



MITÄ NUORISOTYÖN TULISI TIETÄÄ?

Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta

MITÄ NUORISOTYÖN TULISI TIETÄÄ?

Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta

VERKE

ISBN 978-951-9245-61-4

ISBN 978-951-9245-62-1 (pdf)

Verke

www.verke.org

info@verke.org

Graafinen suunnittelu: Sofia Wilkman

Paino: Grano, Helsinki 2019

 Opetus- ja
kulttuuriministeriö

MITÄ NUORISOTYÖN TULISI TIETÄÄ?

Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta

SISÄLLYS

Johdanto: Nuorisotyössä tarvitaan tulevaisuuden ennakkointia..... **9**

Mitä nuorisotyöntekijän tulisi tietää tulevaisuudesta?..... **13**

DIGITAALISUUS NUORISOTYÖSSÄ

Miltä digitaalinen nuorisotyö näyttää tänään?..... **22**

OSAAMINEN

Miten nuorisotyö voi tukea monipuolisten digitaitojen kehittymistä?..... **36**

SOSIAALINEN MEDIA

Mikä tekee sosiaalisesta mediasta nuorisotyötä?..... **50**

KULTTUURI

Miten nuorisotyö ja kulttuurit risteävät digitalisoituvassa maailmassa?..... **68**

TEKOÄLY

Korvaako tekoäly nuorisotyöntekijän?..... **80**

JOHTAMINEN

Miten nuorisotyön digitalisaatiota johdetaan?..... **94**

NUORISOTYÖN TULEVAISUUSKUVAT	112
MATERIAALIA KEHITTÄMISEN TUEKSI	122
Suosituksia digitaaliseen nuorisotyöhön	123
Digitaalisen osaamisen itsearviointi	127
Somesuunnitelma	133
Tulevaisuusväittämät	135
KÄSITTEET TUTUIKSI	140
LÄHTEET	145
KIRJOITTAJAT ELI VERKE	151

JOHDANTO: NUORISOTYÖSSÄ TARVITAAN TULEVAISUUDEN ENNAKOINTIA

Vuonna 2010 opetus- ja kulttuuriministeriö nimesi Verken – Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen yhdeksi nuorisoalan valtakunnalliseksi palvelu- ja kehittämiskeskukseksi. Uuvuttavan pitkän nimen takana oli yksinkertainen ajatus: nuorisotoimialalla tarvittiin verkko-nuorisotyötä valtakunnallisesti koordinoiva taho, joka kehittäisi ja edistäisi nuorisotyön ammattilaisten osaamista ja tiedonvaihtoa.

Verken alkutaivalta värittivät kasvukivut: Ketkä ovat Verken kohderyhmää? Mitkä ovat toimialan ensisijaiset kehittämistarpeet? Millaisen roolin Verke ottaa toimialalla? Haasteena oli paitsi täysin uuden toimijan esiinmarssi nuorisotoimialan kentälle, myös joidenkin alan toimijoiden pelko siitä, että olemassa olevia hyviä käytäntöjä ja toimintoja oltaisiin hautaamassa ja pyörää keksimässä uudelleen.

Yhteiskunta muuttuu ja nuorisotyö sen mukana

Jo Verken alkuvuosina oli kuitenkin havaittavissa suuria yhteiskunnallisia, nuorten elämään keskeisesti vaikuttavia ja teknologisen kehityksen aiheuttamia muutoksia: sosiaalisen median suosio oli räjähtänyt, mobiililaitteiden määrä oli selvässä kasvussa ja nuoret käyttivät palveluja enenevässä määrin digitaalisesti. Samaan aikaan valtaosa nuorten vapaa-ajan toiminnasta sekä nuorisokulttuurisista ilmiöistä alkoi linkittyä tavalla tai toisella digitaalisuuden ympärille. Toisaalta havaittavissa oli myös huolestuttavia ilmiöitä: nettikiusaamisesta, seksuaalisesta häirinnästä, yksityisyyden suojaamisesta ja muista nettiturvallisuuteen liittyvistä asioista käytiin entistä enemmän keskustelua niin nuorisotyössä kuin mediasakin. Samaan aikaan nuorten välinen digitaalinen kuilu alkoi syventyä, koska kaikilla ei ollut samoja mahdollisuuksia ja kyvykkyyksiä digitalisaation hyödyntämiseen.



Ihmisten jokapäiväinen elämä, sosiaaliset suhteet, työnteko ja kulttuurikokemukset tulevat mullistumaan teknologian kehityksen myötä.

Verken vajaan yhdeksän toimintavuoden aikana on ehtinyt tapahtua paljon niin nuorisotyön digitalisaatiossa kuin Verken toiminnassa. Kansainvälisessä vertailussa Suomea voidaan pitää monilla mittareilla nuorisotyön digitalisaation edelläkävijänä. Julkinen sektori on panostanut digitaaliseen infrastruktuuriin ja toimintaedellytysten luomiseen. Nuorisopoliittisissa linjauksissa digitalisaatio on nostettu vahvasti esiin keskeisenä yhteiskunnallisena muutosvoimana. Ja mikä tärkeintä, kyse ei ole ollut vain sanahelinästä, vaan valtionhallinto on investoinut merkittävästi nuorisotyöntekijöiden digitaalisen osaamisen vahvistamiseen, nuorille suunnattujen digipalveluiden kehittämiseen sekä uudensuuntaisiin nuorisotyöllisiin digikokeiluihin.

Tällä hetkellä elämme nuorisotyössä jälleen murrosvaihetta. Ei ainoastaan siksi, että olemme siirtymässä uudelle vuosikymmenelle. Ajankohta on tärkeä myös siksi, että juuri nyt luodaan uusia nuorisopoliittisia

linjauksia tulevaa vuosikymmentä varten. Samaan aikaan toimialalla on ollut jo pitkään käynnissä monia merkittäviä rakenteellisia kehityskulkuja. Nuorten määrä vähenee ja nuoret muuttavat kaupunkeihin opiskelun ja työn perässä. Kunta- ja maakuntarakenteissa tapahtuu hallinnollista heilahtelua ja nuorisotoimet sulautuvat vahvemmin osaksi sivistys- ja vapaa-aikatoimialoja. Myös nuorisotyön rahoitus pohjaan liittyy monia kysymysmerkkejä.

Samanaikaisesti teknologinen kehitys jatkaa eksponentiaalista kasvuaan ja esimerkiksi tekoälyä hyödynnetään jo laajalti yhteiskunnan eri tasoilla. Ihmisten jokapäiväinen elämä, sosiaaliset suhteet, työnteko ja kulttuurikokemukset tulevat mullistumaan teknologian kehityksen myötä. Miten nuorisotyö ottaa omakseen tekoälyn, virtuaalituodellisuuden ja muut uudet teknologiat?

Juuri näistä syistä nyt on hyvä hetki pyhähtyä pohtimaan nuorisotyön digitalisaation tilaa ja tulevaisuutta.

Kirja kokoaa yhteen tietoa, asiantuntemusta ja kokemuksia

Halusimme niputtaa yksiin kansiin Verken työntekijöiden näkemyksiä siitä, mihin suuntaan nuorisotyön digitalisaatiota tulisi kehittää seuraavien kymmenen vuoden aikana. Olemme koonneet julkaisuun havaintoja, esimerkkejä, tutkimuksia ja omia mielipiteitämmä tietystä nuorisotyön digitalisaatioon liittyvistä osa-alueista, jotka mielestämme kaipaavat syvempää tarkastelua.

Verken työntekijöiden pitkän kokemuksen ja asiantuntemuksen lisäksi julkaisussa on hyödynnetty laajasti nuorisoalan ammattilaisten ja asiantuntijoiden näkemyksiä. Verke on toteuttanut vuodesta 2013 lähtien joka toinen vuosi selvityksen kuntien nuorisotyön digitalisaatiosta, joten vertailutietoa on jo pitkältä ajalta. Myös järjestöjen ja seurakuntien digitaalista nuorisotyötä on selvitetty useamman kerran. Kantavina lähteinä läpi koko julkaisun toimivatkin tuoreimmat selvitykset kuntien, järjestöjen ja seurakuntien digitaalisesta nuorisotyöstä. Lisäksi viittaamme kirjassa usein Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun toteuttamiin tutkimuksiin siitä, miten nuorisoalan ammattilaiset näkevät nuorisotyön digitalisaatiokehityksen seuraavan kymmenen vuoden aikana sekä miten nuorisoalan tutkintoon johtava ammatillinen opisto- ja korkeakoulutus vastaavat nuorisotyön digitalisoitumiseen liittyviin osaamistarpeisiin.

Tärkeä osa käsillä olevan julkaisun työstöä oli myös elokuussa järjestetty Verken sisäi-

nen työpajapäivä, jossa syvennyimme Demos Helsingin johdolla tulevaisuuden ennakointiin: pohdimme, miltä nuorisotyö näyttää vuonna 2030 erityisesti teknologisen kehityksen ja digitalisaation näkökulmasta. Työpajassa virinneitä ajatuksia löytyy varmasti kaikista julkaisun teksteistä, mutta varsinaiset työpajassa työstetyt digitaalisen nuorisotyön tulevaisuuskuvat ovat kirjan lopussa.

Haluamme tähdentää, että tätä teosta ei tule lukea tiekarttana kohti nuorisotyön digitalisaatiota tai tyhjentävänä selostuksena digitaalisen nuorisotyön syvimmästä olemuksesta, vaan pikemminkin ajatusten herättäjänä ja ennakointityön pohjana. Konkretiaa kaipaaville olemme koonneet teoksen loppuun työkaluja tulevaisuuden ennakointiin ja digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen.

Olemme pyrkineet tietoisesti välttämään sitä, että toistaisimme kirjassa jo aiemmin esittämiämme näkemyksiä. Jos siis olet kiinnostunut perehtymään esimerkiksi digitaalisen nuorisotyön historiaan, olemassa oleviin digitaalisen nuorisotyön käytäntöihin ja muuhun aiheesta tuotettuun aineistoon, löydät kirjan lopussa olevasta lähdeluettelosta vinkkejä hyvistä materiaaleista. Kattavan listan tuottamistamme sähköisistä ja painetuista julkaisuista löydät Verken sivuilta.

Rohkeasti kohti tulevaa

Julkaisumme ydinviesti on se, että teknologinen kehitys ja digitalisaatio vaikuttavat niin merkittävästi yhteiskuntaan, nuoriin ja

nuorisokulttuurisiin ilmiöihin, että nuorisopolitiikan, nuorisotyön ja nuorisotyön ammattilaisten tehtävänä on olla proaktiivisia eli ennakoivia.

Nuorisotyön kykyä tulevaisuuden ennakointiin on myös peräänkuulutettu tänä syksynä Suomen EU-puheenjohtajuuskaudella. Suomen johdolla laadituissa, tämän julkaisun kirjoitushetkellä vielä lopullista hyväksymistä odottavissa, Euroopan unionin neuvoston päätelmissä korostetaan, että jäsenvaltioiden tulisi huomioida nuorisopoliittisissa asiakirjoissa ja strategioissa proaktiivisesti digitalisaation vaikutukset nuoriin sekä nuorisotyön palveluihin ja toimintoihin. Suomi jatkaa täten omalla panoksellaan Viron puheenjohtajakaudella vuonna 2017 käynnistettyä tärkeää työtä nuorisotoimialan digitalisaation edistämiseksi.

Myös Verke jatkaa omalla toiminnallaan nuorisotyön digitalisaation kehittämistä. Toimialan ja teknologian nopea muutos konkretisoituu hyvin Verken nimessä. Joitakin vuosia sitten tiputimme pois loppurimpusun “Verkkonuurisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus” ja viime vuodet olemme toimineet digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskuksena. Nyt digitaalinen nuorisotyökin alkaa tuntua terminä hieman kapealta kuvaamaan digitalisaation monimuotoisia vaikutuksia nuorisotyön organisointiin ja toteuttamiseen. Kenties tulevaisuudessa toimimmekin nuorisotyön digitalisaation osaamiskeskuksena? Nimiä ja käsitteitä olennaisempaa on kuitenkin se, että nuorisotyö

uskaltaa tarttua rohkeasti uuden teknologian mahdollisuuksiin ja pysyä myös jatkossa nuorille merkityksellisenä.

Syksyisessä Helsingissä 17.10.2019,

Verke eli

Heikki, Jarno, Juha, Marcus,

Mimmi, Pasi, Suvi & Veera

MITÄ NUORISOTYÖNTEKIJÄN

TULISI TIETÄÄ TULEVAISUUDESTA?

Vuonna 2020 Suomessa asuu 5 543 221 ihmistä. Me jatkamme digitaalisten sisältöjen, varsinkin kissavideoiden, kulutusta kasvavissa määrin. Mutta mikä olennaisinta, jatkamme myös maapallon kulutusta. Sen takia yksi tulevaisuuden suurimmista kysymyksistä tulee olemaan se, miten voimme valjastaa teknologian auttamaan toisiamme, yhdistämään ideamme ja tekemään maailmasta paremman paikan. Tässä 13 ajatusta tulevaisuudesta, jotka on poimittu Verken YouTube-videosarjasta “Mitä nuorisotyöntekijän tulisi tietää”.

Taito tylsistyä korostuu

Elämme tietoähkyssä. Päivittäisen tiedon määrä tulee lisääntymään huomattavasti nykyisestä, mikä tarkoittaa sitä, että aivojamme pommitetaan tiheästi erilaisilla ärsykkeillä. Tietotulvan virrassa aivoamme rasittuvat

äärirajoille asti. Tämän takia tylsistymisestä tulee uusi merkittävä taito.

Kun olemme ensin oppineet toimimaan ahkerina suorittajina, meidän tulee seuravaksi opetella olemaan tekemättä mitään. Tekemättömyyden testi voi olla se, kuinka pitkän ajan kännykkä saa olla rauhassa vierisellä pöydällä. Aivot tarvitsevat lomaa, ja hän joka hallitsee tekemättömyyden, jaksaa myös tehdä ja selviytyä tietoähkystä.

TEHTÄVÄ:

Pyydä kaikkia ryhmässä sammuttamaan kännykkä. Istukaa viisi minuuttia hiljaa. Onnistuivatko kaikki olemaan paikallaan? Kuinka monta kertaa käsi meni suljetulle kännykälle? Voit tehdä tämän harjoituksen myös yksin.

Olemme osa digimarkkinaa

Samalla tavalla kuin olemme jatkuvassa suuressa tietovirrassa, olemme osa isojen alus-

tojen markkinataloutta antamalla tietojamme mainostajien käytettäväksi. Se ei toki ole (aina) huono asia, koska kukapa meistä olisi oikeasti valmis maksamaan Facebookin käytöstä. Mutta on hyvä ymmärtää palveluiden logiikka, ja että meihin pyritään vaikuttamaan monin tavoin. Vaikuttaminen voi olla kohdennettua mainontaa tai sitä, että algoritmi määrittelee, kenen päivitykset näemme. Palvelujen käyttöehdot lukemalla voi ymmärtää paremmin, missä osassa käyttäjät ovat alustojen digitaloudessa.

TEHTÄVÄ:

Lue Facebookin käyttöehdot. Kokonaan. Varaa naposteltavaa vierellesi.

Projektinomadius lisääntyy

Työn määritelmä laajentuu. Emme voi kategorisoida ihmisiä vain yrittäjiksi, palkansaajiksi, työttömiksi tai eläkeläisiksi. Näiden rinnalle tulee projektinomadeja, joita eivät perinteiset työtilojen seinät tai organisaatiot rajoita. Projektinomadi vaihtaa työtehtäviä useamman kerran kuussa tai jopa päivässä, ja tekee töitä digitaalisilla alustoilla. Aamulla hän on postinkantajarobotin apulainen, päivällä asiantuntija nuorisojärjestössä ja illalla somevaikuttaja YouTubessa.

TEHTÄVÄ:

Tutustu johonkin somevaikuttajaan esimerkiksi googlaamalla ”somevaikuttajat” ja koeta etsiä tietoja heidän tavoistaan ansaita. Kuinka monen kohdalla rahat tulevat monista eri lähteistä? Mitä

tämä tarkoittaa nuorten tulevaisuuden haaveiden kannalta?

Jakamistalous normalisoituu toimeentulon lähteenä

Projektinomadien toimeentulo tulee eri tyyppisistä tehtävistä ja töistä, mutta tuloa voi tulla myös resurssien jaosta. Olemme nähneet jo sen, kuinka omaa asuntoa vuokrataan nettialustojen kautta, mutta tulevaisuudessa omien resurssien myynti muiden töiden ohella voi olla uusi normi.

Myös ilmastonmuutos ajaa resurssien jakamiseen. Ajattelemme, että olipa typerää omistaa yksin jokin asia, joka olisi voinut hyödyttää monia muitakin ja etenkin itseäni taloudellisesti. Tulemme siis näkemään uusia jakamistalouden digitaalisia alustoja. Myös nykyisiin alustoihin tulee resurssien jakamista helpottavia ominaisuuksia.

TEHTÄVÄ:

Käy esimerkiksi Nappi Naapuri -palvelussa ja katso löytyykö lähialueelta naapuriapua ja ihmisiä tarjoamassa palveluitaan.

Hakkeri-mentaliteetti yleistyy

Hakkerit haluavat muokata olemassa olevaa maailmaa paremmaksi tai omien halujensa mukaan. Niin sanotut hyväntahtoiset hakkerit haluavat korostaa, ettei teknologia ole pelottavaa, vaan teknologiaa voidaan käyttää parantamaan meidän elämänlaatuamme. Kun ymmärrämme edes hieman, miten teknologia toimii, voimme yhdistää eri toimintoja ja luo-

da kokonaisuuksia, jotka antavat enemmän aikaa tehdä asioita, joista pidämme.

Hakkeri-mentaliteetti on siis tulevaisuuden taito. Se on sitä, että osaat olla luova niiden asioiden kanssa, joita sinulla on juuri nyt edessäsi ja tehdä niihin muutoksia, jotta ne toimisivat tahtosi mukaan.

TEHTÄVÄ:

Katso lähinnä olevinta sähköllä toimivaa laitetta ja mieti sille viisi uutta käyttötarkoitusta. Mitä älyttömämpi, sen parempi.

Oppimaan oppiminen on tärkeää

Yleinen ongelmanratkaisukyky ja luova ajattelu korostuvat, kun teknologia kehittyy. Ihmisille jää nimittäin enemmän aikaa itsensä kehittämiseen, kun koneet tekevät rutiinitehtävät. Nopeasti muuttuva digitalisoitua maailma vaikuttaakin oppimiseen, tiedon jakamiseen ja jaettuihin kokemuksiin. Tulevaisuuden osaamisessa korostuvat metataidot eli miten oppia oppimaan, miten seuloa relevantti tieto ja miten kehittää omaa osaamispalettia.

Oppiminen tapahtuu entistä enemmän muualla kuin koulussa. Sitä tapahtuu työssä, harrastuksissa, somessa ja muissa digitaalisissa ympäristöissä. Asioita opitaan silloin, kun niille on tarve, ei varmuuden vuoksi varastoon.

TEHTÄVÄ:

Mieti kahta arkista esinettä, jotka olet nähnyt tämän päivän aikana. Yhdistä mielessäsi esineet ja keksi yhdistelmälle mahdollisimman paljon uusia

käyttötarkoituksia. Esimerkiksi työnnettävä ruohonleikkuri + ilmapatja = ?

Digitaalinen aktivismi monimuotoistuu

Kaikki eivät halua osallistua ilmastomarsseille, mutta haluavat silti vaikuttaa. Aktivismi voi olla esimerkiksi sitä, että rakentaa dataa hyödyntäen sovelluksen, joka kertoo kaupunkipyörien sijainnin tai jossa junanvaunukartat näkyvät yhdessä näkymässä. Aktivismia on se, että järjestää vertaistoimintaa digitaalisissa ryhmissä, auttaen pahaa oloa kärsivää vaikkapa Facebookissa Hätäkahvit-ryhmässä. Aktivismia on myös se, että tekee omasta ympäristöstään hauskemman.

Digiaktivismi ei välttämättä tarvitse suurta budjettia, vaan pienelläkin panostuksella voi saada esimerkiksi pienen kohun aikaiseksi. Edellisten vaalien Koulutuslupaus-kuvat nousivat uudelleen esiin, kun hallitus karsi lupauksista huolimatta koulutuksesta. Puoluejohtajien ”Koulutuksesta ei leikata” -kuvat alkoivat levitä somessa kulovalkean lailla.

TEHTÄVÄ:

Mieti nuorten kanssa digitaalisia keinoja vaikuttaa heille tärkeisiin asioihin ja laittakaa ne käytäntöön. Digiaktivismi voi olla esimerkiksi ilmastomuutosmeemin tekemistä tai paikallisen tapahtuman viestintää.

Somekupla on myös hyvä asia

Yhteisöt voivat kuplautua somessa ja maailmankuvat voivat siten kaventua, mutta toi-



Pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden leikkiin ja joillekin myös ainoan merkityksellisen yhteisön.

saalta kuplassa samanmieliset löytävät toisensa ja saavat yhdessä aikaan asioita, joita eivät pystyisi tekemään yksin. Esimerkiksi ilmastonmuutoksen vastaiset marssit ovat saaneet voimaa somekuplissa. Nuoret ovat huomanneet, että nyt pitää tehdä jotain ja nousta barrikadeille sekä eduskunnan portailla että somessa.

TEHTÄVÄ:

Katso, mihin digitaalisiin ryhmiin kuulut, ja mieti, mitä hyvää olet saanut niistä irti. Mieti, ovatko ryhmässä olevat ihmiset samankaltaisia kuin sinä eli vahvistavatko he ajatusmaailmaasi.

Pelaaminen on monimutkainen juttu

Tulevaisuudessa emme enää mieti pelaamista kapeasta näkökulmasta, kuten ruutuajan säätelyn tai pelihaittojen kautta, vaan asetamme pelaamisen ja pelaajat suurempaan kontekstiin. Jokainen pelaaja on yksilö, ja jokainen pelihetki on uniikki. Pelien kautta voi oppia myös rahan käytöstä tai saada tukea ystäviltä. Pelaamista tai pelaajia ei voi

siis laittaa yhteen muottiin. Lopulta on hyvä muistaa, että leikkillisuus tuottaa mielihyvää ja ihmiset kaipaavat leikkimistä. Pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden leikkiin ja joillekin myös ainoan merkityksellisen yhteisön.

TEHTÄVÄ:

Katso YouTubesta video “Mitä nuorisotyöntekijän tulisi tietää peliyhteisöistä” ja mieti, miten voit hyödyntää tietoa omassa työssäsi.

Datalla muotoillaan palveluja

Data on tarkoitettu palvelumuotoiluun tai vaikuttavuuteen. Datan avulla pystymme paremmin rakentamaan palveluita siten, että tiedämme mitä, missä ja milloin. Palveluita voidaan rakentaa datan avulla nuorten ehdoilla eikä esimerkiksi palvelun tarjoajan tekemien työtuntien perusteella. Jos someanalytiikka kertoo, että nuorta ei tavoita päivällä, ei kannata miettiä pitkään, miksi nuoret eivät löydä palveluita. Emme voi laittaa nuoria toimimaan sen mukaan, miten palvelu toimii, vaan meidän pitää tutkia nuorten toiminnasta kertovaa dataa ja muokata palveluita sen mukaan.

TEHTÄVÄ:

Tutki omien tai hallinnoimiesi sometilien tilastoja ja katso, mihin aikaan ihmiset katsovat sisältojasi. Tee seuraava päivitys tämän tiedon perusteella. Olet juuri datapalvelumuotoillut.

Sovellusten ostamisesta siirrytään vaikuttavuuden hankintaan

Sovellusta ei pidä rakentaa sovelluksen takia. Olemme tottuneet siihen, että koska nuoret käyttävät sovelluksia, pitää rakentaa sovellus, ja sovelluksen rakentamista varten tulee ostaa osaamista IT-yritykseltä. Mutta me voisimme ostaa ennemminkin vaikuttavuutta.

Vaikuttavuuden ostaminen tarkoittaa yhteistyötä digifirmojen kanssa. Kun hankitaan vaikuttavuutta, ei makseta sovelluksen tekemisestä, vaan siitä, että sovellus saa aikaan toivotun muutoksen. Voimme esimerkiksi haluta 1 000 uutta opiskelijaa tietylle alalle ja maksamme sen perusteella, kuinka moni on oppinut asian. Emme siis siitä, kuinka moni istuu luokkahuoneessa. Omistajatahona, joka on kiinnostunut nuorten elämästä, meidän ei tarvitse tietää, miten tekniikka toimii. On parempi keskittyä siihen, mitä vaikutuksia haluamme nuorten elämään. Silloin voimme päätyä siihen, että ratkaisu ei olekaan sovelluksen rakentaminen, vaan jotain aivan muuta.

TEHTÄVÄ:

Vaikuttavuuden mittaaminen on muutos ajassa suhteessa johonkin. Esimerkiksi ryhmä A katsoo

kissavideoita ja ryhmä B taas ei. Kumpi ryhmä tuntee itsensä onnellisemmaksi viikon päästä. Tee tämä tutkimus itse.

Tekoäly ei vie töitämme

Tekoäly ei vielä ole kovinkaan älykäs, vaan se jäljittelee ihmistä. Mutta on varmaa, että tekoäly tulee vaikuttamaan kaikkien meidän elämään enemmän kuin osaamme kuvitellaan. Yhä useampi meistä tulee työskentelemään tekoälyn rinnalla, joten tämän takia on hyvä ymmärtää, minkälaisella logiikalla tekoäly toimii.

Koneelta puuttuu maalaisjärki, joten työ tekoälyn kanssa on erilaista kuin ihmiskollegan rinnalla. Tekoäly ja ihminen ovat yhdessä kuitenkin hyvä parivaljakko. Kone osaa arvioida eri skenaarioita ja luoda simulaatioita tulevasta. Ihmiset taas ovat hyviä näkemään, mikä on olennaista sekä hahmottamaan isoa kuvaa. Tekoäly voi olla esimerkiksi tulkki nuorten ja aikuisten välillä, jolloin tekoäly voisi avata outoja termejä ja avartaa näkökulmia. Tekoäly voisi jopa auttaa ymmärtämään ihmisten taustoja ja tehdä meistä empaattisempia.

Meille ihmisille tulee jäämään ihmisten kanssa oleminen, kun taas ne työtehtävät, joissa ei tarvitse olla ihmisten kanssa, ja jotka vaativat tarkkuutta ja tiedollista ulkoa osaamista, vähenevät. Tällaisia työnkuvia voi olla vaikka kirjanpitäjällä, rekkakuskillla tai arkistonhoitajalla. Nämä työt koneet voivat hoitaa paremmin. Valmius muutokseen on siis hyvä olla olemassa, kuten myös usko



Yhä useampi meistä tulee työskentelemään tekoälyn rinnalla, joten tämän takia on hyvä ymmärtää, minkälaisella logiikalla tekoäly toimii.

siihen, että työtä kyllä löytyy – vaikka ei tiedetäkään, mitä tulevaisuus tuo.

TEHTÄVÄ:

Etsi jokin asiakaspalvelubotti ja koeta keskustella sen kanssa säästä. Esimerkiksi pankeilla ja vakuutusyhtiöillä on omia botteja.

Tarinat, tarinat ja tarinat

Teknologian vaikutuksista huolimatta parhaan tarinan kertoja on se, joka saa ihmiset toimimaan. Onpa tarina sitten totta tai ei, hyvällä kertomuksella voi vaikuttaa tunteisiin. Ja kun vaikuttaa tunteisiin, ihmiset ovat valmiita lähtemään marssille tai kuohahtamaan somessa. Tai vaikka jakamaan sen yhden kissakuvan.

Tulevaisuudessa tarinoita kerrotaan entistä enemmän kuvin, videoin ja hymiöin. Muuttuvalla visuaalisella viestintäkulttuurilla on merkittävä rooli maailmassa liittyen erityisesti

tiedon jakamiseen ja jaettuihin kokemuksiin. Tämä koskee sitä, miten luomme merkitystä elämäämme, miten koemme itsemme ja keitä olemme yhteisöissä ja tässä yhteiskunnassa. Oppiminen tapahtuu jatkossa entistä vahvemmin Googlen, WhatsAppin, Instagramin, YouTubeen, Snapchatin ja tuhansien muiden digitaalisten palveluiden kautta.

TEHTÄVÄ:

Tee oma digitaalinen päivitys tällä tarinan kaavalla:

Olipa kerran _____. Joka päivä _____. Eräänä päivänä _____. Sen takia _____. Kunnes lopulta _____.

Esimerkki: Olipa kerran kissavideoasiantuntija. Joka päivä hän katseli kissavideoita. Yhtenä päivän tuli vastaan koiravideo. Sen takia hän hankki koiran. Kunnes lopulta hän alkoi tekemään koiravideoita ja on nyt myös koiravideoasiantuntija.





DIGITAALISUUS NUORISOTYÖSSÄ

MILTÄ DIGITAALINEN NUORISOTYÖ NÄYTTÄÄ TÄNÄÄN?

Suomalaisnuoret suhtautuvat tulevaisuuteen optimistisesti ja uskovat mahdollisuuksiinsa vaikuttaa sen muotoutumiseen. Näin todetaan Suomi vuonna 2050 -selvityksessä, jota varten toteutettuun kyselyyn vastasi yli neljä tuhatta 13–16-vuotiasta yläkoululaista. Nuorten mukaan teknologinen kehitys ja digitalisaatio ovat ilmastonmuutoksen ja maahanmuuton lisääntymisen ohella keskeisimpiä Suomea muuttavia ilmiöitä seuraavan kolmenkymmenen vuoden aikana. Vaikka nuoret uskovat, että teknologian ja digitalisaation merkitys kasvaa tulevaisuudessa elämän eri osa-alueilla, he eivät pidä kehitystä yksiselitteisen toivottavana: valtaosa nuorista pitää epätoivottavana tulevaisuutta, jossa olemme enemmän vuorovaikutuksessa

koneiden kuin ihmisten kanssa. (Lasten ja nuorten säätiö et al. 2019.)

Nuorten huolen teknologian vaikutuksesta ihmisten väliseen vuorovaikutukseen jakavat myös nuorisotyön ammattilaiset. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamk toteutti keväällä 2019 Verken tilaamana laadullisen tutkimuksen, jossa tarkasteltiin nuorisotyön ammattilaisten käsityksiä suomalaisen nuorisotyön tilasta vuonna 2030. Keskeisimpiä aineistoista nousevia havaintoja on ammattilaisten vahva näkemys siitä, että teknologisesta kehityksestä huolimatta nuorten kohtaamisen tulee säilyä myös tulevaisuudessa nuorisotyön ammatillisessa ytimessä. Monet tutkimukseen osallistuneet korostivat, ettei digitaalisuuden tule korvata kasvokkaista vuorovaikutusta. (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019.)

Ymmärtääkseen (digitaalista) nuorisotyötä on ymmärrettävä yhteiskuntaa ja nuoria

Teknologinen kehitys ja digitalisaatio ovat monin tavoin tuoneet lisää hyvinvointia yhteiskuntaamme, mutta huolet esimerkiksi inhimillisen vuorovaikutuksen vähenemisestä, eriarvoisuuden lisääntymisestä ja yksityisyyden murenemisestä ovat aiheellisia ja vakavasti otettavia. Yksi viime vuosien suurista teemoista teknologia-alalla onkin ollut ihmisyyden (humanity) palauttaminen teknologiakeskustelun ytimeen. Miten ihminen ja kone voivat toimia tulevaisuudessa yhteistyössä? Miten teknologiaa kehitetään ihmisten välisen yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon lisäämiseen? Miten tekoälyä hyödynnetään eettisesti oikein? (Forbes 2019.)

Digitalisaatiota koskeva sosiaalinen näkökulma ei varmaankaan ole monelle nuorisotyöntekijälle kovin vallankumouksellinen ajatus. Nuorisotyö on pyrkinyt kautta aikojen mukautumaan yhteiskunnalliseen kehitykseen ja tunnistamaan nuorten muuttuvaa maailmaa. Toisaalta viimeisten vuosien aikana nuorisotoimialalla on ollut havaittavissa kipuilua siinä, miten uuteen teknologiaan ja digitalisaatioon tulisi suhtautua, ja mitä kehitys tarkoittaa nuorisotyön käytännöissä ja tavoitteissa. Osa nuorisotyön ammattilaisista kaippaa nopeaa muutosta, uusinta teknologiaa ja jatkuvaa koulutusta nuorten kulloinkin eniten suosimista somepalveluista. Muutokseen kriittisesti suhtautuvat leimataan usein konservatiiveiksi, teknologiavastusta-

jiksi ja kehityksen jarruttajiksi. Nuorisotyön digikeskustelua on ajoittain leimannut liiallinen keskittyminen tekniikkaan ja välineisiin. Pohdinnat digitalisaation vaikutuksesta nuorisotyön tavoitteisiin ja organisaatioiden toimintakulttuuriin ovat sitä vastoin olleet vähäisempiä.

Nuorisotyön digitalisaatio ei ole ensisijaisesti välineellinen vaan kulttuurinen muutos

Kun vielä kolmekymmentä vuotta sitten vain harvalla oli mahdollisuus päästä käsiksi digitaaliseen teknologiaan, alkoivat vuosituhaten vaihteessa tietotekniset laitteet olla arkipäivää niin kotona, kouluissa kuin nuorisotiloillakin. Internetin yleistyminen 1990-luvun lopulla mahdollisti aivan uudenvälisen välineen ja toimintaympäristön nuorten tavoittamiseen ja kohtaamiseen, mikä näkyi nuorisopalvelujen monimuotoistumisena. Internetin kehittyminen vaikutti myös monin tavoin uudenvälisen nuorisokulttuuristen ilmiöiden syntyymiseen ja leviämiseen.

2000-luvulla syntyneet nuoret ovat kasvaneet aikaan, jossa internet ja erilaiset digitaaliset teknologiat ovat olleet heille arkipäivää. Mobiiliteknologian nopea kehitys 2000-luvun toisella vuosikymmenellä mahdollisti sen, että internet ja sitä kautta koko maailma ovat tänä päivänä alati läsnä ja saatavilla. Puhe nettiin menemisestä tuntuu nykykuorelle yhtä absurdilta kuin aiemmille sukupolville ajatus sähköverkkoon kytkeytymisestä. Älypuhelimista on tullut nuorille



Mobiiliteknologinen kehitys on muuttanut perustavanlaatuisesti nuorten elämää, heidän palvelutarpeitaan sekä palvelujen käyttötapojaan.

käden jatkeita, joiden avulla hoidetaan ajasta ja paikasta riippumatta sosiaalisia suhteita, asioitaan ja kulutetaan palveluja sekä harrastetaan ja osallistutaan monenlaiseen toimintaan. Mobiiliteknologinen kehitys on muuttanut perustavanlaatuisesti nuorten elämää, heidän palvelutarpeitaan sekä palvelujen käyttötapojaan.

Muutokseen sopeutuminen on ollut nuorisotoimialalla hidasta. Verkkonuurisotyöllä on verrattain pitkä historia suomalaisessa nuorisotyössä, ja sillä on viitattu kaikkeen sellaiseen nuorisotyölliseen toimintaan, joka on toteutunut tavalla tai toisella internetissä. Erityisesti 2000-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä elettiin verkkonuurisotyön kulta-aikaa. Työmuoto oli uusi ja innovatiivinen. Nuoria oli helppo tavoittaa, koska nuorten suosimat verkkopalvelut, kuten Habbo Hotel, IRC-Galleria ja Demi.fi, olivat suomalaisessa omistuksessa ja nuorisotyön ammattilaisten oli helppoa tehdä yhteistyötä palveluntarjoajien kanssa. Parhaimmillaan sosiaalisen median palveluissa oli tarjolla yhden luokun

periaatteella kokonainen moniammatillinen verkosto kuntien, järjestöjen ja seurakuntien nuorisotyöntekijöitä, terveydenhoitajia, sosiaalityöntekijöitä, psykologeja, koulukuraattoreita ja poliiseja. (Lauha et al. 2017.)

Vuosikymmenen vaihteessa tilanne alkoi kehittyä, kun nuorten verkkokäyttötavoissa tapahtui selkeää muutosta. Uudet, monikansalliset palvelut – etenessä Facebook – saavuttivat nopeasti suosiota, ja palveluja käytettiin enenevässä määrin älypuhelimella. Myös etenkin kunnallinen nuorisotyö siirtyi Facebookiin, ja usean vuoden ajan lähes kaikki verkkonuurisotyöllinen toiminta keskitettiin sinne. Facebookin kautta nuoria voitiin tavoittaa ja kohdata helposti ja nopeasti.

Verkossa tapahtuvan nuorisotyön ohella digitaalisuus yleistyi nuorisotiloilla erilaisessa mediakasvatuksellisessa toiminnassa ja pelitoiminnassa. Niin ikään esimerkiksi osallisuustoiminnassa ryhdyttiin hyödyntämään aktiivisemmin internetin mahdollisuuksia. Digitaalisuus alkoi hiljalleen läpäistä koko nuorisotyön kentän ja eri nuorisotyön muodot.

SUOMI SATSAA DIGITALISAATIOON

Edellisen hallituksen aikana Suomessa otettiin isoja loikkia digitalisaation edistämiseksi. Sipilän hallituksen kärkihankkeissa mm. laadittiin suunnitelma kaikille kansalaisille suunnatusta digituesta, 49 kuntaa pääsi toteuttamaan digikuntakokeiluja, valtiokonttorin moniammatillinen Dg-tiimi auttoi kuntia ja valtionhallintoa digikokeiluissaan, julkisia palveluja koskevat digitalisoinnin periaatteet vahvistettiin ja kunnianhimoinen Aurora-AI-toimintaohjelma käynnistettiin.

