TEKIJÄT Jami Kähkönen

Koulutusala Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala	
Tutkinto-ohjelma Hyvinvointikoordinaattorin tutkinto-ohjelma	
Työn tekijä Jami Kähkönen	
Työn nimi Nuorten ääni verkossa – Digitaalinen nuorisotyö Kainuussa	
Päiväys	12.05.2025
	31/2
Yhteistyötaho Suomussalmen kunta, nuorisotoimi	
<p>Opinnäytetyö keskittyi Kainuun alueella toimivaan digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen ja sen vaikutuksiin nuorten osallisuuteen ja hyvinvointiin. Työssä tarkasteltiin erityisesti Kaennuun Discord -yhteisöä, joka toimii alueellisena "diginuokkarina" ja oli vakiintunut osaksi Kainuun nuorisotyötä. Digitaalinen alusta Discord otettiin alun perin käyttöön vuonna 2020 Suomussalmella, kun COVID-19-pandemia vaikeutti perinteisen kasvokkain tapahtuvan nuorisotyön toteuttamista. Nuorten osoittama kiinnostus digitaaliseen nuorisotyöhön johti koko Kainuun kattavan diginuokkarin perustamiseen. Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää digitaalista nuorisotyötä Kainuun alueella nuorten palautteen perusteella.</p> <p>Tarkoituksena oli kartoittaa nuorten kokemuksia digitaalisesta nuorisotyöstä Kainuun alueella. Opinnäytetyön tavoitteena on digitaalisen nuorisotyön kehittäminen Kainuussa nuorilta kerätyn tiedon perusteella. Työn toimeksiantajana toimi Suomussalmen kunnan nuorisotoimi, yhteistyössä Kajaanin kaupungin kanssa.</p> <p>Esille nousseita tuloksia olivat osallistuminen, sosiaalinen kanssakäyminen, nuorisotyöntekijöiden saavutettavuus ja kehitystarpeet. Passiivisten osallistujien huomioiminen on tärkeä jatkokehityksen osa-alue. Kyselyyn osallistuneet aktiiviset nuoret toivat esiin arvokkaita näkemyksiä, mutta tulisi myös pohtia, kuinka tavoittaa paremmin ne, jotka eivät aktiivisesti osallistu, mutta jotka kuitenkin seuraavat ja hyötyvät yhteisön toiminnasta. Nuorisotyön kehittämisessä on tärkeää pohtia, miten digitaaliset tilat voivat aktivoida nuoria, joilla on matalampi osallistumismotivaatio.</p>	
Avainsanat digitaalinen nuorisotyö, nuoret, Kainuu, osallisuus, nuorisotyöntekijä, yhteisö	

Field of Study Social Services, Health and Sports	
Degree Programme Master's Degree Programme of Health and Welfare Coordinator	
Author Jami Kähkönen	
Title of Thesis Young voices online – Digital youth work in Kainuu	
Date 12.05.2025	Pages/Appendices 31/2
Client Organisation /Partners Municipality of Suomussalmi, youth action	
<p>The thesis focused on the development of digital youth work in the Kainuu region and its impact on young people's participation and well-being. Special attention was given to the Kaennuu Discord community, which functioned as a regional "digital youth center" and had become an established part of youth work in the area. The digital platform Discord was initially introduced in 2020 in Suomussalmi, when the COVID-19 pandemic made traditional face-to-face youth work challenging. Young people's interest in digital youth work led to the creation of a digital youth center covering the entire Kainuu region. The aim of the thesis was to develop digital youth work in Kainuu based on feedback collected from young people.</p> <p>The purpose was to explore young people's experiences of digital youth work in the Kainuu region. The thesis was commissioned by the Youth Services of the Municipality of Suomussalmi, in cooperation with the City of Kajaani.</p> <p>The main findings highlighted participation, social interaction, accessibility of youth workers, and areas in need of development. Considering passive participants is an important area for further development. The active young people who responded to the survey provided valuable insights, but consideration should also be given to how to better reach those who do not actively participate but who nevertheless follow and benefit from the activities of the community. In developing youth work, it is important to consider how digital spaces can activate young people with a lower motivation to participate.</p>	
Keywords digital youth work, youth, Kainuu, community, inclusion, youth worker, young people	

## SISÄLTÖ

1	JOHDANTO .....	5
2	DIGITALISAATIO, DIGITAALINEN NUORISOTYÖ .....	6
2.1	Digitaalinen nuorisotyö .....	6
2.2	Digitaalisen nuorisotyön kehitys .....	7
3	OSALLISUUS DIGITAALISESSA YMPÄRISTÖSSÄ .....	10
4	TYÖN TARKOITUS, TAVOITE JA TUTKIMUSKYSYMYKSET .....	13
5	TYÖN TOTEUTUS JA KUVAUS .....	14
5.1	Toimintaympäristö .....	14
5.2	Laadullinen tutkimus .....	15
5.3	Kyselylomake ja haastattelut .....	16
5.4	Analyysi .....	18
5.5	Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus .....	19
6	TULOKSET .....	20
6.1	Osallistuminen .....	20
6.2	Sosiaalinen kanssakäyminen .....	21
6.3	Nuorisotyöntekijöiden saavutettavuus .....	22
6.4	Kehittämistarpeet .....	22
7	POHDINTA .....	24
7.1	Tulosten tarkastelu .....	24
7.2	Tulosten hyödynnettävyys .....	26
7.3	Johtopäätökset .....	27
	LÄHTEET .....	28
	LIITE 1: WEBROPOL KYSELY JA HAASTATTELURUNKO .....	32
	LIITE 2: TIETOSUOJASELOSTE .....	34
	 KUALUETTELO	
	Kuva 1 Minkälainen on asuinympäristösi? .....	20

## 1 JOHDANTO

Digitaalisella nuorisotyöllä pyritään vastaamaan siihen, miten nuorten kasvava digitaalinen arki ja teknologian läsnäolo voivat parhaiten hyödyntää nuorisotyössä. Tavoitteena on varmistaa, että nuoret pystyvät osallistumaan ja hyödyntämään digitaalista ympäristöä omassa elämässään ja yhteiskunnassa laajemmin. Digitalisaatio on muuttanut nuorten elämää merkittävästi, tarjoten uusia tapoja oppia, kommunikoida ja osallistua yhteiskuntaan. Sosiaalinen media, pelialustat ja muut digitaaliset ympäristöt ovat muodostuneet nuorille luonteviksi paikoiksi kohdata toisiaan, jakaa kokemuksiaan ja rakentaa identiteettiään. Digitaalinen osallistuminen ei ole pelkästään viihdettä, vaan se kartuttaa myös tärkeitä taitoja, jotka ovat hyödyllisiä niin opinnoissa kuin työelämässä. Samalla kuitenkin digitalisaatio voi myös lisätä eriarvoisuutta, jos kaikilla nuorilla ei ole samoja mahdollisuuksia kehittää digitaalista osaamistaan ja hyödyntää sen tarjoamia mahdollisuuksia.

Kainuussa, jossa pitkät välimatkat voivat hankaloittaa nuorten osallistumista perinteiseen nuorisotoimintaan, digitaaliset alustat ovat erityisen arvokkaita. Ne tarjoavat matalan kynnyksen osallistumispaikkoja ja mahdollistavat vertaistuen myös niille nuorille, jotka muuten saattaisivat jäädä yksin.

Vuonna 2020 Suomussalmella käynnistettiin työpajojen osallistuville nuorille (14–29-vuotiaille) suunnattu oma Discord-yhteisö, joka on toiminut tärkeänä kohtaamispaikkana. Siitä lähdimme rakentamaan Suomussalmen ja Hyrynsalmen yhteistä diginuokkaria. Digitaalinen alusta Discord on ollut keskeinen tekijä nuorisotyön digitaalisen ulottuvuuden kehittämisessä Kainuun alueella. Opinnäytetyössä keskitytään COVID-19-pandemian aikana kehitettyyn nuorten diginuokkariin ja sen vaikutuksiin nuorten osallisuuteen ja hyvinvointiin. Kehitystyö lähti liikkeelle tilanteesta, jossa perinteinen kasvokkain tapahtuva nuorisotyö oli vaikeaa rajoitusten vuoksi. Tämä innoitti etsimään uusia tapoja tukea nuoria digitaalisten kanavien avulla. Discord-alusta toimi aluksi kohtaamispaikkana, ja sen kokeilujakson aikana nuoret ilmaisivat kiinnostuksensa laajempaa digitaalista nuorisotyötä kohtaan. Tämän seurauksena perustettiin Kainuun alueen yhteinen diginuokkari, joka on nyt vakiintunut osaksi alueen nuorisotyötä yli 380 jäsenellään. Kaennuun Discord toimii nuorten kohtaamispaikkana ja yhteisönä, vaikka ei olekaan fyysinen tila. Tämä mahdollistaa nuorille vertaistensa sekä toistensa kohtaamisen.

Digitaalisuudella tarkoitetaan tässä yhteydessä digitaalisten välineiden käyttöä ja teknologioiden hyödyntämistä itsessään nuorisotyössä. Osallisuus puolestaan viittaa nuorten mahdollisuuteen osallistua yhteiskuntaan ja vaikuttaa omiin asioihinsa.

Opinnäytetyön tarkoituksena on kartoittaa tietoa nuorten kokemuksista digitaalisesta nuorisotyöstä Kainuun alueella. Tavoitteena opinnäytetyöllä on digitaalisen nuorisotyön kehittäminen Kainuussa nuorilta kerätyn tiedon perusteella. Nuorten kokemuksia kerättiin kyselylomakkeella ja haastattelulla.

## 2 DIGITALISAATIO, DIGITAALINEN NUORISOTYÖ

Digitaalisella etuliitteellä voidaan viitata digitalisaation synnyttämään digitaaliseen yhteiskuntaan. Digitaalisen muutoksen vaikutukset ulottuvat kuitenkin laajemmalle kuin pelkkään teknologiaan; ne vaikuttavat yksilöihin, yhteiskunnallisiin ryhmiin ja sosiaalisiin rakenteisiin, ja siten koko yhteiskuntaan. Digitaalisten teknologioiden ja palveluiden saatavuuden, saavutettavuuden ja digitaalisen luku- taidon puutteet vaikeuttavat osallistumista ja yhteisöön integroitumista, samalla heikentäen yksilön tai ryhmän sosiaalisia verkostoja ja sosioekonomista asemaa (Dobransky 2016.)

Lisäksi kiinnitetään huomiota uniin, koska digilaitteiden käyttö voi häiritä nukahtamista ja unen laa- tua. Keskeistä on myös keskittymiskyvyn ylläpitäminen, sillä jatkuva moniajo voi vaikeuttaa teho- kasta työskentelyä ja oppimista. Tärkeää onkin oppia hallitsemaan digilaitteiden käyttöä niin, että se tukee hyvinvointia ja arjen sujumista. (Pelastakaa lapset 2025)

Digitalisaatio ei itsessään edistä yhdenvertaisuutta, vaan sen vaikutukset riippuvat sosiaalisista, ta- loudellisista ja poliittisista kehityksistä. Sukupuoli, etninen tausta, ikä, seksuaalinen suuntautuminen ja muut yksilöiden ominaisuudet eivät saa johtaa eriarvoisuuteen digitaalisessa yhteiskunnassa. Yh- denvertaisuutta voidaan tukea ymmärtämällä eri näkökulmia, mihin teknologia, kuten konekääntämi- nen ja virtuaalitodellisuus, voi tarjota uusia mahdollisuuksia, vaikka se ei yksin ratkaise vuorovaiku- tuksen haasteita. Digitalisaatio luo uusia osallisuuden ja yhteisöllisyyden tapoja, mutta siihen liittyy myös riskejä, kuten eristäytyminen ja kaikukammiot. Teknologiaa kehitetään aina osana yhteiskun- taa, ja ennakkokäsitykset vaikuttavat lopputuloksiin. Siksi kehitystyössä tarvitaan moninaisuutta su- kupuolen, etnisen taustan ja sosioekonomisen aseman osalta, jotta teknologia palvelisi eri väestö- ryhmiä tasapuolisesti. (Alijoki ym. 2019.)

### 2.1 Digitaalinen nuorisotyö

Digitaalisuus on keskeinen osa nyky-yhteiskuntaa ja näkyy myös nuorisotoimessa. Nuorisotyönteki- jöiden osaaminen on tärkeää nuorten digitaalisten taitojen tukemiseksi. Verkossa tapahtuvassa nuo- risotyössä on mahdollista tavoittaa nuoria uusilla tavoilla, esimerkiksi sosiaalisen median ja verkkosi- vujen kautta. (Virolainen 2020.) Ei kaikki nuoret käytä paljon aikaa julkisissa tai puolijulkisissa pai- koissa. Samanaikaisesti koti sai uusia tehtäviä koronarajoitusten aikana, toimien paitsi koulun tilana myös digitaalisen yhdessäolon ja harrastamisen vilkastuneena tapahtumapaikkana. (Jurvanen, Vih- reäsalo, Laine & Ahlstedt 2019.)

Digitaalinen nuorisotyö on moniulotteinen käsite. Se käsittää toimintaympäristön, välineen ja mene- telmän nuorisotyössä. Digitaalinen nuorisotyö on osa nuorten kasvua ja kehitystä, ja se toteutetaan sekä perinteisissä nuorisotiloissa että verkossa. Nuorisotyöntekijät ovat läsnä sosiaalisessa mediassa omilla työprofileillaan. Erilaisia digitaalisia alustoja ja sovelluksia käytetään nuorten tavoittamiseen ja vuorovaikutukseen. Esimerkiksi Hyvinkäällä digitaalinen nuorisotyö on osa arkipäivää, ja sen mer- kitys korostui erityisesti koronapandemian aikana, jolloin nuorisotyö siirtyi sujuvasti verkkoon. Digi- taalista nuorisotyötä toteutetaan erilaisten tavoitteiden saavuttamiseksi, kuten mainonnassa, markki- noinnissa ja teknologiakasvatuksessa. Nuoria opetetaan myös toimimaan turvallisesti verkossa ja hyödyntämään erilaisia digitaalisia välineitä. (Kuntaliitto 2021.)

Nuorisotyön paikka palvelujärjestelmässä on tarjota nuorille tukea, ohjausta ja mahdollisuuksia kehittyä kokonaisvaltaisesti fyysisesti, sosiaalisesti ja psyykkisesti. Se pyrkii edistämään nuorten hyvinvointia, osallisuutta yhteiskunnassa ja heidän valmiuksiaan siirtyä aikuisuuteen. Nuorisotyö on tärkeä osa ennaltaehkäisevää ja nuorten hyvinvointia edistävää toimintaa. (Allianssi 2023.)

On tärkeää muistaa, että kaikki harrastukset eivät automaattisesti lisää nuorten hyvinvointia. Järjestetyn toiminnan vastapainoksi nuoret kaipaavat rentoa oleskelua, jossa korostuvat yhdessäolon merkitys, ennakoimattomuus ja tilanteen hetkellisyys – ollaan läsnä tässä ja nyt. Tällaisen suunnittele-mattoman hengailun avulla voi syntyä uusia tavoitteellisia aktiviteetteja tai uusia ystävyyssuhteita. Nuorten hyvinvoinnin kannalta onkin pohdittava, mitä pidämme mielekkäänä harrastamisena ja vapaa-aikana. (Kekkonen ym. 2022, 98.)

## 2.2 Digitaalisen nuorisotyön kehitys

Lapsiin ja nuoriin kohdistuneet koronarajoitukset alkoivat nopeasti vuonna 2020, kun Covid-19 levisi Suomeen. Viranomaiset käynnistivät laajoja rajoitus- ja suojelutoimia terveyden suojelemiseksi. Pandemian aiheuttama poikkeustilanne vaikutti voimakkaasti lasten ja nuorten elämään, erityisesti koulutukseen ja vapaa-ajan toimintaan. Rajoitukset ulottuivat myös liikuntaan, urheiluun ja kulttuuritoimintaan. Koronaepidemian vaikutuksista lasten ja nuorten hyvinvointiin ja oppimiseen kertyi tutkimus- ja seurantatietoa, ja viranomaiset reagoivat myöntämällä hankeavustuksia lasten ja nuorten tukemiseksi. Opetus siirtyi etäopetukseen, ja oppilaitosten sulkemiset vaikuttivat merkittävästi lasten arkeen. Ravintoloiden sulkemiset ja rajoitukset lisäsivät vaikutuksia nuorten elämään, joka kavensi myös entisestään sosiaalisia tilanteita. Poikkeusolot jatkuivat, ja rajoituksia säädeltiin alueellisen epidemiatilanteen mukaan. Opiskelijoiden tukemiseksi tehtiin lievennyksiä ja lisärahoitusta. Vaikka koronarajoitukset olivat välttämättömiä terveyden suojelemiseksi, niillä oli huomattavia vaikutuksia lasten ja nuorten arkeen, koulunkäyntiin, harrastuksiin ja sosiaalisiin suhteisiin. (Kauppinen 2022.)

Pandemian aikana lasten ja nuorten mahdollisuudet käydä koulua, harrastaa, tavata ystäviä ja rakentaa omaa itsenäistä elämää ovat toteutuneet erityisesti digitaalisessa ympäristössä ja ajoittain jopa pelkästään siellä. Tämä johtui pääosin yhteiskunnan tekemistä pandemian hallintaan liittyvistä päätöksistä, ei itse epidemiasta. Kun arvioidaan lasten ja nuorten kohtelua ja kokemuksia, on tärkeää huomioida SARS-CoV-2-viruksen aiheuttama tautitaakka lapsilla ja nuorilla, eli kuinka merkittäviä rajoitustoimet ovat olleet heille suhteessa niistä aiheutuviin haittoihin heidän näkökulmastaan. Lisäksi on tärkeää arvioida, kuinka paljon lapsiin kohdistuvilla rajoituksilla on ollut vaikutusta muiden ikäryhmien epidemiatilanteeseen. Rajoitustoimenpiteiden kokonaisvaikutusta lasten ja nuorten terveydelle voidaan arvioida vain tarkastelemalla kaikkia näitä tekijöitä yhdessä. (Kekkonen ym. 2022.)

Pandemian etenemisen ja rajoitusten purkautuessa nähtiin nuorisotoiminnassa jälleen siirtyminen enemmän lähitoimintaan, kun verkkovälitteisyys väistyi. Nuorten vastauksissa korostui kahtiajako verkkovälitteisten menetelmien ja kasvokkaisen vuorovaikutuksen välillä. Eli siis verkkovälitteisen ja läsnä olevassa kasvokkain kohtaamisen välillä. Tämä jakautuminen osittain johtui resurssipulasta ja haasteista toteuttaa toimintoja sekä verkossa että kasvotusten. Toisaalta vastauksissa korostettiin nuorten tarvetta fyysiseen kohtaamiseen. (Lehtonen 2022.)

Riitta Jurvasen (2019) mukaan tutkimusaineistossa käytettiin havainnointia, haastatteluja, nuorten itse tuottamaa materiaalia, nuorisotyöntekijöiden kokemusaineistoja ja media-aineistoja. Tutkimuksen tuloksena esitetään suosituksia ja toimenpide-ehdotuksia nuorten vapaa-ajan hyvinvoinnin tukemiseksi tulevaisuudessa, erityisesti ottaen huomioon koronapandemian vaikutukset. Nuorisotyön tulisi ulottua laajemmin ja ylittää kaupunkirajat. Verkkovälitteistä nuorisotyötä tulisi kehittää ja resursoida. Korona-aika vahvisti moniammatillista yhteistyötä ja tunnusti nuorisotyön asiantuntemuksen. (Jurvanen 2019.) Esitettyjen suositusten perusteella voidaan korostaa digitaalisten alustojen merkitystä nuorten vapaa-ajan aktiviteettien koordinoinnissa ja nuorisotyön tukemisessa. Verkkoyhteisöt voivat tarjota nuorille foorumin ilmaista omia mielipiteitään ja toiveitaan paikallisen toiminnan kehittämiseksi. Lisäksi, kun pohditaan nuorten tilantarvetta ja turvallisuutta julkisissa tiloissa, digitaalisuus voi tarjota ratkaisuja turvallisten tapahtumien suunnitteluun ja koordinointiin.

Pitkillä välimatkoilla on merkitystä nuorten harrastetoiminnassa. ”Nuoruus korona-ajan Suomessa” julkaisussa (Jurvanen 2019.) sanotaan esimerkkinä, että Pohjois-Espoossa on suuri maa-alue, mutta asukkaita on alle 12 000. Matkat ovat pitkiä ja julkinen liikenne on vähäistä. Tämä tekee Pohjois-Espoosta verrattavissa kehysalueisiin tai jopa pienten maaseutukuntien kaltaisiin alueisiin, kun tarkastellaan liikkumista ja saatavilla olevia palveluita. Siksi nuorten sosiaaliset keskuksat alueella ovat usein Juvanpuistossa tai Kalajärvellä, vaikka harrastustoimintaan osallistutaankin aktiivisesti Helsingissä asti. Kainuun maantieteellisellä alueella on omia erityispiirteitä nuorisotyössä, sillä Kainuussa on vastaavanlaista kuin Pohjois-Espoossa, vielä pienemmällä väkiluvulla per asukaskunta. Harva asutus ja pitkät etäisyydet vaikuttavat siihen, miten nuorisotyö järjestetään ja millaisia tarpeita alueen nuorilla on. Harrastuksiin kuljetaan parhaimmillaan yli 100 km. Digitaalisuus tässä mielessä tarjoaa tärkeitä mahdollisuuksia, kun fyysisesti läsnä olevat palvelut voivat osalle olla hankalasti saavutettavissa.

Nuorisotyötä ohjaavat yhä enemmän tulostavoitteet, laatukriteerit ja strategiat, joita mitataan teollisuuden ja yrity maailman tehokkuustyökaluilla. Tämä muutos aiheuttaa ahdistusta nuorisotyöntekijöissä, sillä nuorisotyön ydinarvot, kuten luottamuksellisten suhteiden rakentaminen ja nuorten yksilöllinen kohtaaminen, uhkaavat jäädä numeeristen tavoitteiden ja tehokkuusvaatimusten varjoon. Nuorisotyön ammatillistumista kritisoidaan kuitenkin samalla siitä, ettei se tarpeeksi osallista nuoria. Toisaalta verkostomaisen toiminnan merkitys on kasvanut, sillä verkostot tarjoavat joustavuutta ja sopeutuvuutta muuttuviin olosuhteisiin. Nuorisotyössä verkostoituminen on ollut luonnollinen osa toimintaa, ja yhteistyö – esimerkiksi leirien ja retkien järjestämisessä – on usein ollut keskeinen keino nuorisotyön toteuttamiseen. (Soanjärvi 2011.)

Nuorisotyöntekijöillä on merkittävä rooli teknologian esittelyssä ja sen käytön opettamisessa nuorille. Tärkeää on luoda ymmärrys siitä, että digitaaliset välineet ovat apuvälineitä paremman elämän rakentamiseen. Nuorisotyöntekijöiden tulisi myös kehittää nuorissa taitoja, jotka liittyvät tulevaisuuden työelämän tarpeisiin. (Verke 2009.)

Nuorisotyöntekijöiden tulee olla valmiita hyödyntämään digitaalista teknologiaa nuorisotyössä. Tämä vaatii ymmärrystä teknologian mahdollisuuksista ja uusien ohjausmenetelmien omaksumista. Osaamisen kehittäminen on jatkuva prosessi, ja täydennyskoulutuksilla ja kehittämisprojekteilla voidaan tukea työntekijöiden osaamista. (Villikka 2013.)

Nuorisojärjestöille tulisi tarjota lisää digitaalista lukutaitotukea. On tärkeää huomata, että jos nuorisotyö ei omaksu teknologian ja sosiaalisen median käyttöä, on vaara tulla vanhentuneeksi ja merkittömäksi nuorten silmissä, jotka hyödyntävät nuorisotyön palveluja. (Pawluczuk, Hall, Webster & Smith 2019.)

Nuorisotoimi voi parantaa nuorten tavoittamista tehostamalla tiedottamista ja tarjoamalla matalan kynnyksen tekemistä. Tärkeää on myös tukea nuorten mediakriittisyyttä ja tarjota heille tietoa turvallisesta verkossa toimimisesta. Digitaalinen hyvinvointi on osa nuorten kokonaisvaltaista hyvinvointia ja edellyttää ymmärrystä ja osaamista digitaalisista ympäristöistä. Kehittämistyö on jatkuvaa, ja tulevaisuudessa on tärkeää pohtia, mitä nuorisotyöllä halutaan saavuttaa ja miten resursseja suunnataan toiminnan kehittämiseen. (Virolainen 2020.)

Kuntien välillä on huomattava ero digitaalisen nuorisotyön ja siihen liittyvien tapahtumien järjestämisen muutoksessa. Suurimmassa osassa kuntia nämä toiminnot ovat lisääntyneet tai pysyneet ennallaan, mutta lähes 20 prosentissa kunnista ne ovat vähentyneet. Viimeisten kahden vuoden aikana vähiten muutoksia on tapahtunut järjestöavustuksissa, nuorten omaehtoisen toiminnan tukemisessa ja etsivässä nuorisotyössä. Yli 70 prosenttia kunnista ilmoitti näiden toimintojen pysyneen samalla tasolla. (Kivijärvi, Kauppinen & Kiilakoski 2023.)

Nykyään on käytettävissä teknologiaa, joka mahdollistaa itseilmaisun, osallisuuden ja aktivismin missä ja milloin tahansa, suoraan älypuhelimien avulla. Teknologian kehityksen myötä on voitu jättää taakse monia teknisiä haasteita, mikä on antanut mahdollisuuden lähestyä nuorisotyötä ja mediasisältöjen tuottamista aivan uudella tavalla. Tämä on avannut tilaa nuorten itseilmaisun ja identiteetin tukemiseen sekä kaveri- ja tunneilmaisutaitojen kehittämiseen. (Savolainen 2024.)

### 3 OSALLISUUS DIGITAALISESSA YMPÄRISTÖSSÄ

Osallisuus tukee hyvinvointia vahvistamalla turvallisuuden tunnetta, tulevaisuudenuskoa ja elämänhallintaa. Sen puute voi johtaa psyykkiseen kuormitukseen, yksinäisyyteen ja heikentyneeseen työkykyyn. Osallisuuden edistäminen ehkäisee eriarvoisuutta, köyhyyttä ja syrjäytymistä. (THL 2024.)

Tärkeä huomio digitaalisessa osallisuudessa koskee osallisuuden käsitettä. Osallisuus ja digitaalinen osallisuus ovat olleet käsitteinä läsnä jo 1990-luvulta asti, mutta digitaalisen kehityksen myötä verkkoympäristön ja muun todellisuuden välinen kuilu on huomattavasti kaventunut. Nykyään on vaikeaa tehdä selkeää eroa näiden kahden toimintaympäristön välillä (Hänninen 2020.)

Digitaalisuus tuo nuorisotyöhön uusia mahdollisuuksia. Se avaa kanavia nuorten osallistamiseen verkossa. Digitaaliset työkalut, sosiaalinen media ja erilaiset sovellukset voivat toimia välineinä nuorisotyössä, esimerkiksi tiedon jakamiseen, nuorten osallisuuden edistämiseen tai vaikka vertaisryhmien muodostamiseen. (Kehittämiskeskus Opinkirjo2023.)

Digosallisuuteen liittyy myös digitaalinen hyvinvointi. Digitaalinen hyvinvointi käsittää kokonaisvaltaisen terveyden ja onnellisuuden digitaalisessa ympäristössä, joka sisältää digitaaliset laitteet ja verkot. Digilaitteet, kuten älypuhelimet, tietokoneet ja pelikonsolit, voivat tarjota monenlaisia etuja, kuten tiedon hankkimista, sosiaalisten suhteiden ylläpitämistä ja viihdettä. Samalla niiden käytön yhteydessä voi ilmetä huolenaiheita, kuten epämiellyttävää sisältöä tai riitoja perheen kesken. Digitaalisen hyvinvoinnin ydin onkin siinä, miten näitä laitteita käytetään ja millaisia vaikutuksia niillä on käyttäjään. Tavoitteena on tasapainoisen suhteen löytäminen digilaitteisiin, jossa huomioidaan niiden tuomat hyödyt ja haitat. Tähän pyritään esimerkiksi pohtimalla omia digilaitteiden käyttötottumuksia ja asettamalla tavoitteita niiden käytön suhteen. (Kukkonen 2023.)

Digitalisaation myötä digiosallisuuden ja osallisuuden välinen ero on kaventunut, ja on vaikeaa tehdä selkeää eroa näiden kahden toimintaympäristön välillä. Digiosallisuus perustuu osallisuuden kokemukseen ja tarkoittaa aktiivista osallistumista yhteiskunnan toimintaan digitaalisten välineiden avulla. Digitaaliset palvelut tulisi suunnitella huomioiden sekä yksilöiden, että yhteiskunnallisten ryhmien tarpeet ja digiosallisuuden eri osa-alueet. Yhteiskunnan näkökulmasta digiosallisuutta tarkastellaan osallistamisen kautta, ja sen tavoitteena on palvelujen tehokkuus, demokratisoituminen ja yhteiskunnallinen osallisuus. Digiosallisuus toteutuu tilanteissa, joissa eri intressit kohtaavat keskeisten osa-alueiden puitteissa, ja se vaikuttaa yksittäisen henkilön kokemukseen. (Hänninen ym. 2021.)