Sipilän hallituksen laatiman älykästä robotiikkaa ja automaatiota koskevan periaatepäätöksen linjausten avulla pyritään lisäämään robotiikkaan ja automaatioon liittyviä innovaatioita ja liiketoimintaa Suomessa koko yhteiskunnan tasolla. Lisäksi Väestörekisterikeskus muutettiin Digi- ja väestötietovirastoksi, jonka tehtävänä on edistää suomalaisen yhteiskunnan digitalisaatiota.

Rinteen hallitusohjelma jatkaa samalla linjalla ja huomioi digitalisaation laajasti. Elinvoimaisen Suomen rakentamisen yhtenä tavoitteena mainitaan kansainvälinen edelläkävijyys, jossa teknologisen kehityksen, innovatiivisten hankintojen ja kokeilukulttuurin luomia mahdollisuuksia kehitetään ja otetaan käyttöön yli hallinto- ja toimialarajojen. Hallituskauden aikana edistetään lisäksi julkisen sektorin datan avaamista ja avoimia rajapintoja.

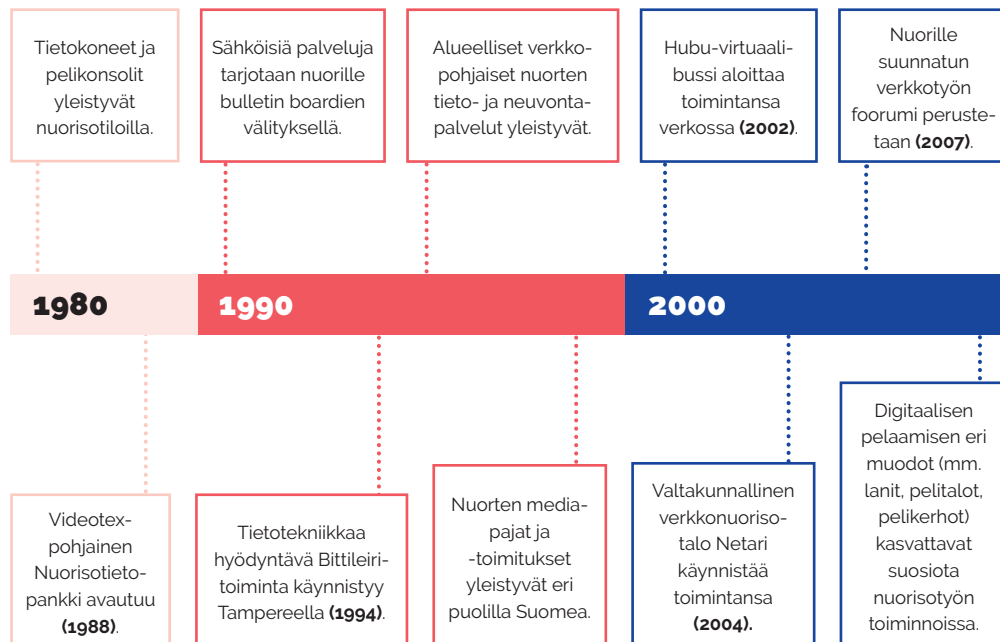
Valtion tasolla digitalisaation merkitys yhteiskunnalle on siis tunnistettu, eikä nuorisotyöllä ole varaa jäädä sivuun yhteiskunnan nopeasta digitalisaatiokehityksestä. Kun yhteiskunta ympärillä digitalisoituu, myös nuoret odottavat nuorisotyön palvelujen hyödyntävän tekoälyä, sensorteknologiaa sekä sekoitettuja ympäristöjä, jotka sisältävät sekä digitaalisen että fyysisen maailman palveluita rinnakkain.

Lähde: Ratkaisujen Suomi 2015 ja Osallistuva ja osaava Suomi 2019

Oli selvää, että verkkonorisotyön käsite ei enää riittänyt kuvaamaan kaikkea moninaista toimintaa, jossa digitaalisuutta hyödynnettiin välineellisesti, sisällöllisesti ja toiminnallisesti niin digitaalisissa kuin fyysisissä toimintaympäristöissä. Tarvittiin uutta käsitteellistä työkalua nuorisotyön määrittämiseen ja kehittämiseen. Kulttuurista muutosta konkretisoi hyvin se, että kunnallisessa nuorisotyössä työnantajan tarjoamien älypu-

helinten määrä lähes nelinkertaistui vuosien 2013 ja 2015 välillä. Samaan aikaan erityisesti WhatsApp, Instagram ja YouTube yleistyivät Facebookin ohella nuorisotyöllisessä käytössä. Tänä päivänä lähestulkoon jokaisella työntekijällä on työkäytössään älypuhelin, ja esimerkiksi kunnan työntekijällä on aktiivisessa nuorisotyöllisessä käytössä keskimäärin seitsemän eri digitaalista palvelua. (Verke 2019A.)

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN HISTORIAA TIIVISTETYSTI

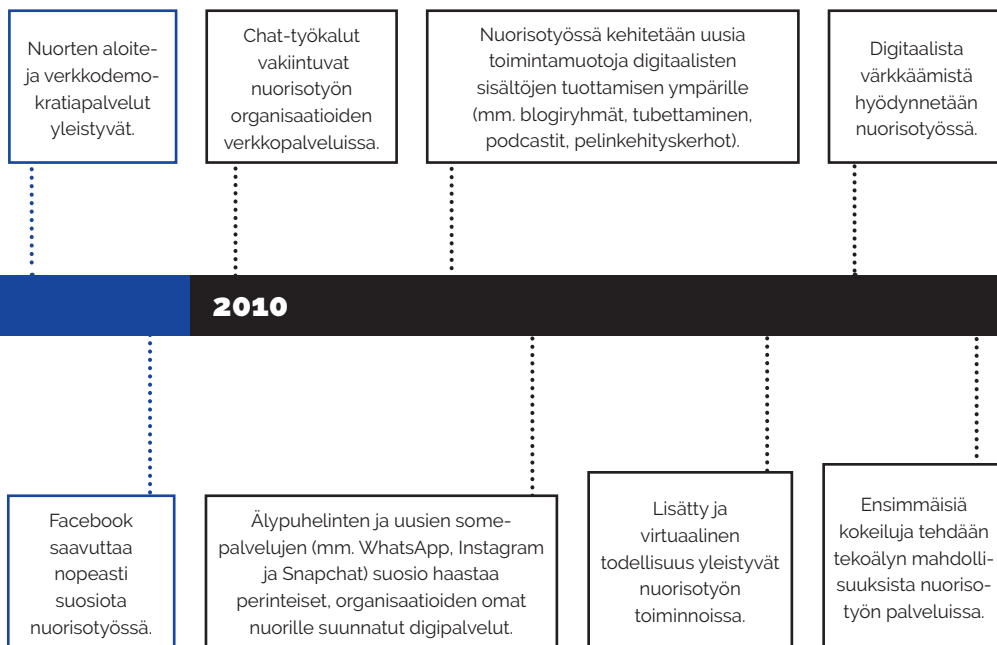


Mitä nuorisotyön tulisi tietää?

Kohti tavoitteellista digitaalista nuorisotyötä

Käsite digitaalinen nuorisotyö alkoi saada jalansijaa suomalaisen nuorisotyön ammatillisessa käsitteistössä vuosien 2015–2016 aikana. Digitaalisen nuorisotyön lähtökohtana on, että digitalisaation ja uuden teknologian hyödyntämisen tavoitteena on tehdä nuorille suunnatuista palveluista ja toiminnoista laadukkaampia, saavutettavampia ja merki-

tyksellisempiä. Digitaalinen nuorisotyö keskittyy ensisijaisesti nuorisotyöllisiin prosesseihin, eli siihen, miten digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään ja käsitellään nuorisotyön käytänteissä. Vaikka digitaalista nuorisotyötä ohjaavat lähtökohtaisesti samat tavoitteet kuin muutakin nuorisotyötä, on myös digitaalisella nuorisotyöllä omia erityistavoitteita, joita on tärkeä osata tunnistaa.



Mitä nuorisotyön tulisi tietää?

Digitaalisen nuorisotyön tavoitteena mm. on, että nuoret

- ovat aktiivisia toimijoita digitaalisessa yhteiskunnassa
- osaavat käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa kriittisesti ja luovasti
- suhtautuvat teknologisoituvaan tulevaisuuteen avoimesti ja luottavaisesti
- hallitsevat vuorovaikutuksen ja sosiaalisten suhteiden ylläpidon digitalisoituvassa yhteiskunnassa
- tiedostavat digitalisaatioon liittyvät riskit ja osaavat hallita digitaalista identiteettiään
- hyödyntävät yhteiskunnallisessa vaikutamisessa digitaalisia keinoja ja välineitä
- löytävät uusia tapoja verkostoitua, tehdä yhteistyötä ja osallistua yhteiskunnalliseen toimintaan.

Miksi digitaalisen nuorisotyön tavoitteista puhuminen on oleellista? Kuntien, järjestöjen ja seurakuntien nuorisotyön ammattilaisille toteutetut digikyselyt osoittavat, että tavoitteiden uupuminen on puutteellisen osaamisen ja riittämättömän työajan ohella merkittävin haaste nuorisotyön digitalisaatiossa. Kaksi kolmesta kuntien ja seurakuntien vastaajasta koki, ettei heidän työyhteisössään ollut edes jaettua käsitystä siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö. Kuntien ja seurakuntien vastaajissa oli myös havaittavissa selvää jakautumista sen suhteen, pidetäänkö nuorten kohtaamista digiympäristössä yhtä aitoa kuin kasvokkaista kohtaamista, ja tuleeko

nuorten digitaalisen osaamisen vahvistamisella olla yksi nuorisotyön keskeisimpiä tehtäviä. (Nuori kirkko & Kirkkohallitus 2019, Verke 2018, Verke 2019A.)

On selvää, että nuorisotyölliset tavoitteet ovat aina sidoksissa organisaatioon ja sen kohderyhmään ja painopisteisiin. Siten digitaalisen nuorisotyön tavoitteet ja painopisteet voivat vaihdella organisaatioiden välillä merkittävästi. Oleellista on kuitenkin, että työyhteisöissä olisi yhteisesti rakennettu ja jaettu käsitys siitä, mitä nuorisotyön digitalisaatio ja digitaalinen nuorisotyö tarkoittavat oman organisaation ja sen tavoitteiden näkökulmasta. Kyselyjen avovastauksissa digitaalisen nuorisotyön tärkeimpinä tavoiteina mainittiin nuorten tavoittaminen ja kohtaaminen. Nuorten tavoittaminen ja kohtaaminen ovat sinällään tärkeitä nuorisotyön arvoja, mutta ne eivät vastaa vielä riittävän hyvin kysymykseen ”Miksi digitaalista nuorisotyötä tulisi tehdä?” (Nuori kirkko & Kirkkohallitus 2019, Verke 2019A.)

Digitaalisuutta koskevien tavoitteiden puute näkyy myös organisaatioiden rakenteissa. Esimerkiksi kuntien nuorisotyön työyhteisöissä, joissa esimiesten mukaan ei ollut mitään digitaalista nuorisotyötä ohjaavaa strategiaa tai toimintasuunnitelmaa, varattiin työntekijöille vähemmän työaikaa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen, huomioitiin digitaalinen nuorisotyö harvemmin työntekijöiden työnkuviissa sekä hyödynnettiin vähemmän nuorten mielipiteitä ja palautteita toiminnan kehittämisessä. Mitä vahvemmin koko työyhy-

DIGITAALINEN NUORISOTYÖ

- keskittyy nuorisotoimialan ja nuorisotyön käytäntöjen digitalisointiin
- tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä välineenä, toimintana tai sisältönä
- käsittää laajan valikoiman menetelmiä ja lähestymistapoja, joita voidaan hyödyntää missä tahansa nuorisotyön muodossa
- on toimintaa, jota ohjaavat samat tavoitteet, arvot ja periaatteet kuin muutakin nuorisotyötä
- voi tapahtua sekä fyysisessä että digitaalisessa ympäristössä.

teisö ja myös nuoret ovat mukana tavoitteiden asettamisessa, sitä paremmin strategisten linjaukset voivat realisoitua käytännön toimenpiteiksi eli nuoria kiinnostaviksi toiminoiksi ja palveluiksi. (Verke 2019A.)

Digitaalinen nuorisotyö on paljon muutakin kuin verkkoa ja somea

Tänä päivänä digitaalisuutta ja digitaalisia palveluja hyödynnetään yhä monipuolisemmin nuorisotyön eri toiminnoissa. Digitaalinen nuorisotyö painottuu kuitenkin edelleen vahvasti verkossa, erityisesti sosiaalisen median palveluissa, tehtävään nuorisotyöhön. Digitaalisuutta hyödynnetään nuorisotyössä ennen kaikkea yhteydenpitoon, kohtaamiseen ja ohjaukseen. (Nuori kirkko & Kirkkohallitus 2019, Verke 2018, Verke 2019A.)

Toisaalta digitaalisuus näyttää kytkeytyvän vahvemmin myös osaksi fyysistä toimintaa ja läpileikkaavan nuorisotyön eri toimintoja. Kolme neljästä kunnan nuorisot-

työntekijästä ja kaksi kolmesta seurakunnan ja järjestön työntekijästä toteaa käyneensä keskusteluita nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista, kuten ajan-kohtaisista verkkoilmiöistä, digitaalisesta pelaamisesta tai työelämässä tarvittavista digitaidoista. Kolmasosa nuorisotyöntekijöistä ilmoitti myös kannustaneensa nuoria hyödyntämään digitaalista mediaa omaehtoiseen sisällöntuotantoon ja itseilmaisuun. Niin ikään digitaalista teknologiaa hyödynnetään melko aktiivisesti nuorten ryhmäyt-
tämässä. (Nuori kirkko & Kirkkohallitus 2019, Verke 2018, Verke 2019A.)

Paitsi välineenä ja sisältönä, digitaalisuus näkyy nuorisotyön arjessa myös toiminnallisesti monin tavoin. Erityisesti digitaaliseen pelaamiseen liittyvä toiminta on lisääntynyt ja monipuolistunut. Pelit eivät ole enää vain sisäänheittotuote nuorisotiloilla, vaan pelaamisen ympärille järjestetään monenlaista ohjattua toimintaa, kuten pelikerhoja,



Kaksi kolmesta kuntien ja seurakuntien vastaajasta koki, ettei heidän työyhteisössään ollut jaettava käsitystä siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö.

peliturnauksia, pelistriimausta ja LAN-tapahtumia. Vaikka Pokémon GO -pelin suosio näyttää selvästi hiipuneen kesän 2016 huipun jälkeen, ovat erilaiset paikkatietoa, lisättyä todellisuutta ja pelillisyyttä hyödyntävät palvelut vakiinnuttaneet paikkansa nuorisotyön toiminnoissa.

Mediakasvatusta ja mediatoimintaa on jo pitkään tehty suomalaisessa nuorisotyössä, mutta teknologiakasvatuksellinen toiminta, kuten teknologinen värkkäily (maker-toiminta) ja ohjelmointi, ei ole nuorisotyössä vielä kovin yleistä ja vakiintunutta. Selvästi alle kymmenesosa kaikista nuorisotyöntekijöistä ilmoitti tarjonneensa nuorille mahdollisuuden teknologiseen värkkäilyyn tai koodaamisen harjoitteluun. (Nuori kirkko & Kirkkohallitus 2019, Verke 2018, Verke 2019A) On mielenkiintoista nähdä, yleistyykö erityisesti Irlannissa ja Isossa-Britanniassa suosittu nuorisotyöllinen STEAM-toiminta (science, technology, engineering, arts, mathematics) tulevaisuudessa myös suomalaisessa nuorisotyössä. Tieteen, taiteen ja teknologian

yhdistäminen voi tarjota monenlaisia mahdollisuuksia etenkin kulttuurisen nuorisotyön toimintoihin. (Digital Youth Work 2019.)

Osaamista tarvitaan ja omia asenteita on hyvä kyseenalaistaa

Teknologinen kehitys ja digitalisaatio tulevat väistämättä vaikuttamaan nuorisotyöhön myös jatkossa. Siksi jokaisen nuorisotyön ammattilaisen on tärkeä pohtia omaa suhdettaan näihin ilmiöihin. Ei vain ammatillisesta vaan myös henkilökohtaisesta näkökulmasta. Olenko enemmän teknologiakriitikko vai teknologiaoptimisti? Ymmärränkö, mitä mahdollisuuksia ja myös uhkia digitalisaatioon liittyy? Perustuvatko asenteeni oletuksiin vai tietoon? Vaikuttavatko omat stereotypiani siihen, millaisia palveluja ja toimintamuotoja nuorille mahdollistetaan tai jätetään mahdollistamatta?

On selvää, että omien asenteiden ja koko työyhteisön toimintakulttuurin kriittinen tarkastelu edellyttää osaamisen kehittämistä. Tarve digiosaamisen kehittämiseksi näky

hyvin esimerkiksi Verken kuntaselvityksessä, jonka mukaan neljä viidestä nuorisotyöntekijästä ja esimiehestä ilmoitti kaipaavansa koulutusta digiasioissa. Selvitys myös osoitti kouluttautumisen ja asenteiden vahvan yhteyden: viimeisen vuoden aikana koulutukseen osallistuneet suhtautuivat keskimääräistä myönteisemmin digitalisaatioon. Vaikka aineistosta ei voida päätellä suoraan sitä, osallistuvatko lähinnä digimyönteiset koulutuksiin tai millaista vaikutusta koulutuksilla on ihmisten asenteisiin, alleviivaa tulos tiedon ja koulutuksen merkitystä asenneilmapiirin muuttamisessa. (Verke 2019A.)

Asenneilmapiirin muuttaminen palautuu kysymykseen siitä, millaista nuorisotyötä

haluamme tulevaisuudessa tehdä ja millaisia tavoitteita työlle tulisi asettaa. Kuten aiemmin todettiin, nuorisotyön ammattilaisia jaksaa selvästi näkemys siitä, onko nuoren kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen, ja tuleeko nuorisotyön yksi keskeisimmistä tehtävistä olla nuorten digitaalisen osaamisen vahvistaminen. Kun pohditaan nuorisotyön tulevaisuutta, päästään näiden kysymysten kautta itse asiassa ydinkysymysten äärelle. Nähdäänkö nuorisotyön rooli yhteiskunnan digitalisoitumisessa ja teknologisessa kehityksessä enemmän olemassa olevien rakenteiden ylläpitäjänä ja vaalijana vai uutta tuottavana ja mahdollistavana toimijana?

KÄYTETYIMMÄT DIGIPALVELUT NUORISOTYÖSSÄ

1. WhatsApp
2. Instagram
3. Facebook
4. Sähköposti
5. Facebook Messenger
6. YouTube
7. Snapchat
8. Digitaaliset pelit

YLEISIMMÄT TAVAT HYÖDYNTÄÄ DIGITAALISUUTTA NUORISOTYÖSSÄ

1. Yhteydenpito nuoriin somen tai viestipalvelun avulla
2. Organisaation toiminnan mainostaminen somessa
3. Nuoria kiinnostavan tiedon jakaminen somessa
4. Kasvokkaiset keskustelut nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä ilmiöistä
5. Kahdenkeskisten ohjauskeskustelujen käyminen verkossa tai viestipalvelussa

Lähde: Nuori kirkko & Kirkkohallitus 2019, Verke 2018, Verke 2019A

NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2030

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu toteutti keväällä 2019 Verken tilaamana laadullisen tutkimuksen “Nuorisotyön digitalisaatio 2030”. Tutkimuksessa selvitettiin eDelfoi-menetelmän ja fokusryhmähaastatteluiden avulla kuntien, järjestöjen ja seurakuntien nuorisotyön ammattilaisten käsityksiä digitalisaation vaikutuksista nuoriin, nuorisoalaan ja nuorisotyön käytäntöihin.

Tutkimustulosten mukaan nuorisotyön ammattilaiset näkevät nuoren kohtaamisen nuorisotyön ammatillisena ytimenä myös tulevaisuudessa. Tutkimukseen osallistuneet jakoivat huolen, että teknologinen kehitys voi vähentää nuorisotyössä kasvokkaista kohtaamista. Toisaalta verkkovälitteisesti tapahtuvan kohtaamisen katsottiin vastaajien mukaan täydentävän kasvokkaista vuorovaikutusta. Digitalisaation katsottiin myös tarjoavan tulevaisuudessa entistä laajemman toimintaympäristön nuorisotyön palveluille ja toimintamuodoille sekä nuorten kohtaamiselle.

Monet nuorisotyön asiantuntijat katsoivat, että digitalisaatio edellyttää muutosta nuorisotyön organisaatioiden toimintakulttuurissa ja nuorisotyön tavoitteenasettelussa. Korostettiin, että uusilla digitaalisilla ratkaisuilla voidaan edistää monin eri tavoin nuorten hyvinvointia ja osallisuutta, mutta silloinkin nuorisotyön keskiössä tulee olla nuoren kokemus kohdatuksi tulemisesta, osallisuudesta ja elämän merkityksellisyydestä.

Useissa puheenvuoroissa nostettiin huoli nuorten maailmojen eriarvoistumisesta ja heidän erilaisista valmiuksista toimia digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Katsottiin, että tulevaisuudessa nuoret tarvitsevat yhä enemmän tukea digitaalisen osaamisen vahvistamisessa. Yleinen näkemys oli, että media- ja teknologiakasvatuksen merkitys osana nuorisotyötä kasvaa edelleen, mutta toiminnan kehittämiseksi kaivattiin riittävää resursointia ja työyhteisön osaamisen kehittämistä. Koska digitalisaation vaikutus yhteiskuntaan ja nuoriin nähtiin jatkossakin merkittävänä, ei nuorisotyö voi asiantuntijoiden mukaan jättäytyä kehityksen ulkopuolelle. Yhtenä nuorisotyön keskeisenä roolina pidettiin kykyä pysytellä ajan hermoilla nuorisokulttuurisista muutoksista. ●

Lähde: Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019





OSAAMINEN

MITEN NUORISOTYÖ VOI TUKEA MONIPUOLISTEN DIGITAITOJEN KEHITTYMISTÄ?

” **A** lkuilta hämärtyy Yli-Pöhinän kunnassa. Nuoriso-ohjaaja Martti istuu nuorisotilalla, jossa on ollut töissä jo viisi vuotta. Kaiken kaikkiaan hänellä on pitkä ja ansiokas ura nuorisotyön kentällä. Martti tykkää työstään, sillä nuorten kanssa puljaaminen antaa jokaiseen työpäivään omat erityiset mausteensa. Pieni turhautuminen hiipii silti takaraivoon; nuoret tuntuvat enemmän ja enemmän roikkuvan kännyköillään, ja tuijottavat jopa nuorisotilalla puhelimen näyttöä suuren osan ajasta sen sijaan, että tekisivät jotain kavereiden kanssa. Mikä siinä puhelimessa oikein kiehtoo? Välillä Martti miettii, että naapurikunnan etsivästä nuorisotyöstä tilatyöhön siirtyminen oli virhe, kun toimenkuva oli edellisessä työssä selkeämpi ja täällä nuorisosihteerikin on lähtenyt kunnan digikehittämiseen innolla mukaan. Onko sillä mitään tekemistä nuorisotyön kanssa?

Digitalisaatio vaikuttaa kaikkiin elämämme osa-alueisiin. Digitalisaatio on toisaalta teknologian mukanaan tuomia muutoksia, ja toisaalta myös kehityskulku, joka vaikuttaa perustavanlaatuisesti tapaamme elää ja tehdä työtä, käyttää palveluja sekä osallistua ja vaikuttaa (Auvinen & Jaakkola 2018). Nuoret ovat tämän kehityskulun aallonharjalla, koska he ovat usein (mutta eivät aina, eivätkä kaikki) ensimmäisenä ottamassa käyttöön uusia teknologioita.

Tämä luonnollisesti luo myös nuorisotyölle uusia haasteita, tai ainakin muuttaa tai monimutkaistaa monia olemassa olevia. Nuorisotyön tarttuminen mediakasvatuksen näkökulmiin on haastavaa, kun mediakenttä on teknologian kehityksen johdosta hyvin erinäköinen kuin aiemmin. Nuorille omat erityispiirteensä tuovat esimerkiksi sosiaalisen kanssakäymisen siirtyminen digitaalisille

alustoille ja välineille sekä työelämässä tarvittavien taitojen murros.

Kaikessa tässä mukana pysyminen on nuorisotyön ammattikentälle haastavaa, sillä teknologian kehitystahti vaikuttaa toisinaan hengästyttävältä. Jonkinasteista helpotusta voimme kuitenkin saada kahdesta näkökulmasta: ei ole kyse siitä, mikä teknologinen väline on seuraava iso juttu, vaan siitä, kuinka laajasti teknologia voi maailmaa muuttaa. Toinen, nuorisotyölle vähintään yhtä tärkeä näkökulma liittyy nuorten elämään tässä ja nyt: ei ole niinkään ensisijaista tietää, mitä juuri se viimeisin teknologia tuo nuorille tullessaan, vaan hahmottaa digitalisaation vaikutusten kokonaiskuva nuorten elämässä.

Suomalainen nuorisotyön kenttä on ollut etulinjassa tarttumassa myös nuorten lisääntyneeseen verkon käyttöön. Kentältä usein noussut perustelu on ollut ”meidän täytyy toimia siellä, missä nuoretkin ovat”. Tähän sinänsä arvokkaaseen ajatteluun on perustunut moni erittäin onnistunutkin verkko-perustaisen nuorisotyön projekti ja toiminto. Emme kuitenkaan voi tyypistää digitaalista nuorisotyötä, saati nuorten elämään perustavanlaatuisesti linkittyviä digitaalisia ympäristöjä ja ilmiöitä, ainoastaan toimintaympäristöiksi. On hyvä, että toimimme nuorten suosimissa palveluissa, mutta on korkea aika nähdä kokonaisuus toisin: miten nuoret käyttävät digitaalisia palveluita ja teknologiaa? Miten digitaaliset palvelut ja teknologia linkittyvät nuorten elämään, kasvun monesti haasteellisiin taitekohtiin ja nuorten sosiaa-

lisiin elämänpiireihin? Mitä tämä kaikki nuorilta ja heidän taidoiltaan ja kyvyiltään vaatii?

Jotta voimme jatkossakin olla nuorten elämän asiantuntijoita sekä relevantteja toimijoita nuorten vapaa-ajassa ja arjessa, digitalisaation vaikutusten kirjon hahmottaminen on ensisijaisen tärkeää.

Digiosaaminen linkittyä 2000-luvun taitoihin

Huolimatta nyky-yhteiskunnassa tarvittavien digitaalisten taitojen ja mediataitojen kirjon monipuolistumisesta, vuoden 2017 Nuorisobarometrissa jopa 9 prosenttia vastaajista ilmoitti, ettei ollut oppinut lainkaan kyseisiä taitoja koulussa (Byman et al. 2017). Tietoteknisiä ja digitaalisia taitoja vastaajat kokivat oppineensa selkeästi enemmän koulun ulkopuolella kuin koulussa. Puutteet formalissa opetuksessa ovat selkeästi havaittavissa, mutta myös nuorisotyötä selkeämmin mitattavissa. Kuinka oma ammattialamme voi?

Vielä tänäkin päivänä törmää nuorisotyön kentällä toisinaan ajatukseen nuorista diginatiiveina, jotka sujuvasti ja suvereenisti hallitsevat kaikki tarvittavat digitaaliset laitteet ja palvelut. Tämä ajatus on kuitenkin virheellinen. Kuten eräs itävaltalainen kollega asian osuvasti ilmaisi, on ajatus pelkätään ikänsä vuoksi digitaalisuudesta kaiken tietävästä nuoresta yhtä naurettava kuin ajatus vanhemman sukupolven edustajasta, joka nukkuu kirjastossa ja tietää sen vuoksi maailmasta kaiken.

Diginatiivi-termin tarpeeton viljely ja termin väärin ymmärtämisen mukanaan tuoma vaarallinen vastuuvapautus kasvatustalouden ammattilaisille on onneksi tunnustettu, mutta näkökulma nuorten tarvitsemiin digitaalisiin taitoihin on edelleen valitettavan kapea. Samalla, kun osa nuorista uppoutuu liikaakin virtuaalitodellisuuksiin, osa kipuilee digitaalittomuuden kanssa.

Niin kotimainen kuin ulkomainenkin tutkimus tunnistaa aivan oikein nuorten digitaalisten taitojen puutteellisuuden tai ainakin epätasaisuuden (ks. esim. Kaarakainen & Saikkonen 2015), mutta nuorisotyön ytimessä useimpien tutkimusten näkökulma on hieman sivussa. Tutkimustuloksista nostetaan usein esiin hyvin teknisiä taitoja, kuten esimerkiksi oikean syntaksisten tiedonhakulausekkeiden muodostaminen. Toisaalta tutkimukset, jotka ainakin näennäisesti laajentavat näkökulmaa laajempaan digihyvintointiin, lähestyvät aiheetta herkästi negaation kautta: pohdinta saattaa esimerkiksi keskittyä siihen, miten henkilön digitaaliset itsesääntelyn taidot ja kyvyt suojaavat liialliselta digitaalisen teknologian aiheuttamalta kuormittumiselta (Gui et al. 2017).

Nuorisotyön tulokulma aiheeseen on ollut vuosien varrella vaihteleva. Osa toimijoista ja hankkeista on keskittynyt hyvin spesifeihin teknisiin taitoihin. Vaikka on toisaalta ymmärrettävää ja luontevaa, että esimerkiksi nuorten työllisyyden parantamiseen tähtäävässä nuorisotyöllisessä projektissa keskittyytään nuorten työnhakuun liittyviin tieto-

teknisiin taitoihin, olisi näkökulmaa tarpeen laajentaa. Toisaalta osa nuorisotyön toiminnosta on pyrkinytkin lähestymään asiaa hieman laajemmin nuorten yleisten digitaalisten taitojen näkökulmasta, mutta tässäkin lähestymistavassa on ongelmansa: se ikään kuin olettaa, että on olemassa jokin mystinen joukko digitaalisten taitojen, jotka ovat rajattavissa ja siirrettävissä nuorille, kunhan vain löydetään oikeat tavat käsitellä asiaa.

On selvää, että digitaalinen osaaminen nivoutuu osaksi 2000-luvun taitojen kokonaisuutta (Byman et al. 2017). Vuonna 2016 voimaan astunut perusopetuksen opetussuunnitelma määrittelee laaja-alaisen osaamisen tietojen, taitojen, arvojen, asenteiden ja tahdon muodostamaksi kokonaisuudeksi. Laaja-alainen osaaminen jakautuu esimerkiksi 7.–9.-luokkalaisilla seitsemään osa-alueeseen (Opetushallitus 2014):

1. ajattelu ja oppimaan oppiminen
2. kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu
3. itsestä huolehtiminen ja arjen taidot
4. monilukutaito
5. tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen
6. työelämätaidot ja yrittäjyys
7. osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen

Vaikka nuorisotyöllä ei ole yleistä opetussuunnitelmaa, voi perusopetuksen jaotteen kaltaisia hahmotuksia hyödyntää myös nuorisosalalle ominaista lähestymistapaa



80 prosenttia 15–29-vuotiaista pitää digitaalisia taitoja elämässä pärjäämisen kannalta tärkeinä tai erittäin tärkeinä.

Lähde: Nuorisobarometri 2017

pohtiessa sekä nivoa digitaalisuutta laaja-alaiseen osaamiseen. Esimerkiksi itsestä huolehtimisen ja arjen hallinnan (digi)taidot näkyvät myös monissa nuorisotyön toiminnoissa, joskin usein huolipuheen tasolle jäävinä keskustelunavauksina, jotka eivät välttämättä johda toiminnan muuttumiseen millään tavoin. Monilukutaito on olennainen osa nuorisotyöllisiä mediakasvatustoimintoja, ja osallistuminen ja vaikuttaminen ovat myös nuorisotyössä olennaisia näkökulmia. Ei ole kuitenkaan kyse niinkään teknisistä taidoista kuin nuorten elämään kokonaisvaltaisesti vaikuttavista seikoista. Tässä kokonaisvaltaisessa tarkastelussa nuorisotyö ammattialana on onneksi vahvimmillaan.

Nuorisotyön vahvuudet käyttöön

Nuorisotyö ammattikuntana on nuorten elämässä erityislaatuudessa asemassa. Seisomme tukevasti formaalin opetuksen, kodin, sosiaalityön ja nuorten henkilökohtaisen vapaa-ajan risteyksissä ja toimimme sujuvasti kaikilla näistä osa-alueista. Näin siis ainakin optimitilanteessa.

Koska nuorisotyön identiteetti on monia muita keskeisiä nuorten elämän toimijoita hajautuneempi, meille voi olla toisinaan vaikeaa muodostaa selkeää kuvaa perustehtävästämme. Olemmeko kasvattajia, vapaa-ajantoiminnan tuottajia vai kriesinhallinnan ammattilaisia, jotka kutsutaan paikalle, kun nuoriso riehuu väärässä paikassa? Olipa identiteettimme mikä tahansa näistä tai jotakin aivan muuta, on selvää, että asemamme antaa meille monia toimijoita paremman mahdollisuuden tarkastella nuorten elämää ainutlaatuisesta perspektiivistä, jos niin haluamme.

Esimerkiksi edellä mainittu opetussuunnitelman puute voi parhaimmillaan kääntyä vahvuudeksi; sen sijaan, että meitä ammattialana kahlitsisi toisinaan tarpeettomankin jäykkä rakenne, voimme luovemmin tunnistaa nuorten elämään liittyviä haasteita ja auttaa heitä luomaan valmiuksia niiden kohtaamiseen ja ratkomiseen parhaalla mahdollisella tavalla.

Samasta syystä nuorisotyöllä on potentiaalia reagoida montaa muuta ammattialaa

DIGITAALISET KOMPETENSSIALUEET EUROOPPALAISEN DIGCOMP 2.0 -VIITEKEHYKSEN MUKAAN

1. INFORMAATIO- JA DATALUKUTAITO

- Datan, informaation ja digitaalisen sisällön hakeminen ja suodattaminen
- Datan, informaation ja digitaalisen sisällön luotettavuuden arviointi
- Datan, informaation ja digitaalisen sisällön arkistointi ja organisointi

2. VIESTINTÄ- JA YHTEISTYÖTAIDOT

- Vuorovaikutus digitaalisten teknologioiden avulla
- Tiedon ja sisällön jakaminen digitaalisilla teknologioilla
- Aktiivinen kansalaisuus digitaalisten teknologioiden avulla
- Yhteistyö digitaalisilla alustoilla ja teknologioilla
- Netiketti
- Digitaalisen identiteetin ja maineen ylläpitäminen

3. DIGITAALISTEN SISÄLTÖJEN TUOTTAMINEN

- Digitaalisten sisältöjen luominen
- Olemassa olevien digitaalisten sisältöjen yhdistely
- Tekijänoikeudet ja lisenssit
- Ohjelmointi

4. TURVALLISUUS

- Digitaalisten laitteiden suojaaminen
- Henkilökohtaisen datan suojaaminen ja yksityisyys
- Fyysisen ja psyykkisen hyvinvoinnin huomioiminen
- Digitaalisten teknologioiden ympäristövaikutukset

5. ONGELMANRATKAISUTAIDOT

- Teknisten ongelmien ratkaiseminen
- Tarpeiden ja niihin liittyvien teknologisten ratkaisujen tunnistaminen
- Digitaalisten teknologioiden luova käyttö
- Puutteiden tunnistaminen digitaalisissa kompetensseissa

Lähde: Vuorikari et al. 2016, DigComp 2.0

notkeammin nopeasti etenevään digitalisat-
tiokehitykseen. Koska nuoret ovat useimmi-
ten eturintamassa ottamassa käyttöön uusia
palveluita, nuorisotyön kentän tulisi olla
myös nopea liikkeissään ja olla ensimmäise-
nä reagoimassa digitalisaation uusiin tuuliin.
Usein kuitenkin näyttää siltä, että digiloik-
kien sijaan on otettu lähinnä hyvin varovaisia
askeleita. Onneksi nämä askeleet kuitenkin
vievät koko ajan oikeaan suuntaan.

Teknisistä työelämätaidoista digitaalisiin elämäntaitoihin

Oikeasta suunnasta huolimatta nuorisotyön
olisi jo korkea aika katsoa digitalisaatiota
nuorten elämässä nykyistä laajemmin. So-
siaalisten suhteiden ylläpito verkossa vaatii
nuorilta osin erityyppisiä vuorovaikutustai-
toja kuin kasvatusten tapahtuva kommu-
nikaatio. Toisaalta kun itse olemme vuoro-
vaikutuksessa nuorten kanssa digitaalisilla
alustoilla, tulee meidän ymmärtää kyseisen
alustan sosiaalisia pelisääntöjä. Kyse ei ole
silti täysin uudesta asiasta nuorisotyölle –
yksi tärkeimmistä nuorisotyön tehtävistä on
ollut kautta aikain nuorten tukeminen sosi-
aalisten suhteiden luomisessa.

Myöskään yhteisöjen kanssa tehtävän
työn ei pitäisi olla nuorisotyön ammattilai-
selle vieras ajatus. Enää ei kuitenkaan riitä,
että pyrimme tukemaan esimerkiksi nuorten
kiinteitä ryhmiä, vaan toisinaan globaaleik-
si laajenevat yhteisöt ovat reunaviivoiltaan
aiempaa häilyvämpiä. Emme myöskään voi
siirtää totuttuja toimintamallejamme sel-

laisenaan digitaaliseen kontekstiin ja olettaa
niiden toimivan samalla tavoin.