Kivijärven ja Korkiamäen tuottamassa nuorisobarometriassa vuodelta 2023, (Kivijärvi & Korkiamäki 2023.) siellä mainitaan miten nuorille olisi tärkeää tarjota kattavaa tietoa nuorisotyön palveluista, samalla opastaen heitä osallistumaan palvelujen muotoiluun ja parantamiseen. Se että miten pienien kuntien erityisnuorisotyön palvelut voitaisiin löytää, ja olisiko mahdollista tehostaa yhteistyötä kuntien ja toimijoiden välillä sekä hyödyntää digitaalisia ratkaisuja.

Nuorisotyöllä on merkittävä rooli vaikuttaa nuorten lähiyhteisöihin, ryhmädynamiikkaan, yhteisöllisyyden edistämiseen ja varmistaa, ettei kukaan jää syrjään. Toimiminen ja näkyminen monipuolisesti nuorten arkiympäristöissä on keskeistä. Pandemian aiheuttamat vähentyneet kasvokkaiset kohtaamiset eivät ole korvautuneet digitaalisella vuorovaikutuksella nuorten keskuudessa. Monet nuoret kokevat olevansa aiempaa yksinäisempiä, ja läheisten ystävien puute on todellisuutta yhä useammille. Ei ole yllättävää, että pitkään jatkunut eristys ja etäyhteyksillä eletyt nuoruuden vaiheet ovat heikentäneet nuorten kykyä muodostaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita. (Kivijärvi, Kauppinen & Kiilakoski 2023.)

Teinivuodet voivat olla haastavia nuorille ja heidän vanhemmilleen. Uudet mahdollisuudet, kokemukset ja kehon sekä mielen muutokset ovat merkittäviä ja vaikuttavat suuresti aikuiselämään. Ikävuodet 12–18 ovat tärkeitä, sillä ne tarjoavat mahdollisuuden syvälliseen uskomusten, tavoitteiden ja arvojen tutkimiseen nuorten etsiessä henkilökohtaista identiteettiään. (Sutton 2020.)

Nuoret kaipaavat vapaata aikaa ja mahdollisuuksia hengailta. Mitä järjestelmällisempää vapaa-aikaa on, sitä vähemmän nuoret kokevat sen tukevan heidän itsenäistä kasvuaan. Nuoret odottivatkin innolla nuorisotilojen avautumista, jotta he voivat jatkaa hengaamista turvallisten ja välittävien ohjainvalvonnassa. (Kekkonen ym. 2022.) Sopivan kannustuksen avulla nuoret siirtyvät kohti itsenäisyyttä ja vahvempaa itseluottamusta. Muussa tapauksessa kyvyttömyys luoda identiteettiä johtaa hämmennykseen ja heikkoon itsetuntoon, mikä voi aiheuttaa epävarmuutta itsestä ja tulevaisuudesta. (Sutton 2020.)

Nuorisotyön merkitys ja kohtaamisen eettinen perusta perustuu kohtaamisiin, joissa korostuu sekä yhteisöllisyys että yksilöllisyys. Ihminen on yhteisöllinen ja biologinen olento, jonka moraalit ja arvot rakentuvat näiden vuorovaikutuksesta. Nuorisotyö on eettisyyden lähtökohta, sillä sen tehtävä on tukea nuoria kohti vastuullista yksilöllisyyttä, joka kiinnittyy kestävään arvopohjaan. Yksilön ja yhteisön välinen suhde on nykyisessä maailmassa keskeinen, ja nuorisotyö voi olla ratkaiseva tämän suhteen ymmärtämisessä ja vahvistamisessa. Nuorten kohtaamisen tavoitteena on hyvän elämän tukeminen ja eettisyyden edistäminen. Tämä sisältää kokonaisvaltaisen terveyden, toimintakyvyn ja eettisen osaamisen kehittämisen. (Hoikkala & Kuivakangas 2017.)

Digitaalinen nuorisotyö on joutunut viime vuosina mukautumaan nopeasti uusiin vaatimuksiin, mikä on mahdollistanut merkittäviä edistysaskelia alalla. Samalla pelaamisen rooli nuorten kanssa työskentelyssä on korostunut entisestään. Pelaamisesta on tullut nuorille paitsi yhteinen ajanviettotapa myös tapa luoda ja vahvistaa sosiaalisia suhteita. Nuoret kokoontuvat verkossa pelaamaan, seuraamaan toistensa pelaamista ja keskustelemaan keskenään. (Kallio 2020.)

Työskenneltäessä pelaavien nuorten parissa olisi tärkeää, että työntekijällä olisi ainakin perustason ymmärrys pelaamisesta. Pelaamisen merkityksen syvälinen hahmottaminen edellyttää usein oma-kohtaista kokemusta pelaamisesta. Työntekijän oma pelikokemus voi auttaa luomaan aidosti merkityksellistä vuorovaikutusta nuorten kanssa, sillä se avaa ovia keskusteluun, joka perustuu yhteiseen ymmärrykseen ja jaettuihin kokemuksiin. (Kallio 2020.)

Digitaalisesti syrjäytyville nuorille voidaan taata tarvittava digitaalinen osaaminen, kun tunnustetaan yksilölliset käyttäjät, jotka uhkaavat jäädä ulkopuolelle digitaalisesta arjesta. On tärkeää huomioida, että huolipuhe voi estää nuorten digitaalisten kulttuurien hyödyntämistä osallisuuden ja osaamisen lähteinä. Sen sijaan, että keskityttäisiin pelkästään nuorten haasteisiin, olisi tärkeää tarkastella digitaalisen osallistumisen tarjoamia mahdollisuuksia. Nuorten digitaalinen osallistuminen, kuten verkossa tapahtuva viihde ja vuorovaikutus, voi tuottaa heille tärkeitä taitoja, jotka edistävät heidän osallisuuttaan ja yhteenkuuluvuuttaan. (Kaarakainen & Kaarakainen 2018.)

Digitaalisuus ei ole vain asiointia varten, vaan se tarjoaa myös viihdettä, yhteydenpitoa ja yhteisöllisyyttä. Verkko mahdollistaa vertaiskontaktit, harrastukset ja osallistumisen myös niille, jotka asuvat syrjässä tai eivät voi osallistua fyysisesti esimerkiksi sairauden tai varattomuuden vuoksi. Etätapahtumat ja virtuaalikohtaamiset, kuten virtuaalitupa lapsiperheille ja ikäihmisille, lisäävät osallisuuden kokemusta. Digitaalisuutta tulee nähdä voimavarana, ei moralisoida sen käyttöä – sen sijaan tarjotaan tukea niille, jotka kokevat haasteita. (Kukkonen 2023.)

#### 4 TYÖN TARKOITUS, TAVOITE JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tarkoituksena on kartoittaa nuorten kokemuksia digitaalisesta nuorisotyöstä Kainuun alueella. Opinnäytetyön tavoitteena on digitaalisen nuorisotyön kehittäminen Kainuussa nuorilta kerätyn tiedon perusteella.

Opinnäytetyön tutkimuskysymys on, minkälaisia kokemuksia ja mitä toiveita nuorilla on digitaalisesta nuorisotyöstä Discord-alustalla.

## 5 TYÖN TOTEUTUS JA KUVAUS

Vuonna 2020 Suomussalmella käynnistettiin nuorten työpajatoimintaan suunnattu Discord-yhteisö. COVID-19-pandemian aiheuttamat rajoitukset kasvokkaiselle kohtaamiselle synnyttivät tarpeen uusille tavoille tukea nuoria. Tämä johti Discord-alustan käyttöönottoon, joka tarjosi nuorille tilan osallistua ja olla yhteydessä toisiinsa verkon välityksellä. Alun kokeilun myötä syntyi idea laajemmasta "diginuokkarista", joka kasvoi ajan mittaan Kainuun alueen yhteiseksi, vakituiseksi digitaalisen nuorisotyön malliksi. Diginuokkarilla oli tutkimusta aloittaessa yli 380 käyttäjää.

Tämän syyn takia diginuokkarilla oli oma paikkansa nuorille, jotka hakivat vertaisiaan sekä halusivat kohdata toinen toisiaan, turvallisessa ympäristössä ohjaajan läsnäollessa. Ohjaaja nimikettä käytettiin diginuorisotilassa. Ohjaajilla voi olla erilaisia taustoja ja työskentelytapoja työntekijän työroolin mukaan (nuorisotyöntekijä, erityisnuorisotyöntekijä, etsivä nuorisotyöntekijä).

Opinnäytetyössä käytettiin laadullista menetelmää, jonka avulla tuotetulla tiedolla pyrittiin ymmärtämään nuorten kokemuksia digitaalisesta nuorisotyöstä ja kehittämään sitä. Käytin opinnäytetyössäni laadullista menetelmää, koska halusin syventää ymmärrystäni tutkittavasta ilmiöstä ja tuoda esiin yksilöllisiä kokemuksia, näkemyksiä ja merkityksiä, joita määrällinen menetelmä ei olisi tavoittanut riittävän tarkasti. Laadullinen lähestymistapa mahdollisti aineiston joustavan tarkastelun ja sen, että tutkittavien ääni pääsi paremmin kuuluviin. Aineistoa kerättiin Webropol-kyselyllä, joka oli jaettu Discord-yhteisön jäsenille. Kyselyyn valikoituivat ne nuoret, jotka olivat olleet mukana yhteisössä, mutta myös ne, joilla on vähemmän kokemusta alustasta. Kyselyn tavoitteena oli saada esiin nuorten näkemyksiä ja mahdollisia parannusehdotuksia Kainuun diginuokkarin kehittämiseksi. Haastattelut toteutettiin lisäksi kyselyn vastaajamäärän jääden pieneksi. Haastattelussa hyödynnettiin kyselyn olemassa olevaa runkoa.

Kyselyssä oli avoimia kysymyksiä. Kysymykset mahdollistivat nuorten monipuolisten ajatusten ja tuntemusten ilmaisun, ja tulokset analysoitiin teemoittelun avulla. Tämä prosessi auttoi nostamaan esiin tärkeimmät kokemukset ja kehityskohdat, joiden avulla palvelua voidaan parantaa.

### 5.1 Toimintaympäristö

Alun perin vuonna 2020 Suomussalmella käynnistetty työpajojen osallistujille suunnattu oma Discord-yhteisö oli toiminut merkittävänä kohtaamispaikkana. Tämä digitaalinen alusta oli ollut katalyyttina nuorisotyön digitaalisen ulottuvuuden kehittämisessä Kainuun alueella. Tämän opinnäytetyön päämääränä oli tutkia, miten digitaaliset välineet, erityisesti Discord-alusta, voisi edistää nuorisotyötä Kainuussa.

Kehitystyö alkoi työpajalla, jossa kohtasimme nuoria vaikeassa tilanteessa, jossa perinteinen kasvokkain tapahtuva nuorisotyö oli haasteellista sen hetkisten COVID rajoitusten vuoksi. Tämä antoi meille sysäyksen etsiä uusia tapoja tavoittaa ja tukea nuoria digitaalisten kanavien avulla.

Aluksi loimme Discord-alustan, joka toimi työpajanuorten kohtaamispaikkana puolen vuoden ajan. Tämän kokeilujakson aikana nuoret osoittivat kiinnostusta laajemmalle digitaalisen nuorisotyön konseptille ja esittivät toiveen yhteisen diginuokkarin perustamisesta. Yhteistyössä Hyrynsalmen nuorisotyön kanssa aloitimme diginuokkarin kehittämisen ja testaamisen.

Testausvaihe kesti noin vuoden, ja tänä aikana diginuokkarille saapui yhteensä 70 käyttäjää. Positiiviset kokemukset innostivat meitä esittelemään toimintamallin laajemmin Kainuun alueella. Useat Kainuun paikkakunnat ottivat oman diginuokkarinsa testaukseen vuodeksi. Testausjakson päätteeksi päätimme perustaa Kainuun alueen yhteisen diginuokkarin. Nyt, noin kaksi vuotta myöhemmin, Kainuun diginuokkari vakiintui osaksi alueen nuorisotyötä. Sen jäsenmäärä oli kasvanut yli 380 käyttäjään.

## 5.2 Laadullinen tutkimus

Kyseessä oli laadullinen tutkimus. Laadullinen tutkimus on erinomainen valinta opinnäytetyötä varten monista syistä. Laadullisella tutkimuksella saadaan esiin ihmisten kokemuksia, näkökulmia ja merkityksenantoja. Se soveltuu erityisesti silloin, kun tutkitaan monimutkaisia sosiaalisia ilmiöitä, kuten nuorten digitaalista osallistumista ja digitaalisen nuorisotyön vaikutuksia.

Tutkimuksessa käytetään laadullista lähestymistapaa. Tämä lähestymistapa sopii erityisen hyvin tutkittaessa monimutkaisia ja moniulotteisia ilmiöitä, kuten nuorten kokemuksia digitaalisesta nuorisotyöstä ja sen vaikutuksista. (Jyväskylän yliopisto 2015.)

Laadullisen tutkimuksen tavoitteena ei ole selvittää, kuinka yleinen tai usein esiintyvä ilmiö on. Sen sijaan se pyrkii tuomaan esiin erilaisia näkökulmia aiheeseen liittyen. Tästä syystä aineiston keräämisen ja analysoinnin tulee olla tarkkaa ja sensitiivistä, jotta moninaisuus saadaan näkyviin. (Puusa, Juuti, & Aaltio 2020.)

Laadullinen tutkimus itsessään mahdollistaa ilmiöiden syällisen ymmärtämisen luonnollisessa ympäristössään ja paljastaa yksilöllisiä kokemuksia ja näkemyksiä, joita määrälliset tutkimukset eivät tavoita. Joustavuus ja avoimuus mahdollistavat tutkimuskysymysten ja menetelmien mukauttamisen prosessin edetessä, mikä on hyödyllistä monimutkaisissa tai muuttuvissa aiheissa. Laadulliset menetelmät tuottavat yksityiskohtaista ja rikasta tietoa, mikä johtaa syällisiin ja merkityksellisiin tuloksiin. Laadullinen tutkimus antaa osallistujille mahdollisuuden kertoa omista kokemuksistaan ja näkemyksistään omin sanoin, mikä on erityisen tärkeää vähemmän näkyville ryhmille. (Kallinen & Kinnunen 2021.)