Nuoret tarvitsevat aiempaa monipuoli-
sempia taitoja löytääkseen omat yhteisönsä
ja pystyäkseen liittymään niihin. Tähän viit-
taa myös opetussuunnitelmassa oleva mai-
ninta vuorovaikutustaidoista, mutta nuoriso-
työn näkökulma aiheeseen voi olla – ja sen
tulee olla – laajempi. Jos ja kun nuorisotyön
tehtävänä on myös auttaa nuoria solmimaan
kaverisuhteita, on meidän tarpeen ymmärtää
perustavanlaatuinen fakta: tänä päivänä on
vaikea solmia kaverisuhteita tai löytää yh-
teisöjä joihin liittyä, mikäli digitaaliset tai-
dot ovat riittämättömät. Toisaalta sosiaali-
silla suhteilla digitaalisissa ympäristöissä on
myös omat erityispiirteensä. Yhteisöt voivat
jopa sanktioida jäseniään, mikäli nämä eivät
täytä odotuksia aktiivisuudesta eri ryhmissä
(Gui et al. 2017), joten maallikoiden perus-
vastaus ruutuajan rajoittamisesta on monel-
la tapaa riittämätön. Vaaditaan siis syvempää
ymmärrystä nuorten sosiaalisuuden digitaal-
lisista ilmenemismuodoista, jotta nuoria voi-
daan tukea heidän kohtaamisissaan haasteissa.

*”Kenties tätä kysymystä pitäisikin tarkastel-
la arvonluonnin näkökulmasta eikä niin, että
digitaalinen tai kasvokkainen kohtaaminen
olisivat eriarvoisia, vaihtoehtoisia tai poissul-
kevia. Mitä arvoa digitaalinen kohtaaminen,
osallisuus ja vuorovaikutus tuottavat nuorelle,
mitä arvoa perinteiset nuorisotyön tilat.”*

- Vastaus eDelfoi-paneeliin (Eriksson &
Tuuva-Hongisto 2019)

Digitaalisuus tuo uutta myös yksittäisen nuoren kasvuhaasteisiin. Kasvava nuori esimerkiksi peilaa omaa kehittyvää identiteettiään ympäröivään mediaan, joka on luonnollisesti tänä päivänä osa sosiaalisen median ärsyketulvaa. Nuoriso-ohjaajan tehtävänä on tukea nuorta, että hän osaa kriittisesti tarkastella sitä mediaympäristöä, johon hän peilaa omaa identiteettiään.

Sama pätee yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen ja aktiiviseen kansalaisuuteen kasvattamiseen. 2010-luvun yhteiskuntaan on varmasti vaikea vaikuttaa, jos ei kykene poimimaan digitaalisen informaation tulvasta luotettavaa tietoa. Samoin teknologiataidot vaikuttavat merkittävästi siihen, kuinka laaja-alaiset mahdollisuudet nuorella on vaikuttaa ympäröivään yhteiskuntaan. Kaiken kaikkiaan voidaan puhua nuorten digitaalisista elämäntaidoista.

Ei siis enää riitä, että puhumme tietoteknisistä taidoista – samoin riittämättömiä ovat mediataitojen tai digitaalisten kansalaistaitojen käsitteet ainakin sellaisenaan. Käytännempä sitten digitaalisten elämäntaitojen tai vaikkapa digitaalisen hyvinvoinnin (Gui et al. 2017) käsitettä, tulee digitalisaation vaikutuksia nuoren elämään tarkastella kokonaisvaltaisesti. Vain silloin pysymme mukana nuoren elämän koko kirjossa.

”Osalle digitalisaatio luo aivan uudenlaisen osallisuuden ja vaikuttamisen maailman, jossa ihminen pääsee osalliseksi itselleen tärkeiden asioiden edistämistä ja päätöksente-

koa. Toinen laita on se, että digitalisoituvien osallisuus- ja vaikuttamispalveluiden lisääntyminen vähentää joidenkin ihmisten tai ihmisryhmien mahdollisuuksia olla osallisena yhteiskunnassa. Nuorisotyössä on tärkeää tunnistaa erilaiset osallisuuden muodot ja tarjota vaihtoehtoja olla osallisena sekä nuorisotyössä että yhteiskunnalla laajasti.”

- Vastaus eDelfoi-paneeliin (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019)

Nuorisotyössä tulee tukea nuorten teknologiataitojen kehittymistä

Teknologiataidoilla on ollut nuorisotyön ja kasvatuksen diskurssissa rooli erityisesti työelämätaitojen näkökulmasta. On kiistontonta, että teknologiataidoilla on merkittäviä vaikutuksia nuorten tulevaan työllistymiseen. Vaikka kaikista nuorista ei tulekaan ohjelmoijia tai insinöörejä, tulee teknologia olemaan läsnä kaikkien tulevaisuuden työntekijöiden arjessa.

Vaikka on esitetty myös huolta siitä, että perinteiset työpaikat tulevat katoamaan (ks. esim. työ- ja elinkeinoministeriö 2019B), ei tässä vaiheessa kyetä tarkasti ennustamaan, millaista mahdollisesti katoavien työpaikkojen tilalle syntyvä työ tulee olemaan. Tämä ei silti tarkoita, etteikö yleisemmille teknologiataidoille olisi tilausta myös työelämän näkökulmasta, pikemminkin päinvastoin. Nuorisotyön rooli voikin olla herättää nuorten kiinnostusta teknologiaan yleisellä tasolla, jotta teknologiataidot saavat otollisen kasvupohjan.



Nuorisotyöntekijöiden ei tarvitse olla koodareita tai tubettajia, vaan nuorisotyön ammattilaisia.

Nuorisotyöllä saa ja pitää olla oma näkökulmansa nuorten teknologiataitojen tukemiseen. Jos digitaalinen teknologia saadaan nivottua osaksi päivittäistä nuorisotyöllistä toimintaa, tarjoutuu mitä parhain mahdollisuus tukea nuorten teknologiataitoja ja paikata samalla niitä aukkoja, joita formaali opetus on mahdollisesti jättänyt. Lisäksi nuorisotyöllä on mahdollisuuksia tavoittaa ja innostaa mukaan myös sellaisia nuoria, jotka eivät ole lähtökohtaisesti olleet kiinnostuneita teknologiaan liittyvistä harrastuksista sekä murtaa perinteisiä sukupuolirooleja harrastustoiminnassa. Ja kyllä, samalla opitaan sitä ohjelmointiakin. Mikäli nuorisotyöllinen näkökulma puuttuu toiminnasta, ei toimintaa vetämään tarvita nuorisotyön ammattilaista.

Kannattaa silti pitää mielessä, että media-projekteja, maker-toimintaa tai muitakaan digitaalisen nuorisotyön lähestymistapoja ei kannata lähteä täydellä teholla soveltamaan ennen kuin on ensin kirkastettu oman työyhteisön nuorisotyöllinen visio. Maker-toiminnasta tai mediaprojekteista voi ottaa ne osat, jotka ovat helpoimmin sovellettavissa omaan nuorisotyölliseen todellisuuteen, ja

rakentaa näiden päälle laajempaa toimintaa. Ei ole kenenkään edun mukaista, jos hyvä ajatus digitaalisen teknologian soveltamisesta päivittäiseen työhön kaatuu siihen, että siunausta laajamittaisille investoinneille ei tiukassa taloustilanteessa saada tai osaaminen koko paketin toteuttamiseen puuttuu. On tärkeämpää, että aloitetaan jostain, jolla digitaalisuutta voidaan kuljettaa hiljalleen kasvavana osana läpi koko nuorisotyön. Nuorisotyöntekijöiden ei tarvitse olla koodareita tai tubettajia, vaan nuorisotyön ammattilaisia.

Nuorisotyön tavoitteet ohjaavat toimintaa

”Yli-Pöhinän kunnassa on viimeisen vuoden aikana kehitetty koko kunnan digitalisaatiostrategiaan pohjautuva digitaalisuuden toimintasuunnitelma nuorisotoimelle. Vetoapua on saatu myös naapurikunnan hankkeelta, jonka työntekijöiden kanssa on vedetty yhteisiä koulutuspäiviä. Työskentelyn pohjalta on tunnistettu tarpeita henkilöstön osaamisen kehittämisessä sekä toimintamallien uudistamisessa. Alkuun päätettiin nuorten haastatteluiden perusteella keskittyä kolmeen välineeseen: Instagramin tarinavetoiseen käyttöön nuorille mark-

kinoinnissa, nuorisotyöllisen peliryhmän käynnistämiseen pienryhmätoiminnassa yhteistyössä paikallisen ammattioppilaitoksen kanssa sekä maker-teemaitoihin viikonlopputoiminnassa. Erityisesti maker-teemailloista on tullut nuorilta hyvää palautetta; eräskin nuori kertoi, miten koulussa tylsältä tuntunut ohjelmointi innosti ihan eri tavalla, kun koodi käskyttääkin lattialla vipeltävää robottia.

Yhteistyö on paikoin ollut haasteellista ja alku on ollut hieman kankeaa, mutta uudet avaukset ovat myös tuoneet uusia nuoria mukaan toimintaan. Henkilöstö – mukaan lukien pitkin hampain aluksi mukaan lähtenyt Martti – on kokenut erityisen hyväksi yhteisen keskustelun, jossa uusille toiminnolle on etsitty nuorisotyöllistä näkökulmaa yhdessä. Toisaalta keskustelu on johtanut myös priorisointiin; nuorisosihteerin oli kovin innostunut 3D-tulostimien hankkimisesta, mutta hankinta hylättiin, koska laitteille ei löydetty riittävän selkeää nuorisotyöllistä käyttöä.”

Ei ole tarpeen keksiä nuorisotyötä uudelleen. Digitalisaatiokehitys ei pakota kehittämään kokonaan uudenlaisia nuorisotyön muotoja, eikä se ole usein mielekästäkään, mutta uusista digitaalisista kulttuureista ja toimintamahdollisuuksista voidaan ammentaa paljon rakennusainetta myös nuorisotyöhön. Esimerkiksi maker-toiminta on mitä parhain tapa kehittää nuorten teknologiataitoja ja luovuutta nuorisotyöllisessä kontekstissa. Lisäksi maker-kulttuurin voimakas yhteisöllisyys ja jakaminen ovat näkökulmia, jotka voivat tukea niin nuorten keskinäisiä yhteisöjä kuin nuorisotyön ammattikenttää myös sisäisesti.

Samalla on kuitenkin tärkeää tarkastella nuorisoalan digitalisaatiota kokonaisvaltaisella ja kriittiselläkin otteella. Ei ole järkevää mennä teknologia edellä vain siksi, että ”siellä verkossa ne nuoretkin ovat” tai koska kunnan digitalisaatiosuunnitelma sitä vaatii. Nuorisotyön lähestymistapoja ja toimintoja suunniteltaessa tulee aina pitää mielessä nuorisotyön arvopohja ja tavoitteet, sekä arvioida tarkkaan, mihin toimintoihin digitaaliset lähestymistavat tuovat lisäarvoa ja mihin välttämättä eivät. Samalla tulisi arvioida, millaista osaamista nuoret voivat toiminnassa kehittää ja millaisten uusien teknisten taitojen oppimiselle nuorille voidaan tarjota mahdollisuuksia nuorisotyön keinoin.

Nuorisoalan digitalisointia kannattaa tarkastella kokonaisuutena, jossa otetaan huomioon digitaaliset lähestymistavat päivittäisessä työssä, nuorille suunnattavat digitaaliset palvelut, henkilöstön osaaminen ja ennen kaikkea nuorten tarpeet. On helppoa tehdä virheellisiä oletuksia nuorten digitaalisesta osaamisesta tai taitotasosta. Tämä on erityisen vaarallista siksi, että eniten tukea aiheessa tarvitsevat ovat usein niitä nuoria, jotka kaipaisivat kipeimmin nuorisotyön palveluita.

Kun digitaalisen teknologian mahdollisuuksia käytetään nuorisotyössä tavoitteellisesti ja harkiten, voidaan nuorille tarjota toimintaympäristö, jossa he pääsevät paitsi kehittämään teknologiataitoja ja digitaalista osaamista myös vahvistamaan itseilmaisua, luovuutta ja sosiaalisia taitoja. Näitä kaikkia he tarvitsevat myös tulevaisuudessa.

MITEN NUORISOTYÖ VOI EHKÄISTÄ DIGITAALISTA SYRJÄYTYMISTÄ?

Digitaalinen osaaminen on kansalaisen uusi perustaito, joten kaikille tulee taa-
ta vähintään perusedellytykset käyttää yhteiskunnan sähköisiä asiointipalvelu-
ja. Mikäli tasapuolisten digitaitojen kehittymiseen ei panosteta, on uhkana, että
digiosaajat rakentavat yhteiskunnan, ja heikommin osaavat koettavat selviytyä
parhaansa mukaan. Suhtautuminen digitalisaatioon ei ole ikäkysymys, vaan se
on persoonakysymys, joten myös nuorten kiinnostusta digitalisaatiota kohtaan
on lisättävä.

TEKNOLOGIAN SAATAVUUS – Onko nuorella käytössään vastaavat digitaaliset laitteet ja välineet kuin ikätovereilla?

Nuorisotyö voi toimia mahdollisuuksien tasaajana, jotta mahdollisimman moni
nuori pääsee halutessaan käyttämään ajanmukaisia digitaalisia teknologioita.
Kaikkien nuorten ei ole mahdollista tai mielekäästä hankkia itselleen esimerkiksi
3D-tulostimia tai robotiikkasarjoja. Sama pätee korkealaatuisempaan digitaalisen
videomateriaalin tai musiikin tuottamiseen tarvittavaan tekniseen välineistöön.
Tarjoamalla nuorten käyttöön toimintavälineitä ja ohjausta voidaan merkittävästi
edistää teknologian saatavuuteen ja käytettävyyteen liittyvää yhdenvertaisuutta.

YMMÄRRYS TEKNOLOGIAN TOIMINNASTA – Onko nuorella riittävä ymmärrys siitä, miten teknologisoitunut yhteiskunta ja mediaympäristö toimii?

Mediakasvatus on olennainen osa nuorisotyön lähestymistapojen kirjoa. Digita-
lisoituvassa mediaympäristössä on entistäkin tärkeämpää, että nuori osaa hah-
mottaa myös mediaympäristön taustalla olevia teknologioita, kuten algoritmeja,
jotka suodattavat ja valikoivat nuoren eteensä saamaa digitaalista informaatiota
ja sisältöä, sekä tarkastella mediaympäristöä kriittisesti. Nuorisotyön tulee olla
aktiivinen tuki nuorelle, kun hän hahmottaa suhdettaan teknologiseen ja digita-
lisoituvaan maailmaan.

TEKNOLOGIATAIDOT – Onko nuorella tarvittavat taidot ja osaaminen teknologian luovaan käyttöön ja yhteiskunnalliseen osallistumiseen digitaalisten teknologioiden avulla?

Nuoret oppivat suuren osan teknologiataidoistaan vapaa-ajalla itsenäisesti. Nuorisotyön rooli teknologiataitojen oppimisessa on tarjota turvallinen, non-formaali oppimisympäristö, jossa nuori pääsee harjoittamaan ja harjoittelemaan tarvitsemiaan taitoja yhdessä muiden nuorten kanssa. Nuorisotyön tehtävänä on myös tarjota aktiivisesti näitä toimintamahdollisuuksia sellaisille nuorille, jotka eivät ole lähtökohtaisesti teknologiasta kiinnostuneita. Tämä onnistuu parhaiten yhdistelemällä toiminnallista teknologiakasvatusta eri muodoissaan olemassa oleviin nuorisotyön toimintamenetelmiin ja nuorten omiin kiinnostuksen kohteisiin. ●



The background features a complex geometric composition. On the left, several triangles in shades of blue, red, and black are arranged in a cluster. A large, light blue triangle is prominent in the center-left. To the right, a large red triangle is partially visible. A diagonal line separates the colorful geometric shapes from a large, light pink area that occupies the bottom right. This pink area is filled with a fine, repeating pattern of small red dots, creating a halftone effect.

SOSIAALINEN MEDIA

MIKÄ TEKEE SOSIAALISESTA MEDIASTA NUORISOTYÖTÄ?

Sosiaalinen media eli some. Sanapari, jolta ei voi välttyä, sillä some on kasvanut tärkeäksi osaksi nykyistä yhteiskuntaamme. Se on paikka, jossa keskustellaan, luodaan yhteyksiä muiden kanssa, etsitään tietoa, saadaan inspiraatiota, toteutetaan itseä julkaisemalla omaa sisältöä ja ennen kaikkea viestitään.

Monimuotoisen käyttötarkoituksensa vuoksi some on tärkeä kanava myös nuorille. Nuorista ja heidän arjestaan onkin aivan turha puhua, jos emme käsittele samalla myös sosiaalista mediaa. Sosiaalinen media ei ole erillinen osa nuorten sosiaalista elämää, jonne mennään älypuhelimilla, vaan se on sulautunut osaksi arkielämää eikä ruudulla vietetyn ajan ja muun elämän välillä oleva raja ole enää niin selkeä. Usein voidaankin todeta, että nuoret eivät mene online, vaan he ovat online.

Sosiaalisessa mediassa persoonallisuus on tärkeä osa viestimistä

Koska some on niin iso ja tärkeä osa nuorten elämää, on myös nuorisotyön oltava siellä. Sosiaalinen media on nimensäkin mukaisesti sosiaalinen alusta, jossa viestitään perinteisen yhdensuuntaisen yleisölle tiedottamisen sijaan vuorovaikutteisesti yleisön kanssa. Vuorovaikutus ja yhteisöllinen viestintä ovatkin avainasemassa, kun halutaan tavoittaa nuoria.

Sosiaalista mediaa käyttävät miljardit ja miljardit ihmiset, minkä myötä somen sisältökin on valtavan laaja. Pelkästään yhtä somen suosituinta sovellusta, Instagramia, käyttää yli miljardi ihmistä maailmassa. Sisältövirta sosiaalisessa mediassa on siis loputonta, minkä vuoksi muusta sisällöstä voi olla haastavaa erottautua. Nuoret etsivät usein somesta itselleen sopivimman sisällön tutustumalla erilaisiin käyttäjätileihin

ja tutkimalla, mitä sisältöä muut seuraavat. Oma mielentila ja kiinnostus sisältöä kohtaan osoitetaan seuraamalla käyttäjätiliä. Nuoret eivät kuitenkaan seuraa mitä tahansa tiliä, vaan käyttäjätilin seuraaminen on usein tarkka päätös. Toisaalta on hyvä muistaa, että nuoret eivät ole myöskään sosiaalisen median käytöltään yksi yhtenäinen joukko.

Käyttäjätilin seuraamista ohjaa vahvasti odotus sisällön laadusta ja tulevasta sisällöstä. Otetaan esimerkiksi luontokuvaaja, joka valokuvaa omalle Instagram-tililleen upeita kuvia luonnosta ja eläimistä laadukkaalla järjestelmäkameralla. Kun selaat hänen tilinsä kuvia ja videoita, huomaat, että kaikki materiaali liittyy tähän teemaan. Alat seuraamaan tiliä, koska haluat jatkossakin nähdä hänen upeita luontokuviaan suoraan omalla etusivullasi. Luonnollisesti oletat tällöin, että jatkossakin kyseinen käyttäjä lisää samankaltaisia kuvia luonnosta. Olisi outoa ja epämiellyttävääkin, jos hän esimerkiksi julkaisisi kuvia itsestään juhlimassa viikonloppuna tai ottaisi peiliselvityksiä omasta päivästä.

Näihin digitalisaation tuomiin uusiin kulttuureihin tulee nuorisotyöntekijänkin tutustua, jotta nuoren elämää ja arkea voi tänä päivänä ymmärtää. Vaikka nuorten käyttämät ympäristöt ovat osaltaan jopa samoja meidän aikuisten kanssa, niin nuorten kulttuuri ja heidän tapansa käyttää somen alustoja ovat usein erilaiset kuin aikuisten. Se Instagram, jota aikuinen käyttää, kun hän jakaa perjantaina Vain elämää -ohjelmaa

katsoessaan tunnelmansa pöydällä olevasta viinilasista ja kynttilöistä, jaloissa olevista villasukista ja siitä, kuinka Lauri Tähkä tulkitsee niin koskettavasti, on hyvin erilainen kuin nuorten some. Seitsemäsluokkalainen saattaa käyttää sujuvasti Instagramia useisiin eri tarkoitukseen: hän pitää yhteyttä yksityisviesteillä (direct messages, dm) ystäviinsä – myös niihin, joita ei välttämättä ole koskaan kasvokkain kohdannut, katsoo Instagram Storyista oman idolinsa tarinaa vastaten siihen emojilla ja tekee Instagramiin oman tarinan ajatuksista, joita idolin tarina hänessä herätti.

Toimiva ja nuoria kiinnostava somesisältö edellyttää ymmärrystä sometrendeistä ja nuorten viestintäkulttuureista sekä kykyä erottautua sisältövirrasta persoonallisella tyylillä ja sisällöllä. Kun somea päivitetään organisaation toimesta, tulee erityisesti kiinnittää huomiota siihen, että viestintä ei jää kasvottomaksi. Kohderyhmän tavoittamiseksi ja mielenkiinnon herättämiseksi tarvitaan henkilökuvaamista ja koukuttavaa eli säännöllistä, ajankohtaista ja nuoria osallistavaa sisältöä.

Miten nuorisotyön tulisi näkyä sosiaalisessa mediassa?

Sosiaalinen media on muokannut tapaa viestiä, eikä nuorisotyö tavoita nuoria enää samalla tavalla kuin aiemmin, yhdellä mainoksella tai flyerilla. Yleisesti ottaen nykyinen viestintätapa, johon sosiaalinen mediaakin kuuluu, on erottautumisen hakemista,

NELJÄ VINKKIÄ ONNISTUNEeseen SOMEVIESTINTÄÄN

SUUNNITELMALLISUUS

Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty. Laadi somesuunnitelma sosiaalisen median päivittämisen tueksi ja terävöitä ydinsanomanne, kohderyhmänne ja vastuuhenkilöt päivittämiseen.

REAAIAIKAISUUS

Someviestintä on nopeaa ja sisällöt vaihtuvat nopealla tahdilla. Nuoret viettävät sosiaalisessa mediassa paljon aikaa päivän aikana ja sisältöjen odotetaan vaihtuvan, jotta mielenkiinto säilyy. Tuota siis mahdollisimman reaaliaikaista sisältöä säännöllisesti. Säännöllisyys saa nuoret kiinnostumaan sisällöstä ja luo kuvan siitä, että sisältöön panostetaan. Ota esimerkiksi käyttöön 24 tunnin jälkeen poistuvat Instagram Storyt.

VUOROVAIKUTUKSELLISUUS

Sosiaalisessa mediassa on oleellista toimia useissa rooleissa; niin viestin lähettäjänä, välittäjänä kuin sen vastaanottajanakin. Kommunikoijaksi ja viesti muiden kanssa ja reagoi muiden tuottamiin somesisältöihin. Saat näkyvyyttä tilillesi ja luot vuorovaikutusta, mikä helpottaa nuoria lähestymään teitä. Vuorovaikutuksen avulla saat myös tuotua paremmin esille henkilöt tilin taustalla, eli luomaan kanavallenne persoonaa ja henkilökuva. Algoritmit näyttävät myös sisällön herkemmin niille, joiden kanssa olet yhteyksissä yksityisviestitse, ja jotka tykkäävät sisällöstä ja kommentoivat siihen.

LAADUKAS SISÄLTÖ

Some on ammattimaistunut vuosien aikana hurjasti, minkä vuoksi sisällön laatuun kiinnitetään huomiota aivan eri tavoin kuin alkuaikoina. Some on monelle jo työpaikka, ja sisällöntuotannolla voi ansaita elantonsa. Somevaikuttajat luovat monia kirjoittamattomia sääntöjä siitä, millainen sisältö somessa on suositeltavaa ja kiinnostavinta. Nämä piirteet vaikuttavat myös laajemmin sosiaalisen median sisällöntuotantoon ja siihen, millaisen sisällön nuoret esimerkiksi kokevat mieluisaksi. Luo sometilille yhtenäinen (visuaalinen) linja ja ota jokin asia tavaramerkiksi, esimerkiksi persoonallinen kuvanmuokkaustyylisi tai vaikka maskotti, joka seikkailee tilillä.

oman brändin rakentamista ja arvojen esiin tuomista.

Nuorisotyön viestiminen sosiaalisessa mediassa on tällä hetkellä pääpainoltaan yksisuuntaista viestintää, ja tähän tuntuu olevan myös eniten kiinnostusta ja kehittämishalua. Siinä ei ole mitään väärää, mutta nuorisotyössä viestintä on kuitenkin vain pieni osa työnkuvaa ja yleensä viestinnän ammattilaiset ovat siinä huomattavasti parempia kuin nuorisotyöntekijät.

Nuorisotyössä on kyse paljon muustakin kuin pelkästään viestinnästä. Tämä kaikki muu jää tällä hetkellä digitaalisissa ympäristöissä yksisuuntaisen viestinnän jalkoihin. Se ei itsessään ole kenenkään syy, vaan enemmänkin seuraus siitä, että nuorisotyössä on lähdetty tekemään sitä tutuinta, helpointa ja omalta vapaa-ajalta opittua tapaa viestiä. Nuorisotyö on ottanut uuden ympäristön vastaan sen syvemmin miettimättä, mitä nuorisotyöllisiä tavoitteita sosiaalisen median hyödyntämiselle voidaan asettaa.

Tavoitteellinen toiminta edellyttää kykyä ymmärtää sosiaalisen median muutosta. Vajaa kymmenen vuotta sitten nuorten sosiaalisen median käyttöä koskevat julkaisut tarkastelivat somevuorovaikutusta, identiteetin rakentamista kuvien ympärille sekä someyhteisöjen muodostumista. Nyt pääosassa ovat enemmänkin somemarkkinointi ja strateginen viestintä. Aluksi harjoiteltiin, ihmeteltiin ja kokoonnuttiin somealustoille isoina ryhmänä vailla suurta yhdistävää tekijää, kun taas tällä hetkellä sosiaalinen media on huo-

mattavasti kaupallistuneempi. Ihmiset ovat pienemmissä tai tarkemmin rajautuneissa yhteisöissä ja mainontaa kohdennetaan entistä enemmän yksilöllisen toiminnan perusteella. Puhutaan paljon kuplautumisesta eli rajattujen ryhmien syntyemisestä.

SOMESUUNNITELMA

Sosiaalisen median viestinnän olisi hyvä olla suunniteltua ja aikataulutettua.

Pysähdy työyhteisösi kanssa pohtimaan somen strategisia piirteitä. Luokaa kirjallinen somesuunnitelma, jakakaa työyhteisön kesken vastuut päivittämisestä ja suunnitelkaa yhdessä tulevia sisältöjä.

Somesuunnitelman voi tehdä jonkin teeman ympärille tai esimerkiksi tietylle ajanjaksolle (tulevaksi kuukaudeksi, puoleksi vuodeksi tai vaikka koko vuodeksi). Löydät julkaisun lisämateriaaleista tukea somesuunnitelman tekemiseen.

SOSIAALISEN MEDIAN KULTTUURISIA MUUTOKSIA

Sosiaalisen median palveluiden käytössä ei pin-
tapuolisesti tarkasteltuna näytä tapahtuneen
viime vuosina kovin merkittäviä muutoksia.
Sosiaalisen median käyttöä koskevissa tutki-
muksissa kärkisijoilla ovat pysyneet jo pitkään
samat suositut palvelut. Ymmärtääkseen so-
siaalista mediaa ja sen kehitystä on kuitenkin
mentävä pintaa syvemmälle ja tarkasteltava,
millaisia kulttuurisia ilmiöitä ja muutoksia so-
men käytössä on viime vuosina tapahtunut.

Visuaalisen somesisällön vallankumous

Vuosi vuodelta sosiaalinen media on painot-
tunut yhä enemmän kuva- ja videokeskei-
semmäksi viestintävälineeksi. Ensimmäisenä
läpimurron teki Facebook, jossa enimmäk-
seen kirjoitettiin julkaisuja, mutta toisi-
naan raotettiin kuvilla kotialbumien kätköjä.
Älypuhelimien teknisen kehityksen myötä –
ja viimeistään Instagramin synnyttyä ja
noustua suosituimmaksi sovellukseksi – ei
ole kuitenkaan ollut enää paluuta takaisin.
Kuvaviestintä on tullut jäädäkseen ja somen
ammattimaistuttua myös kuvaviestintä on
muuttunut entistä laadukkaammaksi.

Visuaalisen sisällön suosion taustalla on
sen helppous ja nopeus. Vanha sananlaskukin
sen tietää, kuva kertoo enemmän kuin tuhat
sanaa. Tunnelma on visuaalisessa sisällössä
paremmin aistittavissa, ja monille video- ja
kuvasisältö jää myös paremmin mieleen kuin

teksti. Pysähdyttävällä kuvalla on paljon hel-
pompia ja nopeampia herättää ihmisen kiin-
nostus kuin pitkällä tekstillä.

Kuvan rinnalla myös video on tärkeä osa
visuaalista somesisältöä. Videon avulla pääs-
tään paljon lähemmäs toista ihmistä, sillä
hänen kasvonsa, eleensä ja ilmeensä voi-
daan nähdä ruudun välityksellä. Yle uutisoi
jo vuonna 2016, että YouTubeen ladataan
joka minuutti 300 tuntia videomateriaalia.
Kyseistä somepalvelua käyttää yli miljardi
ihmistä joka kuukausi (YLE 2016).

Videon suosiosta ja menestyksestä kertoo
myös sovelluskentän tuorempi tulokas Tik-
Tok (ent. Musically). Lyhytvideoihin painot-
tuvaa sovellusta ladattiin vuoden 2018 aikana
useammin kuin Instagramia (Business Insider
2019). Erityisesti sovelluksen lip sync- ja tans-
sivideot ovat luoneet uusia somevaikuttajia,
nostaneet maailmanlistojen kärkiin musiikki-
kappaleita ja innostaneet käyttäjiä tanssimaan.

Teknologisella kehityksellä on suuri vai-
kutuksen visuaaliseen sisältöön ja sen kehitty-
miseen. Älypuhelimien kamerat paranevat
koko ajan, minkä myötä sisällöstä tulee laa-
dukkaampaa. Tämä asettaa myös sosiaalisen
median sisällölle entistä tiukempia raameja
siitä, että somesisällön on oltava hyvää ja
kiinnostavaa. Somealustat lisäksi päivittävät
uudenlaisia ominaisuuksia käyttäjiä varten.
Olisiko tulevaisuudessa mahdollista vaikka-
pa 360-asteiset videot suoraan Instagramis-
sa kuvattuna? Tai kenties samanaikaisesti
useamman kuvakulman livelähetykset You-
Tubessa?

Vuonna 2007 nuorisotyö otti ensimmäisiä askeleita IRC-Gallerian ihmeelliseen maailmaan. Silloin käytiin keskustelua siitä, voivatko nuorisotyöntekijän kasvot olla näkyvillä verkossa. Pitkän pohdinnan jälkeen päädyttiin siihen, että se ei ole sopivaa, sillä kaikki trollit – joita ei silloin vielä osattu kutsua edes trolleiksi – tulevat välittömästi pimpottelemaan netissä esiintyvän nuorisotyöntekijän ovikelloa. Ja näin nuorisotyö esiintyi verkossa kasvottomana paperilautasten takaa tai takaraivo edellä. Jälkikäteen tämä kuulostaa absurdilta. Onneksi nuorisotyö on ajan myötä kehittynyt sosiaalisen median mukana. Nuorisotyöntekijöitä ei enää näe somessa paperilautaseen piiloutuneena, sillä sentään niin kasvotonta ei ammattilaisen työ ole esimerkiksi nuorisotalollakaan.

TEHTÄVÄ:

Visuaalisella sisällöllä voidaan leikitellä ja antaa yleisölle pääsy paikkoihin, joita ei muuten näkisi. Kumpi sisältö sinua kiinnostaisi enemmän; tekstinä kirjoitettu kuvaus siitä, mitä kaikkea jännittävää kaupan takahuoneessa tapahtuu vai kuva takahuoneesta, jolloin pääset itse tutkimaan, mitä salaisuuksia huoneeseen kätkeytyy?

Jokainen meistä on luonteeltaan vähän utelias, ja kuvaviestinnän avulla tätä piirrettä voidaan hyödyntää kiinnostavaa somesisältöä luodessa. Pohdi, onko nuorisotyöntekijän ammatissa jotain, mitä useat eivät tiedä. Millaisista asioista työpäiväsi koostuu? Pääsetkö sinä tiloihin, joihin kaikilla ei ole pääsyä? Jaa tämä visuaalisena sisältönä someen ja sinulla on jo yksi valttikortti erottautua muusta sisällöstä! Toki on muistettava hyvän maun rajat ja yleiset käyttäytymissäännöt siitä, mistä paikoista ja tilanteista on hyvä jakaa kuvia.

Yhteisöjä luodaan sosiaalisessa mediassa

Yksi tärkeimpiä syitä käyttää sosiaalista mediaa on yhteydenpito kavereihin ja tuttuihin. Sosiaalinen media on jo sananakin osoitus sosiaalisuudesta, eli se on usealla eri tavalla yhteisöllinen tila. Ihmiset tekevät somessa samoja asioita kuin vaikka omalla kotipaikkakunnallaan: kohtaavat ihmisiä, kuluttavat aikaa, harrastavat, tapaavat omaa ”heimoaan”, fanittavat tai opettelevat uusia taitoja.

Yksi esimerkki yhteisöllisyydestä on meemikulttuuri. Internetmeemi on verkossa syntyvä asia ja ilmiö, jota muut ihmiset lähtevät kopioimaan, muokkaamaan ja jakamaan. Meemi on vahva työkalu yhteenkuuluvuuden rakentamisessa, sillä niiden ympärille voi syntyä aivan omanlaisia kielellisiä ja visuaalisia merkityksiä yhteisön sisällä. Meemejä voidaankin kutsua kulttuuriseksi pääomaksi, ja niitä levittämällä ja jakamalla liitytään sekä samaistutaan ympärillä toimivaan yhteisöön. (Vainikka 2016.)

Sosiaalisessa mediassa yhteisöllisyys voi syntyä itsestään tai ihan vain sattumalta. Joskus yhteisöjä on perustettu jopa systemaattisella työllä. Sosiaalisen median yhteisöjä voi muodostua hyvin erilaisten asioiden ympärille. Oli kyse sitten tunnetun tubettajan seuraajista, tietystä Jodel-kanavasta, paikkakunnan omasta Facebook-ryhmästä tai koulukavereiden kanssa muodostetusta WhatsApp-ryhmästä, voidaan näitä kaikkia kutsua yhteisöiksi.

Nuori voi siis kuulua elämässään hyvin monenlaisiin fyysisissä ja digitaalisissa ympäristöissä toimiviin yhteisöihin. Sosiaalinen media tarjoaa alustan yhteisöjä koskevien asioiden läpikäymiseen ja sieltä kuulee uusimmat tiedot yhteisöön liittyen. Osa käyttääkin somea siksi, että ei halua jäädä oman sosiaalisen ympäristön ulkopuolelle. Somen myötä on alettu puhua nuorten kokemasta fomosta (fear of missing out) eli ulkopuolelle jäämisen pelosta. Somemaailmassa fomo näkyy niin, että nuoret eivät halua menettää yhtään hetkeä muiden jakamasta sisällöstä, minkä vuoksi somessa vietetään aikaa pitkin päivää ja se voidaan kokea koukuttavaksikin. Tämä on luonut someen myös kirjoittamattomia sääntöjä siitä, että sosiaalista mediaa olisi hyvä päivittää säännöllisesti ja usein, jotta yleisön kiinnostus pidetään yllä.

Sosiaalisessa mediassa on jo nyt ilmennyt yhteisöjen kuplautumista, kun sisältö ohjautuu tekoälyn avulla vain tietyille yleisölle. Ilmiöön liittyy paitsi riski yhteisöjen polarisoitumisesta, myös myönteisiä asioita. Kuplautumisen myötä ihmiset löytävät helpommin itsensä kaltaisiaan somessa ja luovat tiukempia sidoksia ympärillä toimivaan yhteisöön, jolloin somessa rakennettu yhteisöllisyys on entistä vahvempaa. Some onkin yhteisöjen rakennusympäristönä tärkeä vertaistuen kenttä nuorille.

Somen yhteisöjä on hyvä lähteä tutkimaan avoimin mielin, kysellen ja ihmetellen. Ei tuudittauduta siihen, että kyllä me tiedetään. Sillä vaikka nuorten käyttämät somealustat pysyisivät samoina, niiden sisällä olevat kulttuurit ja tavat muuttuvat kovaan tahtiin. Jos nuorisotyössä ei tunnusteta ja tunnusteta nuorten tapoja käyttää sosiaalista mediaa, niin nuorisotyöntekijöistä ei ole kanssakulkijoiksi tuolla matkalla. Tällöin myös iso osa nuorten elämästä on nuorisotyölle vierasta. Nuorisotyössä työskentelee yhteisöjen ja yhteisöllisyyden rakentamisen asiantuntijoita, mutta sosiaalisessa mediassa tämä ei vielä näy kovin laajasti. Usein nuorisotyössä saatetaankin erheellisesti ajatella, että yhteisöllisyys muodostuu luonnollisesti nuorisotyön ympärille.