Aineiston tuottaminen on aktiivista toimintaa, joka alkaa huolellisella suunnittelulla ja aineiston valinnalla ja rajaamisella. Ei ole olemassa tarkkaa ohjetta siitä, kuinka paljon aineistoa tarvitaan. Tutkijan on tasapainoteltava oman työmääränsä ja aineiston monipuolisuuden välillä: aineiston tulee olla riittävän monipuolinen tutkimusongelman eri puolien tarkastelemiseksi, mutta samalla sen on oltava hallittavissa, jotta tutkija voi perehtyä siihen syällisesti. Laadullisessa tutkimuksessa keskitytään usein syvyyteen ja oivaltavuuteen enemmän kuin aineiston laajuuteen. (Kallinen & Kinnunen 2021.)

Laadullisessa tutkimuksessa aineistoa kerätään sen verran, että tutkimustehtävä voidaan toteuttaa. Aineiston riittävyyden voi määrittää kylläntymisen eli saturaation avulla: kun uudet tapaukset eivät tuo enää uutta tietoa, aineisto alkaa toistaa itseään. Kylläntymistä ei voi saavuttaa ilman selkeää käsitystä siitä, mitä aineistosta etsitään. Kylläntymispistettä ei aina voi määrittää etukäteen, vaan sitä tarkkaillaan tutkimuksen aikana. Kylläntymisen taso vaikuttaa myös tulosten yleistettävyyteen. Pienelläkin aineistolla voidaan tehdä yleistyksiä, jos aineisto osoittaa yhdenmukaisia rakenteita. Heterogeenisyyden tutkiminen kuitenkin vaatii laajemman aineiston kuin homogeenisyyden tutkiminen. Tutkijan näkökulmat ja kyky havaita aineiston moninaisuus vaikuttavat siihen, milloin kylläntymispiste saavutetaan. Vaikka uuden tiedon ilmaantumista ei voi koskaan täysin sulkea pois, kylläntymisen tarjoaa käytännöllisen tavan rajata aineiston määrää. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka, 2006.)

### 5.3 Kyselylomake ja haastattelut

Opinnäytetyöni menetelmäksi valitsin kyselyn, jonka toteutin Webropol raportointi- ja kyselysovelluksen kautta. Kyselyn valitseminen opinnäytetyöni menetelmäksi oli paras ratkaisu, koska se mahdollisti laajan ja monipuolisen aineiston keräämisen tehokkaasti, tarjoten tilastollisesti vertailukelpoista tietoa useilta vastaajilta ajassa ja paikassa riippumatta. Menetelmä sopi erinomaisesti tutkimukseni tavoitteeseen kartoittaa useiden ihmisten näkemyksiä, kokemuksia tai käyttäytymistä, ja sen avulla oli mahdollista tavoittaa kohderyhmä helposti sähköisesti. Webropol oli siis väline sen toteuttamiseksi. Esitin tutkimuskysymyksiäni kyselyn muodossa nuorille. Kyselylomakkeen tarkoituksena oli kerätä tietoa digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi. Kysely suunnattiin yli 18-vuotiaille ja siihen vastattiin anonyymisti. Kyselyn lisäksi toteutettiin myöhemmin haastattelu hyödyntäen kyselyn kysymyspohjaa haastattelun tueksi. Tutkimukseen osallistui yhteensä viisitoista vastaajaa. Kymmenen kyselyn täyttäneitä sekä viisi haastateltavaa.

Lähtökohtainen oletus oli, ettei minun tarvitse kysyä kyselyllä sitä, että onko vastaaja käyttänyt Discordia, koska kyselyyn haastateltavat ovat valikoituneet Kaennuun Discord yhteisön käyttäjistä. En lähtenyt kyselylläni kyselemään henkilötietoja, kuten ikää tai sukupuolta ym. mistä vastaajan voisi tunnistaa. Ennen kuin kyselyyn vastaaja pääsi vastaamaan kysymyksiin, kerroin vastaajalle, että olin kirjoittanut tietosuojaselosteen ja olin vastuussa tietojen ylläpitämisestä. Vastaajat pääsivät tutustumaan tietosuojaselosteeseen linkin kautta. Lisäksi kyselyssä oli saateteksti, jossa kerrottiin, että henkilötietoja ei kerätä ja kyselyyn pystyi vastaamaan anonyymisti. Vastaajamäärän jäädessä pieneksi, toteutin lisänä henkilökohtaiset haastattelut kyselylomakkeen pohjaa hyödyntäen.

Webropol kysely mahdollisti matalankynnyksen vastaamismahdollisuuden isommalle kohderyhmälle. Koska olin itse ollut mukana useamman vuoden yhteisössä, tiesin että osalla yhteisön jäsenistä voisi olla hankalaa esimerkiksi tulla haastateltavaksi. Nuoret kirjoittivat paljon tekstiä yhteisön tekstikanaaville, joten tästäkin syystä kyselyyn vastaaminen kirjoittamalla oli neutraalimpi ja jopa luontevampi lähestymistapa nuorten kohdalla. Kyselyä jaettiin Kaennuun Discord yhteisössä.

Osallisuus huomioitiin kyselyssä avoimilla kysymyksillä. Tällöin vastaaja pääsi kertomaan omin sanoin, mikä tekee Kaennuun Discordista sellaisen paikan, että siellä viihdytään.

Aineistontiedonkeruunmenetelmänä minulla oli käytössä Webropol-kysely, joka on sähköinen kyselylomake, jonka avulla voidaan kerätä laajalti määrällistä tietoa joukolta vastaajia. Kysely oli helppo jakaa internetin välityksellä vastaajalle. Ottaen huomioon kohderyhmän, halusin madaltaa tällä kynnystä kyselyn täyttämiseen ja toivoin täten saaden lisää vastauksia tutkimusta varten.

Nuoret, jotka olivat osallistuneet digitaaliseen nuorisotyöhön Discordin kautta, valikoituivat osallistujiksi, koska heidän kokemuksensa ja näkemyksensä liittyivät suoraan tutkimuksen aiheeseen. Tämän lisäksi vastaajaksi kävi myös ne nuoret, jotka olivat uusia Discordin käyttäjiä.

Kysymykset olivat avoimia kysymyksiä. Kyselyllä saatiin laajempi kuva siitä, miten nuoret yleisesti kokivat digitaalisen nuorisotyön ja Discord-yhteisön. Kysymykset mahdollistivat nuorille mahdollisuuden ilmaista omia ajatuksiaan ja tunteitaan vapaasti.

Webropol kyselyllä tehdyt avoimet kysymykset tallentuivat minulle nähtäväksi valmiiksi tekstimuotoon, jolloin sen läpikäyminen oli helpompaa. Avoimet kysymykset jättivät mahdollisuuden hyvin erilaisille vastaus vaihtoehdoille, toki ottaen huomioon sen, että kyselyn kysymykset määrittivät jo suuntaa antavasti sen mihin oli tarkoitus vastata. Se taas miten kyselyyn vastaaja ymmärtää annetut kysymykset jättivät tulkinnanvaraa, jolloin samaan kysymykseen vastaukset olivat täysin erilaiset, riippuen vastaajasta.

Vastausaikaa kyselylle oli asetettu 2 viikkoa. Tämä antoi vastaajille riittävästi aikaa vastata kyselyyn, samalla kun se piti prosessin suhteellisen nopeana ja aktiivisena. Lyhyt vastausaika rohkaisi vastaajia osallistumaan nopeasti, mutta oli kuitenkin tärkeää ottaa huomioon, että osa vastaajista saattoi tarvita enemmän aikaa. Tämä aikataulu mahdollisti perusteellisen ja kattavan tutkimuksen suorittamisen, joka käsitteli eri näkökulmista lähestymisen, tiedon keräämisen, analysoinnin ja tulosten tulkinnan. Tutkimuksen pitkäaikainen kesto antoi mahdollisuuden huolelliseen suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin, varmistaen luotettavat ja pätevät tulokset, jotka tukivat tutkimuksen tavoitteita ja vastasivat siihen asetettuihin kysymyksiin.

Tiedostin myös sen riskin, että kyselyyn ei myöskään saatu niin paljon vastauksia kuin toivoin. Liian pieni vastausmäärä tarkoitti sitä, että en saisi luotettavaa tietoa yhteisön käyttäjiltä siitä, mitä kehittämiskohteita kaivattaisiin laajemmin. Tällöin riskinä oli, että yhteisön todelliset tarpeet jäivät huomiotta ja kyselyn tulokset kohdentuvat vain pienen käyttäjäkunnan tarpeita huomioiden. Tämä voisi negatiivisesti vaikuttaa siten että kyselyn pohjalta tehtyjen muutosten myötä muut käyttäjät kaikkoisivat digitaalisesta nuorisotilalta. Aineistoa läpikäydessä oli syytä puntaroida ja katsoa pienestäkin otannasta, että löysin siitä saturaatiota, joista tein päätelmiä tulosten suhteen.

Pohdin sitä, että tarjoanko jonkun ”porkkanan”, jolla olisi voinut nostaa kyselyyn vastaavien määrää, esimerkiksi arpomalla vastanneiden kesken lahjakortin, mutta tämä taas olisi edellyttänyt sitten sitä, että olisi pitänyt kerätä yhteystietoja. Tämän puolesta vastaajat ei sitten olisi pysyneet anonyyminä, niin päätin jättää palkinnon antamisen vastanneiden kesken pois ihan vastaajien anonymiteettiä kunniottaen.

Kyselyyn vastasi 10 nuorta. Haastatteluita tehtiin 5. Yhteensä vastaajia oli 15. Vaikka tutkimuksen vastaajamäärä jäi pieneksi, tutkimusaineistossa nousi toistuvia teemoja, jotka viittasivat aineiston saturaatioon. Koska samat teemat – osallistuminen, sosiaalinen kanssakäyminen, nuorisotyöntekijöiden saavutettavuus ja kehittämistoiveet – nousevat esiin toistuvasti, voidaan todeta, että aineisto on saavuttanut saturaation. Tämä tarkoittaa, että lisäkyselyillä tai suuremmalla aineistolla saataisiin todennäköisesti vain lisää vahvistusta jo tunnistetuille teemoille, mutta täysin uusia näkökulmia ei välttämättä nousisi merkittävästi esiin.

#### 5.4 Analyysi

Aineisto analysoitiin teemoittelemalla. Itse analyysi on monivaiheinen prosessi, joka alkaa aineiston tutustumisella ja kokonaiskuvan rakentamisella. Analyysivaiheessa tutkija tarkastelee aineistoa huolellisesti, jäsentee ja pohtii. Analyysi ei rajoitu aineiston tekniseen järjestämiseen, vaan se on etsivää ja kokeilevaa luentaa. Tulkinnat tehdään tutkimusongelman näkökulmasta. (Kallinen & Kinnunen 2021.)

Kun aineisto on kerätty, ensimmäinen askel analyysiprosessissa on sen käsittely ja jäsentely. Tämän jälkeen aineisto jaetaan teemoihin, eli tunnistetaan ne käsitteelliset osat, jotka toistuvat aineistossa tai joilla on merkitystä tutkimuksen kannalta, mitkä nousevat aineistosta. Tutkimustuloksia kirjoittaessa on tärkeää löytää tasapaino: aineistoa ei tule esitellä liian yksityiskohtaisesti, mutta kuitenkin riittävästi, jotta lukijat ymmärtävät aiheen ja tutkimuksen kontekstin. Tutkijan tulee käyttää aineistoa vain sen verran, että pystyy perustelemaan esittämänsä väitteet. (Puusa, Juuti & Aaltio 2020.)

Analyysiprosessin tavoitteena on syventyä teemoihin ja niiden yksityiskohtaisiin ilmentymiin aineistossa. Tämä tarkoittaa sitä, että teemoja ei vain tunnisteta, vaan niitä myös tarkastellaan syvällisesti ja ymmärretään niiden merkitys ja yhteydet laajempiin tutkimuskysymyksiin. Tarkastelu sisältää esimerkiksi teemojen sisällön analysointia, niiden välisten yhteyksien selvittämistä ja niiden suhteuttamista aikaisempaan tutkimustietoon tai teoreettiseen viitekehykseen. (Kallinen & Kinnunen 2021.)

Kun teemat on tarkasteltu yksityiskohtaisesti, voidaan pyrkiä tunnistamaan keskeiset kokemukset ja havainnot, jotka nousevat esiin aineistosta. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että tietyt toistuvat teemat viittaavat tiettyihin merkittäviin kokemuksiin tai näkökulmiin. Lisäksi aineistosta voidaan etsiä parannusehdotuksia tai kehityskohtia, jotka voivat auttaa kehittämään digitaalista nuorisotyötä entistä tehokkaammaksi ja vaikuttavammaksi. (Kallinen & Kinnunen 2021.)

Teemana opinnäytetyössäni haetaan parannusehdotuksia sekä palvelun kehittämisen kohteita Kaennuun Discordin käyttäjiltä, jotka ovat yli 18-vuotiaita. Parannusehdotukset ja kehittämisen kohteet nousevat siis esiin kyselyyn vastanneilta. Vastaukset voivat olla hyvinkin monipuolisia, sillä kyselyssä on pelkästään avoimia kysymyksiä.

Teemoittelun toteutusprosessi alkoi jokaisen nuoren vastauksen yksityiskohtaisella tarkastelulla. Kävin läpi jokaisen vastauksen erikseen ja poimin toistuvia sanoja ja teemoja, mikä mahdollisti keskeisten teemojen tunnistamisen. Luin nuorten kirjoittamat vastaukset ja tein muistiinpanoja. Tämän jälkeen muodostin listan aiheista mitkä nousivat esiin useissa vastauksissa ja mitkä olivat yksittäisiä

mainintoja. Ryhmittelin toistuvat teemat laajemmiksi kokonaisuuksiksi, yhdistäen samankaltaisia teemoja yläluokiksi ja alaluokiksi. Tarkastelin teemoja suhteessa tutkimuskysymyksiin ja teoreettiseen viitekehykseen.

## 5.5 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus

Eettiset näkökohdat ovat keskeinen osa kaikkea tutkimusta, ja niiden huomioiminen on välttämättömyyttä sekä osallistujien oikeuksien ja hyvinvoinnin suojelemiseksi että tutkimuksen laadun ja luotettavuuden varmistamiseksi. Eettiset näkökohdat ovat erityisen tärkeitä silloin, kun tutkimus kohdistuu ihmisiin ja heidän henkilökohtaisiin tietoihinsa. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019.)

Rajasin kyselyn osallistujien ikäraajaksi täysi-ikäiset yli 18-vuotta täyttäneet nuoret aikuiset. Osallistujien suostumus oli keskeinen eettinen periaate opinnäytetyössä. Suostumus tarkoitti tässä opinnäytetyössä sitä, että henkilö oli valmis vastaamaan kyselyyn ja kyselyn tulokset tulivat julkisesti esille. Osallistujien tuli ymmärtää, mistä opinnäytetyössä oli kyse, millaisia riskejä ja hyötyjä siihen liittyi sekä miten heidän tietojansa käsiteltiin. Nuorten tapauksessa heille tuli selkeästi esittää, mitä opinnäytetyön tavoitteet olivat, miten heidän osallistumisensa vaikutti opinnäytetyöhön ja miten heidän yksityisyytensä ja tietosuoja taattiin. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019.)

Anonymiteetti on toinen tärkeä eettinen näkökohta, erityisesti silloin kun käsitellään arkaluonteisia tietoja. Opinnäytetyössä on huolehdittava siitä, että osallistujien henkilöllisyys pysyy salassa ja heidän antamansa tiedot ovat tunnistamattomia. Anonymiteetti antaa osallistujille turvallisuuden tunteen ja rohkaisee heitä avoimeen tiedon jakamiseen. Nuorisotyöntekijöiden ja nuorten tapauksessa opinnäytetyössä käytetyt tiedot on käsiteltävä niin, ettei niitä voi yhdistää yksittäisiin henkilöihin. Anonymiteetti voi olla erityisen tärkeää silloin, kun käsitellään henkilökohtaisia kokemuksia ja mielihetkiä. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019.) Anonymiteetti varmistetaan siten, että osallistuneiden henkilötietoja ei kysytä lainkaan kyselyssä.

Laadullisen aineiston anonymisointi tekee aineisto-otteiden julkaisusta, aineiston jatkokäytöstä ja arkistoinnista helpompaa. Anonymisointi on hyvä ottaa huomioon jo aineistonkeruuvaiheessa, sillä huolellinen suunnittelu voi merkittävästi vähentää anonymisointiin tarvittavaa aikaa ja resursseja. Tärkeä osa tätä prosessia on minimointi, eli aineiston keruun suunnittelu siten, että kerätään alun perinkin mahdollisimman vähän henkilötietoja. (Kallinen & Kinnunen 2021.)

Tietosuoja on eettinen periaate, joka liittyy henkilötietojen käsittelyyn ja säilyttämiseen. Opinnäytetyön toteuttajan on huolehdittava siitä, että osallistujien antamia tietoja käsitellään luottamuksellisesti ja suojataan ulkopuolisilta. Henkilötietojen käsittelyssä on noudatettava voimassa olevaa lainsäädäntöä ja tietosuojasäädöksiä, kuten esimerkiksi EU:n yleistä tietosuoja-asetusta GDPR. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019.)

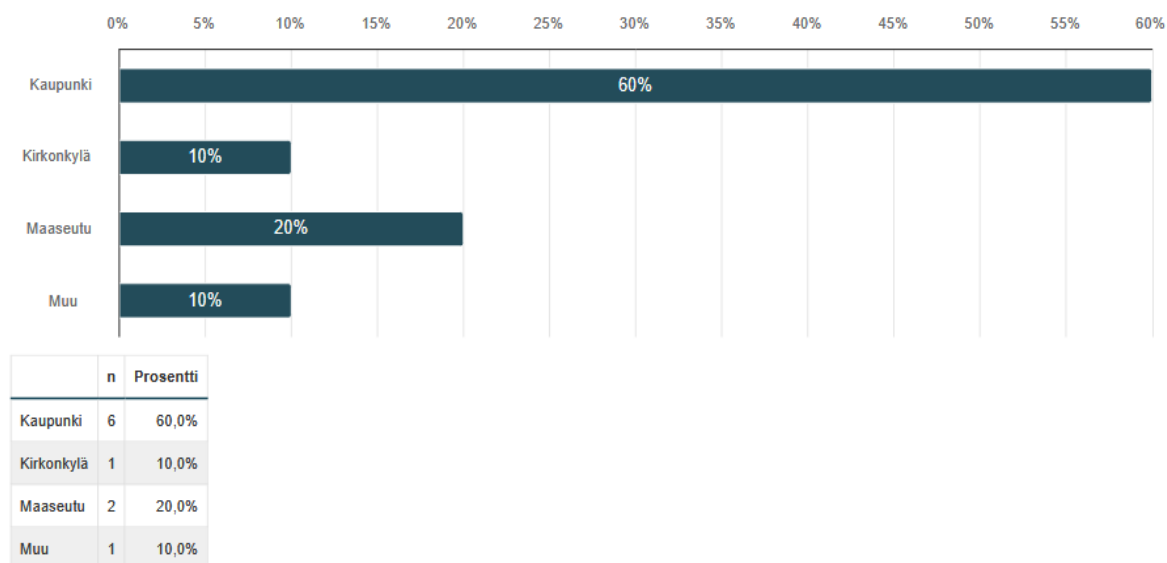
Opinnäytetyössäni oli tärkeää esittää osallistujille, miten heidän tietojansa käsiteltiin ja miten niitä suojattiin. Tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin Savonian oppilaitoksen laatimaa tietosuoja pohjaa, joka täytettiin niin että se vastasi tämän tutkimuksen tarpeita. Kyselyyn tuli saateteksti, missä pyydettiin vastamaan kyselyyn anonymisti. Kyselyyn sekä haastatteluun vastaaminen myös edellytti 18-vuoden ikää.

## 6 TULOKSET

Vastaajilta kysyttiin heidän asuinympäristöään ja kuvassa näkyy kyselyyn vastanneiden tulokset. (kuva 1). Tässä kappaleessa mainittuihin lukuihin on sisällytetty haastattelujen vastaukset, joka muodostuu haastattelujen ja kyselyyn vastanneiden vastauksista, yhteenlaskettuna. Vastaajien asuinympäristöt jakoutuivat seuraavasti: kaupunki (n=7), kirkonkylä: (n=3), maaseutu (n=3) ja muu (n=2).

### Minkälainen on asuinympäristösi?

Vastaajien määrä: 10



Kuva 1. Minkälainen on asuinympäristösi?

### 6.1 Osallistuminen

Yksi aineistosta löytyneistä teemoista oli osallistuminen.

<b>Yläteema</b>	
Osallistuminen	
<b>Alateemat</b>	
Matalan kynnyksen vuorovaikutus.	Ajasta ja paikasta riippumaton osallistuminen.
Yhdenvertaiset osallistumismahdollisuudet.	Itsenäinen osallistuminen.
Jatkuva läsnäolo.	Aktiivinen vaikuttaminen.
Turvallinen tila osallistua.	Ryhmään kuulumisen tunne.

Discord tarjoaa nuorille mahdollisuuden löytää samanhenkisiä ystäviä ja osallistua turvallisessa ympäristössä. Useat nuorten kommentit korostavat Discordin merkitystä uusien ystävien löytämisessä ja sosiaalisen aktiivisuuden lisäämisessä, esim. nuoren sanoin: "Discordin kautta nuoret ovat löytäneet ystäviä, joilla on ollut samanlaisia kiinnostuksenkohteita". Yhteisöllisyys ja selkeät kanavat tukevat nuorten osallistumista, sillä kaikilla on samanlaiset mahdollisuudet osallistua taustasta riippumatta. Discord mahdollistaa toimintaa, johon on helppo osallistua ja osallistua voi milloin tahansa ja missä tahansa. Alustalla voi olla mukana ilman aktiivista osallistumista koko ajan ja siksi kyseinen digialusta koettiin turvallisesti ja hyväksyväksi ympäristöksi. Osallistuminen vahvisti yhteenkuuluvuutta ja ryhmän jäsenyyden kokemusta.

Osa nuorista oli saanut intoa lähteä suunnittelemaan digitaalista toimintaa muille nuorille, eli nuoret voivat osallistua omalla tavallaan ja omaan tahtiin. Nuorten kokemuksissa osallistumisen merkitys korostui monella tavalla, esimerkiksi siten että nuoret pystyivät esittämään ideoita ja vaikuttamaan diginuokkarin toimintaan. Discord näyttäytyi tilana, jossa nuoret voivat olla omia itsejään ja löytää helposti samanhenkisiä ihmisiä – ilman painetta fyysisestä läsnäolosta tai sosiaalisista odotuksista, joita perinteisissä nuorisotiloissa saattaa olla. Tämä heijastelee vahvasti nuorisotyön perinteistä eestosta, jossa nuoren ainutlaatuisuus tunnustetaan ja osallisuutta rakennetaan yksilöllisesti. Samalla tämä tulos haastaa sitä suuntausta, jossa nuorisotyötä mitataan yhä enemmän numeerisin tavoittein – kuten sillä, kuinka monta nuorta tavoitetaan.

## 6.2 Sosiaalinen kanssakäyminen

Toinen aineistoista löytyneistä teemoista oli sosiaalinen kanssakäyminen.

<b>Yläteema</b>	
Sosiaalinen kanssakäyminen	
<b>Alateema</b>	
Uusien ystävyysuhteiden syntyminen.	Ryhmäkeskustelujen osallistuminen.
Vertaistuki.	Yhteisten mielenkiinnon kohteiden jakaminen.
Yhteisöllisyyden tunne.	Hauskanpito ja ajanvietto.
Vuorovaikutustaitojen kehittyminen.	

Discord nähtiin tärkeänä erityisesti korona-aikana ja alueilla, joissa fyysiset välimatkat vaikeuttavat perinteistä nuorisotyötä. Haastatteluiden pohjalta esiin nousivat sellaiset seikat, kuten se että Kaennuun Discord on tarjonnut nuorille matalan kynnyksen keskustelutukea ja sosiaalisen osallistumisen mahdollisuuksia, erityisesti ujoille ja sosiaalisia pelkoja kokeville. Nuorisotyöntekijöiden läsnäolo on koettu tärkeäksi, vaikka resurssipula on haasteena. Lisänä koettiin, että diginuorisotila on edistänyt ystävyysuhteita, yhteistä pelaamista ja kokemusten jakamista turvallisessa ympäristössä. Discord tarjoaa mahdollisuuden löytää samanhenkisiä ystäviä ja nuorilla oli mahdollisuus osallistua keskusteluihin ryhmissä. Nuoret saavat toisiltaan tukea ja ymmärrystä ja alustalla jaettiin kiinnostuksen kohteita ja harrastuksia. Diginuokkari luo tunteen kuulumisesta yhteisöön ja yhteinen pelaaminen sekä keskustelu toivat iloa ja rentoutta. Nuoret oppivat ilmaisemaan itseään ja kuuntelemaan muita. Discord nähdään hyödyllisenä nuorisotyön muotona, mutta toiminnan jatkuvuus, työntekijöiden pysyvyys ja palveluiden parempi esittely vaativat kehitystä.

## 6.3 Nuorisotyöntekijöiden saavutettavuus

Kolmas teema mikä löytyi, oli nuorisotyöntekijöiden saavutettavuus.

<b>Yläteema</b>	
Nuorisotyöntekijöiden saavutettavuus	
<b>Alateema</b>	
Mahdollisuus henkilökohtaisiin keskusteluihin nuorisotyöntekijöiden kanssa	Säännöllinen näkyvyys Discord-alustalla
Nopeasti saatavilla oleva tuki	Erilaiset tavoittamisen tavat
Anonyymi yhteydenotto mahdollisuus	Luottamuksellisen suhteen rakentaminen

Mahdollisuus henkilökohtaisiin keskusteluihin koettiin tärkeänä erityisesti nuorille, jotka eivät osallistu perinteiseen nuorisotyöhön. Nuoret voivat ottaa yhteyttä ohjaajiin yksityisviestillä arkojakin aiheita koskien ja olivat aktiivisesti läsnä digitaalisella alustalla. Nuorisotyöntekijät olivat helposti lähestyttäviä ja tarjosivat henkilökohtaista tukea. Nuoren sanoin: "Hyviä kokemuksia, on ollut mukavaa viikoittain vaihtaa kuulumisia ja se on lisännyt sosiaalista aktiivisuuttani." Discordin yksityisviestien mahdollisuus mahdollistaa tämän läsnäolon digitaalisesti. Nuorisotyöntekijät vastasivat viesteihin nopeasti ja olivat läsnä arjessa ja nuori itse pystyi valitsemaan itselleen sopivimman tavan olla yhteydessä nuorisotyöntekijään. Se toimii erityisesti niiden nuorten kohdalla, jotka eivät koe oloaan mukavaksi perinteisessä nuorisotyössä tai eivät syystä tai toisesta pääse fyysisiin tiloihin. Nuoret saattoivat ottaa yhteyttä matalalla kynnyksellä ilman omien tietojen paljastamista ja jatkuva läsnäolo mahdollisti luottamuksellisten suhteiden syntymisen. Tämä vahvistaa käytäntötutkimuksen ajatusta siitä, että nuorisotyön tulee rakentua juuri tällaisista arjen havainnoista käsin – eli siitä, mikä nuorille on aidosti merkityksellistä.

## 6.4 Kehittämistarpeet

Neljäs teema mikä löytyi aineistoista, oli kehittämistarpeet.

<b>Yläteema</b>		
Kehittämistarpeet		
<b>Alateema</b>		
Parempi moderointi	Toiminnan monipuolisuus	Ohjaajien resurssit

Ongelmaksi koettiin trolloamisen eli tahallisen häiriköinnin määrä, suhteessa moderointiin eli järjestyksenvalvonnan ylläpitämisen määrään, joka oli riittämätöntä. Nuorten toiveena olisi saada lisää aktiiviteettia erinäisten toimintojen kautta, kuten pelihetket sekä tapahtumat. Ohjaajaresurssit ja ohjaajien pitkäaikaisuus (ei henkilöstömuutoksia). Nuorten toiveiden parempi huomioiminen, esimerkiksi lisäämällä tapahtumia ja keskustelukanavia. Nuoret toivoivat enemmän aktiivista toimintaa, kuten peli-iltoja ja tapahtumia – tämä viittaa siihen, että digitaalinen nuorisotyö ei voi olla vain olemassaolo verkossa, vaan sen pitää myös sisältää aktiivista, suunniteltua ja vuorovaikutteista tekemistä.

Tässä kohtaa nuorisotyön kenttä tarvitsee paitsi lisää resursseja, myös selkeämpää teoreettista ymmärrystä digityön erityispiirteistä, jotta toimintaa voidaan kehittää johdonmukaisesti ja pitkäjänteisesti. Henkilökunnan kouluttaminen sen suhteen, mitä voidaan tehdä verkkovälitteisesti, nähtiin tärkeänä asiana nuorten keskuudessa.

## 7 POHDINTA

Kyselyn toteuttaminen oli tärkeä osa digitaalisen nuorisotyön kehittämistyötä, ja sen merkitystä korostaa se, että olen ollut mukana toiminnassa sen alusta lähtien. Tämä antoi minulle syvällisen näemyksen diginuorisotyön käytännöistä ja niiden vaikutuksista nuoriin. Kyselyn avulla pystyimme tavoittamaan nuoria ja kuulemaan heidän aidot mielipiteensä.