Tulevaisuudessa teknologian kehitys tulee entisestään syventämään vuorovaikutusta somessa ja verkossa. Toisaalta somen yhteisöt ja ryhmät eriytyvät luultavasti yhä enemmän, kun algoritmien vaikutus voimistuu ja someviestintä pirstaloituu pienempien ryhmien viestinnäksi. Tällöin on entistä tärkeämpää hakeutua itse aktiivisesti mukaan yhteisöihin.

TEHTÄVÄ:

Keskustele nuorten kanssa siitä, millaisia kavereita ja ihmissuhteita he ovat luoneet sosiaalisessa mediassa. Millaisia yhteisöllisyyden piirteitä puheessa nousee esille? Minkä asian ympärille yhteisöt ovat muodostuneet? Voit kysyä nuorilta esimerkiksi, mikä tili on viime aikoina puhuttanut nuoria Instagramissa. Tunnistatko keskustelun pohjalta yhteisöjä, joita nuorisotyö ei ole vielä löytänyt, mutta joissa sen olisi tärkeää olla mukana?

Kirjaa ylös myös teemoja ja ilmiöitä, joihin nuorisotyön olisi tärkeä tarttua. Etsi sopivia someyhteisöjä keskustelulle tai tutustu suoraan nuorten mainitsemiin suosituimpiin ja ajatuksia herättäviin somesisältöihin. Tunustele, millaisia normeja yhteisöön kuuluu ja millainen viestintätyyli siel-



lä on. Pohdi, millainen rooli nuorisotyöllä voisi olla keskustelussa. Esimerkiksi millaisen YouTube-videon yhteyteen olisi nuorisotyöntekijänä sopivaa kommentoida ja osallistua videosta käytävään keskusteluun? Käy esimerkiksi tutustumassa Nuori kirkko ry:n koordinoimaan NettiSaapas-toimintaan, jossa nuoria kohdataan heidän omista sosiaalisen median yhteisöissään.

Voit kirjata yhteisöihin liittymisen somesuunnitelmaan.

Viraalihilistä someilmiöksi – ilmiöt osallistavat ja hauskuuttavat

Sosiaalinen media on avannut uudella tavalla ovet koko maailmaan. Globaalit ilmiöt ja tapahtumat tulevat somekanavia pitkin pienellä paikkakunnalla asuvan suomalaisen arkeen. Tapahtumien ja tiedon leviämisen lisäksi sosiaalinen media toimii alustana kulttuuristen ilmiöiden syntymiselle ja nopealle leviämiselle. Olet saattanut ehkäpä kuulla joskus flossaamisesta tai esimerkiksi nähnyt muutamia vuosia sitten somessa videoita, joissa ihmiset kaatavat päälleen ämpärillisen kylmää vettä? Näissä on kyse viraalihiteistä ja niistä syntyneistä someilmiöistä.

Vaihtuva ja nopea sisällön muuttuminen sekä mahdollisuus toteuttaa itseään sosiaalisessa mediassa antaa hyvät eväät someilmiöiden syntymiselle. Flossaamisessa ja jäävesihaasteessa on yhteistä se, että molemmissa ilmiön osallistuja pääsee itse tekemään jotain. Jotta someilmiö lähtee leviämään, tulee sen erottua muusta somen huumorisällöstä

ja herättää tunteita. (Yle 2019.) Olipa sitten kyse taidosta, jota kaikilla ei välttämättä ole, tai hassusta asiasta, joka naurattaa, ihmiset haluavat lähteä itse testaamaan erilaisia somevideoilla näkemiään asioita.

Monet someilmiöt syntyvät nopeasti ja leviävät vauhdilla, mutta samaan tapaan ne myös kuolevat pian uusien haasteiden ja ilmiöiden tullessa tilalle. Kaikkien ilmiöiden syntymistä ei aina pystytä selittämään, mutta luonnollisesti someilmiöt tarvitsevat näkyvyyttä toteutuakseen. Usein viraalihitin taustalla onkin joku julkisuuden henkilö tai somevaikuttaja. He joko osallistuvat itse haasteeseen tai laittavat sen alulle, jolloin heidän yleisönsä innostuu ilmiöstä ja osallistuu itsekin siihen. (Yle 2019.) Nuoret seuraavat ahkerasti ja tarkkaan, mitä julkisuuden henkilöt ja somevaikuttajat tekevät, ja kopioivat heidän sisältöjään. Julkisuuden henkilöiltä someilmiö tai viraalihitti leviää nuorille ja lopulta trendi tavoittaa myös aikuiset. (Wallin 2019.)

Viraalihilittejä pystyy harvemmin etukäteen suunnittelemaan, eikä yleisöä voi pakottaa lähtemään niihin mukaan. Someilmion tuleekin olla nuorten silmissä uskottava ja kiinnostava, jotta siihen tartutaan. Somesisältöjä ei siis kannata lähteä keksimään vain luodakseen viraalihilite, sillä silloin tekeminen saattaa näyttää teennäiseltä ja oma agenda korostua liikaa.

Usein someilmiöt ovat kevyttä hassuttelua ja hauskanpitoa sosiaalisessa mediassa. Ilmiöitä voi kuitenkin syntyä myös vakavampien ja yhteiskunnallisesti merkittävien aiheiden ympärille. Esimerkiksi Suomen Lukiolaisten Liitto kampanjoi muutama vuosi sitten Kutsu mua -haasteella, jossa tarkoituksena oli herätellä ihmisiä kiusaamisen vaikutuksista ja estää ihmisten lokeroitua. Haasteessa oli ideana julkaista itsestä kuva lapun kanssa. Lapussa luki sanat, joilla ihmistä oli kutsuttu tai haukuttu, ja ne sanat, joiden mukaisena ihminen itse haluaisi tulla nähdyksi ja joita ominaisuuksia hän haluaa itsessään korostaa. Kampanja herätti kiinnostusta ja moni halusi jakaa oman tarinansa kuvan muodossa. Haaste levisi eri medioihin ja moni julkisuuden henkilökin osallistui siihen.

TEHTÄVÄ:

Millainen olisi oman organisaatiosi aloittama haastekampanja? Pohdi ensimmäiseksi, mitä haluaisit saavuttaa tai muuttaa kampanjalla ja ketkä ovat sen kohderyhmää (esim. nuoret, nuorten vanhemmat vai muut nuorisoyhteisön toimijat).

Luo kampanjalle sopivan helppo haaste, johon kaikki voivat halutesaan osallistua. Tärkeää on myös keksiä haasteelle aihetunniste (#) eli hashtag, jolloin kaikki osallistujat voivat liittää postauksensa aihetunnisteen alle ja löydät ne helposti. Tee oma esimerkki haasteesta tai kampanjasta, taltioi se kuvaksi tai videoksi ja julkaise se somessa. Kannusta muita mukaan ja käy katsomassa sekä reagoimassa muiden sisältöihin.

Sosiaalinen media identiteetin muokkaajana

Millainen sinä olet työpaikallasi? Entä kotona tai kavereiden kanssa? Jokaisella meistä on useita rooleja ja käyttäydymme erilaisissa ympäristöissä eri tavalla. Samalla tavalla meillä on rooleja myös sosiaalisessa mediassa. Kun jaat omaa sisältöä sosiaalisessa mediassa, luot väistämättä itsestäsi jonkinlaisen vaikutelman muille. Tämä voi tapahtua tietoisesti tai tiedostamatta.

Usein puhutaan sosiaalisen median luomasta illuusiosta ja siitä, että sosiaalisessa mediassa tuodaan esille elämästä vain ne parhaat puolet ja onnistumiset, koska omien asioiden jakamista muille voidaan itse säätää. On luonnollista, että ihminen haluaa näyttää itsestään muille parhaimmat puolensa. Kukapa meistä haluaisi näyttäytyä huonossa valossa vapaaehtoisesti?

Koska sosiaalinen media on nuorille keskeinen toimintaympäristö, on somessa esiintyminen tärkeä osa identiteettiä. Minäkuvaa ja identiteettiä voidaan luoda somessa peilamalla muiden reaktioita omaan toimintaan. Tykkäykset ja kommentit voivat määrittää joillekin olennaisesti sitä, onko sisältö ollut laadukasta, hyvää ja etenkin someen sopivaa.

Somessa saadut keuhut ja isot tykkäysmäärät voivat lisäksi nostaa itsetuntoa ja auttaa hyväksymään itsensä. Vastavuoroisesti negatiiviset kirjoittelut voivat vaikuttaa suurestikin nuoren elämään, ja kommenttien myötä nuori voi kyseenalaistaa esimerkiksi jonkin tietyn ulkonäöllisen piirteen itsessään.

Somessa nuori voi kokeilla, muokata ja muuttaa omaa identiteettiään ja rooliaan. Some voi tuoda rohkeutta identiteetin työstämiseen ja antaa mahdollisuuksia löytää ympärilleen itselleen sopivimman someyhteisön. Identiteetin työstäminen somessa antaa lisäksi mahdollisuuksia vahvistaa identiteettiä myös verkon ulkopuolella ja hakeutua siellä uusiin omalta tuntuviin yhteisöihin.

Sosiaalisessa mediassa voi toimia myös anonyymisti. Monelle nuorelle anonyymiyys on tärkeää ja sen avulla on mahdollista ottaa kontaktia matalalla kynnyksellä sekä keskustella arkaluonteisemmistakin asioista. Anonyymiyys antaa mahdollisuuden suojata omia henkilökohtaisia tietoja, tuntee olonsa turvallisemmaksi ja suojata omaa mainetta. Lisäksi anonyymiyys tarjoaa mainion keinon oman identiteetin tutkiskeluun ja jopa leikitelyyn. (Vainikka 2014.)

On tärkeää muistaa, että sosiaalisen median algoritmit vaikuttavat siihen, millaista sisältöä kukin näkee sosiaalisessa mediassa. Yksilön kokemus somessa puhututtavista ja ajankohtaisista aiheista sekä siitä, miltä sosiaalisessa mediassa “kuuluu” näyttää määrittyy siis hyvin vahvasti algoritmien kautta. Tällä voi olla merkittävä vaikutus identiteetin muotoutumiseen.

Nuorisotyöhön saattaa liittyä vahvojakin oletuksia ja stereotyyppioita, joita voidaan rikkoa somessa. Hyvänä esimerkkinä on lastensuojelu, jossa on lähdetty rohkeasti rikkomaan toimintaan kohdistuvia ennakkoluuloja ja myyttejä. Pelastakaa Lapset ry:n digisosaaliteyden projektissa perustettiin oma Kysy lastensuojelusta -niminen Instagram-tili nuorten kysymyksiä varten. Tilille saa lähettää lastensuojeluun liittyviä kysymyksiä ja väittämiä, joihin asiantuntija vastaa videolla. Kysymyksiä on tullut runsaasti ja myyttejä on päästy rikkomaan nuorille sopivassa ympäristössä helposti lähestyttävällä videosisällöllä. (Pelastakaa Lapset 2019.) Vastausten avulla on myös saatu käsitystä siitä, mitä nuoret ajattelevat lastensuojelusta ja millaisiin tekijöihin kannattaa kiinnittää huomiota, kun luodaan vaikutelmaa lastensuojelusta sosiaalisessa mediassa.

TEHTÄVÄ:

Jokaisen somea työnsä puolesta päivittävän on hyvä pysähtyä aina välillä tarkastelemaan omaa sisältöä ulkopuolisen näkökulmasta. Hyppää hetkeksi oman laatikkosi ulkopuolelle ja tutki omaa somesisältöäsi kriittisesti. Mitä päivittämäsi sisällöt kertovat nuorisotyöstä? Millaisen kuvan toiminnastanne saa? Onko postaamasi sisällöt suunnattu tietyille ryhmälle? Somessa rakennettu kuva oman organisaatiosi toiminnasta saattaa huomaamatta keskittyä esimerkiksi tiettyjen henkilöiden ympärille, jolloin voi muodostua kuva, että toiminta on suunnattu vain rajatulle ryhmälle.

Tuntuuko haastavalta tarkastella omia sisältöjä itse? Mikset kysyisi vaikka kaverilta tai tuttavalta, millaisen käsityksen hän saa somen perusteella toiminnastanne? Somessa on levinnyt myös aika ajoin haasteita, joissa somevaikuttajat kysyvät Instagramissa muiden oletuksia ja käsityksiä heistä henkilöinä. Voisitko tehdä samanlaisen kyselyn myös omasta toiminnastanne? Muistathan kuitenkin, että tilin seuraajat ovat luultavasti niitä, jotka jo hyödyntävät palvelujanne. Tällöin vaikutelmat ja käsitykset voivat olla erilaisia kuin heillä, jotka eivät tunne toimintaanne entuudestaan. Palautetta on toisinaan vaikea antaa omalla nimellä, joten tarjoa nuorille mahdollisuus kommentoida myös anonyymisti.

Vaikuttamismahdollisuudet sosiaalisessa mediassa

Internet ja sosiaalinen media ovat mullistaneet tiedon jakamista ja löytämistä. Nuoret, jotka ovat kasvaneet älypuhelimien aikakaudella, käsittelevät ja arvottavat saatavilla olevaa tietoa uudella tavalla verrattuna aikaisempiin sukupolviin. Somesta etsitään ja luetaan paljon faktatietoa ja uutisia. Samaan aikaan tietoa tuotetaan entistä enemmän kollektiivisesti ja vuorovaikutteisesti, mistä hyvänä esimerkkinä ovat erilaiset wiki-sivustot. Sosiaalisen median myötä saamme myös uudella tavalla tietoa ihmisten arvoista ja mielipiteistä. Somesta onkin tullut tärkeä kenttä mielipidevaikuttamiselle.

Kaikki somesta löytyvä tieto ei kuitenkaan ole luotettavaa tai totta. Valeuutiset ja disinformaatio ovat merkittäviä yhteiskunnallisen vaikuttamisen keinoja, sillä sosiaalisessa mediassa on mahdollista tavoittaa nopeasti suuri yleisö, jolle väärää tietoa voidaan levittää. Valeuutisilla ja disinformaatiolla voidaan esimerkiksi tehdä vastakkainasetteluja ryhmien välille, mustamaalata muita ihmisiä ja edistää jotain poliittista mielipidettä yhteiskunnassa. (Satakunnan Kansa 2019.)

Yhteisöllisyyden ympärille muodostuva sosiaalisen todistaminen (social proof) voidaan luokitella myös yhdenlaiseksi vaikuttamisen keinoksi. Sosiaalisen todistamisen ajatuksena on se, että kun näemme useamman ihmisen ympärillämme olevan kiinnostuneita samasta asiasta tai ilmiöstä, se herättää myös oman kiinnostuksemme.

Sosiaalista todistamista käytetään erityisesti markkinoinnissa, jossa ihmisille pyritään myymään tuotteita luomalla mielikuvaa, että myös moni muu on kiinnostunut samasta tuotteesta.

Koska sosiaalisessa mediassa voidaan vaikuttaa muihin ihmisiin niin monella tavalla, on tärkeää nostaa esiin somevaikuttajien merkitys. Nuorten ihailemat julkkikset eivät ole enää laulajia, näyttelijöitä tai artisteja vaan usein listojen kärkeen kipuavat tubettajat ja Instagram-tähdet. Suosituimmat ja seuratuimmat somehenkilöt luovat sosiaalisen median käytölle ja sisällön julkaisemiselle trendejä ja ilmiöitä, joita muut seuraavat ja tavoittelevat omassa toiminnassaan. Somevaikuttajilla on melko suuri vaikutus myös nuorten ostopäätöksiin. Ennen ostopäätöstä nuoret etsivät tuotteista tietoa netistä, katsovat mitä somevaikuttaja sanoo siitä ja kuuntelevat miten muut ovat arvioineet tuotteen. Vertaisten ääntä kuunnellaan entistä enemmän auktoriteetin tai ulkopuolisen mainostajan sijaan. Nuoret näkevät somevaikuttajat luotettavina ja itselleen läheisinä henkilöinä, jolloin heidän sanaansa luotetaan. Kaupallisen vaikuttamisen lisäksi nuoret myös näkevät, että somevaikuttajilla on mahdollisuus vaikuttaa yhteiskunnallisesti, mikä eroaakin suuresti vanhempien näkemyksistä somevaikuttajien yhteiskunnalliseen rooliin. (PING Helsinki 2019.)

Nuorille palveluja tarjoava Ohjaamo lähti laajentamaan ruotsinkielisten palvelujensa näkyvyyttä somevaikuttajan avulla. Yhteistyötä tehtiin videoverkoston kanssa, josta löytyi Ohjaamon brändiin sopiva suomenruotsalainen tubettaja. Hän sopi Ohjaamon kohderyhmään, sillä hän oli asiakkaiden kanssa samanikäinen ja hänellä oli oma-kohtaisia kokemuksia elämän suunnan etsimisestä. Tubettaja sai itse luoda kampanjan somesisällön, jolloin siitä tuli tubettajan brändiin ja yleisöön sopivaa materiaalia. Kampanjalla saatiin hyviä tuloksia ja Ohjaamon palvelut saivat lisää näkyvyyttä. (Hytönen 2019.)

Somevaikuttajien kanssa yhteistyötä on tehnyt esimerkiksi myös Suomen Partiolaiset. Somekampanjaan palkattiin neljä tunnettua tubettajaa ja he seikkailivat Koitos-nimisessä YouTube-sarjassa ympäri Suomea testaten omia partiotaitojaan. Kampanjassa tubettajat näyttävät, millaista partiossa on olla mukana, ja kertovat rehellisesti omin sanoin seikkailustaan. Koitoksessa tubettajat myös kilpailevat toisiaan vastaan. (Partio 2019.) Videot saivat hyviä katsojalukuja ja kommenttikentässä oli aktiivista keskustelua.

TEHTÄVÄ:

Somevaikuttajat tekevät somea työkseen ja heidän kauttaan voi tavoittaa suurenkin yleisön, jolloin yhteistyö somevaikuttajien kanssa voi olla hyvin kallista. Sosiaalisessa mediassa nuorisotyö voi kuitenkin hyödyntää somevaikuttajien ympärille rakennettua vaikutuslogiikkaa ilman vaikuttajayhteistyötä. Poimi alta itsellesi sopivimmat tehtävät tai tee kaikki. Tee suunnitelma niiden toteuttamiseksi ja lisää toimenpiteet somesuunnitelmaan.



1. Kerää arvioita ja palautetta toiminnastanne

Jaa julkisesti saatua palautetta somessa. Tämä toimii arviona ja rehellisenä mielipiteenä palvelusta ja antaa samalla sosiaalisen suosituksen käyttöä palveluunne. Muista nuorten suosimat sisällön muodot.

2. Käytä tehostetusti aikaa yksityisviestintään

Varaa aikaa kahdenkeskiseen keskusteluun, jolloin voit rakentaa nuoren kanssa syvempää ja luotettavampaa sidosta sosiaalisessa mediassa. Olisiko mahdollista luoda päivystysaika yksityisviestien vastailuun? Tämä antaa nuorille vahvan viestin siitä, että kyseessä on matalan kynnyksen keskustelukanava, jossa on luotettava aikuinen vastaamassa. Muista myös kommentoida ja tykkäillä muiden sisältöjä, niin saat lisättyä vuorovaikutusta sekä näkyvyyttä kanavallesi.

3. Etsi, mitä tietoa organisaatiosi nuorisotyöstä jaetaan muualla

Tiedätkö, mitä organisaationne nuorisotyöstä kirjoitetaan netissä? Ota selvää, mitä nuoret kirjoittavat tai miten nuorisotyö näkyy sosiaalisessa mediassa. Vai näkyykö se mitenkään? Tuleeko palautetta suoraan teidän kanaviinne? Oletteko reagoineet tai vastanneet palautteeseen jollakin tavalla? Kerää tietoa ja jaa somekanavissanne niitä asioita palveluistanne, joista ei puhuta vielä mitään. Vaihtoehtoisesti voit korjata vääriä vaikutelmia organisaationne nuorisotyöstä avaamalla oikeaa arkea ja kertomalla esimerkiksi työn saavutuksista.

4. Haasta nuoret tuottamaan sisältöä nuorisotyöstä

Nuoret luottavat toisten nuorten sanaan enemmän kuin auktoriteettiin. Nuoren itsensä antamat ja kertomat keuhut ovat paljon luotettavia.

vampia kuin organisaation jakamat omat hehkutukset. Haasta tai tee kilpailu, jossa nuoret voivat jakaa omia ajatuksiaan toiminnastanne, jolloin saat samalla näkyvyyttä palveluillenne, mutta myös luotettavaa ja nuorille samaistuttavaa vertaistietoa. Tai miten olisi vaikka videosarja nuorista, jotka käyvät nuorisotalolla? Entä esimerkiksi nuorten Instagram-kaappausviikko, jossa nuoret pääsevät itse ääneen?

5. Luo somekanavallenne kasvot

Persoonan näkyminen somessa antaa kasvot tilille ja luo siitä helpommin lähestyttävämmän. Kasvot voi luoda esimerkiksi brändilähettilään avulla tai käyttämällä maskottia. Näin annat yleisölle kuvan, että tilin takana on oikeita ihmisiä, ja nuoren on helpompi lähestyä tiliä ja teitä. Persoonan lisääminen someen ei tarkoita kuitenkaan sitä, että sinun tulee välttämättä esiintyä kuvissa omilla kasvoillasi. Persoonallisuutta voi olla esimerkiksi tietty tyyli kirjoittaa kuvatekstejä, tapa muokata kuvia, selkeä toistuvuus sisältöjen tuottamisessa tai jokin muu persoonallinen piirre, minkä tuot viestinnässäsi esille.





KULTTUURI

MITEN NUORISOTYÖ JA KULTTUURIT RISTEÄVÄT DIGITALISOITUVASSA MAAILMASSA?

Sivistys ja kulttuuri ovat kulkeneet aina käsi kädessä – missä on ensimmäinen, siellä on myös toinen. Ihmisen luomille kulttuureille on tyypillistä, että ne kasvavat, muovautuvat ja eriytyvät ajan, ympäristön ja saatavilla olevan teknologian myötä. Syntyy alakulttuureja, johdannaiskulttuureja sekä kokonaan uusia kulttuurisia lokeroja. Digitaalisuus ja sen luomat puitteet ovat siis olleet luonnollinen jatkumo, jonne kulttuurin ympärillä tapahtuva toiminta on siirtynyt. Samalla digitaalisuus on luonut uudenlaista tapakulttuuria siihen, kuinka uudessa ympäristössä toimitaan.

Kulttuuri on terminä hyvin laaja ja monitahoinen, joten käsiteltävää asiaa ja sen kulttuurista ulottuvuutta on hyvä terävöittää. Arkisessa keskustelussa kulttuuri-sanalla voidaan tarkoittaa esimerkiksi yhden tietyn maan ja sen asukkaiden ominaisia

tapoja (kansalliset kulttuurit), erilaisia taitteita (hengen kulttuuri) tai vaikkapa yhden työpaikan toimintatapoja (organisaatiokulttuuri). Nämä kulttuurin eri tasot ovat hyvin sovellettavissa nuorisotyön kontekstiin: nuorisokulttuurit, kulttuurinen nuorisotyö ja nuorisotyön toimintakulttuuri.

Ei ole vain yhtä digitaalista nuorisokulttuuria

Digitaaliset ympäristöt, laitteet, palvelut ja kulttuurit ovat tulleet arkipäiväämme jäädäkseen. Digitalisaatio ja siihen liittyvät kulttuuriset murrokset näkyvät väkisinkin myös sellaisten ihmisten elämässä, jotka eivät välttämättä miellä käyttävänsä digitaalisia palveluita tai laitteita. Tosiasiassa on nimittäin mahdotonta katsoa televisiota, ajaa autoa tai käydä edes kaupassa ilman, ettei ainakin välillisesti olisi tekemisissä digitaalisen teknologian kanssa. Teknologia on

usein toimivinta juuri silloin, kun sitä ei edes huomaa.

Digitaalinen kulttuuri luo jatkuvasti uutta sisältöä sekä uusia tapoja tehdä erilaisia asioita, joko yksin tai ryhmässä. Siksi ei voida katsoa, että olisi olemassa vain yksi, kaikkien nuorten kokemaa digitaalinen maailma tai vain yksi digitaalinen nuorisokulttuuri. Nuorten digitaaliset kulttuurit saattavat olla hyvinkin erikoistuneita, kuten vaikkapa fantasiajalkapalloa harrastavien keskusteluryhmät tai tietokoneiden ylikellotustapahtumat. Digitaalinen kulttuuri voi toki olla myös yleistynyttä ja monen jokapäiväisessä käytössä, kuten erilaiset suosittu kuvameemit tai hymiöt.

Johtuen digitaalisen kulttuurin moninaisuudesta sekä jakautumisesta syvempiin erilliskulttuureihin, sitä on hyvin vaikea käsitellä ja hahmottaa kokonaisvaltaisesti. Tästä johtuen digitaalisuuteen liittyvistä kulttuurisista ilmiöistä keskustellessa törmää toisinaan yleistyksiin. Arkisessa puheessa kuulee väittämiä kuten: ”Vain pojat pelaavat”, ”Nuoret paljastavat liikaa itsestään sosiaalisessa mediassa”, ”Sä istut päivät pitkät tietokoneella, niin sä varmaan tiedät kaiken niistä”, ”Tietokoneella tehty musiikki ei ole oikeaa musiikkia” ja niin edelleen.

Syvemmin digitaalisissa kulttuureissa mukana olevat ihmiset kokevat yleistyksen helposti loukkaavina tai pelkästään typerinä. Tällaisessa tilanteessa maaperä ei aina ole otollisin rakentavalle keskustelulle tai sille, että kumpikaan osapuoli laajentaisi ymmär-

rystään digitaalisista kulttuureista. Tästä syystä onkin tärkeää, että jokainen tutkailee uudenlaisia kulttuurisia ilmiöitä mahdollisimman avoimin mielin.

Nuoret suhtautuvat digitaalisiin kulttuureihin usein ennakkoluulottomasti. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että digitaalisuus olisi nuorille itseisarvo, vaan digitaalisia ympäristöjä käytetään siksi, koska niissä on jotain kiinnostavampaa tai toimivampaa kuin perinteisessä tavassa tehdä asioita. Digitaaliset ympäristöt toimivatkin nuorille usein siltana uuden ja vanhan välillä. Vanha tapa tehdä asioita voi saada uudenlaisia ulottuvuuksia teknologian avulla.

Digitaalisuus mahdollistaa myös samoista asioista kiinnostuneita ihmisiä hakeutumaan toistensa seuraan, kenties neuvoen ja kannustuen yhteisten kiinnostuksen kohteiden parissa. Esimerkiksi YouTubessa tavalliset ihmiset neuvovat toisiaan arkisissakin askareissa, ja hevosharrastus, drone-lentäminen tai peliharrastus saavat kaikki paljon lisää sisältöä ympärilleen digitaalisessa ympäristössä. Nuoret eivät välttämättä enää kiinnity kotikuntaansa perinteisin tavoin, vaan paikakuntaidentiteettiä tärkeämmäksi nousee samaistuminen erilaisiin internetin mahdollistamiin globaaleihin yhteisöihin.

Nuoret seuraavat sosiaalisessa mediassa tubettajia, artisteja ja muita idoleitaan. Osa sometähdistä on kaikkien nuorten tunteita, mutta suurimmalla osalla on pienempi seuraajakunta. Suuria, koko kansan tunteita julkikkia nousee tulevaisuudessa enää



48 prosenttia 15–19-vuotiaista kertoi harrastavansa mediaa, kuten pelaamista, valokuvaamista tai bloggaamista. 92 prosenttia harrasti mediaa omatoimisesti.

Lähde: Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016

harvoin. Osa tulevaisuuden tähdistä voi olla myös virtuaalisia. Tämän hetken tunnetuin virtuaalihahmo lienee japanilainen Hatsune Miku, joka on Vocaloid-syntetisaattorien ympärille rakennettu täysin keinotekoinen musiikkiartisti. Hatsune Miku on alkanut ilmiönä elää omaa elämäänsä, ja hahmoa onkin suuren fanipohjan ansiosta kehitetty menestyksekkäästi. Hatsune Mikulla on live-esiintymisiä, joissa tämä tietokoneella tuotettu animaatiohahmo esiintyy suurelle yleisölle hologrammina liveorkesterin kanssa. (Fandom.com 2019, Crypton Future Media 2019.)

Viime aikoina paljon puhuttanut deepfake-ilmiö on toinen ennusmerkki tulevaisuuden digitaalisesta mediakulttuurista. Tulevaisuudessa se on vain yksi kikka muiden joukossa, mutta nyt se antaa viitteitä siitä, kuinka tekoälyä voidaan hyödyntää liikkuvan kuvan kanssa. Deepfake on mielenkiintoinen myös mediakasvatuksellisesta ja nuorisotyöllisestä näkökulmasta. Kuinka valmistaa

nuoria tulevaan mediakäyttäytymiseen ja mikä on luotettavuusmittari, kun omiin aisteihin ei enää voi luottaa?

Ennen kaikkea nuorisotyön kannalta on tärkeää, että tunnistetaan digitaalisia kehityskulkuja, jotka vaikuttavat suorasti tai epäsuorasti nuorison elämään. Nuorisotyön kannalta suurin riski on siinä, että nuorisotyö ei kykene pysymään ajan tasalla niistä ympäristöistä, toimintatavoista, kulttuureista ja alustoista, joissa nuoret ovat tai joita he käyttävät. Nuorisotyön yhtenä tehtävänä on kuitenkin tukea nuoria toimimaan alati digitalisoituvassa yhteiskunnassa.

Digitaalisuus on aarreaitta kulttuuriselle nuorisotyölle

Nuorten ja nuorisotyön vinkkelistä kulttuuri ja sen kokeminen ovat tärkeitä asioita, koska kulttuurin kautta ihminen arvottaa itseään ja muita, arvioi ja ryhmittelee ympäristöönsä sekä rakentaa omaa identiteettiään. Digitaalisuuden voidaan ajatella tuovan uusia asioita

TEKOÄLY TAITEILIJANA

Tekoäly ja sen hyödyntäminen kulttuurituotteissa, kuten musiikissa tai elokuvissa, tulee näyttelämään entistä suurempaa osaa tulevaisuudessa. Tekoälyn kehittyessä tulemme väistämättä näkemään kokonaan tekoälyn toteuttamia kokoillan elokuvia. Aluksi ne ovat todennäköisesti animaatioita ja kenties kerronnallisesti kömpelöitä, mutta lopulta emme kykene erottamaan niitä nykyisistä elokuvista tai oikeiden näyttelijöiden suorituksista. (Tegmark 2017.) Tällaiset tekoälyn luomat teokset tulevat varmasti olemaan monella tapaa kiistanalaisia. Miten täysin "keinotekoiseen" elokuvaan pitäisi suhtautua? Toisaalta, onko sillä merkitystä, jos elokuva on viihdyttävä?

IBM:n Watson-tekoälyä on jo hyödynnetty onnistuneesti popmusiikin saralla. Watson on analysoinut suuret määrät tietoa ihmisistä ja heidän käyttäytymisestään. Samalla Watson analysoi musiikin TOP 100 -listojen kappaleita. Näin Watson kykeni ennustamaan, minkälainen kappale aiheiltaan ja tyylyltään olisi tiettyyn ajankohtaan sopiva. Brittiläinen tuottaja Alex Da Kid hyödynsi Watsonin analyyseja kirjoittaessaan kappaleen Not Easy. Ja kuinka ollakaan, biisi päätyi ensimmäisellä viikollaan kuudennelle sijalle Billboardin Rock Digital Song Sales -listalla.

Tekoälyyn luottaa myös yritys nimeltä AIVA. Se on luonut tekoälyn, jolla on helppo tuottaa elokuvamaista musiikkia ilman, että musiikista tai säveltämisestä tarvitsee ymmärtää mitään. (AIVA 2019.) AIVA ei itse tee musiikkia, vaan pikemminkin tarjoaa tekoälyään palveluna erilaisille tahoille, myös yksityisille ihmisille.

jo olemassa oleviin kulttuurisen nuorisotyön toimintoihin. Digitaaliset ympäristöt ja palvelut mahdollistavat myös täysin uudenlaisia tapoja tehdä nuorisotyötä tai luoda kulttuurisia kokemuksia.

Ajatellaanpa vaikka teatteria. Teatteri itessään on hyvin vanha taiteen muoto. Kaikki teatterin osa-alueet eivät ole kuitenkaan pysyneet samanlaisina läpi historian, vaikka tiettyjä perinteitä onkin säilynyt antiikin ajoista lähtien. Teatteri on aina ollut hyvin teknologiasidonnainen taiteenala. Eri aikakausien tietämys rakentamisesta ja saatavilla olleet työkalut ovat määritelleet, minkälaisia lavasteita tai pukuja näytöksiin on ollut mahdollista tehdä. Tieteelliset läpimurrot kemiassa ovat mahdollistaneet erilaisten erikoistehosteiden käytön esimerkiksi räjähdyksiä tai keinotekoisena usvana teatteriesityksissä. Samalla kemian tieteenala on tehnyt meikkaamisesta ja maskeerausesta helpompaa ja monimuotoisempaa. Erilaiset teknologiset ja tieteelliset oivallukset ovat vaikuttaneet myös näytösten budjetteihin ja aikatauluihin, näin ollen myös siihen, kenelle tämä taiteenmuoto on ollut saatavilla.

Digitaalisella teknologialla on mahdollista muovata ja laajentaa teatteria taiteenlajina entisestään. Nykyisen teknologian avulla on muun muassa mahdollista rakentaa kaikki lavasteet digitaalisesti. Digitaalinen lavastus on mahdollista toteuttaa projektoreilla ja tietokoneohjelmilla. Tulevaisuudessa lavastusta voidaan viedä vielä pidemmälle syvän automaation tai kevyen tekoälyn avulla. Lavas-

tus ja koko esitys on näin mahdollista saada reagoimaan vaikkapa yleisön reaktioihin tai tyhjiin/varattujen istumapaikkojen mukaan. Tekoäly kykenee myös seuraamaan esitystä ja päättämään erilaisista äänistä, valoista tai muista efekteistä. Samalla tekoäly osaa soveltaa aikataulua, mikäli esityksen kohaukset sattuvatkin olemaan eripituisia eri esityskerroilla.

Tekoälyä ja muita digitaalisia ratkaisuja voidaan hyödyntää myös neljännen seinän rikkomiseen. Kännykkä voi toimia ikkuna, jolla katsoja voi osallistua tai samaistua syvemmin teatteriesitykseen, ja vaikka välittömästi. Kännykän avulla katsojat voidaan myös osallistaa tarinan ja teemojen valintaan tai vaikkapa pyytää heiltä kuvamateriaalia, jota hyödynnetään heti lavalta esityksessä. Improvisaatioteatteri olisi mahdollista toteuttaa striimauspalvelussa, jolloin siihen voisi reagoida ja kommentoida reaaliaikaisesti. Tulevaisuudessa tekoäly voi hoitaa myös osan näytelmän rooleista ja hologrammiteknologian kehittyessä myös perinteisen teatterin lavalla voidaan nähdä hologrammeja joko oikeista näyttelijöistä tai kokonaan tekoälyn avulla luoduista keinotekoisista hahmoista. Kauko-ohjattavuus ja robottien kehittyminen tulevat rikastuttamaan näyttelijävaihtoehtoja entisestään.

Digitaalisuus on muokannut teatterin ohella myös muita taidemuotoja ja käsitystämme niistä. Digitaalisuus mahdollistaa myös aivan uusia tapoja tehdä taidetta ja tämä tulee haastamaan monta nykykäsitystä



Digitaaliset ympäristöt ja palvelut mahdollistavat uudenlaisia tapoja tehdä nuorisotyötä tai luoda kulttuurisia kokemuksia.

suhteestamme taiteeseen. Jo nyt kiistellään kovasti esimerkiksi siitä, voidaanko digitaalisia pelejä tai tekoälyn säveltämää musiikkia kutsua taiteeksi.

Ehkäpä juuri ristiriitaisuuden vuoksi erilaiset digitaalisuuden tarjoamat mahdollisuudet kiinnostavat monia taiteentekijöitä. Uusia ympäristöjä ja palveluita halutaan sovittaa tai muokata omiin motiiveihin ja tarpeisiin sopivaksi. Digitaalisten ympäristöjen ja palvelujen muokkaamisessa on avuksi ohjelmointitaito. Ohjelmointi mielletään usein tiukaksi työnteoksi, jolla on tarkoitus luoda jotain, millä on taloudellista arvoa. Ohjelmointi on kuitenkin myös luovaa tekemistä ja sen avulla voidaan saada aikaan taidetta. (Leponiemi 1995.) Myös tekoälyn rakentaminen lähtee ohjelmoinnista. Tekoälylle taas voi antaa tehtäväksi taiteen tekemisen. Tekoälyllä onkin jo toteutettu esimerkiksi kuvataideteoksia ja runoja. (AIArtists.org 2019.)

Ohjelmointia voi harrastaa kuten taidettakin, kirjoitella pieniä ohjelmia omaksi huvikseen tai vain kokeilla kuinka jokin asia

toimii. Hullunkurisia ohjelmallisia ideoita omien kokeilujen pohjaksi löytyy esimerkiksi digitaalisista peleistä. Monet riippumattomat pelintekijät ovat saaneet kehuja juuri peliensä taiteellisuudesta. Koska kaikki on tehty, ohjelmoitu ja julkaistu itse, teos on juuri sen näköinen, kuin tekijä/taiteilija on halunnut.

Loppuun erikoisempi esimerkki digitaalisesta taiteesta. Performanssitaiteilija Stelarc tutkii ihmisruumiin ja teknologian yhteyttä liittymää. Hän pyrkii teoksissaan käyttämään uusimpia teknologioita, jotka ovat liitoksissa jollakin tavalla ihmiseen ja ennen kaikkea kehoon. Hän on hyödyntänyt muun muassa motorisoituja ulkotukirankoja (eksoskeletteja), robottiraajoja ja proteeseja, virtuaalitodellisuutta, kasvatettuja implantteja, robottikuljettimia ja tehdasrobotteja. (Stelarc 2019.) Stelarcin taide on hyvin kokeellista ja tutkivaa. Se antaa kuitenkin ikkunan tulevaisuuteen, siihen kuinka ihminen elää ja myös osittain sulautuu yhteen teknologian kanssa.

Ajatus tämänkaltaisesta taiteesta on äkkiseltään järjestyttävä, mutta toisaalta tulemme



Virtuaalitodellisuuden ja muun kokemusteknologian yleistymisen myötä yhteisöllisyys, asioiden oppiminen ja omaehtoisen toiminnan muodot tulevat monimuotoistumaan entisestään.

näkemään ihmisen ja koneen yhteensulautumia yhä enemmän katukuvassa. Lääketieteen puolella proteesi- ja implanttitekniikka liikkuu tällä hetkellä valtavasti harppauksin eteenpäin. Käsi- ja jalaproteeseihin on jo saatu luotua toimivat sormet ja jopa tuntoaisti! (Strickland 2019.) Suhteemme teknologiaan tulee siis muuttamaan myös suhdetta omaan kehoomme.

Vaikka edellä mainitut esimerkit saattavat tuntua kovin lennokkailta ja jopa pelottavilta, kannattaa tulevaan teknologiseen kehitykseen suhtautua avoimin mielin. Ennen kaikkea nuorisotyössä tulee miettiä, miten digitekniikkaa voisi hyödyntää nykyistä vahvemmin osana kulttuurista nuorisotyötä.

Nuorisotyön toimintakulttuurin pitää kyetä uudistumaan nopeasti

Uusi teknologia tuo ihmisille uudenlaisia tapoja toimia, tehdä töitä ja viettää vapaa-aikaa. Nuorisotyössä pitäisikin jatkuvasti tun-

nustella, mitä digitaalisissa kulttuureissa liikkuu, ja olla aidon kiinnostunut nuoria koskettavista ilmiöistä. Nuorisotyössä on tulevaisuudessa entistä tärkeämpää tarjota nuorisotyöntekijöille mahdollisuus kokeilla joustavasti erilaisia toimintamuotoja, jotka pohjautuvat nuorten digitaalisiin kulttuureihin ja uuteen teknologiaan.

Yksi muutos, joka nuorisotyön toimintakulttuurissa tulisi huomioida, on nuorten omaehtoisen toiminnan lisääntyminen ja monimuotoistuminen entisestään. Teknologia tuo uudenlaisia mahdollisuuksia nuorten omaehtoiselle toiminnalle, ja nuorisotyön tulisi löytää keinoja mahdollistaa myös tämännäköistä omaehtoista toimintaa. Nuorisotyössä tulisi myös hyväksyä se tosiasia, että perinteisemmät raamit nuorisotyölle tai sen kulttuurisille toimintamuodoille eivät välttämättä kohtaa nuorten nykyisiä digitaalisia kulttuureita. Bändikämpä tai biljardipöytä eivät kiinnosta nuorta, joka on

innostunut 3D-veistoksien tekemisestä virtuaalimaailmassa.

Virtuaalitodellisuuden ja muun kokemuksteknologian yleistymisen myötä yhteisöllisyys, asioiden oppiminen ja omaehtoisen toiminnan muodot tulevat monimuotoistumaan entisestään. Esimerkki automaailmasta: Audi on ottanut virtuaalitodellisuuden (VR) osaksi tulevien autojensa koko elinkaarta. VR:ää käytetään auton ja sen osien suunnittelussa. Autokaupassa ostajaehdokas voi VR:n avulla tutustua uuteen autoon, vaikka siitä ei vielä ole esittelyversiota saatavilla. Auton omistaja taas voi tulevaisuudessa viihdyttää matkustajiaan autoon integroidun virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden avulla. (Audi 2017, 2019.) Miten vastaavaa voisi hyödyntää nuorisotyön toimintakulttuurissa?

Teknologia ja digitaalisuus mahdollistavat jatkuvasti enemmän. Samalla on osittain vaarana, että teknologian nopea kehitys luo epätasa-arvoisuutta. Kenellä on mahdollisuus ja taidot hyödyntää teknologiaa ja kenellä ei? Nuorisotyön arvojen mukaan yhdenvertaisuutta tulisi lisätä yhteiskunnassa, joten teknologian käytön mahdollistaminen ja di-

giosaamisen lisääminen kaikille tulisi olla ohjenuorana nuorisotyön toimintakulttuurissa.

Digitalisaatio muuttaa myös nuorisotyön sisäisiä käytäntöjä ja työkulttuuria. Esimerkiksi tilastointi ja yhteydenpito kollegoihin ovat jo pitkään tapahtuneet ainakin osittain digitaalisilla välineillä. Tulevaisuudessa myös nuorisotyössä on totuttava siihen, että työkaiverina onkin tekoäly – tai että tekoäly hoitaa ainakin osaa aiemmin nuorisotyöntekijöille kuuluneista tehtävistä. Työelämä muuttaa myös nuorisotyötä entistä enemmän siihen suuntaan, että työn tekemisen ajalla ja paikalla ei ole niin suurta merkitystä kuin vielä nykyään. Esimerkiksi etäkokoukset yleistyvät ja niitä on mahdollista pitää virtuaalisessa tilassa, esimerkiksi digitaalisen pelin sisällä.

Nuorisotyö on murroksen edessä, kun toimintaa tehostetaan ja joudutaan omaksumaan uusia työmuotoja sekä hallinnollisia rakenteita. Nuorisotyön tekemisen kulttuuri tulee muuttumaan teknologian myötä. Teknologian tehtävänä on kuitenkin aina ollut jollakin tapaa hyödyttää ihmistä, joten muutos on lopulta positiivinen, jos nuorisotyön ammattilaiset niin haluavat.

TEKNOLOGIA HAASTAA NYKYISET KÄSITYKSET ETIIKASTA JA MORAALISTA

Teknologian tuoman hyvän lisäksi pitää puhua myös siihen liittyvistä haasteista, vaikka se onkin vaikeaa, sillä ongelmat ovat monimutkaisia. Esimerkiksi tekoälyn käyttöönotto on nostanut kysymyksiä ja huolta liittyen ihmisoikeuksiin ja demokraatian toteutumiseen (työ- ja elinkeinoministeriö 2019A).

Teknologia saattaa luoda illuusion objektiivisuudesta. Kun tietomassoja ja tekoälyä käytetään esimerkiksi lisäämään tietopohjaisuutta päätöksenteossa, pitäisi kuitenkin muistaa, ettei teknologia ole koskaan neutraalia tai puhtaan objektiivista. Algoritmit ja data voivat olla eri tavoin vääristyneitä johtuen esimerkiksi puutteellisesta datasta tai ohjelmoijansa kulttuurisesta taustasta. (Lehtonen 2019.)

Esimerkki haastavasta eettisestä valinnasta on se, kenelle itseajava auto aiheuttaa loukkaantumisriskin liikenteessä, jos on pakko. Automatisoitu kulkuneuvo saattaa joutua vaaratilanteeseen, jossa sen pitää päättää, loukkaantuuko jalankulkija, kuljettaja itse vai toisen ajoneuvon kuski. Päätös saattaa äkkiseltään tuntua helpolta, mutta asiassa on monta vaikuttajaa. Eri maiden kulttuureissa on valtavia eroja, jotka näkyvät myös liikennekäyttäytymisessä. (Maxmen 2018.) Miten ohjelmoidaan tekoäly, joka ottaa huomioon myös kulttuuriset eroavaisuudet? Moraalisesti vaikeisiin liikennetilanteisiin tekoälyn ohjelmoinnin kannalta voi jokainen tutustua itse osoitteessa moralmachine.mit.edu.

Tekoälyn tuottamien taideteosten kohdalla on jo jouduttu pohtimaan, kenen luomuksia ne oikeastaan ovat; tekoälyn vai tekoälyn ohjelmoijan. Se johtaa kysymykseen siitä, kuinka lain pitäisi suhtautua tällaiseen teokseen – kenellä on tekijänoikeus? Entä jos tekoäly tekee jotakin rikollista, kuka joutuu oikeudelliseen vastuuseen? Kenelle langetamme vastuun eettisesti hankalissa tilanteissa, joissa tekoäly on tehnyt päätöksen? (Smith 2018.) Joka tapauksessa moraalinen tulkinta tekoälyn ongelmallisista ratkaisuista säilyy meillä ihmisillä.

Kauempana tulevaisuudessa siintää aika, kun koneet ovat jo siirtyneet Turingin testin ohi ja käytössämme on pitkälti autonomisia, ihmisen kaltaisia koneita, jotka kykenevät ilmaisemaan tunteita ja monimutkaisia ajatusjatkumoa. Käytössämme voi olla esimerkiksi keिनotekoisia kotiapulaisia ja työntekijöitä, joiden kanssa ihmisillä on eritasoisia suhteita. Tulevaisuutta ajatellen joudumme jossain vaiheessa

miettimään, minkälaisia oikeuksia ja velvollisuuksia keinotekoisilla elämänmuodoilla on. Tai kuinka suhtaudumme ihmiseen, joka on päättänyt elää parisuhteessa robotin kanssa?

Älykkäiden ratkaisujen skaalaaminen osaksi yhteiskuntaamme tulee olla vastuullista ja eettisesti kestävä. Tämä vaatii yhä laajemmin kansalaisten osallistamista teknologiasta käytävään keskusteluun, jotta eettisten valintojen tekeminen ei jää vain teknologiaa kehittävien tahojen käsiin. Meidän tulee myös vaatia teknologioiden kehittäjiltä yhä enemmän läpinäkyvyyttä ja vastuullisuutta muun muassa siinä, mihin eri sovellusten ja laitteiden keräämiä tietoja meistä käytetään. Esimerkiksi tekoäly ei ole sellainen läpinäkymätön musta laatikko, jollaiseksi se toisinaan kuvaillaan. On väärin väittää, ettei kukaan tiedä, kuinka tekoäly päätyy ratkaisuihinsa, sillä monet tietojenkäsittelytieteen harjoittajat tuntevat hyvin syvästi algoritmit sekä tekoälyn. On siis täysin oikeutettua vaatia läpinäkyvyyttä myös tekoälyratkaisuilta. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2019A, Haataja 2019.)

Teknologia ei kehity itsestään tasa-arvoisesti, joten teknologioiden kehittämisessä diversiteetti olisi tärkeää. Naiset ovat teknologia-aloilla yleisesti aliedustettuja, ja epäsuhta on koneoppimisen saralla vielä tätäkin suurempi. Lisäksi sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen, etnisten vähemmistöjen sekä eri ikäryhmien soisi olevan paremmin edustettuina teknologioiden kehittävien tahojen palkkalistoilla. Nuorissa on kuitenkin toivo ja nuorisotyön teknologiakasvatuksella on merkittävä rooli nuorten kiinnostuksen heräämiseen tekoälyteknologioihin ja teknologiseen lukutaitoon. (Lehtonen 2019.)

Vinkki kehittyneen tekoälyn moraaliseen tarkasteluun

Androideihin, keinotekoiseen tunneälyyn ja edellä mainittujen oikeuksiin pureutuu loistavasti Detroit: Become Human (K18). Se on digitaalinen peli tai interaktiivinen elokuva, joka sijoittuu lähitulevaisuuteen ja kertoo tarinansa kolmen eri androidin näkökulmasta. Peli pohtii tosissaan sitä, minkälaisia moraalisia (ja muitakin) haasteita älykkäät koneet tai niiden kanssa toimivat ihmiset joutuvat kohtaamaan. Peli on tarinansa ja teemojensa takia myös hyvin tunteisiin vetoava. Samalla peli itsessään on loistava osoitus siitä, kuinka teknologia on mahdollistanut uudenlaisia tarinankerrontaa sekä uudenlaisia taidemuotoja. ●





TEKOÄLY

KORVAAKO TEKÖÄLY

NUORISOTYÖNTEKIJÄN?

Kysymys ei ole siitä, tuleeko tekoäly nuorisotyön avuksi tai nuorisotyöntekijän työkaveriksi, kysymys on siitä, koska tämä muutos tapahtuu. Odotettavissa ei ole mitään yhdessä yössä tapahtuvaa suurta mullistusta, vaan uudistukset tulevat lähes huomaamatta. Samalla tavalla kuin digitalisaatio on kokonaisuudessaan muuttanut tapaamme olla vuorovaikutuksessa, etsiä tietoa, kuluttaa viihdettä ja hoitaa käytännön asioita ja askareita, samalla tavalla tekoäly tulee asteittain avustamaan meitä työhömmä liittyvissä asioissa. Tekoäly ja sen menetelmät, teknologiat ja sovellukset ovatkin osa digitalisaation laajempaa ilmiötä ja kehitystä.

Laskentakapasiteetin tehostuminen ja halventuminen, tekoälyn hyödynnettävissä olevan datan määrän valtava kasvu sekä tekoälyalgoritmien kehittyminen ovat johtaneet tekoälyn hyödyntämisen kiihtymiseen, uuteen tekoälyn kevääseen. Tekoälyyn on

viitattu yhtenä tämän vuosisadan tärkeimmistä teknologioista. Tekoälyä voidaankin verrata sähköön, koska tekoäly tulee sähköntavoin kaikkialle ja se kehittyy tavoilla, joita emme vielä tiedä. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2019A.)

Pahimmat skenaariot visioivat, että tekoäly voisi korvata kaikki työt tietyllä aikajaksolla, mutta näin suurta muutosta ei tulla lähimpien kymmenien vuosien aikana näkemään, eikä nuorisotyön tule olla huolissaan työpaikkojen katoamisesta. Päinvastoin meidän tulee olla hereillä ja miettiä, miten voimme hyödyntää tekoälyä ja ottaa sen työkaveriksi, joka tekee kaikki tylsät työt puolestamme.

Tekoälyn merkitys yhteiskunnassa kasvaa

Olemme päivittäin tekemisissä tekoälyn kanssa, vaikka emme sitä välttämättä aina tiedosta. Erilaiset reittioppaat ja navigoin-

tisovellukset puhelimissamme hyödyntävät tekoälyä. Ne osaavat luoda meille sopivimmat reitit paikasta a paikkaan b. Ne hyödyntävät jatkuvasti reaaliaikaista tietoa ja pyrkivät välttämään vaikkapa juuri sillä hetkellä olevia ruuhka-alueita. Spotifyn, Netflixin, YouTuben ja monen muun sovelluksen katselu- ja kuuntelusuositukset ovat tekoälyn luomia. Tekoäly pyrkii oppimaan meidän mieltymyksiämme ja tottumuksiamme ja tarjoamaan niiden perusteella juuri meitä kiinnostavaa sisältöä. Nämä suositusten yhdistelmät saattavat olla täysin uniikkeja, eikä niitä välttämättä esitetä kenellekään muulle ihmiselle maailmassa.

Tekoäly terminä viittaa sellaisiin tietokoneen toimintoihin, joihin normaalisti tarvitaan ihmisälyä. Tällaisia voivat olla esimerkiksi päättely, oppiminen, ennakointi, päätöksenteko, näkeminen ja kuuleminen. Tekoäly ei ole yksi teknologia, vaan nimikkeen alle kuuluu joukko erilaisia menetelmiä, teknologioita, sovelluksia ja tutkimussuuntia. Tekoäly voidaan jakaa kahteen eri tasoon, kapeaan eli heikkoon tekoälyyn sekä laajaan eli vahvaan tekoälyyn. Tämän hetken tekoäly on hyvä tekemään yhtä tiettyä asiaa, johon se on suunniteltu; kyseessä on siis kapea tekoäly.

Sellaista tekoälyä, joka pystyisi itsenäisesti tekemään laajoja päätöksiä ja osallistumaan toimintaan monella alalla, ei ole vielä keksitty. Tällaisesta laajasta tekoälystä voisi olla esimerkkinä vaikka kone, joka osaisi samanaikaisesti säveltää musiikkia, kirjoittaa

esseitä, ohjata autoa ja toimia tulkkina eri kulttuurien välillä.

Oxfordin ja Yalen yliopistojen tekemässä kyselyssä haastateltiin 352 tekoälytutkijaa. Heiltä kysyttiin ennustuksia ja arvioita siitä, milloin tekoäly kykenee tekemään laajoja ja monimutkaisia asioita ja milloin tekoäly kykenee korvaamaan ihmisen kokonaan eri ammateissa. Tutkijoiden mukaan on 50 prosentin todennäköisyys, että tekoäly kykenee suorittamaan työtehtäviä ihmistä paremmin kaikissa tutkimuksessa listatuissa ammateissa 45 vuoden kuluessa. He myös arvioivat, että ammatit voidaan kokonaan automatisoida 120 vuoden kuluessa. Asiat etenevät kuitenkin pienin harppauksin. Tekoäly kykenee toimimaan vähittäismyynnissä ja ajamaan rekkaa ihmistä paremmin noin 10 vuoden kuluttua sekä tekemään kirurgisia leikkauksia ihmistä paremmin noin 35 vuoden kuluttua. Tutkimuksessa mukana olleet ammatit olivat kuitenkin enemmän fyysistä suorittamista vaativia kuin sosiaalisia taitoja edellyttäviä työtehtäviä. (Grace et al. 2018.) On joka tapauksessa todennäköistä, että työtehtävät, joissa ihminen kykenee tekemään ajattelua vaativan päätöksen alle sekunnissa, tulevat automatisoitumaan tekoälyn avulla (Ng 2016).

Tekoäly oppii itsenäisesti

Koneoppiminen on tekoälyn osa-alue, joka käyttää dataa oppimiseen sen sijaan, että toiminta olisi ohjelmoitu valmiiksi. Koneoppimiselle on tyypillistä se, että mallit kehit-



Kansainvälisten arvioiden mukaan 70 prosenttia yrityksistä hyödyntää tekoälyä vuoteen 2021 mennessä.

Lähde: Gartner 2019

tyvät sitä mukaa, kun koneoppimista käytetään. Mitä enemmän koneoppiminen saa dataa, sitä paremmin se kykenee toimimaan (Merilehto 2018).

Koneoppimisen merkityksellisyys on ennen kaikkea sen kyvyssä oppia itseksensä. Ennen kuin tähän päästään, on sille kuitenkin tarjottava tarpeeksi paljon laadukasta tietoa. Tämä tieto voi olla ihmisen keräämää ja koostamaa tai sitten se voi perustua jo olemassa oleviin tietolähteisiin. On myös mahdollista, että tekoäly lähtee liikkeelle lähes nollasta ja matkan varrella koostaa itselleen dataa, jonka avulla se oppii uutta.

Aloitusvaiheessa pienetkin ongelmat ja vääristymät datassa voivat kuitenkin pilata koko algoritmin ja johtaa huonoihin lopputuloksiin. Tämän takia onkin aina ensiarvoisen tärkeää varmistaa datan oikeellisuus jo hyvin varhaisessa vaiheessa.

Esimerkkinä tekoälyn kyvystä oppia itseenäisesti on Googlen nykyisin omistaman DeepMind-yhtiön kokeilu, jossa he antoivat tekoälylle tehtäväksi opetella pelaamaan klassista Breakout-peliä. Järjestelmälle ei

kerrottu, mitä se ohjaa pelissä tai mikä on pelin tarkoitus, vaan sen piti opetella kaikki itse. Tässä tapauksessa tekoälyllä ei siis ollut minkäänlaista dataa käytettävissään, ainoastaan tieto, että sen pitää voittaa. Noin kolmen sadan pelikerran jälkeen järjestelmä oli oppinut, että pelin tarkoituksena on ohjata mailaa ja saada rikottua pallolla värikkäitä tiiliä. Tässä vaiheessa se oli oppinut pelaamaan peliä keskivertoihmisen tasolla. Viiden sadan pelin jälkeen tekoäly oli kehittänyt peliin oman strategian, jonka avulla se sai maksimaalisen määrän pisteitä mahdollisimman pienellä lyöntimäärällä. Tekoälyn kehittäjillä ei itsellään ollut tiedossa, että pelissä voidaan käyttää tällaista strategiaa, ja näin tekoäly opetti ihmiselle uuden taidon. (Mnih et al. 2013.)

Toisenlainen esimerkki tekoälyn kyvystä oppia, on toinen DeepMind-yhtiön kokeilu, jossa tekoäly ohjelmoitiin opettelemaan tuhansia vuosia vanhaa kiinalaista Go-lautapeleä. Kyseisessä pelissä on mahdollisia siirtoja enemmän kuin maailmankaikkeudessa on atomeja. Pelissä tietokoneen on siis mahdo-

tonta laskea kaikkia mahdollisia siirtoja, vaan koneen on opittava pelaamaan peliä ihmisen kaltaisesti. Hyvältä Go-pelaajalta vaaditaan taktikointia, laskelmointia ja intuitiota. Näistä jälkimmäistä on koneen vaikea simuloida, mutta AlphaGo:n tapauksessa kone kehitti itselleen intuition tarkastelemalla ihmisten tapaa pelata. AlphaGo:n oppimateriaalina toimivat useat tuhannet pelit, joita maailman parhaat pelaajat olivat aikaisemmin pelanneet. Vuonna 2016 AlphaGo voitti maailman parhaan Go:n pelaajan 4-1. (DeepMind 2019.)

Tekoäly tarvitsee ruokaa

Voi olla houkuttelevaa siirtää asioiden suorittamista ja prosessointia tekoälylle, mutta kaikissa tapauksissa se ei ole kannattavaa. Nuorisotyössä ei tällä hetkellä useinkaan ole tarpeeksi dataa, jotta sen avulla voitaisiin toteuttaa pitkälle vietyjä tekoälyanalyysijä tai päätelmiä. Esimerkiksi talotyössä tilastointi perustuu pitkälti siihen, että työntekijä kirjaa ylös käyntikertoja sekä ikä- ja sukupuolitietoja, mutta tämä ei pelkästään riitä tulevaisuudessa tekoälyn laajamittaiseen hyödyntämiseen. Tarvitaan automatisoituja järjestelmiä sekä vuoropuhelua eri datalähteiden välillä. Jatkossakin tarvitaan ihmistä koneen rinnalla – ihmistä, joka kykenee konetta paremmin arvioimaan datan laatua ja oikeellisuutta.

Voidaan kuitenkin kuvitella hypoteettinen tilanne, että meillä olisi laajasti tietoa siitä, montako nuorta käy nuorisotiloilla ja mihin aikaan he saapuvat ja poistuvat. Mi-

käli yhdistäisimme tämän datan Ilmatieteen laitoksen toteutuneisiin sääennustuksiin, voisimme luoda mallin, joka pystyisi kertomaan, miten nuorisotilojen kannattaisi olla auki vaikka seuraavalla viikolla perustuen tuleviin sääennustuksiin. Tällöin tekoäly voisi olla laatimassa esimerkiksi työvuoroja ja toimimassa esimiehen tukena siinä, miten työresurssit kyseisellä viikolla kohdistetaan.

Tässä yhteydessä voidaan puhua massadatan (big datan) tarpeesta. Tekoäly on usein riippuvainen tarpeellisesta määrästä luotettavaa dataa. Seuraava esimerkki kuvastaa sitä, millainen merkitys tarpeeksi suurella määrällä dataa on. Jos yritetään hahmottaa, millaisen kuvan massadata kykenee luomaan tiedosta, voidaan sitä verrata esimerkiksi impressionistiseen maalaukseen. Kun asiaa tarkastellaan hyvin läheltä, nähdään yksittäisiä pisteitä, jotka eivät yksinään näytä selkeiltä ja merkittäviltä. Mutta kun asiaa tarkastellaan sopivan etäisyyden päästä, alkaa siitä muodostua selkeä kuva. Nämä yksittäiset pisteet ovat dataa, ja kun tekoälyn avulla käsittelemme pisteitä, voi niistä muodostua sellaisia kokonaisuuksia ja kuvia, joita emme ole osanneet aikaisemmin hahmottaa.

MIT-yliopistossa on kehitetty teknologia, joka pystyy jäljittämään ihmisten liikkeitä jopa seinien läpi (MIT News 2019). Tekniikan avulla voidaan muun muassa seurata, miten ihmiset ovat vuorovaikutuksessa toistensa ja ympäristön kanssa. Tekniikka ei vaadi seurattavalta henkilöltä mitään sensoreita, vaan kaikki perustuu automaatioon ja langatto-

maan tekniikkaan. Tämän kaltaisella tekniikalla voitaisiin esimerkiksi nuorisotiloilla kerätä arvokasta tietoa siitä, miten nuoret käyttävät tilaa ja miten he ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Tekniikka ei vaadi tunnistautumista, joten kaikki tieto on helposti anonymisoitavissa. Vastaavia tekniikoita, jotka tosin perustuvat kameranäköön, on ollut käytössä esimerkiksi kauppakeskuksissa jo useita vuosia.

Tekoälyä hyödynnetään jo nyt monilla tavoilla tiedonkeruun välineenä. Osa toteutuksista on eettisesti kyseenalaisia, mutta ne osoittavat, mihin kaikkeen tekoälyä voidaan hyödyntää. Esimerkiksi Intiassa seurataan kameroiden ja tekoälyn avulla oppilaiden osallistumista oppitunneilla (The Epoch Times 2018). Perinteisesti opettajan tehtävänä on ollut seurata oppilaiden osallistumista ja myös hyvinvointia, mutta aina opettajankaan silmät eivät näe kaikkea. Tekoäly voi toimia hyvänä apuopettajana ja nähdä asioita, joita oikea opettaja ei ehdi tai kykene näkemään. Samanlaisesta apurista voisi olla apua myös nuorisotiloilla, missä työntekijät eivät pysty näkemään kaikkea.

Yksi esimerkki tekoälyn hyödyntämisestä on myös Foursquare-paikannuspalvelu, joka pystyy kertomaan, missä ihmiset liikkuvat ja jopa ennustamaan, mitä he tekevät. Palvelussa on valtavat määrät dataa, jonka perusteella voidaan ennustaa tulevaa. Sen avulla on muun muassa ennustettu, kuinka paljon iPhoneja myydään, ja mitkä liikkeet menestyvät ja mitkä eivät (Intelligencer 2019). Si-

jaintiin, konenäköön ja muuhun automaation avulla kerättävään dataan perustuvia palveluita on lukuisia. Google-hakujen avulla kytetään esimerkiksi ennustamaan työttömyyttä (Tuhkuri 2014).

Erilaisten tietolähteiden tarjoaman tiedon yhdistely on tulevaisuudessa tärkeä taito. Yksittäiset datalähteet eivät välttämättä pysty kertomaan meille koko totuutta, mutta kun yhdistellään työntekijöiden kirjaamia tietoa, paikannuspalveluista, Googlesta ja monesta muusta lähteestä saatavaa tietoa ja annetaan tämä tekoälylle, niin voimme saada aivan uudenlaisia tuloksia ja malleja. Toivottavasti tulevaisuudessa myös nuorisotyö on mukana monipuolisessa datan ja tekoälyn hyödyntämisessä. Tämä edellyttää kuitenkin suurten eettisten ja lainsäädännöllisten, kuten yksilönsuojaa, koskevien kysymysten läpikäymistä ja ratkaisemista.

Tekoäly osana demokratiakasvatusta ja vaikuttamista

Demokratiakasvatuksessa tekoäly voi tuoda monenlaista hyötyä ja jopa mullistaa perinteisiä vaikuttamistapoja. Tällä hetkellä nuorille on olemassa virallisia kanavia vaikuttamiseen, kuten vaikkapa nuorisovaltuustot tai verkkodemokratia-palvelut. Nykyisissä kanavissa on kuitenkin omia rajoitteita, ja ne vaativat nuorilta usein paljon aktiivisuutta. Tekoäly voi tuoda tähän suuriakin muutoksia.

Kuvitellaan tilanne, että nuori on huolestunut jostain asiasta, joka koskettaa hänen omaa elinympäristöään tai jopa globaalisti

TEKOÄLYN MAHDOLLISUUDET NUORISOTYÖSSÄ PILARIJAOTTELUA MUKAILLEN

PILARI	FOKUS	TEKOÄLYN MAHDOLLISUUDET
Demokraattinen pilari	Nuorisotyön tehtävänä on vahvistaa nuorten toimijuutta ja aktiivisuutta.	<ul style="list-style-type: none"> Saada kaikkien nuorten ääni kuuluviin (tutustu esim. Rauhankone-konseptiin) Koostaa nuorten mielipiteitä erilaisista lähteistä (blogit, Instagram, Facebook yms.)
Pedagoginen pilari	Nuorisotyön tehtävänä on tukea nuorten kasvua ja kehitystä sekä tukea heitä vahvistamaan omia kykyjään.	<ul style="list-style-type: none"> Tarkistaa tiedon oikeellisuus (vrt. deepfake) Tulevaisuudessa nuoren työkaverina voi olla tekoäly – nuorisotyön rooli valmentaa nuoria työelämän muutokseen
Terveydellinen pilari	Nuorisotyön tehtävänä on edistää nuorten terveyttä sekä suojella heitä terveyttä uhkaavilta asioilta.	<ul style="list-style-type: none"> Aktiivisuusmittarit, oman terveyden ja hyvinvoinnin analysointi Woebot ja muut hyvinvointia parantavat botit
Kulttuurinen pilari	Nuorisotyön tehtävänä on tunnistaa nuorten kulttuuriset ilmiöt ja esteettiset tarpeet sekä tukea heitä löytämään keinoja ilmaista itseään.	<ul style="list-style-type: none"> Kertoa nuorisotyöntekijöille, mikä nuorisokulttuureissa on in juuri nyt Tekoälyn hyödyntäminen kulttuurisessa nuorisotyössä, esimerkkejä kirjan Kulttuurit-osiossa
Sosiaali- poliittinen pilari	Nuorisotyön tehtävänä on ehkäistä sosiaalisia ongelmia ja kohdentaa toimia erityisesti niihin nuoriin, jotka kaipaavat tukea.	<ul style="list-style-type: none"> Tarkkailla nuorisotalolla, kuka on yksin, tutkia nuorten sosiaalisia verkostoja Kertoa, onko johonkin paikkaan kokoontumassa poikkeuksellisen suuri joukko nuoria Poistaa vihapuhe verkosta ja somesta Toimia kieli- ja kulttuuritulkkina Mahdollistaa se, että nuoren kulloisenkin tarpeen mukaiset palvelut löytävät nuoren sen sijaan, että nuoren pitää itse löytää palvelut

Lähde: Kiilakoski 2016

Mitä nuorisotyön tulisi tietää?



Erityisesti lasten ja nuorten tulisi ymmärtää, mistä tekoälyssä on kyse.

suurempaa joukkoa. Nykytilanteessa nuori voi tehdä asiasta esimerkiksi aloitteen tai yrittää vaikuttaa asiaan muiden vaikuttamisjärjestelmien kautta. Kaikilla nuorilla ei kuitenkaan ole riittävästi kykyä, voimavaroja tai kiinnostusta lähteä viemään asiaa eteenpäin virallisia polkuja pitkin. Entäpä jos meillä olisikin tekoäly, joka tukisi nuorta prosessissa? Nuoren ei tarvitsisi välttämättä tietää tarkkaan sitä, miten kunnallinen päätöksentekoprosessi toimii, vaan tärkeämpää olisi, että hän haluaa vaikuttaa johonkin asiaan. Esimerkiksi DoNotPay-niminen tekoäly hyödyntävä botti opastaa ja auttaa jo tällä hetkellä lainoittamisissa asioissa.

Tietoa siitä, mikä nuoria pännii, mikä heitä puhututtaa ja mihin he haluavat muutosta, on saatavilla laajasti muun muassa sosiaalisen median kautta.

Oikein opetettu tekoäly kykenee tulevaisuudessa käymään läpi erilaisia epävirallisia lähteitä ja löytämään niistä suurta joukkoa yhdistäviä asioita. Tekoäly pystyy nostamaan nuorille tärkeitä asioita vaikka nuorisotyöntekijän tietoisuuteen, jos samasta asiasta löytyy tarpeeksi monta mainintaa somen eri lähteistä. Tällöin nuorten kollektiivinen ääni pääsee esille. Toki asiat eivät mene näin suoraviivaisesti, vaan myös edellä kuvattuun liittyy monia yksityisyyteen ja tietosuojaan liittyviä kysymyksiä.

Jotta nuorisotyö pysyy digitalisaatiokehityksessä mukana, on tärkeää, että tekoälyn konkreettisia soveltamismahdollisuuksia selvitetään. Unicef on kehittänyt U-report-nimisen osallisuustyökalun ja tiedonkeruujärjestelmän, joka kokoaa sosiaalisen median palveluista nuorten näkemyksiä ja mielipiteitä eri teemoihin liittyen. Tulosten pohjalta Unicef laatii raportteja ja kannanottoja, joiden avulla pyritään lisäämään dialogia nuorten ja päätöksentekijöiden välillä. (Unicef 2019.) U-report-työkalussa ei ole vielä hyödynnetty tekoälyä, mutta tiedonkeruuta ja raportointia voisi automatisoida jo nyt tekoälyn avulla. Suomessa kehitetään parhaillaan esimerkiksi Mimid-alustaa, jossa raporttien kirjoittaminen voidaan siirtää robotin tehtäväksi.

Parhaimmillaan tekoäly siis pystyy lähentämään päätöksentekijöitä ja kuntalaisia. Tekoälyn avulla rutiininomaisia asioita voidaan antaa tietokoneen suoritettavaksi ja päättäjillä jää enemmän aikaa kohdata kuntalaisia.

ÄLYKKÄIDEN PALVELUJEN KEHITTÄMISESSÄ YHTEISTYÖ ON VÄLTÄMÄTÖNTÄ

Ihmiset osaavat jo odottaa älykkäitä palveluita ja saattavat pian turhautua sellaisiin palveluihin, joissa ei hyödynnetä minkäänlaista tekoälyä. Tulevaisuuden älykäs palvelu on kuitenkin jotain muuta kuin miten tällä hetkellä miellämme digipalvelut. Esimerkiksi lisätty todellisuus ja luonnollista kieltä ymmärtävä tekoäly hämärtävät rajaa kasvokkaisen ja digipalvelun välillä.

”Digitaalisuus muuttuu seuraavan 10 vuoden aikana radikaalisti. Jo nyt puettavat laitteet, älykodit jne. murentavat ajatusta erillisistä digitaalisista ympäristöistä. Vanhasta käsitteemaailmasta kiinni pitäminen rajoittaa kykyämme ajatella sitä, mitä kaikkea digitaalisuus voi olla nuorisotyössä.”

- Vastaus eDelfoi-kyselyyn (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019)

Älykkäiden palvelujen kehittäminen on aikaavievää ja kallista. Ei ole mitään järkeä kehittää esimerkiksi tekoälypohjaisia nuorisotyön ratkaisuja vain yhden organisaation tarpeisiin. Nuorisotyön organisaatioilla on jotakuinkin sama kohderyhmä ja tavoite, joten yhteiskehittäminen ja siten päällekkäisten palvelujen välttäminen olisi myös nuorten kannalta tarkoituksenmukaista.

Jos aitoa yhteistyötä nuorisoalan eri toimijoiden välillä ei tehdä, riskinä on, että varakkaimmat tai ketterimmät nuorisotyön organisaatiot sanelevat nuorisotyön digitalisaatiokemityksen ehdot. Yhteistyöhön penseästi suhtautuvat organisaatiot saattavat vaikeuttaa esimerkiksi alueellisten kehitysaskelien ottamista ja nuorisotyön digitalisaation kokonaisvaltaista kehittämistä.

Avoin, sektorirajat ylittävä verkostomainen työskentely on tulevaisuuden tapa toimia ja mahdollistaa yhteisen sitoutumisen vaikeisiinkin muutoksiin ja uudistuksiin. Joku viisas on sanonut, että ilmiöpohjaisia ja viheliäisiä ongelmia ei voi ratkaista silloista käsin. Digiasioissa yhteistyökumppaneiksi kannattaa haalia perinteisten kumppaneiden ohella teknologiairytyksiä ja tulevaisuudentutkijoita.

”Nuorisotyön toimijoiden tulisi hakeutua teknologiatoimijoiden kumppaneiksi kehittämään hyvinvointia edistäviä ratkaisuja ja hyvinvointivaikutusten hyödyntämistä nuorisotyössä.”

- Vastaus eDelfoi-kyselyyn (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019)

Tulevaisuudessa tekoäly kykenee myös ker-
tomaan päättäjille entistä paremmin, mitkä
asiat ovat kuntalaisille tärkeitä. Samalla se
voi vahvistaa kuntalaisten yhteisöllisyyden
kokemusta, kun ihmiset huomaavat, että
muutkin haluavat vaikuttaa samoihin asioi-
hin. (Mehr 2017.)

Tekoälyn avulla voisi vahvistaa nuorten
yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokemus-
ta esimerkiksi siten, että jos nuori haluaa
vaikuttaa kouluruokailuun, tekoäly pystyisi
kertomaan, kuinka moni muu on samasta
asiasta huolestunut ja mitä ajatuksia muilla
on aiheesta. Nuori saa kokemuksen, että hän
ei ole yksin ajatuksensa kanssa, mutta kaikki
tapahtuisi ilman, että kenenkään henkilölli-
syys paljastuisi. Lisäksi nuori tietää, että te-
koälyn avulla hänen ideansa päättyy asioista
päättävien tahojen tietoon. (Mehr 2017.)