Oman kokemukseni kautta olen nähnyt, kuinka tärkeää digitaalinen nuorisotyö on erityisesti Kainuun kaltaisella alueella, jossa fyysiset etäisyydet voivat olla nuorten kohtaamisen esteenä. Discordin kaltaiset alustat eivät pelkästään tarjoa mahdollisuuksia yhteisöllisyyteen, vaan myös matalan kynnyksen paikan, jossa nuoret voivat turvallisesti jakaa ajatuksiaan ja saada tukea. Kyselyllä saatu palaute vahvistaa, että diginuorisotyöllä on oma roolinsa pienen joukon kohdalla nuorten arjessa ja heidän hyvinvointinsa tukemisessa.

Vaikka kyselyyn vastanneiden nuorten määrä jäi melko vähäiseksi, koen saadut vastaukset arvokkaiksi ja merkityksellisiksi. Kyselyllä onnistuimme tavoittamaan nuoria, joiden kokemukset ja näemykset tarjoavat tärkeää tietoa digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen Kainuussa. Vähäinen vastajamäärä voi toki rajoittaa tutkimuksen yleistettävyyttä, mutta se ei vähennä yksittäisten vastausten arvoa. Jokainen nuoren antama palaute tuo esiin ainutlaatuisen näkökulman, jota voidaan hyödyntää nuorisotyön kehittämisessä. Kyselyn tulosten perusteella nuorten keskeiset kokemukset digitaalisessa nuorisotyössä liittyvät yhteisöllisyyteen, osallistumiseen ja turvallisuuteen.

Tämä tutkimus antaa pohjaa digitaalisen nuorisotyön tutkimukselle ja kehittämiselle. Tulevat tutkijat voivat laajentaa löydöksiäni hyödyntämällä laajempia aineistoja. Vaikka aineisto on kerätty yhdestä digitaalisesta nuorisotyön paikasta, ei se estä tietojen hyödyntämistä toisessa digitaalisessa nuorisotyön verkkopaikassa tai yhteisöissä.

### 7.1 Tulosten tarkastelu

Aineisto on määrällisesti pieni, mutta se osoittaa, että tiettyjen teemojen toistuminen viittaa saturaatioon. Tämä havainto voi olla hyödyllinen tuleville tutkijoille, kun he arvioivat aineiston riittävyttä tai pohtivat tutkimuksen laajentamista. Teoria ja esille nousseet teemat tukevat toinen toisiaan. Tutkimustulokset osoittavat, että Discord toimii yhteisöllisenä ja turvallisena alustana, jossa nuoret voivat osallistua matalalla kynnyksellä. Tämä tukee aiempaa tutkimusta (Kaarakainen & Kaarakainen 2018.). Tulokset vahvistavat, että digitaaliset alustat voivat toimia juuri tällaisen kohtaamisen mahdollistajina. Tämä myös haastaa ajatuksen, että digitaalinen nuorisotyö olisi jollain tavalla toissijaista kasvokkaiseen työhön verrattuna. Digitaalinen nuorisotyö tukee nuorisotyön ydintehtävää, eli sillä tuetaan nuorten yksilöllistä kasvua ja osallisuutta. Digitaalisuus näkyy yhtenä roolina nuorten arjessa. Digitaalisella nuorisotyöllä voidaan tavoittaa nuoria, jotka eivät muuten osallistuisi perinteisiin kasvokkain tapahtumiin. Discord koetaan tärkeänä matalan kynnyksen alustana, jossa nuorisotyöntekijät ovat helposti tavoitettavissa. Nuoret arvostavat mahdollisuutta keskustella kahden kesken ohjaajien kanssa, mikä ei aina ole yhtä luontevaa kasvotusten. Lisäksi alusta on tarjonnut monille tärkeää tukea erityisesti korona-aikana.

Sosiaalisen kanssakäymisen ja osallistumisen osalta tulokset osoittavat, että Discord tarjoaa nuorille mahdollisuuden löytää samanhenkisiä ystäviä ja osallistua matalalla kynnyksellä esimerkiksi pelitoimintaan. Tämä vastaa teoriassa esitettyä näkökulmaa siitä, kuinka digitaalinen nuorisotyö voi rikastuttaa nuorten sosiaalista elämää ja tukea heidän digitaalista hyvinvointiaan. (Kallio 2020.) Tulokset vahvistavat ajatusta siitä, että digitaalinen nuorisotyö voi olla voimakas väline tasa-arvoisen osallisuuden edistämiseksi – se ei ole pelkkä lisä perinteiselle työlle, vaan saattaa avata kokonaan uusia mahdollisuuksia. Samalla nämä tulokset tukevat sitä, että nuorisotyön arvo ei ole sen muodossa, vaan sen kyvyssä kohdata nuori hänen omassa todellisuudessaan – ja nykypäivänä tämä todellisuus on usein digitaalinen.

Nyt nähtävissä on kuitenkin huoli siitä, että digitaalinen osallistuminen saatetaan nähdä vain määrällisenä – kuinka monta liittyi kanavalle, kuinka monta osallistui peli-iltaan – eikä laadullisena, eli mitä yhteisöllinen osallisuus todella merkitsi nuorelle. Kuitenkin juuri nämä tutkimukseni löydöt, joissa nuoret kuvaavat kokeneensa itsensä hyväksytyiksi, kuulluiksi ja sosiaalisesti aktiivisemmiksi Discordin kautta, vahvistavat, että digitaalisella nuorisotyöllä voidaan aidosti tukea kasvatuksellista osallisuutta.

Moderointi linkittyy huomioon digitaalisen ympäristön yhdenvertaisuuden ja turvallisuuden tarpeesta. Kiusaamisen vähentämiseksi tarvitaan selkeästi määriteltyjä toimintamalleja ja nuorisotyöntekijöiden osaamisen kehittämistä, mikä tukee teoriassa esitettyä tarvetta jatkuvalla koulutuksella ja media-kriittisyyden vahvistamiselle. (Alijoki ym. 2019.)

Passiivisten osallistujien huomioiminen on tärkeä jatkokehityksen osa-alue. Kyselyyn osallistuneet aktiiviset nuoret toivat esiin arvokkaita näkemyksiä, mutta tulisi myös pohtia, kuinka tavoittaa paremmin ne, jotka eivät aktiivisesti osallistu, mutta jotka kuitenkin seuraavat ja hyötyvät yhteisön toiminnasta. Nuorisotyön kehittämisessä on tärkeää pohtia, miten digitaaliset tilat voivat aktivoida nuoria, joilla on matalampi osallistumismotivaatio. Tämä tukee teoriaosuudessa esitettyä ajatusta siitä, että nuorten osallistumisen tukeminen vaatii monipuolisia keinoja ja uusia lähestymistapoja. (Kaarakainen & Kaarakainen 2018.)

Kyselyn tuloksissa esitetyt kehitystoiveet, kuten lisääntyneet osallistumismahdollisuudet ja avoimemmat keskustelukanavat, vastaavat teoriassa käsitellyä digitaalisen nuorisotyön jatkuvaa kehittymistä. Tarve laajemmalle toiminnalle osoittaa, että digitaalinen nuorisotyö ei ole staattinen ilmiö, vaan vaatii aktiivista kehittämistä nuorten tarpeiden mukaisesti. (Virolainen 2020.) Kehitystoiveissa ilmaistiin myös tarvetta toiminnan lisäämiselle, yllä mainittujen osallistumismahdollisuuksien ja avoimien keskustelukanavien lisäksi. Nämä kaikki viittaa siihen, että nuoret kaipaavat enemmän mahdollisuuksia osallistua ja vaikuttaa yhteisön toimintaan. (Allianssi 2023.)

Tämä opinnäytetyö on työelämälähtöinen, ja toiveena on, että siitä olisi hyötyä myöhemmin. Tarkoituksena on auttaa ymmärtämään nuorten tarpeita ja kokemuksia, huomioiden alueelliset erityispiirteet. Riippumatta vähäisestä vastausmäärästä, nämä tutkittavat asiat tulevat tuloksia tarkastellessa esille ja selkeät suunnat, miten toimintaa voidaan kehittää saadun palautteen pohjalta. Opinnäytetyö tarjoaa yhteistyötahoille arvokasta tietoa digitaalisten työkalujen hyödyistä ja niiden vaikutuksista nuorten osallisuuteen, ja se voi toimia mallina muille syrjäisille alueille.

## 7.2 Tulosten hyödynnettävyys

Tutkimuksen tuloksia voidaan hyödyntää suoraan digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä. Hyödynnettävyyden kannalta nostaisin esille alla olevia asioita ja kysymyksiä.

- **Yhteisöllisyyden vahvistaminen.** Lisäämällä ohjattuja aktiviteetteja, kuten pelihetkiä ja vierailuja, voidaan tukea nuorten osallisuutta ja yhteisöön kiinnittymistä.
- **Moderoinnin kehittäminen.** Kiusaamisen ja trollaamisen ehkäisemiseksi voidaan asettaa selkeämmät säännöt ja lisätä moderointia.
- **Nuorten osallisuuden lisääminen.** Nuorten toiveita voidaan kuunnella säännöllisillä palautekyselyillä ja heidän ideoitaan voidaan hyödyntää toiminnan tai tapahtumien suunnittelussa.
- **Digitaalisten palveluiden saavutettavuus.** Kuinka Discordin käyttöä voidaan laajentaa ja tavoittaa vielä suurempi joukko nuoria, erityisesti niissä ryhmissä, jotka eivät koe alustaa houkuttelevaksi?
- **Pitkän aikavälin vaikutukset.** Kuinka digitaalinen nuorisotyö vaikuttaa nuorten hyvinvointiin ja osallisuuden kokemuksiin pidemmällä aikavälillä?

Mielestäni olisi hyödyllistä tutkia digitaalisten nuorisotyömallien sovellettavuutta erilaisissa yhteyksissä ja alustoilla. Vaikka tämän tutkimuksen fokus oli Discordissa, sen löydökset voivat tarjota arvokkaita oivalluksia myös muiden alustojen, kuten WhatsAppin, TikTokin tai pelialustojen, hyödyntämiseen nuorisotyössä.

Tämä työ myös vahvistaa ajatusta siitä, että vaikka kaikki eivät välttämättä osallistu aktiivisesti kyselyihin tai keskusteluihin, on tärkeää tarjota jatkuvasti erilaisia kanavia osallisuuden toteuttamiseksi. Nuorten mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa heille tärkeisiin asioihin tukee heidän hyvinvointiaan ja sitoutumistaan yhteisöön. Tämä korostaa sitä, että myös pienemmät määrät nuorten näkemyksiä voivat toimia arvokkaana perustana kehitystyölle.

Discordilla ja muilla vastaavanlaisilla digitaalisilla alustoilla on selkeästi potentiaalia kasvattaa nuorten osallisuutta ja hyvinvointia. Kun toimintaa kehitetään käyttäjakeskeisesti ja nuorten antaman palautteen pohjalta, on mahdollista rakentaa ympäristöjä, jotka paitsi tukevat nuoria yksilöinä myös vahvistavat heidän kuulumistaan yhteisöön. Tulevaisuudessa olisi hyödyllistä tutkia myös muiden digitaalisten alustojen potentiaalia, sillä erilaiset alustat voivat houkuttaa eri nuorisoryhmiä ja täyttää erilaisia tarpeita.

Näin ollen tutkimuksen pienestä vastaajamäärästä huolimatta se täytti tarkoituksensa: nuoret saivat äänensä kuuluviin ja toivat esiin tärkeitä kehitystarpeita digitaalisen nuorisotyön parantamiseksi paikallisella tasolla Kainuussa. Ja mielestäni näin on hyvä, sillä hyödynnettävyydessä olikin tarkoitus saada paikallista tietoa, jota voidaan hyödyntää paikallisten nuorisopalveluiden kehittämisen tukena.

Haastattelujen ja kyselyn päätteeksi voin todeta, että tässä olisi mahdollisuus jatkotutkimukselle.

Esimerkiksi seuraavat toistuvat teemat antoivat selkeitä lähtökohtia jatkotutkimukselle:

Millä tavoin nuorten kokemus yhteisöllisyydestä kehittyy digitaalisten alustojen kautta? Millaiset toimenpiteet voivat aktivoida passiivisia osallistujia? Miten moderointi voi vaikuttaa digitaalisen yhteisön turvallisuuteen ja osallistumiseen?

### 7.3 Johtopäätökset

Vaikka vastausten määrä jäi suppeaksi (10 vastaajaa) sekä 5 haastattelua (yhteensä 15 vastaajaa), niin vastaajien kesken Discord diginuokkarin toiminta nähtiin enimmäkseen positiivisena asiana, jonka olemassaoloa kannustettiin jatkamaan. Nuoret kaipaavat enemmän aktiivista toimintaa ja avoimempia keskustelukanavia, jotka tukisivat heidän osallisuuttaan yhteisössä.

Kaennuun Discordia pidetään toimivana ja tärkeänä alustana digitaaliselle nuorisotyölle. Suurin osa vastaajista raportoi positiivisia kokemuksia, ja palvelun nähdään tavoittavan nuoria, jotka eivät muuten osallistu perinteiseen nuorisotyöhön. Kehityskohteina esiin nousivat yhteisen toiminnan lisääminen, kiusaamisen ehkäisy sekä nuorten toiveiden parempi huomioiminen.

Discordin merkitys digitaalisena nuorisotyön välineenä korostuu erityisesti matalan kynnyksen osallistumismahdollisuutena ja henkilökohtaisen tuen tarjoajana. Nuoret pystyivät lähestymään ohjaajia yksityisviestillä semmoisissa asioissa, joita ei voinut tuoda esille usean keskustelijan kanssa läsnä ollessa samanaikaisesti. Digitaalinen nuorisotila toimii sellaisille nuorille, joita perinteinen nuorisotyö ei tavoita. Näitä vahvuuksia hyödyntämällä ja kehittämällä alustan käyttöä voidaan entisestään parantaa.

Kyselyn tulokset korostavat Discordin merkitystä digitaalisen nuorisotyön alustana ja tarjoavat konkreettisia kehitysehdotuksia. Vaikka aineiston pieni koko rajoittaa yleistettävyyttä, sen laadullinen syvyys mahdollistaa merkityksellisten johtopäätösten tekemisen. Nousseet teemat osoittavat selkeitä suuntia, joiden avulla Kainuun digitaalista nuorisotyötä voidaan edelleen parantaa.

Tulevaisuudessa Discordia ja muita vastaavia alustoja hyödyntävässä nuorisotyössä on tärkeää ottaa huomioon sekä tekniset ratkaisut, joilla työtä toteutetaan, sekä erityisesti se että nuorten näkemykset otetaan myös huomioon. Kehittämällä toimintaa nuorten tarpeiden ja toiveiden pohjalta voidaan luoda ympäristö, joka tukee heidän hyvinvointiaan ja osallisuuden kokemustaan entistä paremmin. Ohjaajaresurssien lisätarve on ilmeinen kyselyiden sekä haastatteluiden perusteella.