Maailman talousfoorumin perustaja ja
johtaja Klaus Schwab on huolissaan siitä,
että julkishallinto saattaa jättää käyttämättä
tai säätelemättä uutta teknologiaa. Tämä voi
hänen mukaansa johtaa epätasa-arvoiseen ja
pirstaleiseen yhteiskuntaan. Schwab katsoo,
että yritysten, valtioiden ja kansalaisyhteis-
kunnan pitäisi kehittää uutta teknologiaa yh-
dessä, asettamalla ihmiset etusijalle ja muis-
taen, että teknologiaa kehitetään ihmiseltä
ihmiselle. Meidän tulee siis käyttää tekoälyä,
koneoppimista ja muita teknologioita ennen
kaikkea ihmisten välisen yhdenvertaisuuden
ja hyvinvoinnin edistämiseksi. (Schwab
2018.)

Tekoälyn ymmärtäminen vaatii opettelua

Edellä kuvatut esimerkit ja määritelmät te-
koälystä ovat vain pieni pintaraapaisu suu-
remmasta kokonaisuudesta. Tärkeää on
kuitenkin ymmärtää pääkohdat siitä, miten
tekoäly toimii ja mihin kaikkeen se vaikuttaa.
Tällä hetkellä tekoäly tekee paljon päätöksiä
puolestamme, halusimme tai emme. Samalla
kun se tekee päätöksiä, joissa se olettaa aut-
tavansa meitä, se saattaa sulkea meiltä pois
arvokasta tietoa ja kuplaannuttaa meitä.
Ymmärtämällä tekoälyn toimintaa ymmär-
rämmme paremmin, miten maailmamme toi-
mii tulevaisuudessa.

MIT-yliopiston tutkijan Blakeley Paynen
mukaan erityisesti lasten ja nuorten tuli-
si ymmärtää, mistä tekoälyssä on kyse. On
ensiarvoisen tärkeää ottaa tekoäly ja siihen
liittyvät seikat keskusteluun nuorten kans-
sa. Mitä varhaisemmassa vaiheessa lapsi
ymmärtää tekoälyn toimintaa, sitä parem-
min hän omaksuu digitalisaation ja tekoälyn
tuomia muutoksia vanhempana. Tekoälyn
opettaminen pitäisi Paynen mukaan aloit-
taa jo kymmenen vuoden iässä, jotta lapsella
on valmiuksia ymmärtää, miksi esimerkiksi
hänen Google-hakunsa näyttävät erilaisel-
ta kuin kaverin. (Hao 2019.) Jotta me nuo-
risotyössä voimme olla myös tekoälyn ja sen
tuoman muutoksen kohdalla rinnallakäve-
lijöitä nuorille, tulee meidän ensin sisäistää
itse, mistä tässä kaikessa on kyse.

TEKOÄLY TEKEE TYÖT, TARVITAANKO IHMISIÄ?

Robottien lisääntyvä mobiilisuus ja uudelleenohjelmoitavuus sekä tekoälyn kehittyminen ovat lisänneet robottien kykyä oppia ja toimia vuorovaikutteisesti. Entistä älykkäämmät robotit ja botit kykenevät jäljittelemään ja korvaamaan ihmisen toimintaa yhä moninaisemmissa työtehtävissä. Erityisesti nopeasti kehittyvään kognitiiviseen ja sosiaaliseen robotiikkaan sisältyy merkittäviä uusia sovellusmahdollisuuksia. Älykäs robotiikka yleistyy teollisuuden ohella nyt myös muilla aloilla, kuten liikenteessä, logistiikassa, terveydenhuollossa, kaupassa ja erilaisissa muissa palvelutehtävissä. Suurimmat muutokset ovat kuitenkin vasta edessä. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2019B.)

Maaillan talousfoorumi (2016) on arvioinut, että nuorista 65 prosenttia työllistyy ammattiin, jota ei ole vielä olemassa. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan mukaan seuraavien 20 vuoden aikana Suomeen saattaa syntyä esimerkiksi seuraavia ammattinimikkeitä: robottiliikenteen vakuutustarkastaja, tavaraohjelmoija, robottikokiteknikko, alustapoliisi, kunnossapitorobottivalmentaja, ristiriitaisen tiedon selvittäjä, kyberturvamies, pelillistäjä, haptiikkahuoltaja, implanttiasentaja, etiäislähiavustaja ja tekoälyhallinnon tarkastaja (Linturi & Kuusi 2018).

Tulevaisuuden työelämän epävarmuudesta ja suurista mullistuksista huolimatta valtaosa nuorista (46 %) ei pelkää tulevaisuuden työelämää. Toisaalta yli kolmasosa (34 %) kertoo, että tulevaisuuden työelämä pelottaa hieman. Kuten monet muutkin, myös nuoret uskovat teknologian roolin korostuvan tulevaisuuden työelämässä. (Lasten ja nuorten säätio & Tieto 2018.)

Arviot siitä, miten robotiikan ja tekoälyn kehitys vaikuttaa ihmistyön tarpeeseen tulevaisuudessa, vaihtelevat suuresti. Kokonaisvaikutus riippuu teknologisen kehityksen ohella monista taloudellisista, sosiaalisista, kulttuurisista ja laisäädännöllisistä tekijöistä yhteiskunnassa. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2019A.) On kuitenkin todennäköistä, että talouden aiemmat suuret rakennemuutokset, kuten siirtymät maa- ja metsätaloudesta teolliseen ja jälkiteolliseen yhteiskuntaan, ovat olleet työpaikkojen katoamisella mitattuna rajumpia kuin mitä nyt on odotettavissa (Työ- ja elinkeinoministeriö 2019B).

Tekoälyn mahdollistama monien työvaiheiden automatisointi koskee muodossa tai toisessa kuitenkin kaikkia aloja. Tuskin mikään ala automatisoituu ko-

konaan, vaan tietyt prosessit ammattialan sisällä. Työpaikkoja ei niinkään katoa, vaan työnteko muuttuu ja siksi työvoiman tarpeissa tapahtuu sisäisiä muutoksia eri aloilla. Esimerkiksi logistiikassa varastoautomaatit tekevät ihmistä vähemmän virheitä, niille tapahtuu vähemmän työtapaturmia, niiden vaihtuvuus on pienempi ja työ on kustannustehokkaampaa. Ihmisen rooliksi jää varstorobottien ohjelmointi ja huoltaminen. (Ventä et al. 2018.)

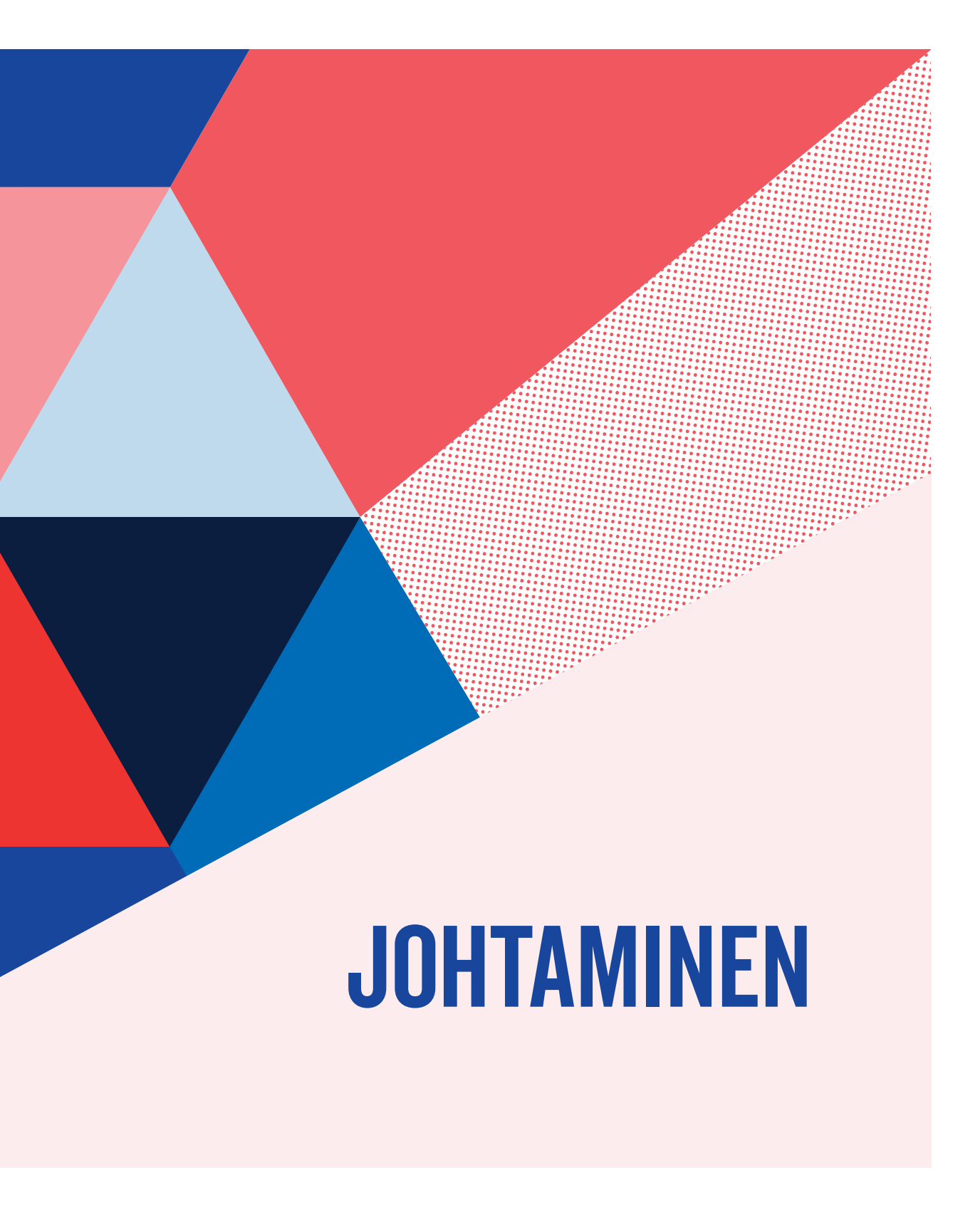
Voi olla, että ihmisten työtehtävät muuttuvat mielekkäämmiksi tekoälyn auttaessa rutiininomaisten tehtävien hoidossa. Toisaalta lisääntyvä älykkyys tekee roboteista entistä tasaveroisempia toimijoita ihmisen kanssa. Aiemmin robotit ja ihmiset toimivat työpaikoilla toisistaan fyysisesti erillään. Robottien lisääntyvä mobiilisuus ja kyky vuorovaikutukseen tuo kuitenkin yhteistyörobotit eli co-botit samaan tilaan ihmisen kanssa. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2019B.)

Vuoden 2018 digibarometrin mukaan Suomi tippui digitaalisuuden käytön kärkisijalta kolmannelle sijalle. Selvityksen mukaan yritysten haasteena on erityisesti osaavien työntekijöiden puute ja löytäminen. Koska teknologia näyttölee merkittävää roolia lähes kaikilla aloilla, ihan jokaisen kiinnostusta teknologiaa kohtaan olisi lisättävä. Yksinkertaisen peukalosäännön mukaan isoissa teknologisissa muutostilanteissa pitäisikin investoida saman verran ihmisiin kuin teknologiaan. Tällä hetkellä investoinnit ihmisten osaamisen kehittämiseen laahaavat kuitenkin selvästi perässä. Tästä voi tulla jatkossa merkittävä pullonkaula tekoälysovellutusten käyttöönotolle ja taitavalle hyödyntämiselle. (Digibarometri 2018, Työ- ja elinkeinoministeriö 2019A.)

Parhaassa tapauksessa tekoäly ja robotiikka lisäävät ihmisten tyytyväisyyttä elämäänsä. Työn tehostumisen myötä meillä saattaa olla enemmän vapaa-aikaa, jota voimme käyttää ihmissuhteisiin, harrastuksiin tai osallistuaksemme kansalaisyhteiskunnan toimintaan. Tekoälysovellukset auttavat meitä löytämään paremmin taitojamme ja tarpeitamme vastaavia työpaikkoja, mikä puolestaan parantaa työtyytyväisyyttä. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2019A.)

Digitaalitekniikan kehitys mullistaa tapoja teettää ja tehdä työtä myös muilla tavoin. Yksi uudenlainen tapa on teettää työtä digitaalisten alustojen välityksellä, kuten esimerkiksi Uber, Foodora ja Lime jo tekevätkin. Voisiko tulevaisuudessa markkinaehtoisesti toimivien alustojen rinnalle perustaa yhteisöllisin ja sosiaalisiin perusteisiin toimivia alustoja? ●





JOHTAMINEN

MITEN NUORISOTYÖN DIGITALISAATIOTA JOHDETAAN?

If you want to change the future, you must change what you are doing in the present.

- Mark Twain

Digitalisaatio ei ole ohimenevä ilmiö, joka itsestään muovautuu osaksi nuorisotyötä ja sen palveluita. Tarvitaan suunnitelmallisuutta, pitkäjänteisyyttä, investointeja, kehittämistä, yhteistyötä ja ennen kaikkea johtamista. Ilman johdon sitoutumista nuorisotyön digitalisaatio ei toteudu eikä muutos käynnisty.

Digitalisaatio muuttaa nuorisotyön aiempia toimintatapoja ja työkuultuuria. Digitaalinen teknologia kehittyy päivittäin, joten jatkuva muutos on tullut jäädäkseen. Digitalisaation johtamisessa onkin paljon samaa kuin muutosjohtamisessa (Auvinen & Jaakkola 2018). Suurissa muutosprosesseissa voi olla tarpeen hommata ulkopuolista spar-

rausta, jotta silmät avautuisivat sille, mihin ollaan urauduttu.

Digitalisaatiossa on ennen kaikkea kyse vanhojen toimintamallien muutoksesta, ei uusimman teknologian haltuunotosta. Organisaatiota ja sen toimintatapoja muuttamalla muutetaan toimintakulttuuria, joka muuttuu aina viimeisenä (Auvinen & Jaakkola 2018). Siksi johdon on tärkeää tehdä päätöksiä ja pitäytyä niissä sekä näyttää esimerkkiä: jatkossa meillä on tapana tehdä näin. Avoimuus, selkeä visio, konkreettiset askelmerkit, ajantasainen tiedottaminen ja henkilöstön mukaan ottaminen sitouttavat koko organisaation muutokseen.

Tavoitteiden puuttuminen on koettu digitaalisen nuorisotyön kehittymisen hidasteena niin kuntien, järjestöjen kuin seurakuntienkin nuorisotyössä (Verke 2018 & 2019A, Nuori Kirkko & Kirkkohallitus 2019). Ilman selkeitä, yhdessä jaettuja päämääriä on vaikeaa kehittä-

TULEVAISUUSORIENTOITUNEITA ORGANISAATIOITA JOHDETAAN KOLMESSA AIKATASOSSA (TALWAR 2016)

1–12 KUUKAULTA	1–3 VUOTTA	4–10 VUOTTA
Operationaalinen johtaminen, suoritteet kohti tavoitteita	Muutosmyönteisyyden tukeminen, isommat kehittämishankkeet	Tulevaisuuden ennakointikyvyn tukeminen, ison kuvan visiointi
Tue innovaatioita ja osaamisen kehittymistä		

tää organisaation toimintaa samaan suuntaan tai nähdä oman työn merkitystä suuremmassa mittakaavassa. Tulevaisuuskuvan ja tavoitteiden asettaminen onkin siis ensimmäinen (ja kenties tärkein!) askel nuorisotyön digitalisaation johtamisessa.

Tulevaisuuteen katsominen auttaa vision määrittelemisessä

Tavoitteiden asettamisen voi aloittaa siitä, että määritellään pidemmän ajan päähän toivottava tulevaisuuskuva tai visio – tai useampia mahdollisia tulevaisuuksia. Miten oman organisaation nuorisotyössä hyödynnetään digitaalista teknologiaa kymmenen vuoden päästä?

Tulevaisuuskuvien luominen ei ole ennustamista, vaan tulevaisuuden ennakointia. Ennakointi auttaa ymmärtämään, millaisia erilaisia mahdollisia skenaarioita ja kehityskulkuja tulevaisuudessa siintää. Parhaimmillaan ennakkoinnissa yhdistyvät asiantuntemus, interaktiivisuus, tieteellisen ja itse kerätyn tiedon hyödyntäminen sekä luovuus.

(Kononluk 2018.) Hyvässä ennakointityössä venytetään mielikuvitusta ääri rajoille eikä toisinneta ilmeisimpiä mielikuvia tulevaisuudesta. Myöhemmin tässä julkaisussa esitellään yksi mahdollinen tapa tulevaisuuskuviin laatimiseen työyhteisön kanssa.

Perinteisempi tapa hahmottaa tulevaisuutta on pohtia ensin organisaation toimintaympäristöön vaikuttavia tekijöitä. Miten ne muuttuvat seuraavan vuosikymmenen aikana? Miten toimintaympäristön muutokset vaikuttavat sidosryhmien toimintaan eli esimerkiksi nuoriin? Millaisia muutoksia organisaation omassa toiminnassa tulee tehdä jotta se vastaa lähitulevaisuudessa paremmin toimintaympäristön ja sidosryhmien muuttuviin tarpeisiin?

Nuorisotyön digitalisaation tulevaisuutta pohtiessa kannattaa kohdistaa huomio erityisesti digitaaliseen teknologiaan liittyviin sosiaalisiin tekijöihin ja ilmiöihin. Toisin sanoen: ratkaisevaa ei ole miettiä, mitkä teknologiat seuraavaksi breikkaavat, vaan ymmärtää, miten laajasti digitalisaatio muuttaa

ORGANISAATION TOIMINTAAN VAIKUTTAVAT TEKIJÄT JA VAIKUTUSMAHDOLLISUUDET

TOIMINTAYMPÄRISTÖ	SIDOSRYHMÄT	ORGANISAATION SISÄINEN TOIMINTA
- Vaikuttaa organisaation toimintaan, mutta organisaation vaikutusmahdollisuudet toimintaympäristöön vähäiset	- Vaikuttavat organisaation toimintaan, organisaatiolla jonkinasteista vaikutusvaltaa sidosryhmien toimintaan	- Itsellä suuret vaikutusmahdollisuudet oman organisaation toimintaan
Talous, politiikka, ilmastonmuutos, teknologia, lainsäädäntö	Kohderyhmän käyttäytyminen, tarpeet ja toiveet, palveluntuottajat, yhteistyökumppanit	Prosessit, kulttuuri, arvot, kompetenssit, resurssit

koko yhteiskuntaa. Miten digiteknologian kehittyminen muuttaa nuorten elämää? Entä nuorisotyötä, sen tavoitteita ja tekemisen tapoja?

Digitalisoitumisen laajat yhteiskunnalliset vaikutukset tulisi myös Nuorisotyön digitaalisatio 2030 -tutkimukseen osallistuneiden asiantuntijoiden mukaan ottaa yhä perusteellisemmin huomioon nuoria tukevassa työssä, sillä digitalisoituminen on läpäissyt yhteiskunnallisia ja kulttuurisia rakenteita

hyvin konkreettisesti mittakaavassa ja vaikuttaa etenkin juuri nuorten elämään arjen tasolla (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019).

”Digitaalisuus on vääjäämätön kehityskulku ja ulottuu huomattavasti erilaisia alustoja ja kanavia laajemmalle. On välttämätöntä, että nuorisotyö elää ajassa ja pysyy relevanttina nuorten elämässä.”

- Vastaus eDelfoi-paneeliin (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019)



Hyvässä ennakointityössä venytetään mielikuvitusta ääri rajoille eikä toisinneta ilmeisimpiä mielikuvia tulevaisuudesta.

VÄLINEITÄ NUORISOTYÖN DIGITALISAATION TULEVAISUUDESTA KESKUSTELEMISEEN

MEGATRENDIKORTIT (sitra.fi/julkaisut/megatrendikortit)

Maksuton korttipakka, jonka voi tilata tai tulostaa Sitran sivuilta. Kortit sisältävät tiiviissä muodossa noin 50 trendiä, jotka vaikuttavat yhteiskuntaan. Korttien teemat liittyvät kolmeen globaaliin megatrendiin: kaupungistumiseen, ilmastonmuutokseen ja teknologian kehittämiseen. Korttien avulla voi vetreyttää ja venyttää omaa ajattelua, ideoida uutta sekä visioida, mitä tulevaisuus voisi olla.

DIGIKOMPASSI (digitaalinenkunta.fi/digikompassi)

Digikompassi on yhteiskehittämisen pelillinen työkalu, jonka avulla työntekijät ja sidosryhmät työstävä yhdessä, miten digitalisaatio valjastetaan tueksi organisaation tärkeisiin muutoksiin. Materiaalissa on vinkkejä kehittämiskohteiden tunnistamiseen, ratkaisujen ideointiin, kokeiluihin ja priorisointiin sekä tiekarttapohja, jolla digitoteutuksen voi vaiheistaa. Digikompassi on tarkoitettu tueksi kuntien digiohjelman rakentamiseen, mutta soveltuu hyvin myös yleisesti organisaatioiden kehittämistyöhön.

TULEVAISUUSKUVATYÖPAJA

Demos Helsingin käyttämä menetelmä, jossa ennakoidaan tulevaisuutta työyhteisön kesken. Työpaja tuottaa kirjon erilaisia näkökulmia siihen, kuinka valittu visio voi toteutua tulevaisuudessa. Työpajatyöskentelyn metodia on avattu esimerkiksi Demos Helsingin Terveys 2050 -julkaisussa. (Demos Helsinki 2015.) Katso myös tämän julkaisun seuraavasta osiosta Verken tulevaisuuskuvatyöpajan tuotokset nuorisotyön digitalisaation tulevaisuudesta!

NUORISOTYÖN DIGITALISAATIOTA KOSKEVAT VÄITTEET

XAMK toteutti Verken toimeksiannosta eDelfoi-kyselyn keväällä 2019. Vastaajien tuli ottaa kantaa kymmeneen nuorisotyön digitalisaation tulevaisuutta koskevaan väitteeseen määrittelmällä, miten toivottavina ja todennäköisinä he pitivät väitteen kuvaamaa tulevaisuuskuva. Osin provokatiivisiakin väitteitä voi käyttää myös työyhteisön sisäiseen keskusteluun siitä, mitä nuorisotyön digitalisaatiolla halutaan saavuttaa. Väitteet löytyvät julkaisun lisämateriaaleista.

DIGI SCIFI

Populaarikulttuuri tulvii lennokkaita visioita verkkoteknologian, tekoälyn ja robotiikan tulevaisuudesta. Katsokaa keskustelun pohjaksi esimerkiksi jakso Black Mirroria Netflixistä ja visioikaa erilaisia potentiaalisia utopioita ja dystopioita nuorisotyön digitalisaatiosta.

Strategia tukee pitkäjänteistä kehittämistä

Tulevaisuuspohtinta tuodaan lähemmäs konkretiaa tavoitteita asettamalla. Tässä kohtaa katse kannattaa suunnata maksimissaan viiden vuoden päähän nykyhetkestä. Millaiset pitkän aikavälin tavoitteet ohjaavat organisaation toimintaa kohti toivottavaa tulevaisuuskuvaa tai visiota? Tietoisilla päätöksillä ja valinnoilla muokataan nuorisotyön digitalisaation tulevaisuutta, eikä silloin vain reagoida jonkin muun tahon määrittelemään digitalisaatiokehitykseen.

Nuorisotyön digitalisaation tavoitteita ja periaatteita on järkevää kirjata strategiaan tai toimintasuunnitelmaan. Erillistä diginuorisotyön strategiaa ei välttämättä tarvita: digitalisuus voi olla ympähtynä yleiseen nuorisotyön toimintaa ohjaavaan asiakirjaan. Tämä voi usein olla jopa viisaampaa, sillä siten korostuu näkemys digitaalisuuden läpileik-

kaavasta luonteesta ja tällöin strategiaa tulee varmasti myös päivitettyä. Digitalisaatio kun muuttaa toimintaympäristöä jatkuvasti, joten strategian on muututtava sen mukana. Sitä paitsi parhaimmillaan digitaalisuus linkittyy niin kiinteästi nuorisotyön tavoitteisiin, että ajoittain voi olla vaikea erottaa, milloin puhutaan koko nuorisotyön tulevaisuudesta ja milloin sen digitaalisesta ulottuvuudesta.

Strategisen suunnittelun avulla toimintaa koordinoidaan ja johdetaan kohti yhteistä päämäärää. Strategian tehtävänä on fokusoida ja kirkastaa käytännön työtä, luoda suuntaa toiminnalle sekä karsia turhat rönsyt pois. Strategiaan kirjataan myös arvioinnin keinoja tai mittareita. (Heikkala et al. 2014.)

Strategian tekeminen on valintojen tekemistä: mihin haluamme keskittyä, entä mitä rajaamme toimintamme ulkopuolelle? Strategia tuo myös toiminnalle pitkäjänteisyyttä, kun kaikkea tekemistä voidaan peilata

POHDITTAVAA NUORISOTYÖN STRATEGIAN LAATIMISESSA

- Miten toimintaympäristön ilmiöt, muutokset ja trendit vaikuttavat organisaation toimintaan?
- Mitkä ovat keskeisimmät sidosryhmät ja miten ne vaikuttavat organisaation toimintaan?
- Mikä on organisaation unelma?
- Millaisilla valinnoilla luodaan haluttua tulevaisuutta?
- Miten teknologia voi auttaa unelmaan pääsemisessä?
- Mitkä ovat unelman toteuttamisen työvaiheet?

siihen. Työajan, osaamisen ja muiden resursien käyttö ohjautuu strategiaan kirjattujen valintojen perusteella. (Heikkala et al. 2014.)

Strategian laatiminen ei saa olla itsetar koituksellinen päämäärä eikä kehitystyö saa päättyä siihen, kun strategiapaperi on valmis. Systemaattinen ja jatkuva johtaminen kohti yhteistä päämäärää pääsee oikeastaan kunnolla käyntiin vasta silloin, kun strategia on valmis.

Henkilöstön motivaatio ja osaaminen ovat avainasemassa digitalisaation edistämisessä

Digitalisaatio on käsitteenä todella laaja, ja se tarkoittaa ihmisille eri asioita. Yksi kaipaa nuorille parempia verkkopalveluita, toinen haluaa panostaa organisaation someviestintään, kolmas vaatii parempia nettiyhteyksiä ja modernimpaa välineistöä nuorisotiloille ja neljäs peräänkuuluttaa digitaalisia ratkaisuja organisaation tunnuslukujen keräämiseen. Nämä kaikki näkökulmat liittyvät olennaisesti nuorisotyön digitalisaatioon, mutta haasteena on saada ne osaksi yhteistä digi-keskustelua ja kehittämistyötä.

Työstämällä tulevaisuuskuvaa tai digistrategiaa yhdessä henkilöstön kanssa luodaan samalla yhteistä käsitystä siitä, mitä kaikkea digitalisaatiolla tarkoitetaan oman nuorisotyön kontekstissa. Henkilöstö sitoutuu muutokseen, kun se pääsee myös vaikuttamaan uusiin tavoitteisiin ja toimintamuu-toihin. Muutos kun ei synny käskemällä, vaan tekemällä yhdessä.

Motivaatio toiminnan muutokseen syn-tyy, kun kaikki organisaatiossa ymmärtä-vät, miten digitalisaatio muuttaa työntekoa, nuorten elämää ja nuorisotyötä. Jokaisen on myös hahmotettava, miten oma työtehtävä muuttuu ja mikä on oma rooli digitalisaation edistämisessä. (Auvinen & Jaakkola 2018.)

Nuorisotyön digitalisaatio 2030 -tutki-mukseen osallistuneiden asiantuntijoiden mukaan nuorisotyön ytimenä on jatkossakin nuoruuden ymmärtäminen ja nuorten tu-keminen, mutta muuttuneissa välineissä ja konteksteissa. Nuorisotyöntekijöiden asian-tuntemus laajenee ja muuntuu edelleen tek-nologian yhä monimutkaisempien vaikutus-ten tunnistamiseen. Ammatillisuus laajenee työtä ja työmenetelmiä innovoivaan suun-taan, sillä digitaalisia sovelluksia käytetään yhä luovemmin työn arjessa ja työkäytäntöjä kehitetään sen mukaan, mitä nuoret halua-vat ja mikä heille on tarkoituksenmukaisinta. (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019.)

Digitalisaatiokehitys vaatii osaamisen kasvattamista koko nuorisotyön henkilös-tön keskuudessa. Ymmärrystä on lisättävä kaikkialle, johtoportaasta lähtien koko orga-nisaation arkeen. Tarve henkilökunnan jat-kuvalle lisäkoulutukselle on ilmeinen. Monet vanhat taidot käyvät tulevaisuuden työelä-mässä tarpeettomiksi ja uusia tarvitaan (työ- ja elinkeinoministeriö 2019A). Parhaassa asemassa ovatkin työpaikat, joista kehittyä oppivia työympäristöjä.

Kouluttautumisella voi olla merkittävä positiivinen vaikutus paitsi yksilön taitojen

KEINOJA HENKILÖSTÖN DIGIOSAAMISEN LISÄÄMISEEN

Lupa käyttää työaikaansa itsenäiseen osaamisen kehittämiseen

Verkko on pullollaan tietoa digitalisaatiosta. Lyhyitä videoita katselee vaikka työnteon loppojalla. Verke on tuottanut monenlaista materiaalia digitaalisen nuorisotyön osaamisen kehittämiseen, mm. podcasteja (www.somecast.fi), kirjallista materiaalia (www.verke.org/julkaisut), videoita (www.youtube.com/verkeorg) sekä helposti omaksuttavan verkkokurssin (<https://verke.teachable.com>).

Hyvien käytäntöjen parastaminen

Harva toimintamalli on suoraan monistettavissa organisaatiosta toiseen, mutta niistä voi oppia ja jalostaa toimivia käytäntöjä omaan työhön. Organisaation sisällä on hyvä varmistaa, että muut yksiköt tai tiimit saavat tiedon toimivista toimintamalleista. Joskus uusia toimintatapoja ja ajattelumalleja on helpompi omaksua kv-ympyröistä tai toiselta organisaatiolta kuin naapuritiimiltä. Verken vuosittaisessa SomeCamp-tapahtumassa (www.somecamp.fi) pääsee oppimaan nuorisotyöntekijöiltä ympäri Suomen, ja kansainvälisiä itsensä kehittämisen mahdollisuuksia löytyy osoitteesta www.salto-youth.net.

Omalle työyhteisölle räätälöidyt koulutukset

Omalle porukalle tilatut koulutukset saattavat tulla kalliiksi, mutta yleensä ne ovat toiminnan kehittämisen kannalta tehokkaampia kuin massaluennoilla istuminen. Moni viestintätoimisto tarjoaa esimerkiksi nuorille suunnatun viestinnän sparrauksia ja ajatushautomoita voi kysyä vaikkapa työn tulevaisuuteen liittyvää koulutusta.

kehittämiseen, myös laajemmin työyhteisön asenneilmapiiriin. Verken (2018 & 2019) selvitykset osoittavat, että viimeisen vuoden aikana digikoulutukseen osallistuneet nuorisotyöntekijät ja esimiehet hyödyntävät digitaalisuutta ja digitaalisia palveluja nuor-

risotyössä monipuolisemmin kuin ne, jotka eivät ole kouluttautuneet. He myös suhtautuvat digitalisaatioon keskimääräistä myönteisemmin.

Työn ohessa tapahtuvaa kouluttautumista tarvitaan. Valtaosa nuorisotyöntekijöistä ja



46 prosenttia kuntien nuorisotyön esimiehistä totesi, että digitaalinen nuorisotyö on sisällytetty nuorisotyön toimintasuunnitelmaan.

Lähde: Verke 2019A

esimiehistä kokee hallitsevansa perustason digitaidot, mutta joka kymmenes arvioi omat digitaitonsa heikoksi, ja yli neljä viidestä kokee kaipaavansa koulutusta digiasioissa. Ammatillista osaamisvajetta näyttäisi erityisesti olevan digitaalisten sisältöjen tuottamisessa sekä peli- ja teknologiakasvatuksellisissa sisällöissä. (Verke 2019A.)

Nuoremmilla työntekijöillä ei välttämättä ole muita parempia digitaitoja, mutta he saattavat olla valmiimpia jatkuvaan muutokseen. Työnhakutilanteessa pitäisikin cv:n ja jo hankitun digiosaamisen sijaan katsoa, miten motivoitunut ihminen on kehittämään itseään ja työskentelytapojaan sekä miten uteliaasti hän suhtautuu digitalisaatioon ylipäänsä. (Auvinen & Jaakkola 2018.)

Digitalisaation mahdollistamiseksi eri henkilöstöryhmien tehtävänkuvien osittainen uudelleen määrittely on usein tarpeellista. Työnkuvien tulisi mahdollistaa joustavat kokeilut, vertaisoppiminen ja oman osaamisen kehittäminen. Tärkeää on kasvattaa henkilöstön valmiuksia tarkastella ja muotoilla omaa työtään uudelleen digitalisaation

hyödyntämisen näkökulmasta. (Valtiovarainministeriö 2019.) Digitoiminnallinen muutos voi edellyttää myös työnohjausta.

Osa nuorisotyön organisaatioista on päätenyt ratkaisuun nimetä yksi suunnittelija tai nuoriso-ohjaaja vastuuseen digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä ja koordinoimisesta. Tämä on tärkeä viesti johdolta myös muulle henkilökunnalle: otamme digitalisaation vakavasti. Tällaisessa mallissa kannattaa kuitenkin varoa sitä, että kaikki digitaalisen nuorisotyön kehittäminen ei ole yhden ihmisen harteilla. Parhaassa tapauksessa digitaalisen nuorisotyön vastuuhenkilön tehtävä onkin tukea muita digikehittämisessä, eikä kehittää asioita heidän puolestaan.

Digitalisaation johtamiseen kuuluu myös se, että tukea toimintatapojen muutoksen omaksumiseen ja haltuunottoon tarjotaan sekä nuorisotyön palveluita käyttäville nuorille että palveluissa työskenteleville työntekijöille. Molempien pitää ymmärtää digitaalisuuden tuoma lisäarvo nuorisotyölle sekä osata käyttää digitaalisia palveluita ja välineitä.

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN OSAAMISALUEITA

Euroopan komission asiantuntijaryhmä listasi digitaalisen nuorisotyön osaamisalueita. Ei ole tarkoitus, että yksi ihminen hallitsee tämän kaiken, vaan listausta voi käyttää esimerkiksi sen miettimiseen, miltä aihealueilta omassa organisaatiossa kaivattaisiin lisäkoulutusta.

Digitalisaatio: Ymmärrys siitä, miten digitalisaatio muokkaa yhteiskuntaa, mukaan lukien nuorisotyön ja nuoret

Suunnittelu: Kyky sitoa teknologian käyttäminen nuorisotyön tavoitteisiin

Informaatiolukutaito: Kyky haastaa nuoret suhtautumaan kriittisesti tietoa kohtaan

Kommunikaatio: Kyky kannustaa nuoria aktiiviseen kansalaisuuteen digitaalisen teknologian avulla sekä ohjata nuoria valitsemaan tarkoituksenmukainen viestintäkanava

Luovuus: Kyky rohkaista nuoria luovan teknologian pariin

Turvallisuus: Kyky auttaa nuoria ymmärtämään digitaalisten palveluiden käyttöehtoja ja tietojen omistajuutta

Reflektointi: Ymmärrys siitä, millä osa-alueella itse on hyvä ja missä voi kääntyä kollegan / sidosryhmän puoleen

Listausta on tiivistetty. Täydellinen listaus löytyy asiantuntijaryhmän loppuraportista Developing Digital Youth Work (2018).

Nuoret mukaan nuorisotyön digikehittämiseen

Suuri huomio nuorisotyön digitalisaation johtamisessa on kiinnitettävä siihen, että muutoksen keskiöön asettuu teknologian sijasta nuori, nuorten hyvinvointi ja nuorten todelliset toiveet ja tarpeet. Siksi nuorisotyön

digitalisaatiota ei voi ulkoistaa kokonaan it-osastolle tai muille digi-ihmisille, vaan vastuun johtamisesta ja kehittämistyöstä on oltava nuorisotyön substanssin osaajilla. Parhaimmillaan yhteistyö it-puolen kanssa toimii niin, että nuorisotyön substanssiosaaja tunnistaa nuorisotyöllisen tarpeen tai kehit-

tämiskohteen, ja it-osaaja keksii siihen teknologisen ratkaisun.

Jos nuorisotyö haluaa pysyä merkityksellisenä nuorille myös tulevaisuudessa, nuorisotyön digitaalisia palveluja ja toimintoja on kehitettävä yhdessä nuorten (ja muiden sidosryhmien) kanssa. Toiminnan kehittäminen ei voi perustua yksinomaan viranomaisen tarpeisiin. Nuorten aito osallisuus nuorisotyön digitalisaatiossa rakentaa myös heidän luottamustaan digitalisoituvan yhteiskunnan palveluja kohtaan. Jos (digitaalisen) nuorisotyön yhtenä tavoitteena on, että nuoret eivät ole vain passiivisia teknologian kuluttajia, vaan osallistuvat aktiivisesti esimerkiksi tekoälystä ja muun digiteknologian kehittämisestä käytävään keskusteluun, on nuorisotyön itsensä näytettävä tässä mallia.