E erityisen merkityksellistä on se, että kysely tarjosi nuorille mahdollisuuden saada äänensä kuuluviin. Osallisuuden tukeminen ja sen mahdollistaminen on keskeinen tavoite sekä tässä tutkimuksessa että digitaalisen nuorisotyön käytännöissä yleisesti. Nuorten ääni on tärkeää, jotta voimme luoda heitä aidosti palvelevia toimintatapoja ja ympäristöjä.

## LÄHTEET

Työssä on käytetty tekoälyä seuraavasti: ChatGPT 2025. OpenAI. GPT-3.5. Käytetty kielentarkistukseen, keväällä 2025. <https://chat.openai.com>.

Alijoki Ville & Allaste Airi-Alina & Artemjeff Panu & Beilmann Mai & Dufva Mikko & Kalmus Veronika & Kikkas Kaido & Kitsing Meelis & Kivimäe Anne & Laakasuo Michael & Lauha Heikki & Lorenz Birgy & Länsipuro Yrjö & Nummi Pilvi & Nôlvak Kati & Paasonen Tuomas & Packalén Markus & Pajustik Merlis & Pyykkönen Jussi & Saari Kari & Schlümmer Edgar & Toiminen Marjaana & Viisimaa Heikki 2019. Verke & ENTK. Verkkojulkaisu. <https://www.verke.org/julkaisut/digitalisaatio-ja-nuorisotyö/>. Viitattu 18.01.2025.

Allianssi 2023. Nuorisotyö Suomessa. Suomen nuorisoalan kattojärjestö Allianssi ry. Verkkojulkaisu. <https://nuorisoala.fi/vaikuttaminen/nuorisotyö-ja-nuorten-hyvinvointi/>. Viitattu 08.11.2023.

Anita Saaranen-Kauppinen & Anna Puusniekka. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Verkkojulkaisu. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/>. Viitattu 18.01.2025

Hoikkala Tommi & Kuivakangas Johanna 2017. Kenen nuorisotyö? Yhteisöpedagogiikan kentät ja mahdollisuudet. Nuorisotutkimusseura ry. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Verkkojulkaisu. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2017/12/hoikkala-kuivakangas-kenen-nuorisotyö.pdf>. Viitattu 18.01.2025.

Hänninen Riitta 2020. Participant-induced elicitation in digital environments. Teoksessa T. Lähdesmäki, E. Koskinen-Koivisto, V. Čeginskas & A-K. Koistinen (toim.) Challenges and Solutions in Ethnographic Research: Ethnography with a Twist, 55–67. Abingdon: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429355608-4>

Hänninen Riitta & Karhinen Joonas & Korpela Viivi & Pajula Laura & Pihlajamaa Olli & Merisalo Maria & Kuusisto Olli & Taipale Sakari & Kääriäinen Jukka & Wilska Terhi-Anna 2021. Digiosallisuuden käsite ja keskeiset osa-alueet: Digiosallisuus Suomessa -hankkeen väliraportti. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-287-9>. 15.05.2024.

Jurvanen Susanna & Vihreäsalo Keiju & Laine Sofia & Ahlstedt Eliisa 2019. Nuorten huolta aiheuttava päihteiden käyttö korona-aikana. Teoksessa Sofia Laine, Eila Kauppinen, Karla Malm & Tommi Hoikkala (toim.) Nuoruus korona-ajan kaupungissa. Tutkimus nuorten vapaa-ajasta, jalkautuvasta nuorisotyöstä ja huolikasauamista. Verkkojulkaisu. [https://www.hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/Nuoruus\\_korona\\_ajan\\_kaupungissa.pdf](https://www.hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/Nuoruus_korona_ajan_kaupungissa.pdf). Viitattu 30.03.2024.

Kaarakainen Suvi-Sadetta & Kaarakainen Meri-Tuulia 2018. Tulevaisuuden toivot – Digitaalisten medioiden käyttö nuorten osallisuuden ja osaamisen lähteenä. *Media & viestintä*, 41(4). <https://doi.org/10.23983/mv.77458>.

- Kainuu.fi 2023. Nuorten Kainuu. Verkkojulkaisu. <https://www.kainuu.fi/asuminen-ja-palvelut/nuorten-kainuu/>. Viitattu 22.11.2023.
- Kallinen Timo & Kinnunen Taina 2021. *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>. Viitattu 15.05.2024
- Kallio Teemu 2020. Minun pelitarinani - Kerronnallinen tutkimus digitaalisten pelien ja pelaamisen merkityksistä lapsuudessa ja nuoruudessa. Tampereen ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus AMK, Sosionomi YAMK. Opinnäytetyö. Verkkojulkaisu. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/339961/Kallio\\_Teemu.pdf;jsessionid=579FBF54CF2EEF8738056C3434FAA1C3?sequence=6](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/339961/Kallio_Teemu.pdf;jsessionid=579FBF54CF2EEF8738056C3434FAA1C3?sequence=6). Viitattu 26.01.2025.
- Kauppinen Eila & Laine Sofia 2022. Nuorten harrastusten ja vapaa-ajan merkityksiä kestävästä hyvinvoinnista näkökulmasta korona-aikana. Teoksessa Marjatta Kekkonen & Mika Gissler & Päivi Känkänen & Anna-Maria Isola (toim.) Poikkeuksellinen nuoruus korona-aikaan : Nuorten elinolot -vuosikirja 2022. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura & THL & Valtion nuorisoneuvosto. Verkkojulkaisu. [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/145465/URN\\_ISBN\\_978-952-343-937-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/145465/URN_ISBN_978-952-343-937-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Viitattu 22.11.2023.
- Kekkonen Marjatta & Gissler Mika & Känkänen Päivi & Isola Anna-Maria & Armila Päivi 2022. Poikkeuksellinen nuoruus korona-aikaan: Nuorten elinolot – vuosikirja 2022. Verkkojulkaisu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-937-5>. Viitattu 05.08.2024.
- Kerry Dobransky & Eszter Hargittai 2016. Unrealized potential: Exploring the digital disability divide. *Poetics*, 58, 18–28. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2016.08.003>
- Kivijärvi Antti & Korkiamäki Riikka 2023. Nuorisobarometri 2022. "Kaverit auttaa aina" - Ikätoverisuhteet ja resilienssi. Teoksessa Antti Kivijärvi (toim.) Läpi kriisien. Helsinki: Valtion nuorisoneuvosto & Nuorisotutkimusseura & opetus- ja kulttuuriministeriö. Verkkojulkaisu. <https://tietoaunio.fi/wp-content/uploads/2023/03/nuorisobarometri-2022-web.pdf>. Viitattu 30.03.2024.
- Kivijärvi, Antti & Kauppinen, Eila & Kiilakoski, Tomi 2023. Poikkeusoloista uuden kynnykselle: Kunnallinen nuorisotyö Suomessa. Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisu. <https://doi.org/10.57049/nts.967>. Viitattu 05.08.2024.
- Jyväskylän yliopisto 2015. Määrällinen tutkimus. Koppa.jyu.fi. Verkkojulkaisu. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/maarallinen-tutkimus>. Viitattu 22.04.2023.
- Kukkonen Minna 2023. Digiosallisuuden edistäminen. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Thl.fi. Verkkojulkaisu. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/digiosallisuuden-edistaminen> Päivitetty 22.12.2023. Viitattu 05.05.2025.

- Kuntaliitto 2021. Digiä kuntatyössä - Nuorisotyössä kohdataan nyt digisti. Verkkojulkaisu. <https://www.kuntaliitto.fi/kehittaminen-ja-digitalisaatio/digitalisaation-johtaminen/digia-kuntatyossa/nuorisotyossa-kohdataan-nyt-digisti>. Viitattu 15.08.2023.
- Lehtonen Noora & Jäntti-Tuominen Nelli 2022. Digitaalinen nuorisotyö seurakunnissa. Lasten ja nuorten keskus ry. Kirkkohallitus. Verkkojulkaisu. [https://www.lastenjanuortenkeskus.fi/wp-content/uploads/2022/11/Digitaalinen\\_nuorisotyö\\_seurakunnissa\\_2022-1.pdf](https://www.lastenjanuortenkeskus.fi/wp-content/uploads/2022/11/Digitaalinen_nuorisotyö_seurakunnissa_2022-1.pdf). Viitattu 30.03.2024.
- Moxton Dan 2022. Youth participation in youth information services. People Dialogue and Change. European Youth Information and Counselling Agency (Eryica). Verkkojulkaisu. <https://www.eryica.org/publications/youth-participation-guide>. Viitattu 24.05.2023.
- Kehittämiskeskus Opinkirjo 2023. Nuoret ja osallisuus.fi. Kehittämiskeskus Opinkirjo. Digitaalinen osallisuus ja vaikuttaminen. Verkkojulkaisu. <https://nuoretjaosallisuus.fi/digitaalinen-osallisuus-ja-vaikuttaminen/> Viitattu 01.05.2025.
- Pawluczuk, Alicja & Hall, Hazel & Webster, Gemma & Smith, Colin 2019. Digital youth work: youth workers' balancing act between digital innovation and digital literacy insecurity In Proceedings of ISIC, The Information Behaviour Conference, Krakow, Poland, 9–11 October: Part 2. Information Research, 24(1), paper isic1829. Researchrepository.napier.ac.uk, Verkkojulkaisu. <https://informationr.net/ir/24-1/isic2018/isic1829.html>. Viitattu 18.01.2025
- Pelastakaa lapset 2025. Digitaalisen hyvinvoinnin kulmakivet. Pelastakaa lapset.fi. Verkkojulkaisu. <https://www.pelastakaalapset.fi/tyomme/mita-teemme/digitaalinen-lapsuus/digitaalinen-hyvinvointi-ja-turvallisuus/tietoa-digitaalisesta-hyvinvoinnista-ja-turvallisuudesta/>. Viitattu 01.05.2025.
- Porraslampi Jussi-Pekka Paija ja Elina 2023. Digitaalisen palvelun kielivalikoiman kehitys nettinuorisotalo Netarille. Theseus.fi. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2023051510724>.
- Puusa, Anu & Juuti, Pauli & Aaltio, Iris 2020. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Gaudeamus. Verkkojulkaisu. <https://www.elliblibrary.com/book/9789523456167>. Viitattu 05.08.2024.
- Savolainen Eevi 2024. Mediasisältöjen avulla tuetaan nuorten itseilmaisua ja osallisuutta. Mediakasvatusseura ry. Verkkojulkaisu. <https://mediakasvatus.fi/puheenvuoro/2024/10/mediasisaltojen-avulla-tuetaan-nuorten-itseilmaisua-ja-osallisuutta/>. Viitattu 26.01.2025.
- Soanjärvi Katariina 2011. Mitä on ammatillinen nuorisotyö? Nuorisotyön villiä kenttää kesyttämässä. Jyväskylän yliopisto. Väitöskirja. Verkkojulkaisu. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/27118/9789513943370.pdf?sequence=1>. Viitattu 18.01.2025.
- Sutton Jeremy 2020. Erik Erikson's Stages of Psychosocial Development Explained. Verkkojulkaisu. <https://positivepsychology.com/erikson-stages/>. Viitattu 28.05.2024

THL 2024. Osallisuuden osa-alueet ja osallisuuden edistämisen periaatteet. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Verkkojulkaisu. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet>. Päivitetty 27.11.2024. Viitattu 01.05.2025.

Tutkimuseettinen neuvottelukunnanohje 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. [https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarvioinnin\\_ohje\\_2020.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf). Viitattu 08.11.2023.

Verke 2009. Digitalisation and youth work. Verkkojulkaisu. <https://www.yacwa.org.au/wp-content/uploads/Digitalisation-and-youth-work.pdf#page=15>. Viitattu 24.05.2023.

Villikka Heidi 2013. Digitaalisia oppimisympäristöjä kehittämässä. Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisu. [http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/myotatuudessa\\_2uusi.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/myotatuudessa_2uusi.pdf). Viitattu 24.05.2023.

Virolainen Taru 2020. Opinnäytetyö: Digitaalisen nuorisotyön osallistava kehittäminen. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Theseus.fi. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/334320/virolainen\\_taru.pdf?sequence=2](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/334320/virolainen_taru.pdf?sequence=2).

## LIITE 1: WEBROPOL KYSELY JA HAASTATTELURUNKO

**Kaennuun Discord - kysely**

| Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (\*)

**Saateteksti:**

**Tervetuloa vastaamaan kyselyyn, jonka tavoitteena on digitaalisen nuorisotyön kehittäminen Kainuussa nuorilta kerätyn tiedon perusteella. Kehittämistyöhön halutaan myös saada nuorten ääntä. Tämä kyselylomake on osana Jami Kähkösen Savonia-ammattikorkeakouluun tehtävää YAMK-opinnäytetyötä.**

**Kysely sisältää 7 kysymystä, joihin vastaaminen kestää arviolta 15-30 minuuttia.**

**Kyselyyn vastataan anonyymisti ja se on suunnattu yli 18-vuotiaille.**

**Tietosuojaseloste on nähtävillä seuraavan linkin takaa:**

**<https://amksavonia->**

**[my.sharepoint.com/:w:/g/personal/jami\\_kahkonen\\_edu\\_savonia\\_fi/EdNGAobgigd](https://my.sharepoint.com/:w:/g/personal/jami_kahkonen_edu_savonia_fi/EdNGAobgigdMuWC8emtr1L0BM5d61WCvfyvBKwwqFwSWYQ?e=hwcigy)**

**[MuWC8emtr1L0BM5d61WCvfyvBKwwqFwSWYQ?e=hwcigy](https://my.sharepoint.com/:w:/g/personal/jami_kahkonen_edu_savonia_fi/EdNGAobgigdMuWC8emtr1L0BM5d61WCvfyvBKwwqFwSWYQ?e=hwcigy)**

**Iso kiitos kaikille kyselyyn vastaajille.**

**Lisätietoja: [jami.kahkonen@edu.savonia.fi](mailto:jami.kahkonen@edu.savonia.fi). \***

Olen täyttänyt 18 vuotta.

**Suostumus \***

Annan suostumukseni sille, että kyselyn vastauksia voidaan käyttää Jami Kähkösen opinnäytetyössä.