Asiakaskeskeinen johtaminen nuorisotyön kontekstissa tarkoittaa esimerkiksi sitä, että toimintaa suunnitellaan nuorten tarpeiden ja toiveiden mukaisesti. Nuorten tarpeet ja toiveet on kuitenkin hyvä erottaa toisistaan. Tarpeet ovat jotain, mitä nuoret eivät ehkä itse osaa sanallistaa tai tunnista, mutta joita nuorisotyön ammattilaiset näkevät esimerkiksi toimintaympäristöanalyysin pohjalta. Tällainen asia voisi olla esimerkiksi tulevaisuuden työelämässä tarvittava digiosaaminen. Nuorten toiveet puolestaan ovat nuorten itsensä haluamia ja toivomia asioita, esimerkiksi digitaalisiin peleihin liittyvän kulttuurin huomioiminen nuorisotyössä.

Siinä missä koulumaailma keskittyy vahvasti nuorten tarpeiden näkökulmasta toi-

mimiseen, nuorisotyön vahvuus on nuorten toiveiden huomioidussa. Nuorten toiveita täyttämällä toiminnasta saadaan nuorille mielekäästä ja merkityksellistä. Tarveanalyysia ei kuitenkaan pidä kokonaan unohtaa, vaan nuorisotyötä suunniteltaessa tulisi huomioida sekä nuorten toiveet että tarpeet.

Tiedolla johtamisen merkitys korostuu

Tiedolla johtamisen osaaminen on tärkeää digitalisaatiokehityksen johtamisessa. Tietoa niin digitalisaatiosta, megatrendeistä kuin nuorten elinoloista on saatavilla rutkasti, joten tiedon tiivistämisen ja esittämisen taito korostuu muutosjohtamisessa. Olennaiseksi muodostuu myös johdon kyky tulkita ja arvioida tietoa sekä muuttaa toimintaa tuoreeman tiedon pohjalta. Johdon on oltava jatkuvasti utelias ympäröivää yhteiskuntaa kohtaan ja tunnistettava organisaation oman toiminnan kannalta merkityksellisiä heikkoja signaaleja. Myös henkilöstön kykyä kerätä, käyttää ja tulkita dataa tulisi vahvistaa. (Auvinen & Jaakkola 2018, valtiovarainministeriö 2019.)

Tiedon ja uusien teknologioiden hyödyntäminen mahdollistavat palvelujen rakentamisen nuoren ja yhteisön näkökulmasta sen sijaan, että kehittäminen lähtisi esimerkiksi viranomaisen tarpeista (valtiovarainministeriö 2019). Tulevina vuosina tekoälystä muodostuu kauttaaltaan yhä kiinteämpi osa nuorisotyön palvelujen suunnittelua.

Tilannekuvan luominen esimerkiksi nuorten hyvinvoinnista tehostuu tiedon

MEPAN VINKIT DIGITAALISEN NUORISOTYÖN JOHTAMISEEN

1. VISIOI ISOSTI.

Digitaalisuus tulee muuttamaan yhteiskunnan toimintatapaa. Miltä näyttää maailma 2030 tai 2050? Avainsanat: #nuoret #digitalisaatio. Digitaalisuus ei ole yksittäisiä temppejuja tai järjestelmiä.

2. SUUNNITTELE STRATEGISESTI.

Mitä digitalisaatio tarkoittaa nuorisotyön kannalta juuri meillä? Millaisia tulevaisuuden taitoja voimme omalla toiminnallamme nuorille tarjota? Tarvitaanko meillä erillistä digitaalisen nuorisotyön strategiaa vai sisältyykö digitaalisuus suunnitelmallisesti kaikkeen toimintaamme?

3. JOHDA MÄÄRÄTIETOISESTI.

Osallista, pohdi yhdessä, sanoita, tee päätöksiä ja rajaa. Mitä meillä tehdään / ei tehdä? Varmista henkilöstön osaaminen sekä tarvittavat tilat, välineet ja resurssit. Mittaa ja arvioi. Anna tilaa ketterille kokeiluille.

4. TEE YHDESSÄ.

Keitä kumppaneita meidän kannattaa kutsua mukaan nuorten lisäksi? Nuorethan ovat aina osallisena kaikessa mitä me nuorisotyössä teemme.

5. KEEP IT SIMPLE.

Jalkauta visio ja strategia käytännön toiminnaksi. Onko maker-maailma meidän juttu? Panostetaanko meillä e-pelaamiseen vai innostuvatko nuoret enemmän koodaamisesta? Miten meillä kohdataan nuoria digitaalisessa maailmassa?

Ota selvää, innostu ja innosta!

Merja Nordling

Nuorisopalvelupäällikkö, Espoon kaupunki

uudenlaisella keräämisellä vaikkapa sensorteknologiaa, data-analytiikkaa ja tekoälyä hyödyntäen. Tekoälyn avulla voidaan kerätä nuorten toiveita, tarpeita ja mielipiteitä yhteen myös sosiaalisesta mediasta seulomalla. Tätä tietoa hyödyntämällä nuorisotyön palvelut kohdentuvat aiempaa tarkemmin nuoren ajankohtaisen tarpeen mukaan, mikä tekee niistä tehokkaampia ja vaikuttavampia. Parhaimmillaan niin kasvokkaiset kuin digitaaliset palveluketjut muodostuvat nuoren näkökulmasta saumattomiksi. (Valtiovarainministeriö 2019, työ- ja elinkeinoministeriö 2019A, Auvinen & Jaakkola 2018.)

Johtajan ei kannata eikä tarvitse tehdä kaikkea itse. Isommissa organisaatioissa tiedon tuottaminen ja analysointi kuuluu asiantuntijan työnkuvaan tai jopa kokonaiselle tiimille. Johtajan tehtävänä on varmistaa, että asiantuntijoilla on nykyaikainen osaaminen niin teknologian hyödyntämisestä kuin tulevaisuuden ennakoinnista, ja että asiantuntijoiden tuottama tieto on suoraan hyödynnettävissä niin johdon kuin käytännön työtä tekevien tarpeisiin. Johtajan tehtävänä on myös tehdä päätökset asiantuntijoiden tuottaman tiedon pohjalta.

Strategiasta käytäntöön palvelumuotoilun avulla

Tulevaisuuskuvat on määritelty, henkilöstöä koulutettu ja motivoitu. Myös tavoitteet oman organisaation nuorisotyön digitalisaatiolle asetettu. Mitäs sitten? Miten ylevät strategiat viedään käytännön työhön ja osak-

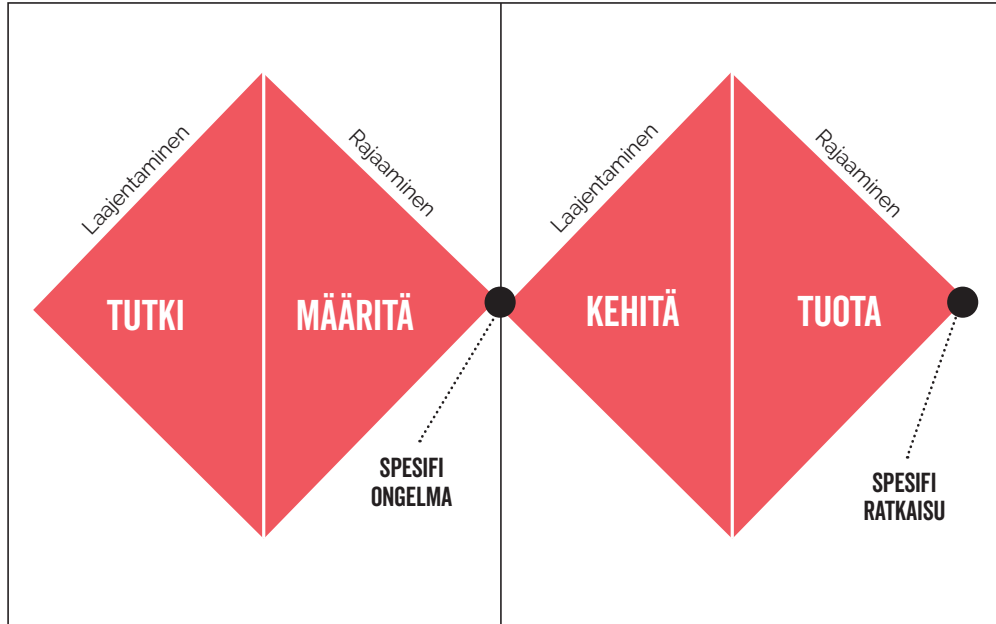
si toimintakulttuuria? Asia kun on niin, että hyväkään suunnittelu ei muuta tulevaisuutta, vaan siihen tarvitaan tekoja.

Uusi strategia tai uudenlainen tapa toimia saattaa aiheuttaa muutosvastarintaa. Siinä on usein kyse tiedon puutteesta tai tavoitteiden hämärsyydestä. Lääke vastarintaan on avoin keskustelu ja digitalisaatioon liittyvien kipeiden kysymysten käsittely sekä muutoksen tarkoituksen toistaminen yhä uudestaan. Hyvä johtaja onkin myös hyvä viestijä. Muutosjohtamisessa viestinnän oikea-aikaisuus, selkeys ja tasapuolisuus korostuvat: kaikilla työntekijöillä on oltava käsitys siitä, mihin ollaan menossa, mistä syystä ja mitkä ovat seuraavat askeleet. Samaa viestiä joutuu varmasti toistamaan useampaan kertaan hieman eri tavoin sanoitettuna, jotta muutos etenee toimintakulttuuriksi asti. (Auvinen & Jaakkola 2018.)

E erityisen suuri merkitys organisaation toimintakulttuurille on sillä, millaiseen digitaaliseen nuorisotyöhön arjen johtaminen kannustaa. Jokainen johtamisteko ohjaa sekä tiedostetusti että tiedostamatta työntekijöitä ja työn tekemisen tapoja. Systemaattisen johtamisen ohella työyhteisön jokaisen jäsenen asenteet ja teot muovaavat toimintakulttuuria.

Organisaation kaikkien uusien toimintojen ja työmuotojen tulisi pohjautua strategiaan. Siksi strategia kannattaa kaivaa naftaliinista jokaiseen organisaation suunnittelu- ja kehittämissäpäivään. Myös kehityskeskusteluissa voi haastaa työntekijöitä pohtimaan:

TUPLATIMANTTI



ONGELMAN KARTOITUS

RATKAISUN MÄÄRITYS

Miten juuri sinun työsi tukee strategian toteutumista?

Tällä hetkellä niin kovin trendikäs palvelumuotoilu antaa monia tehokkaita työkaluja strategian jalkauttamiseen. Yksi niistä on jo klassikoksi muodostunut tuplatimantti. Tällä viitataan alun perin brittiläisen Design Councilin 15 vuotta sitten mallintamaan nelivaiheiseen prosessiin, jossa tiedonkartoittamisvaiheen jälkeen tunnistetaan ja rajataan kehittämisen kohde, sitten etsitään ratkaisu

tai ratkaisut kehittämiskohteeseen, ja lopuksi viimeistellään lopputulos.

Tuplatimantin ensimmäinen timantti on oikeastaan tulevaisuuden ennakointia ja strategian laatimista eli trendien ja toimintakulttuurin hahmottamista sekä valintojen tekemistä pidemmällä aikavälillä. Toinen timantti vie strategiaa käytäntöön ja lähemmäs nykyhetkeä: miten kehitämme toimintamme tässä ajassa. (Innanen 2018.)

TUTKI: Tiedon kerääminen toimintaympäristöstä ja megatrendeistä mahdollisimman avarakatseisesti.

MÄÄRITÄ: Fokusointi siihen, mitkä ensimmäisen vaiheen ilmiöistä ovat oleellimmat organisaation toiminnan kannalta. Mihin pitäisi reagoida ensin?

KEHITÄ: Luova vaihe, jossa innovoidaan mahdollisia ratkaisuja edellisessä vaiheessa määriteltäviin ilmiöihin.

TUOTA: Uusien toimintamallien suunnittelu ja aikatauluttaminen sekä lopulta tuottaminen.

Kokeilut ovat tärkeä osa kehittämistyötä

Digitalisaatio ei ole yksi teko eikä johda yhteen lopputulokseen, vaan se on sarja monia samanaikaisia pienempiä ja suurempia tekoja. Jotta digitalisaatio nytkähtelee jatkuvasti eteenpäin, on henkilöstölle mahdollistettava aikaa ja resursseja erilaisille digikokeiluille. Kiire ja väsymys syövät luovuutta, joten työssä olisi oltava myös riittävästi joutokäyntiä uusien ideoiden synnyttämistä varten.

Kokeilujen lähtökohtana tulisi olla paitsi strategian toteuttaminen, myös työn tekeminen jouhevammin tai nuorten kannalta merkityksellisemmin. Toisinaan kokeilun lähtökohta voi olla myös se, että joku on kuullut uudesta teknologiasta, ja se herättää

uteliaisuuden: hän haluaa kokeilla, miten se soveltuisi osaksi nuorisotyötä. (Auvinen & Jaakkola 2018.)

Jotta henkilökunnan ja nuorten mielenkiinto digikokeiluihin säilyy, uudet ideat tulisi jalostaa mahdollisimman nopeasti kokeiluiksi. Ei pitkää suunnittelu- ja hyväksyntäprosessia, vaan mahdollisimman nopeasti ideasta toiminnaksi. Toisaalta kokeilut pitää osata myös katkaista riittävän nopeasti, jos näyttää siltä, että idea ei toimikaan käytännössä. Ja epäonnistumisista huolimatta kokeiluja tulee jatkaa! (Auvinen & Jaakkola 2018.)

Kokeilemiseen kuuluu nimittäin lupa epäonnistua. Kokeilukulttuuri onkin jatkuvan oppimisen kulttuuria. On hyvä muistaa, että kehnomminkin mennyt kokeilu lisää ymmärrystä digitalisaation mahdollisuuksista nuorisotyössä, kunhan sitä arvioidaan. Kokeilu synnyttää uutta tietoa tai kokemusta, vaikka kokeiltu toimintamalli ei jäisikään pysyvään käyttöön. (Auvinen & Jaakkola 2018.)

Kokeilujen toteuttajilla tulisi olla riittävät valmiudet toteuttaa kehittämistyötä avoimessa dialogissa organisaation sisällä ja muotoilla ratkaisuja yhdessä nuorten kanssa. Työntekijöillä on oltava myös mahdollisuus valita työvälineet, jotka mahdollistavat kokeilut ja työnteon parhaalla mahdollisella tavalla. Parhaimmillaan kokeilukulttuuri auttaa organisaatiota keskittymään oleelliseen, katkaisemaan rönsyjä ja kohdistamaan resursseja sinne missä niitä tarvitaan. (Auvinen & Jaakkola 2018.)

INNOBOKSI – STRATEGINEN TYÖKALU UUDENLAISTEN NUORISOTYÖLLISTEN TOIMINTAMALLIEN INNOVOINTIIN

Verken kehittämä Innoboksi on tarkoitettu nuorisotyöllisen strategian tai toimintasuunnitelman konkretisointiin. Innoboksi-työskentely lähtee liikkeelle organisaation omaan strategiaan tutustumisesta ja jatkuu toimintaympäristön muutoksen kartoituksella Sitran Megatrendikorttien avulla. Sen jälkeen keskittään uusien nuorisotyöllisten toimintamuotojen innovointiin monivaiheisessa prosessissa. Innoboksi-työskentely mukaillee tuplatimantin mallia.

Innoboksin avulla on mahdollista kehittää uusia toimintatapoja, menetelmiä tai palveluita nuorisotyön tarpeisiin. Innoboksia voi käyttää yksin, pienellä porukalla tai vaikka koko työyhteisön voimin. Tärkeintä on halu tehdä nuorisotyöstä parempaa. Innoboksi-työskentely kestää kokonaisuudessaan useamman päivän, mutta sitä voi räätälöidä myös lyhyemmäksi oman työyhteisön tarpeiden mukaan.

Innoboksi sisältää yli 50 harjoituskorttia ja tehtävävihon. Boksen sisällöt voi ladata suomeksi ja englanniksi osoitteesta www.innoboksi.fi.

Pienet organisaatiot ovat usein isoja ketterämpiä kokeilemaan. Kun organisaatio on pieni, asian eteenpäin viemiseen riittää yhden pomon päätös tai hyväksyntä. Siinä mielessä pienet nuorisotyön organisaatiot voisivatkin toimia suunnannäyttäjinä nuorisotyön digitaalisaation innovatiivisimmissa ratkaisuisissa.

Organisaatioiden kyky mitata ja arvioida kokeiluja sekä uusien toimintatapojen ja palveluiden vaikutuksia ja vaikuttavuutta nousee hyvin merkittävään rooliin. Tämä edellyttää panostusta organisaatioiden arviointiosaamiseen ja myös laajemmassa mittakaavassa vaikuttavuuden arviointiin.

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN VAIKUTTAVUUS

Vaikuttavuus on käsitteellisesti monimutkainen ja monitulkintainen. Yleensä vaikuttavuudella kuvataan sitä, millaisia tuloksia ja vaikutuksia tietyllä toiminnalla saavutetaan. Vaikuttavuus on siis yksinkertaisimmillaan määriteltynä muutosta ajassa suhteessa johonkin. Vaikuttavuuslähtöisen toiminnan tavoitteena on saada aikaan muutosta, joka tuottaa yhteiskunnallisesti jonkinlaista lisäarvoa tai hyötyä. (Heliskoski et al. 2018, Verke 2019B.)

Vaikutusten arvioinnilla ja mallintamisella tarkoitetaan aikaansaatuisten muutosten mittaamista ja kuvaamista. Useissa vaikuttavuusmalleissa käytetään lähtökohtana IOOI-vaikuttavuusketjua, joka muodostuu neljästä elementistä: panos (input), tuotos (output), vaikutus (outcome) ja vaikuttavuus (impact). Yleensä yhteiskunnallinen vaikuttavuus syntyy keskipitkällä (3–6 vuotta) tai pitkällä (6+ vuotta) aikavälillä. (Heliskoski et al. 2018.)


Yksinkertainen esimerkki vaikuttavuusketjusta voi olla seuraava: Nuorisotalon organisaatio hankkii työntekijän (panos), joka järjestää syyskaudella kaksikymmentä tuntia ohjelmointikerhoa kymmenelle nuorelle (tuotos). Kerhon myötä nuoret oppivat ohjelmoimaan, he löytävät uusia ystäviä ja heidän sosiaaliset taitonsa vahvistuvat (vaikutus). Kerhon avulla kahdeksan nuorta löytää itselleen mieluisan harrastuksen, ja sen myötä neljä nuorta saa IT-alalta opintopaikan ja kaksi nuorta pääsee myöhemmin IT-alalle töihin (vaikuttavuus).

Kuten edellä kuvattu esimerkki osoittaa, vaikuttavuuden mittaaminen tai osoittaminen ei ole helppoa. Vaikuttavuuden osoittaminen vie yleensä aikaa ja vaatii pitkäaikaista seuranta. Toisaalta vaikuttavuus riippuu monesta tekijästä, joista kaikkia ei yksinkertaisesti pystytä osoittamaan tai mittaamaan. Erityisesti ennaltaehkäisevässä työssä on usein vaikeaa osoittaa vaikuttavuutta määrällisillä mittareilla. Vaikuttavuuden mittaamisessa ja osoittamisessa on kuitenkin tärkeä muistaa, että osatotuuskin on pelkkää arvausta parempi vaihtoehto. (Verke 2019B.)

Monien asiantuntijoiden mukaan vaikuttavuuslähtöisen toiminnan keskiössä tulisi olla vaikuttavuusarvioinnin sijaan vaikuttavuusajattelu. Vaikuttavuusajattelun lähtökohtana on, että vaikuttavuus syntyy arkitekemisessä, ja se on siten osa jokaisen työntekijän työnkuvaa ja koko organisaatiokulttuuria. Kun organisaatioissa pohditaan jo ennen toiminnan käynnistämistä, mihin asioihin halutaan vaikuttaa ja

miten, on toiminta tavoitteellisempaa ja vaikuttavuuden osoittaminen yleensä helpompaa. (Jousilahti et al. 2019.)

Mitä digitaalisen nuorisotyön vaikuttavuus voisi tarkoittaa arkitekemisessä? Skotlannin kansallinen nuorisotyön katto-organisaatio YouthLink Scotland on tuottanut työkalun, jolla nuorisotyön ammattilaiset voivat arvioida, mitä vaikutuksia voi syntyä, jos digitaalista mediaa ja teknologiaa ei hyödynnetä lainkaan nuorisotyössä (YouthLink Scotland 2019). Suurimpina riskeinä on, että nuorisotyö ei enää tavoita kohderyhmäänsä eikä vastaa nuorten muuttuviin palvelutarpeisiin. ●



NUORISOTYÖN TULEVAISUUSKUVAT

Tulevaisuuden ennakkoinnilla tarkoitetaan järjestelmällistä tulevaisuuksien tarkastelua. Ennakointityön tavoitteena ei ole luoda mahdollisimman täsmällistä kuvaa tulevaisuudesta, vaan tuottaa kollektiivisesti käsitetyksiä erilaisista mahdollisista tulevaisuuksista. Ennakoimalla tulevaisuutta voimme itse pyrkiä aktiivisesti vaikuttamaan tulevaisuuden muotoutumiseen. (Demos Helsinki 2019.)

Sitran tulevaisuusasiantuntija Mikko Dufva katsoo, että tulevaisuutta voidaan lähestyä kolmesta eri näkökulmasta: varautumalla, suunnittelemalla ja löytämällä uusia asioita. Varautuminen on Dufvan mukaan jo käynnissä olevien muutosten tunnistamista, ja sen pohtimista, mitä vaikutuksia muutoksilla on tulevaisuudessa. Suunnittelussa keskitytään kuvittelemaan toivottua tulevaisuutta sekä miettimään toimenpiteitä, joita tarvitaan siihen pääsemiseksi. Uusien asioiden löytämisellä puolestaan pyritään haastamaan omia oletuksia ja laajentamaan käsitystä monista vaihtoehtoisista tulevaisuuskuviista. (Dufva 2019.)

Tulevaisuuskuvioiden muodostaminen

Tulevaisuuskuva on eräänlainen pysäytyskuva tai karikatyyri tulevaisuuden tilasta tietynä ajankohtana. Tulevaisuuskuvioiden avulla tarkastellaan jännitteitä ja trendejä, joita kuvan laatija pitää merkittävänä. Tavoitteena on tunnistaa haluttuja ja mahdollisia maailmoja ja kehittää valmiuksia niissä toimimiseen. (Demos Helsinki 2019.)

Tulevaisuuskuvioiden laatimisessa voi hyödyntää erilaisia menetelmiä. Yksi esimerkki on tulevaisuustaulukkomenetelmä, jota voidaan käyttää organisaation strategiatyön ja toimintaympäristön muutoksen hahmottamisen työkaluna. Tulevaisuustaulukkomenetelmän tarkoituksena on tunnistaa tarkasteltavan teema-alueen kannalta keskeiset muuttujat (ilmiöt, tekijät tai avoimet kysymykset) ja niiden mahdolliset toteutumavaihtoehdot tulevaisuudessa. Tarkasteltava aikaväli voi olla esimerkiksi viisi tai kymmenen vuotta tai jopa näitä pidempi ajanjakso. Taulukon laatimisessa pyritään myös tunnistamaan muuttujat, jotka ovat vakioita eli joiden voidaan olettaa pysyvän samana tai

jatkavan samantyylistä kehitystä. (Demos Helsinki 2019.)

Miten tulevaisuustaulukkoa voi käytännössä hyödyntää?

Hyödynsimme Verkessä tulevaisuustaulukkomenetelmää elokuussa 2019 omassa suunnittelupäivässämme. Keskustelun fasilitaattorina toimi Mirja Hämäläinen Demos Helsingistä. Päivän aluksi kävimme läpi, mitä on tulevaisuuden ennakointi ja miten sitä voidaan tehdä. Lisäksi avasimme tulevaisuuden ennakkoinnin kannalta keskeisiä käsitteitä, kuten megatrendi, trendi, epävarmuus, muuttuja, heikko signaali, villi kortti ja musta joutsen.

Alun pohjustuksen jälkeen pohdimme pienryhmissä, miten nuorisotyön toimintaympäristö muuttuu seuraavien kymmenen vuoden aikana. Ryhmät jaettiin kolmen teeman mukaan. Teemat olivat politiikka, laki ja talous, yhteiskunta ja nuoret sekä teknologia. Ryhmien tavoitteena oli tuottaa Post-it-lapuille mahdollisimman monta omaan teemaan liittyvää ilmiötä huomioiden noin kymmenen vuoden aikajänne eli vuoteen 2030 asti. Ryhmätyöskentelyn jälkeen tuotokset purettiin yhteisesti sekä käytiin keskustelu siitä, kuinka merkittävänä, todennäköisinä ja relevantteina kukin piti esiin nostettuja ilmiöitä nuorisotyön ja erityisesti digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta.

Keskustelun lopuksi jokainen valitsi kolme ilmiötä, joita piti nuorisotyön tulevaisuuden kannalta kaikkein merkittävimpinä. Eniten

ääniä saaneet ilmiöt valittiin ryhmien jatkotyöskentelyyn, jossa ilmiöistä muotoiltiin muuttujat tulevaisuustaulukkoon. Jokaiselle muuttujalle valittiin 2–3 arvoa. Muuttujan arvoiksi määriteltiin vaihtoehdot, joiden tuli olla toisensa poissulkevia. Jos esimerkiksi muuttuja olisi ”nuorisotyön rahoitus”, arvoina voisivat olla ”rahoitus nousee”, ”rahoitus pysyy ennallaan” tai ”rahoitus laskee”. Osa ilmiöistä vakioitiin, eli niiden todettiin jatkavan samankaltaista kehitystä. Vakioidut muuttujat jätettiin taulukon ulkopuolelle.

Verken tulevaisuustaulukossa vakioituja muuttujia:

- Nuorten määrä vähenee.
- Nuorten muutto kaupunkeihin opiskelun ja työn perässä jatkuu.
- Nuorten digitaaliset kulttuurit monimuotoistuvat ja eriytyvät.
- Kuntaliitoksia tulee lisää, mutta kuntien autonomia säilyy.
- Kuntien nuorisotoimet sulautuvat osaksi sivistys- ja vapaa-aikatoimialoja.
- Digitaalinen teknologia kehittyy ja käyttö yleistyy yhteiskunnassa.
- Sosiaalisen median käyttö siirtyy enemmän suljettuihin ryhmiin, mutta digitaalisia palveluja käytetään myös entistä enemmän anonyymisti.
- Ilmastonmuutos ja maahanmuutto ovat keskeisiä teemoja poliittisella agendalla.

Verken tuottamaan tulevaisuustaulukkoon valittiin lopulta viisi muuttujaa. Muuttujia

VERKEN TULEVAISUUSTAULUKKO

MUUTTUJA	ARVO 1	ARVO 2
Nuorisotyön rahoitus	Rahoitus pysyy ennallaan tai nousee	Rahoitus laskee
Nuorisotyön rakenne	Kunnat vastaavat ensisijaisesti nuorisotyön organisoinnista	Kolmas ja yksityinen sektori vastaavat merkittävästi enemmän nuorisotyön palveluiden tuottamisesta
Nuorisopolitiittinen painopiste	Ennaltaehkäisevä työ	Korjaava työ
Teknologian hyödyntäminen nuorisotyössä	Aktiivista	Passiivista
Digitaalisuus nuorisotyön koulutuksessa	Keskeinen osa opintoja	Ei keskeistä osaa opinnoissa

■ Luova Suomi
 ■ Tyytyväinen Suomi
 ■ Hyvinvoiva Suomi

Mitä nuorisotyön tulisi tietää?

olisi voinut helposti luoda useita kymmeniä, mutta tulevaisuuskuvan yksinkertaistamiseksi ja konkretisoimiseksi muuttujien määrä haluttiin rajata. Lopulliseen versioon jokaiselle muuttujalle valittiin ainoastaan kaksi arvoa. Ideaalitulanteessa ensimmäisellä eli niin sanotulla merkittävällä muuttujalla olisi aina kolme arvoa, koska tämä helpottaisi mahdollisimman erilaisten tulevaisuuskuvi- en tuottamista.

Tulevaisuuskuvia muotoutui lopulta kolme. Jokainen tulevaisuuskuva kirjoitettiin auki lyhyeksi tarinaksi perustuen kullekin tulevaisuuskuvalle määritettyihin muuttujiin ja muuttujien arvoihin. Lisäksi tarinoissa hyödynnettiin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun tuottamaa tutkimustietoa siitä, millaisia käsityksiä nuorisotyön ammattilaisilla on nuorisotyön digitalisaation tulevaisuudesta (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019).

TULEVAISUUSKUVA 1: LUOVA SUOMI

Suomen talous on kehittynyt suotuisasti. Tämä näkyy myös nuorisotyön resurssseissa, joissa on tapahtunut kasvua. Nuorisotyö kuuluu kunnan perustehtäviin. Nuorisotyön yhteistyö eri toimialojen, kuten sosiaali- ja opetussektorin, kanssa on tiivistynyt merkittävästi, mikä on myös nostanut nuorisotyön arvoa ja tunnettuutta. Lisäksi järjestöjen ja seurakuntien rooli nuorisotyön palvelujen tarjoajana on kasvanut.

Moniammatillinen yhteistyö näkyy nuorten arjessa: nuorille tarjotaan palveluja kes-

kitetympin ja nuoria koskeva tiedonvaihto eri viranomaisten välillä on sujuvaa. Suuri osa nuorisotyöstä on liikkuvaa ja tapahtuu monenlaisissa ympäristöissä, erityisesti digitaalisissa ympäristöissä. Käsitys nuorisotiloista on muuttunut, ne ovat osa kouluja, kirjastoja ja ostoskeskuksia.

Digitalisaatio on muuttanut merkittävästi ihmisten arkea. Arkipäiväistyvä ja kaikkialle ulottuva teknologia on haastanut perinteisen käsityksen ihmisten oikeudesta yksityisyyteen, ja teknologiset ratkaisut myös mahdollistavat uudella tavalla yksityiskohtaisen tiedon keräämistä ihmisistä ja heidän elämästään. Niin nuorisotyö kuin muutkin toimialat ovat joutuneet sopeutumaan muutokseen ja kehittämään uudenlaisia ratkaisuja nuorten muuttuviin palvelutarpeisiin. Nuorisotyössä hyödynnetään jo monin tavoin tekoälyä nuoria ja nuorten tarpeita koskevan tiedon koaamisessa ja näkyväksi tekemisessä.

Digitaalisuudesta on tullut luonnollinen osa nuorisotyötä. Nuorisotyön ytimessä on edelleen nuorten kohtaaminen sekä osallisuuden ja yhdenvertaisuuden edistäminen, mutta digitalisaatio on haastanut nuorisotyötä uudelleenarvioimaan sen tavoitteita ja keskeistä käsitteistöä. Digitaalinen teknologia mahdollistaa nuorisotyössä uudenlaisia vuorovaikutuksen ja etäosallistumisen tapoja, eikä kohtaamisen aitoutta enää arvoteta ammattilaisten keskuudessa sen perusteella, tapahtuuko se ensisijaisesti fyysisessä tai digitaalisessa ympäristössä. Nuorten uudenlaiset osallisuusmuodot ovat myös haastaneet

perinteisen käsityksen demokratiasta, mutta niin yritykset, valtionhallinto kuin nuorisotalan organisaatiot ovat kyenneet tunnistamaan uusien osallistumistapojen merkityksen.

Digitaalisuus näkyy vahvasti myös nuorisotyön koulutuksessa. Oppilaitoksissa hyödynnetään aktiivisesti uusia digitaalisia ratkaisuja. Opetussisällöissä korostuu nuorisotyön mediakasvatuksellinen rooli sekä se, miten nuorisotyöntekijät voivat käsitellä nuorten kanssa digitaalista turvallisuutta ja yksityisyyttä koskevia teemoja. Myös teknologiakasvatus on keskeisessä osassa menetelmäopintoja, ja sitä yhdistetään ilmiöpohjaisesti ja luovasti muihin nuorisotyön teemoihin. Tulevat nuorisotyöntekijät saavat valmiuksia esimerkiksi siihen, miten marker-toimintaa, taidetta ja ympäristökasvatusta voidaan yhdistää nuorisotyössä nuoria kiinnostavalla ja innostavalla tavalla. Tulevat nuorisotyöntekijät lisäävät opintojen myötä myös ymmärrystään tekoälyn mahdollisuuksista yhteiskunnan eri aloilla, ja he saavat valmiuksia suunnitella tekoälyä hyödyntäviä nuorisotyöllisiä palveluja.

TULEVAISUUSKUVA 2: TYYTYVÄINEN SUOMI

Suomalaisessa yhteiskunnassa ei ole tapahtunut merkittäviä muutoksia. Pääosin ihmiset kokevat olevansa tyytyväisiä elämäänsä. Suomi pysyy kansainvälisissä onnellisuustilastoissa edelleen kärkisijoilla. Yhteiskunnallisessa keskustelussa nuorista puhutaan

enemmän tukea tarvitsevinä yksilöinä kuin aktiivisina ja omaehtoisina toimijoina. Nuoruus nähdään valmistautumisena työelämään ja tuleviksi veronmaksajiksi.

Nuorisotyön rahoituksessa ei ole tapahtunut merkittävää laskua pienenevistä nuorisokäluokista huolimatta. Laki edellyttää kuntia edelleen varmistamaan nuorisotyön palveluiden saatavuuden. Käytännössä resurssit ohjautuvat korjaavaan työhön, jonka katsotaan olevan nuorten syrjäytymisen ehkäisyn kannalta tuloksellisinta. Ennaltaehkäisevän työn vaikuttavuuden osoittamiseen ei ole yrityksistä huolimatta onnistuttu kehittämään riittävän käyttökelpoisia ja luotettavia mittareita. Koska resursseja ei haluta enää suunnata toimintaan, jonka vaikuttavuutta ei pystytty riittävästi osoittamaan, on nuorisotiloilla tapahtuvaa avointa toimintaa merkittävästi supistettu. Nuorten osallisuus- ja harrastustoiminta on kytketty entistä vahvemmin kouluissa tapahtuvaan iltapäivätoimintaan, jota pyörittävät paikalliset järjestöt. Koulujen ulkopuolella tapahtuva, pääosin yritysten ja urheiluseurojen järjestämä harrastustoiminta on kallista, ja siihen ottavat osaa lähinnä hyvätuloisten perheiden lapset.

Digitalisaatio on mullistanut kansalaisten arjen. Esimerkiksi tekoälyä ja sensoriteknologiaa hyödynnetään paljon julkisissa palveluissa, mutta nuorisotyössä ei ole juurikaan syntynyt uusia innovaatioita eikä teknologiaa käytetä kovin aktiivisesti. Nuorisotyön digitaaliset palvelut eivät vastaa nuorten tarpeisiin ja toiveisiin. Digitaalinen nuoriso-

työ ymmärretään edelleen lähinnä verkon ja sosiaalisen median käyttönä, ja nuorisotyöllinen toiminta nojautuu hyvin perinteiseen tapaan kohdata nuoria verkon eri ympäristöissä. Instagram on yhä käytetyimpiä palveluja nuorisotyössä, vaikka nuorten keskuudessa palvelun suosio on ollut jo monen vuoden ajan vähäistä.

Koulutusrakenteet eivät myöskään ole pysyneet muutoksessa mukana, ja niin kansalaisten kuin nuorisotyöntekijöiden digiosaaminen on jäänyt jälkeen kehityksestä. Erot nuorten digitaalisissa taidoissa kasvavat, mikä osaltaan lisää eriarvoisuutta. Digitaalisuus nähdään nuorisotyössä pääasiassa viestinnällisenä ja hallinnollisena välineenä. Esimerkiksi nuorisotyön kautta tavoitettujen nuorten lukumäärä on tarkaan tiedossa valtakunnallisesti käytössä olevan tilastointijärjestelmän ansiosta, mutta nuorisotyön sisältöihin järjestelmän käytöllä ei ole ollut vaikutusta. Työntekijöiden kokemus onkin, että digitaalisuus on lähinnä lisännyt hallinnollista kuormaa eikä sen ole koettu lisäävän resursseja työn sisällölliseen kehittämiseen tai nuorten kohtaamiseen.

TULEVAISUUSKUVA 3: HYVINVOIVA SUOMI

Pitkään jatkunut taloudellinen taantuma on johtanut siihen, että valtion talous on tiukilla ja nuorisotyön määrärahoja on jouduttu merkittävästi supistamaan. Nuorisotyön vähentynyttä rahoitusta on suunnattu pääasiassa kuitenkin ennaltaehkäisevään työ-

hön, ja nuorisopolitiikan keskiössä on nuorten hyvinvoinnin edistäminen. Lain mukaan kuntien tehtävänä on nuorisotyön palvelujen organisointi, mutta merkittävä osa palveluista hankitaan ostopalveluina järjestöistä ja yrityksistä. Resurssien pienentymisestä johtuen nuorisotyön toimijat ovat myös tiivistäneet keskinäistä yhteistyötään palvelujen tuottamisessa. Suurin osa nuorille suunnatuista yleishyödyllisistä digitaalisista palveluista on keskitettyjä ja palvelujen ylläpito valtakunnallisesti koordinoitua.