**Minkälainen on asuinympäristösi?**

- Kaupunki
- Kirkonkylä
- Maaseutu
- Muu

**Minkälaisia kokemuksia sinulla on digitaalisesta nuorisotyöstä mitä nuorisotyöntekijät tekevät Kaennuun Discordissa?**

---

---

**Miten olet kokenut nuorten yhteisen tekemisen Discordin kautta?**

---

---

**Millaisena olet kokenut Discord ympäristön?**

---

---

**Miten Discord on toiminut mielestäsi nuorisotyön alustana?**

---

---

**Minkälaisia toiveita olisi Discordin kautta tehtävästä digitaalisesta nuorisotyöstä?**

---

---

**Mitä muuta haluaisit kertoa? Sana on vapaa.**

---

---

---

---

**SAVONIA**

**OPINNÄYTETYÖHÖN LIITETTÄVÄ  
TIETOSUOJASELOSTE/-ILMOITUS  
EU:N YLEINEN TIETOSUOJA-ASETUS  
13 JA 14 ARTIKLAT  
LAATIMISPÄIVÄ: [29.10.2024]**

## **Tietoa tutkimukseen osallistuvalla**

Olet osallistumassa Savonia-ammattikorkeakoulussa tehtävään opinnäytetyöhön liittyvään tutkimukseen. Tässä selosteessa kuvataan, miten henkilötietojasi käsitellään tutkimuksessa.

Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista. Sinuun ei kohdistu mitään negatiivista seuraamusta, jos et osallistu tutkimukseen tai jos keskeytät osallistumisesi tutkimukseen. Jos keskeytät osallistumisesi tutkimukseen, ennen keskeytystä kerättyä aineistoa voidaan kuitenkin käyttää tutkimuksessa. Tämän selosteen kohdassa 14 kerrotaan tarkemmin, mitä oikeuksia sinulla on ja miten voit vaikuttaa tietojesi käsittelyyn.

### **1. TUTKIMUKSEN REKISTERINPITÄJÄ**

Nimi: *Jami Kähkönen*

## **2. KUVAUS TUTKIMUSHANKKEESTA JA HENKILÖTIETOJEN KÄSITTELYN TARKOITUS**

*Tutkimushankkeessa tarkastellaan digitaalista nuorisotyötä Kainuun alueella ja Discord-sovelluksen roolia siinä. Tavoitteena on kerätä tietoa nuorten kokemuksista ja parannusehdotuksista sekä edistää nuorten osallisuutta. Henkilötietoja ei kerätä ja kyselyyn pystyy vastaamaan anonymisti. Tietoa kerätään kahdella tavalla a) anonymiminä sähköisenä kyselynä ja b) haastatteluilla. Tietoja käsitellään luottamuksellisesti tutkimuksen analysoinnissa ja raportoinnissa. Henkilötietojen käsittelyssä noudatetaan tietosuojalainsäädäntöä. Tutkimukseen osallistuminen perustuu suostumukseen. Rekisterinpitäjä säilyttää suostumuslomakkeet tutkimuksen valmistumiseen saakka, jonka jälkeen lomakkeet hävitetään. Suostumuslomake ei tule julkisesti näkyville ja vastaajat pysyvät anonymiminä.*

### 3. TUTKIMUKSEN SUORITTAJAT

*Pää- tai vastuututkija: Jami Kähkönen, joka vastaa tutkimuksen suunnittelusta, toteutuksesta ja tiedonkeruusta. Hänellä on pääsy tutkimusrekisterin tietoihin ja hän vastaa niiden asianmukaisesta käsittelystä.*

### 4. TUTKIMUKSEN NIMI JA TUTKIMUKSEN KESTOAIKA

Tutkimuksen nimi: *Digitaalinen nuorisotyö – Kainuun alueella*

Henkilötietojen käsittelyn kesto:

*6 kuukautta, vuoden 2025 puoliväliin asti tai kunnes opinnäytetyö on valmis.*

### 5. HENKILÖTIETOJEN KÄSITTELYN OIKEUSPERUSTE

Henkilötietoja käsitellään yleisen tietosuoja-asetuksen 6 artiklan 1 kohdan mukaisella perusteella.

Henkilötietojen käsittelyperusta tässä tutkimuksessa on

tutkittavan suostumus

tieteellinen tai historiallinen tutkimus tai tilastointi

### 6. MITÄ HENKILÖTIETOJA TUTKIMUSAINEISTO SISÄLTÄÄ

*Tutkimuksessa ei erikseen kerätä henkilötietoja. Sähköiseen kyselyyn pystyy vastaamaan anonymisti. Haastatteluun osallistujien henkilöllisyys on vain tutkijan tiedossa. Tutkimustiedot tarkistetaan vielä erikseen, ettei vahingossa ole jäänyt yhteenkään vastaukseen kenenkään henkilötietoja ja päävastuullinen (Jami Kähkönen) pitää huolen siitä, että henkilötiedot eivät tule lopulliseen tuotokseen.*

## 7. ERITYISET HENKILÖTIETORYHMÄT (ARKALUONTEISET HENKILÖTIEDOT)

Tutkimuksessa ei käsitellä erityisiin henkilötietoryhmiin kuuluvia (arkaluonteisia) henkilötietoja.

TAI

Tutkimuksessa käsitellään seuraavia erityisiin henkilötietoryhmiin kuuluvia (arkaluonteisia) henkilötietoja:

Rotu tai etninen alkuperä

Poliittiset mielipiteet

Uskonnollinen tai filosofinen vakaumus

Ammattiliiton jäsenyys

Geneettiset tiedot

Biometristen tietojen käsittely henkilön yksiselitteistä tunnistamista varten

Terveys

Luonnollisen henkilön seksuaalinen käyttäytyminen tai suuntautuminen

Erityisiin henkilötietoryhmiin kuuluvien (arkaluonteisten) henkilötietojen käsittely perustuu seuraavaan tietosuojasäätöasetuksen 9 artiklan 2 kohdan mukaiseen oikeusperusteeseen:

Tutkittavan suostumus

Tieteellinen tai historiallinen tutkimustarkoitus tai tilastollinen tarkoitus

*Erityisiin henkilötietoryhmiin kuuluvien (arkaluonteisten) henkilötietojen käsittely edellyttää riskiarvioinnin tekemistä. Katso tarkemmin esim. <https://tietosuoja.fi/arvioi-riskit>.*

## 8. MISTÄ LÄHTEISTÄ HENKILÖTIETOJA KERÄTÄÄN

*Tietoja kerätään suoraan osallistujilta kyselytutkimuksen ja haastattelun kautta. Kyselyyn osallistujat täyttävät itse kyselylomakkeen, johon he antavat tarvittavat tiedot.*

## 9. TIETOJEN SIIRTO TAI LUOVUTTAMINEN EDELLEEN

*Tutkimuksen henkilötietoja ei siirretä tai luovuteta edelleen kolmansille osapuolille. Kaikki kerätyt tiedot käsitellään luottamuksellisesti ja niitä käytetään ainoastaan tutkimuksen tarkoituksiin.*

*Tutkimuksen suorittaja on vastuussa tietojen turvallisesta säilyttämisestä ja käsittelystä. Tietoja ei luovuteta tai siirretä muutoin kuin tutkimuksen toteuttamiseen tarvittavassa laajuudessa ja lainmukaisesti.*

## 10. TIETOJEN SIIRTO TAI LUOVUTTAMINEN EU:N TAI EUROOPAN TALOUSALUEEN ULKO-PUOLELLE

Tutkimuksen yhteydessä kerättäviä tietoja ei siirretä EU:n tai Euroopan talousalueen ulkopuolelle.

## 11. HENKILÖTIETOJEN SUOJAUKSEN PERIAATTEET

Tiedot ovat salassa pidettäviä.

Manuaalisen paperiaineiston suojaaminen:

Tietojärjestelmissä käsiteltävät tiedot:

käyttäjätunnus    salasana    käytön rekisteröinti    kulunvalvonta

muu, mikä:

Suorien tunnistetietojen käsittely:

Suorat tunnistetiedot poistetaan analysointivaiheessa

Aineisto analysoidaan suorien tunnistetiedoin, koska (peruste suorien tunnistetietojen säilyttämiselle):

## 12. HENKILÖTIETOJEN KÄSITTELY TUTKIMUKSEN PÄÄTTYMISEN JÄLKEEN

Tutkimusrekisteri hävitetään

Tutkimusrekisteri arkistoidaan:

ilman tunnistetietoja    tunnistetiedoin

Mihin aineisto arkistoidaan ja miten pitkäksi aikaa:

### 13. SAVONIA-AMMATTIKORKEAKOULUN TIETOSUOJAVASTAAVAN YHTEYSTIEDOT

Savonia-ammattikorkeakoulun tietosuojavastaava on hallinnon suunnittelija Mervi Hätinen. Häneen saa yhteyden sähköpostiosoitteesta tietosuojavastaava@savonia.fi

*Savonian tietosuojavastaavalta saat tietoa mm. tietojärjestelmien suojauksista, tietojärjestelmä- ja rekisteriselosteista ja muista tietosuojaan ja tietoturvaan liittyvistä menettelyistä.*

### 14. MITÄ OIKEUKSIA SINULLA ON JA OIKEUKSISTA POIKKEAMINEN

Yhteyshenkilö tutkittavan oikeuksiin liittyvissä asioissa on tämän ilmoituksen kohdassa 1 mainittu henkilö.

#### Suostumuksen peruuttaminen (tietosuoja-asetuksen 7 artikla)

Sinulla on oikeus peruuttaa antamasi suostumus, mikäli henkilötietojen käsittely perustuu suostumukseen. Suostumuksen peruuttaminen ei vaikuta suostumuksen perusteella ennen sen peruuttamista suoritettujen käsittelyjen lainmukaisuuteen.

#### Oikeus saada pääsy tietoihin (tietosuoja-asetuksen 15 artikla)

Sinulla on oikeus saada tieto siitä, käsitelläänkö henkilötietojasi tutkimuksessa ja mitä henkilötietojasi tutkimuksessa käsitellään. Voit myös halutessasi pyytää jäljennöksen käsiteltävistä henkilötiedoista.

#### Oikeus tietojen oikaisemiseen (tietosuoja-asetuksen 16 artikla)

Jos käsiteltävissä henkilötiedoissasi on epätarkkuuksia tai virheitä, sinulla on oikeus pyytää niiden oikaisua tai täydennystä.

#### Oikeus tietojen poistamiseen (tietosuoja-asetuksen 17 artikla)

Sinulla on oikeus vaatia henkilötietojesi poistamista seuraavissa tapauksissa:

- a) henkilötietoja ei enää tarvita niihin tarkoituksiin, joita varten ne kerättiin tai joita varten niitä muutoin käsiteltiin
- b) peruutat suostumuksen, johon käsittely on perustunut, eikä käsittelyyn ole muuta laillista perustetta
- c) vastustat käsittelyä (kuvaus vastustamisoikeudesta on alempana) eikä käsittelyyn ole olemassa perusteltua syytä
- d) henkilötietoja on käsitelty lainvastaisesti; tai
- e) henkilötiedot on poistettava unionin oikeuteen tai jäsenvaltion lainsäädäntöön perustuvan rekisterinpitäjään sovellettavan lakisääteisen velvoitteen noudattamiseksi.

Oikeutta tietojen poistamiseen ei kuitenkaan ole, jos tietojen poistaminen estää tai vaikeuttaa suuresti käsittelyn tarkoituksen toteutumista tieteellisessä tutkimuksessa.

Oikeus käsittelyn rajoittamiseen (tietosuoja-asetuksen 18 artikla)

Sinulla on oikeus henkilötietojesi käsittelyn rajoittamiseen, jos kyseessä on jokin seuraavista olosuhteista:

- a) kiistät henkilötietojen paikkansapitävyyden, jolloin käsittelyä rajoitetaan ajaksi, jonka kuluessa tutkija voi varmistaa niiden paikkansapitävyyden
- b) käsittely on lainvastaista ja vastustat henkilötietojen poistamista ja vaadit sen sijaan niiden käytön rajoittamista
- c) tutkija ei enää tarvitse kyseisiä henkilötietoja käsittelyn tarkoituksiin, mutta sinä tarvitset niitä oikeudellisen vaateen laatimiseksi, esittämiseksi tai puolustamiseksi
- d) olet vastustanut henkilötietojen käsittelyä (ks. tarkemmin alla) odotettaessa sen todentamista, syrjäyttävätkö rekisterinpitäjän oikeutetut perusteet rekisteröidyn perusteet.

Oikeus siirtää tiedot järjestelmästä toiseen (tietosuoja-asetuksen 20 artikla)

Sinulla on oikeus saada tutkijalle toimittamasi henkilötiedot jäsennellyssä, yleisesti käytetyssä ja koneellisesti luettavassa muodossa, ja oikeus siirtää kyseiset tiedot toiselle rekisterinpitäjälle, jos käsittelyn oikeusperuste on suostumus tai sopimus, ja käsittely suoritetaan automaattisesti.

Kun käytät oikeuttasi siirtää tiedot järjestelmästä toiseen, sinulla on oikeus saada henkilötiedot siirrettyä suoraan rekisterinpitäjältä toiselle, jos se on teknisesti mahdollista.

Vastustamisoikeus (tietosuoja-asetuksen 21 artikla)

Sinulla on oikeus vastustaa henkilötietojesi käsittelyä, jos käsittely perustuu yleiseen etuun tai oikeutettuun etuun. Tällöin tutkija ei voi käsitellä henkilötietojasi, paitsi jos se voi osoittaa, että käsittelyyn on olemassa huomattavan tärkeä ja perusteltu syy, joka syrjäyttää rekisteröidyn edut, oikeudet ja vapaudet tai jos se on tarpeen oikeusvaateen laatimiseksi, esittämiseksi tai puolustamiseksi. Tutkija voi jatkaa henkilötietojesi käsittelyä myös silloin, kun sen on tarpeellista yleistä etua koskevan tehtävän suorittamiseksi.

Oikeuksista poikkeaminen

Tässä kohdassa kuvatuista oikeuksista saatetaan tietyissä yksittäistapauksissa poiketa tietosuoja-asetuksessa ja Suomen tietosuojalainsäädätyillä perusteilla siltä osin, kuin oikeudet estävät tieteellisen tai historiallisen tutkimustarkoituksen tai tilastollisen tarkoituksen saavuttamisen tai vaikeuttavat sitä suuresti. Tarvetta poiketa oikeuksista arvioidaan aina tapauskohtaisesti.

Valitusoikeus

Sinulla on oikeus tehdä valitus tietosuojavaltuutetun toimistoon, mikäli katsot, että henkilötietojesi käsittelyssä on rikottu voimassa olevaa tietosuojalainsäädäntöä.

Yhteystiedot:

Tietosuojavaltuutetun toimisto

Käyntiosoite: Lintulahdenkuja 4, 00530 Helsinki

Postiosoite: PL 800, 00531 Helsinki

Puhelinvaihe: 029 566 6700

Kirjaamo: 029 566 6768

Sähköposti: tietosuoja(at)om.fi