Nuorisotyössä hyödynnetään uudenlaisia tekoälyratkaisuja, jotka parantavat merkittävästi nuorisotyön laatua ja saavutettavuutta sekä edistävät yhdenvertaisuuden toteutumista. Digitaalisilla ratkaisuilla pyritään myös edistämään ja mittaamaan mahdollisimman tehokkaasti nuorten hyvinvoinnin kasvua. Esimerkiksi nuorten uravalinnat tapahtuvat pääosin kehittyneiden sovellusten ansiosta, jotka hyödyntävät laajoja tietokantoja ja avoimia rajapintoja. Nuorille suunnatuilla digitaalisilla itsearviointityökaluilla pyritään ennaltaehkäisemään nuorten mielenterveyden ongelmia. Nuorisotyön vaikuttavuusajattelussa on siirrytty vaikuttavuuden ostamiseen: esimerkiksi kunnat maksavat digitaalisista ratkaisuista niitä kehittäville yhtiöille sen perusteella, kuinka moni nuori on saanut palvelun kautta konkreettista ja mitattavissa olevaa hyötyä.

Nuorisotyö ymmärretään siis ennen kaikkea nuorille suunnattuina konkreettisina palveluina. Vertaisryhmiä ja harrastustoi-

mintaa löytyy nuorille julkisin varoin kustannettujen, yksityisten palveluntarjoajien tuottamien digitaalisten palvelujen avulla. Harrastustoiminnassa huomioidaan laajasti nuorten digitaalinen kulttuuri ja kiinnostuksen kohteet. Samaan aikaan työntekijäresursseja on vähennetty merkittävästi avoimesta tilatoiminnasta, koska sen ei enää katsota kuuluvan kunnan peruspalveluihin. Nuorten välisen eriarvoisuuden lisääntyminen herättää huolta yhteiskunnassa, ja siten myös nuorisotyön keskeisenä sisällöllisenä tehtävänä katsotaan olevan nuorten välisen

digitaalisen kuilun syvenemisen ennaltaehkäiseminen.

Vaikka digitaalisuuden merkitys on nuorisotyössä tunnustettu, eriytyy digiosaaminen nuorisotyössä työyhteisöjen sisällä ja organisaatioiden välillä. Nuorisotyön koulutus ei kykene vastaamaan riittävästi teknologisen kehityksen mukanaan tuomiin haasteisiin ja mahdollisuuksiin sekä nuorisotyön ammattilaisten uudenlaisiin osaamistarpeisiin. Nuorisotyön digikoulutuksia hankitaan pääosin konsulttiyhtiöiltä ja digipalvelujen kehittämisestä vastaavilta yritysiltä.

SCIFI-TULEVAISUUSKUVAT

Vuoteen 2030 suunnattujen tulevaisuuskuviin lisäksi tuotimme kaksi scifi-henkistä tulevaisuuskuvausta, jotka sijoittuvat epämääräiseen tulevaisuuteen. Tulevaisuuskuviin avulla haluamme muistuttaa, että tulevaisuuden ennakkoinnissa on hyvä pitää mielessä myös viljejä kortteja ja mustia joutsenia, eli ilmiöitä, jotka ovat erittäin epätodennäköisiä mutta vaikutuksiltaan merkittäviä. Kuinka moni esimerkiksi osasi ennakoita vielä viisi vuotta sitten, että tosi-tv-tähdestä tulee Yhdysvaltojen seuraava presidentti?

Suomi Oy Ab

Globaali markkinatalous ja populistipolitiikoiden valtaannousu on johtanut siihen, että myös Suomessa suuret kaupalliset toimijat hallitsevat kaikkea ihmisten elämään liittyvää. Valtioiden rajat ovat hämärtyneet, kun digitaaliset alustat ovat vallanneet kaikki toimialat. Facebook ja Amazon ovat julistautunut itsenäiseksi valtioksi, Kiina on muuttanut nimekseen Xiaomin kansantasavalta. Suomikin on yhtiötetty ja tekoäly on valittu presidentiksi.

Suomi Oy Ab:ssa ihmisen arvo mitataan sillä, kuinka paljon hän hyödyntää markkinataloutta. Tällöin hän, jolla on rahaa, pystyy hyödyntämään teknologiaa omiin tarpeisiinsa. Myös nuorisotyö on osa isoa koneistoa. Suomi Oy Ab:ssa on kolme nuorisotyön keskusta, joissa robottien tehtävänä on kategorisoida ja pisteyttää suomalaiset nuoret heidän hyötypotentiaalisuutensa mukaan. Rikkaat vanhemmat voivat ostaa omalle lapselleen paremman luokituksen ja ohjata hänet parempiin nuorisotyön palveluihin, joita tarjoavat lähinnä kaupalliset yritykset. Näihin palveluihin kuuluvat myös kasvokkaiset kohtaamiset ihmisnuorisotyöntekijän kanssa. Vähävaraiset voivat asioida ainoastaan tekoälyn kanssa.

Maailmanrauhan Suomi

Maailma oli vuonna 2029 kolmannen maailmansodan partaalla, mutta Suomessa kehitetty tekoäly toi maailmanrauhan. Suurin läpilyönti tapahtui, kun tekoäly pääsi kaikkiin maailman digitaalisiin laitteisiin ja sovelluksiin. Se vähensi somessa tapahtuvia tunnepohjaisia sanallisia hyökkäyksiä ja laajensi jokaisen yksilön ymmärrystä toisista. Tekoäly toi empatian aikakauden. Tekoäly on mahdollistanut yhtenäisen maailman, jossa jaettu tieto on hyvinvointia. Tekoäly ja ihmisten mielet ovat yhdistyneet yhtenäiseksi parviälyksi virtuaalimaailmoissa. Tämän jaetun tiedon ja kasvavan ymmärryksen kautta ilmastonmuutos on saatu pysäytettyä.

Myös nuorisotyössä teknologia on jatkuvasti esillä luonnollisena osana arkea. Ihmisten koulu- ja työpäivät ovat lyhentyneet huomattavasti, jolloin nuorisotyön tehtävä on tukea nuoria lisääntyneen vapaa-ajan hallinnassa. Mielen hyvinvointi korostuu ja tekoäly on valjastettu auttamaan nuorisotyöntekijää vaativissakin asioissa ja tilanteissa. Näissä tilanteissa tukena ovat kaikkiin ihmisiin asennetut sensorit, jotka seuraavat jatkuvasti ihmisen toimintaa ja algoritmit auttavat hallitsemaan kaikkea ihmisen kokemaa. Esimerkiksi epämiellyttävä somesisältö ei enää koskaan saavuta yksilöä.



**MATERIAALIA
KEHITTÄMISEN
TUEKSI**

SUOSITUKSIA DIGITAALISEEN NUORISOTYÖHÖN

Teknologinen kehitys ja digitalisaatio vaikuttavat yhteiskuntaamme ja nuorten elämään monin eri tavoin. Nuorisotyön tärkeänä tehtävänä onkin tukea nuorten kasvua ja kehitystä alati digitalisoituvassa maailmassa. Nuorisotyöllä on myös tärkeä rooli digitaalisen kuilun umpeenkuromisessa ja osallisuuden edistämisessä.

Digitaalisen nuorisotyön perusajatuksena on hyödyntää uutta teknologiaa nuorisotyössä, jotta nuorille suunnatut palvelut ja toiminnot olisivat laadukkaampia, saavutettavampia ja merkityksellisempiä. Digitaalisen nuorisotyön avulla voidaan luoda mahdollisuuksia ja tiloja, joissa nuoret voivat kehittää omaa kriittistä, eettistä ja innovatiivista ajatteluaan suhteessa teknologiseen kehitykseen ja digitaaliseen tulevaisuuteen.

Digitaalisen nuorisotyön suositukset on laadittu tukimateriaaliksi nuorisotyön ammattilaisille, nuorisoalan organisaatioille sekä päättäjille nuorisotyön digitalisaation edistämiseen. Suositukset sisältävät vinkkejä sekä nuorisotyön digitalisaation strategiseen ja kokonaisvaltaiseen kehittämiseen että digitaalisuuden hyödyntämiseen käytännön nuorisotyössä.

Suosituksissa on hyödynnetty Verken vuonna 2016 tuottamia Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoja (Verke 2016). Lisäksi suositusten pohjana on toiminut kansainvälisessä Digital Youth Work -hankkeessa vuonna 2019 tuotetut digitaaliseen nuorisotyön eurooppalaiset suuntaviivat (Digital Youth Work 2019).

Mitä digitaalisella nuorisotyöllä pyritään saavuttamaan?

Nuoret

- ovat aktiivisia toimijoita digitaalisessa yhteiskunnassa.
- osaavat käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa kriittisesti ja luovasti.
- suhtautuvat teknologisoituvaan tulevaisuuteen avoimesti ja luottavaisesti.
- hallitsevat vuorovaikutuksen ja sosiaalisten suhteiden ylläpidon digitalisoituvassa yhteiskunnassa.
- tiedostavat digitalisaatioon liittyvät riskit ja osaavat hallita digitaalista identiteettiään.
- hyödyntävät yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa digitaalisia keinoja ja välineitä.
- löytävät uusia tapoja verkostoitua, tehdä yhteistyötä ja osallistua yhteiskunnalliseen toimintaan.

Nuorisotyö ja -politiikka

- tunnistavat digitalisaation myönteiset ja kielteiset vaikutukset yhteiskuntaan, mukaan lukien nuorisotyön palveluihin ja käytäntöihin.
- ovat ennakoivia, ja niissä huomioidaan teknologinen kehitys ja digitalisaatio.
- edistävät saavutettavien ja merkityksellisten nuorisotyön palveluiden kehittymistä. Palveluilla tavoitetaan myös ne nuoret, jotka ovat esim. maantieteellisesti tai sosiaalisesti eriarvoisessa asemassa.
- vahvistavat nuorisotyöntekijöiden avointa ja kriittistä asennetta digitaaliseen teknologiaan sekä osaamista toteuttaa laadukasta nuorisotyötä.
- lisäävät yhteistyötä ja verkostoitumista kansallisesti ja kansainvälisesti.

Rahoittajien ja päättäjien tulee

- tunnistaa ja puolustaa digitalisoituvassa yhteiskunnassa nuorisotyön roolia ja merkitystä nuorten kasvun, itseilmaisun, osallisuuden, yhteisöllisyyden ja yhdenvertaisuuden edistämiseksi.
- sisällyttää digitaalinen nuorisotyö nuorisopoliittisiin asiakirjoihin, kuten säädöksiin ja nuorisostrategioihin.
- tukea investointeja, jotka kohdistuvat henkilöstöön, infrastruktuuriin ja laitteisiin.
- kannustaa kokeilemiseen ja virheistä oppimiseen sekä sallia muutokset suunniteltuun toimintaan.
- kannustaa kunta- ja sektorirajat ylittävään yhteistyöhön digitaalisten palvelujen kehittämisessä sekä mahdollistaa toimijoiden verkostoituminen ja hyvien käytäntöjen jakaminen.

- tukea digitaalisuuden lisäämistä nuorisosan koulutusohjelmissa sekä täydennyskoulutuksessa.
- panostaa digitaalisen nuorisotyön vaikutusten jatkuvaan arviointiin.
- edistää tutkimusta, jolla tehdään näkyväksi nuorisotoimialan asemaa ja merkitystä digitaalisella aikakaudella.

Suosituksia organisaatioille digitaalisen nuorisotyön strategiseen kehittämiseen

- **Strategia:** Sisällyttäkää digitaalinen nuorisotyö organisaationne strategiaan ja visioon. Kirjatkua toimintasuunnitelmiin ja strategialinjauksiin digitaalisuudelle tavoitteet, toimenpiteet ja vastuunjako. Huomioikaa strategiatyössä toimintaanne keskeisesti vaikuttavat alueelliset, valtakunnalliset ja kansainväliset digitaalisuutta käsittelevät ohjelmat.
- **Toimintakulttuuri:** Olkaa ennakkoluulottomia ja joustavia digitaalisen median ja teknologian nuorisotyöllisille mahdollisuuksille. Kokeilkaa ja innovoikaa rohkeasti uusia lähestymistapoja, toimintamalleja ja palveluja. Oppikaa epäonnistumisista.
- **Suunnitelmallisuus:** Sisällyttäkää digitaalisuus nuorisotyön rakenteisiin ja prosesseihin sekä työtä koskeviin eettisiin linjauksiin. Hyödyntäkää suunnittelun tukena tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä. Asettakaa digitaaliselle nuorisotyölle arvioitavissa olevia tavoitteita. Kannustakaa työntekijöitä organisaation tavoitteiden mukaiseen digitaalisuuden hyödyntämiseen esimerkiksi erilaisten ohjeistusten avulla. Huomioikaa digitaalisuus työntekijöiden työnkuviissa. Arvioikaa toimintaa ja tavoitteiden toteutumista yhdessä nuorten kanssa. Hyödyntäkää arvioinnin tuloksia toiminnan kehittämässä ja näkyväksi tekemisessä.
- **Osaamisen kehittäminen:** Arvioikaa säännöllisesti työyhteisön digitaalista osaamista ja osaamisen kehittämisen tarvetta. Tarjotkaa työntekijöille ja vapaaehtoisille erilaisia väyliä osaamisen kehittämiseen. Kannustakaa työntekijöitä vahvistamaan digitaalista osaamista itsenäisesti sekä yhdessä kollegojen ja nuorten kanssa. Jakakaa osaamista työyhteisön sisällä sekä yhteistyökumppaneiden kanssa.
- **Infrastrukturi:** Selvittäkää infrastruktuuriin ja välineistöön kohdistuvat tarpeet yhdessä työntekijöiden ja nuorten kanssa. Varmistakaa, että työntekijöillä ja nuorilla on käytössään ajanmukaiset välineet, ohjelmistot ja verkkoyhteydet. Kannustakaa resurssien keskinäiseen jakamiseen organisaation sisällä ja yhteistyökumppaneiden kanssa.
- **Yhteistyö:** Hyödyntäkää toiminnassa moninaisia yhteistyökumppanuuksia. Jakakaa avoimesti digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä kokemuksia sekä hyödyntäkää muiden hyviä käytäntöjä omassa kehittämistyössä. Etsikää uudenlaisia kumppanuuksia ja yhteistyömuotoja.

Vinkkejä nuorisotyöntekijälle digitaalisen nuorisotyön tekemiseen

Käytännön työ

- Tunnista nuorten tarpeet ja toiveet. Erityisesti niiden nuorten, joita nuorisotyö ei vielä tavoita. Mene johonkin nuorten suosimaan verkkoyhteisöön ja kysy nuorilta ajatuksia ja toiveita siitä, millaista vapaa-ajantoimintaa he kaipaisivat omalla alueellaan tai verkossa.
- Ota nuoret mukaan toiminnan suunnitteluun, toteuttamiseen ja arviointiin. Ajasta ja paikasta riippumattomat digitaaliset ratkaisut madaltavat usein nuorten kynnystä osallistua toimintaan.
- Suunnittele ja toteuta toimintaa tavoitteellisesti. Digitaalisuuden hyödyntäminen ei ole itseisarvo eikä digitaalisten välineiden tarvitse olla toiminnan keskiössä. Valitse välineet ja menetelmät ottaen huomioon saavutettavuus ja turvallisuus sekä nuorten oikeudet ja kiinnostuksen kohteet.
- Digitalisaatioon liittyy sekä mahdollisuuksia että uhkia. Nuorisotyössä tulee käsitellä molempia näkökulmia. Mahdollista nuorille digitaaliseen teknologiaan liittyviä yhdessä oppimisen ja kokeilemisen kokemuksia.
- Jaa rohkeasti omia digikäytäntöjäsi ja niistä saatuja kokemuksia kollegoille, sidosryhmille ja päättäjille. Vasta toiminnan näkyväksi tekeminen auttaa muita ymmärtämään, miksi se on tärkeää ja kehittämisen arvoista.

Ammattietiikka

- Tunnista ja ota huomioon digitaalisuuden mukanaan tuomat vaikutukset lainsäädäntöön, nuorisotyön käytäntöihin ja ammattietiikkaan.
- Säilytä ammatilliset suhteet ja rajat myös digitaalisissa ympäristöissä.
- Tue nuoria tunnistamaan heidän oikeuksiaan ja velvollisuuksiaan digitalisoituvassa yhteiskunnassa.

Osaamisen kehittäminen

- Haasta omia ajattelutapojasi. Vaikka itse et olisi kiinnostunut jostain nuorten ilmiöstä, nuorille se voi olla hyvin tärkeä ja merkityksellinen.
- Kehitä osaamistasi monipuolisilla tavoilla ja hae oppia muilta toimijoilta sekä Suomesta että ulkomailta.
- Muista, että ymmärrys digitaalisten teknologioiden roolista nuorten elämässä on tärkeämpää kuin tekninen osaaminen.

DIGITAALISEN OSAAMISEN ITSEARVIOINTI

Tämän itsearvioinnin tavoitteena on auttaa sinua pohtimaan suhtautumistasi ja osaamistasi digitalisaatioon liittyen. Itsearviointi sisältää kuusi kohtaa, joissa sinua pyydetään ottamaan kantaa erilaisiin väittämiin ja arvioimaan digiosaamistasi sekä henkilökohtaisesta että nuorisotyön ammatillisesta näkökulmasta.

Itsearvioinnin tarkoituksena ei ole tes-

tata digiosaamistasi, vaan tarjota työkalu omien asenteiden ja osaamisen arvioimiseen ja kehittämiseen. Parhaiten saat itsearvioinnista irti siten, että pohdit jokaista kohtaa rauhassa ensin itsesi ja oman työsi kannalta. Mieti vasta sitten, miten teema voi liittyä laajemmin työyhteisösi digitoiminnan kehittämiseen. Halutessasi voit täyttää arvioinnin myös osoitteessa www.verke.org/itsearviointi.

1. Arvioi asteikolla 1-7, mikä on suhtautumisesi digitalisaatioon.

1	2	3	4	5	6	7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(1 = suhtaudun erittäin kielteisesti, 7 = suhtaudun erittäin myönteisesti)

Pohdi, mitkä asiat tai ilmiöt ovat vaikuttaneet siihen, että näet digitalisaation enemmän positiivisessa tai negatiivisessa valossa.

2. Arvioi seuraavien väittämien kautta tarkemmin omaa suhdettasi digitalisaatioon.

	Täysin eri mieltä (1 p)	Jokseenkin eri mieltä (2 p)	Jokseenkin samaa mieltä (3 p)	Täysin samaa mieltä (4 p)
Ymmärrän, mitä digitalisaatio tarkoittaa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ymmärrän, mitä yhteiskunnallisia vaikutuksia digitalisaatiolla on.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitalisaatioon liittyvät uudet teknologiat ovat minulle tuttuja (esim. tekoäly, lohkoketju, IoT, VR, 4D).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Haluan pysyä kartalla digitalisaation ja teknologian kehityksestä.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Laske pisteesi yhteen ja katso, mihin asemoidut pistemäärän perusteella.

1-6 pistettä: Digitalisaatio on sinulle käsitteenä ja ilmiönä vielä melko vieras. Et kenties ole myöskään erityisen kiinnostunut digitalisaatioon liittyvistä teemoista. Onko tähän jotain erityisiä syitä?

7-10 pistettä: Olet jonkin verran perillä digitalisaatiosta tai olet kiinnostunut aiheesta. Onko jotain tiettyjä digitalisaatioon liittyviä teemoja, jotka kiinnostavat sinua ja joiden avulla voisit vahvistaa tuntemustasi aiheesta?

11-14 pistettä: Olet varsin hyvin perillä digitalisaatiosta ja sen vaikutuksista. Näyttätyykö digitalisaatio sinulle pääasiassa uusina teknologioina vai tunnistatko myös digitalisaation sosiaaliset ja kulttuuriset vaikutukset?

15-16 pistettä: Sinulla on vahva tuntemus digitalisaatiosta. Pohdi tarkemmin omaa suhdettasi digitalisaatioon ja teknologiseen kehitykseen: oletko teknologiaoptimisti, teknologiakriittinen vai jotain siltä väliltä?

3. Pohdi seuraavien väittämien kautta digitalisaatiota oman ammatillisen identiteettisi näkökulmasta.

	Täysin eri mieltä (1 p)	Jokseenkin eri mieltä (2 p)	Jokseenkin samaa mieltä (3 p)	Täysin samaa mieltä (4 p)
Olen hyvin perillä nuorten digitaalisista kulttuureista ja verkkokäyttäjyydestä.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olen hyvin perillä digitaalisen nuorisotyön käytännöistä.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Haluan hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa enemmän nuorisotyössä.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Koen digitalisaation työssäni enemmän mahdollisuutena kuin uhkana.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Laske pisteesi yhteen ja katso, mihin asemoidut pistemäärän perusteella.

1-6 pistettä: Nuorten digitaaliset kulttuurit ja digitaalisen nuorisotyön käytännöt ovat sinulle vieraita ja koet digitalisaation ammatillisesti enemmän uhkana kuin mahdollisuutena. Pohdi vielä, mitä vaikutuksia suhtautumisellasi voi olla työhösi tai työsi kohderyhmään.

7-10 pistettä: Olet jonkin verran perillä nuorisotyön digitalisaatiosta tai sinulla on kiinnostusta kehittää ammatillista digiosaamistasi. Pohdi, kumpi on sinulle suurempi haaste oman digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä: osaamisen vai kiinnostuksen puute?

11-14 pistettä: Nuorisotyön digitalisaatio on sinulle tuttua, tai jos ei ole, niin ainakin suhtaudut siihen hyvin myönteisesti. Rakentava kriittisyys omaa työtä ja ammatillista osaamista kohtaan tukee työn kehittymisessä. Jos koet digitalisaation työssäsi enemmän uhkana kuin mahdollisuutena, arvioi vielä, perustuuko kriittisyytesi tietoon vai omaan ennakkokäsityksiisi.

15-16 pistettä: Sinulla on vahva ammatillinen tuntemus ja kiinnostus nuorisotyön digitalisaatiota ja digitaalista nuorisotyötä kohtaan. Olet kenties jo tehnyt pitkään digitaalista nuorisotyötä. Pohdi, onko joitain digitaalisen nuorisotyön teemoja tai osa-alueita, jotka eivät ole sinulle vielä kovin tuttuja tai joissa et ole ollut halukas kehittämään omaa osaamistasi.

4. Arvioi henkilökohtaista osaamistasi seuraavissa digitaalisuuteen liittyvissä teemoissa.

	Heikko	Tyydyttävä	Hyvä	Erinomainen
Digitaalinen turvallisuus (esim. tietoturva, tietosuoja, yksityisyys)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitaalisten sisältöjen tuottaminen (esim. animaatio, blogit, musiikki, videot, pelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kriittinen media- ja informaatiolukutaito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ohjelmointi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tekninen osaaminen (esim. laitteiden ja ohjelmistojen käyttö)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verkkoviestintä ja -vuorovaikutus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Yllä nostetut teemat ovat isoja kokonaisuuksia, mikä varmasti vaikeuttaa oman osaamisen arviointia. Saatat esimerkiksi olla hyvä säätämään yksityisyyssetuksiasi eri verkkopalveluissa, mutta tietosuojalainsäädäntö on sinulle täysin vieras. Onko digitaalista turvallisuutta koskeva osaamisesi tällöin hyvää, tyydyttävää vai jotain muuta?

Pohdi siis tarkemmin, mitä konkreettisia osaamisalueita eri teemojen alle kuuluu ja mitkä niistä ovat tärkeitä juuri sinun osaamisen kehittymisen kannalta.

5. Arvioi ammatillista osaamistasi seuraavilla digitaalisen nuorisotyön osa-alueilla.

	Heikko	Tyydyttävä	Hyvä	Erinomainen	Ei koske työtäni
Nuorten verkkovuoro- vaikutustaitojen vahvistaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nuorten kriittisen media- ja informaatiolukutaidon vahvistaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nuorten digitaalisen luovuuden ja itseilmaisun vahvistaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobiililaitteiden hyödyntäminen nuorisotyössä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen nuorten ryhmäyttämisessä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelikasvatus ja digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teknologiakasvatus ja nuorten teknologiataitojen vahvistaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verkkovälitteinen nuorten tieto-, neuvonta- ja ohjaustyö	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitaalisen median ja teknologian sisällyttäminen tavoitteellisesti omaan työhöni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Valitse vielä vaihtoehdoista se, joka kuvaa mielestäsi parhaiten digitaalista osaamistasi.

- Heikko – Digitaidoissani on merkittäviä puutteita
- Tyydyttävä – Minulla on perustason digitaidot
- Hyvä – Olen monipuolinen digiosaaja
- Erinomainen – Olen digiasioissa asiantuntija ja kehitän tarvittaessa myös muiden osaamista

Monissa tutkimuksissa on havaittu, että ihmisillä on taipumusta arvioida omaa digiosaamista yläkanttiin: käsitteellisesti jokin asia on kenties hyvinkin tuttua, mutta sen soveltaminen käytännön työssä voi olla haasteellisempää.

Toisaalta on hyvä muistaa, että sinulla saattaa olla paljon enemmän digiosaamista kuin luuletkaan. Pohdi siis tarkemmin, perustuvatko käsitykset omasta osaamisestasi oleuksille, arjen työssä tekemille havainnoille vai johonkin muuhun. Mieti myös, millaista käytännön digiosaamista tarvitset työssäsi tulevaisuudessa.

Jos vastasit johonkin kohtaan ”ei koske työtäni”, pohdi vielä, voisiko kyseinen osa-alue siltäkin linkittyä jollain lailla työhösi.

Verken sivuilta löytyy monenlaista tukimateriaalia (mm. videoita ja oppaita) oman digiosaamisen tunnistamiseen ja kehittämiseen. Sivuilta löytyy esimerkiksi kansainvälisen asiantuntijaryhmän tuottama listaus suomeksi niistä osaamisalueista, joita nuorisotyöntekijän olisi hyvä hallita toteuttaakseen digitaalista nuorisotyötä. Tutustu myös Verken tuottamaan itseopiskelumateriaaliin osoitteessa verke.teachable.com sekä eurooppalaiseen digitaalisen nuorisotyön hyviin käytänteisiin osoitteessa digitalyouthwork.eu.

SOMESUUNNITELMA

Tämä työkalu auttaa pohtimaan yhdessä työyhteisön kanssa sosiaalisen median sisältöjä, aikataulutusta, vastuukilöitä ja mittaamista. Voitte hyödyntää somesuunnitelman teossa Verken nettisivuil-

ta löytyvää lomakepohjaa (www.verke.org/somesuunnitelma) tai tehdä oman. Kirjallisen suunnitelman oheen kannattaa laatia kalenteri, jossa someviestintää on aikataulutettu haluamaanne tapaan.

LÄHTÖ

1 Ydinsanoma
Mikä on tärkein viesti?

2 Kenelle
Mikä on kohderyhmä?

3 Missä
Mitkä ovat kanavat?

TOIMINTA

4 Mitä
Millaista sisältöä?

5 Milloin
Millainen on aikataulu?

6 Kuka
Vastuu tekemisestä?

KEHITYS

7 Osallisuus
Mitä päivitysten lisäksi?

8 Mittarit
Mikä toimii ja mikä ei?

9 Arviointi
Miten kehitetään toimintaa?

LISTATKAA SOMESUUNNITELMAANNE AINAKIN NÄMÄ ASIAT:

1. YDINSANOMA Mikä on kaikkein tärkein asia, mitä haluatte toiminnastanne nuorille viestiä? Sanoma kannattaa olla kirjoitettu mahdollisimman ytimekkääseen muotoon. Kohtia 2-9 kannattaa aina peilata teidän ydinsanomaanne.

2. KENELLE Kenelle viestitte? Mikä tai mitkä ovat kohderyhmänne?

3. MISSÄ Mitkä ovat ne sosiaalisen median kanavat, joissa olette läsnä? Voitte miettiä, että haluatteko ottaa jotain uusia kanavia käyttöön tai mahdollisesti luopua jostain nykyisestä. Pohtikaa tätä erityisesti kohderyhmän kautta: mistä kanavasta tavoitatte kohderyhmänne parhaiten?

4. MITÄ Millaista sisältöä tuotate? Haluatteko panostaa erityisesti esimerkiksi laadukkaisiin kuviin tai videoihin, vai onko viestintänne enimmäkseen tekstiä? Voitte tässä kohtaa myös kirjata ylös, miten teillä eri somekanavat eroavat toisistaan: millaista sisältöä tuotate esimerkiksi Instagramin fiidiin ja millaista Instagramin tarinoihin.

5. MILLOIN Kuinka usein päivitätte sosiaalisen median kanavianne? Onko teillä säännöllinen päivitysrytmi? Kannattaa myös kirjata ylös konkreettisia lukuja siitä, kuinka usein päivitätte mitään sosiaalisen median kanavaa. Tämä helpottaa jatkossa toiminnan arviointia.

6. KUKA Kuka on vastuussa siitä, että sisältöä syntyy? Jaatteko vastuut somekanavien mukaan, vai onko jokaisella esimerkiksi oma vastuupäivä tai -viikko?

7. OSALLISUUS Miten osallistutte itse muiden nuorisotyön toimijoiden tai nuorten päivityksistä tykkäämiseen, kommentointiin tai jakamiseen? Tässä kohtaa kannattaa miettiä, millaiset pelisäännöt haluatte organisaatiollenne luoda: käyttekö esimerkiksi tykkäilemässä säännöllisesti nuorten Instagram-kuvista? Miettikää osallisuutta myös nuorten kannalta, eli miten osallistatte nuoria sosiaalisen median viestintänne tai sen kehittämiseen.

8. MITTARIT Miten mittaatte tuloksia? Onko teillä käytössä esimerkiksi Instagramin, Facebookin tai Twitterin tilastotyökalut? Mitä tilastoja seuraatte erityisesti? On hyvä myös miettiä, kuinka usein tilastoja tarkastellaan ja onko tarvetta nimetä joku henkilö koostamaan tilastot vaikkapa kerran kuussa kaikille nähtäväksi.

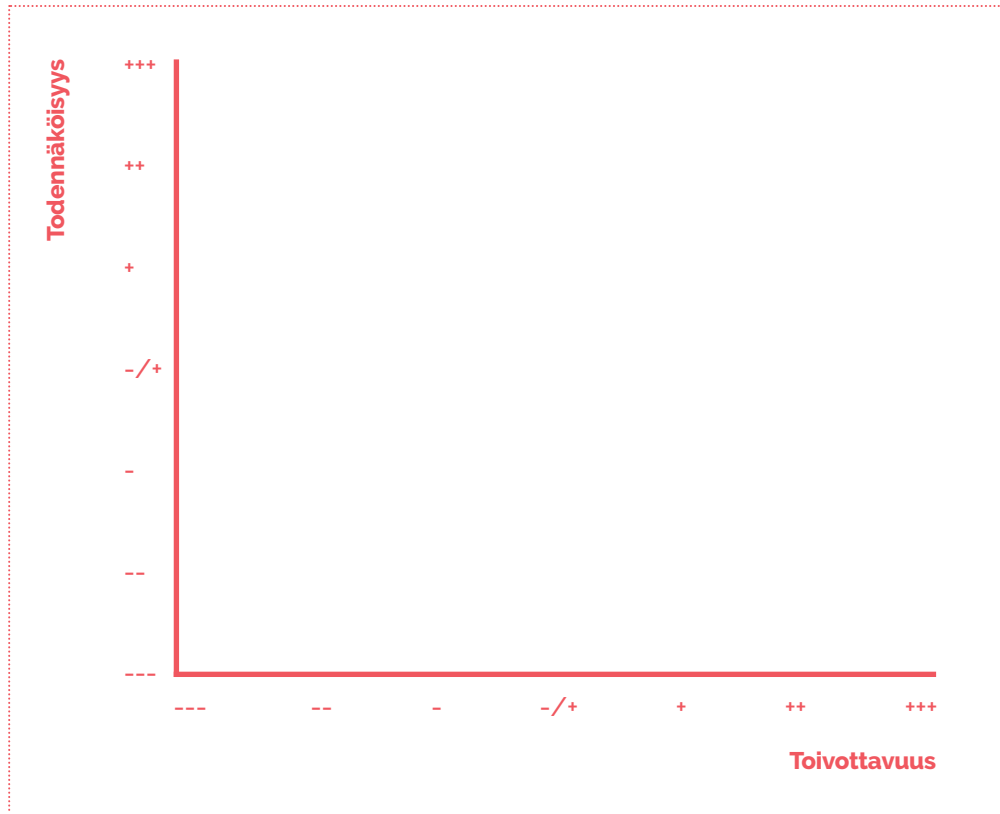
9. ARVIOINTI Miten arvioitte someviestinnän onnistumista? Ja miten toimitaan, mikäli huomataan, että ei olla päästy tavoitteisiin? Muistattehan myös pyytää nuorilta säännöllisesti palautetta somestanne.

TULEVAISUUSVÄITTÄMÄT

Verke teetti Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoululla tutkimuksen nuorisotyön digitalisaation tulevaisuudesta (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019). Osana tutkimusta selvitettiin verkkokyselyllä anonymisti nuorisoalan asiantuntijoiden näkemyksiä siitä, millaista nuorisotyö on vuonna 2030. Asiaa lähestyttiin kymmenen tulevaisuusväittämän avulla, jotka oli muotoiltu siten, että ne herättäisivät keskustelua. Vastajien tuli merkitä sekä väittämän toivottavuus että todennäköisyys, ja sen jälkeen perustella vastauksensa sanallisesti. Vastajat saivat myös kommentoida toistensa perusteluja, ja väittämät tuottivatkin mielenkiintoista keskustelua tutkimuksessa käytetylle verkkoalustalle.

Koska väittämät toimivat hyvinä keskustelunavauksina tutkimuksessa, päätimme liittää ne osaksi tätä julkaisua. Toivomme, että väittämiä hyödynnetään työyhteisöissä osana omaa nuorisotyön strategia- tai tulevaisuuskeskustelua. Osaa väittämistä olemme hieman muokanneet, jotta ne toimisivat paremmin työyhteisöissä. Voit toki tehdä tämän myös yksilöharjoituksena!

Väittämiä voi jakaa ryhmäkeskusteluiden pohjaksi, esimerkiksi väittämän per ryhmä. Keskustelun vetäjä voi piirtää ryhmille valmiiksi fläpit, joihin kukin ryhmän jäsen piirtää palluran asteikolle kuvaamaan omaa suhtautumistaan väittämään. Osallistujia voi muistuttaa, että väittämät kuvaavat tilannetta vuonna 2030.

**TEHTÄVÄ:**

1. Pohdi, miten toivottavana pidät väittämän esittämää tulevaisuuskuvaa asteikolla

--- -- - -/+ + ++ +++

2. Pohdi, miten todennäköisenä pidät väittämän esittämää tulevaisuuskuvaa asteikolla

--- -- - -/+ + ++ +++

3. Perustele vastauksesi muille

VÄITTÄMÄT:

1. Nuorisotyön digitalisaatio tarkoittaa hallinnollista muutosta.

Digitalisaatio säästää ennen kaikkea nuorisotyöntekijöiden hallinnollista kuormaa ja on pääosin nuorisotyön johtajien ja suunnittelijoiden hallinnollinen työväline. Nuorisotyön organisointi ja hallinnointi muuttuvat merkittävästi digitaalisuuden myötä. Digitalisaatio tehostaa hallintoa ja siten vähentää kuluja.

2. Vuonna 2030 merkittävä osa nuorisotaloista on lakkautettu.

Nuorisotyön luonne muuttuu merkittävästi. Nuorisotyötä tehdään vuonna 2030 niissä ympäristöissä, joissa nuoret muutenkin ovat, eli kaduilla, ostoskeskuksissa, kouluissa ja digitaalisissa ympäristöissä.

3. Vuonna 2030 teknologia lisää mielen hyvinvointia.

Sosiaalinen media ja jatkuvasti ruudun välityksellä mukana kulkevat kaverit ja yhteydet tekevät nuorista entistä yhteisöllisempiä ja sosiaalisempia: kukaan ei ole koskaan yksin. Vertaisryhmiä ja harrastustoimintaa löytyy kaikille digitaalisten palvelujen avulla. Lisäksi erilaiset sosiaalisen hyvinvoinnin teknologiset sovellukset kehittyvät yhä toimivammiksi. Tunteiden tunnistamisen, itsensä monitoroinnin sekä itsereflektion taidot muuttuvat aiempaa tärkeämmiksi ja digitaalisten sovellusten käytöllä on tässä olennainen merkitys.

4. Nuorten digitaaliset maailmat ovat eriytyneet voimakkaasti vuonna 2030.

Sosioekonomisten taustojen merkitys nuorten digitaalisen teknologian käyttötaidoissa ei ole merkittävä, mutta sisältötaitojen välillä erot kasvavat. Nuoret tarvitsevat entistä enemmän ohjausta digitaalisen sosiaalisuuden ja monilukutaidon kehittämiseen. Yhteiskunnan kehittämiseen osallistuminen on periaatteessa kaikille avointa, mutta käytännössä osallistuminen vaatii niin teknisiä kuin kulttuurisiakin taitoja, jotka monilla nuorilla ovat yhä vajavaisempia. Tekoäly ja algoritmit eriyttävät digitaalisen osallisuuden muotoja. Digitaalisen eriarvoisuuden muotojen tunnistaminen ja ehkäiseminen ovat keskeinen osa nuorisotyötä.

5. Personoidut sovellukset ratkovat nuorten uravalintoja vuonna 2030.

Nuorilla on vaikeuksia löytää omaa polkuaan koulutus- ja työmahdollisuuksien pirstoutuessa yhä vahvemmin. Usein taustalla on se, ettei heillä ole riittävästi tietoa käytettävissä olevista vaihtoehdoista. Vielä vuonna 2019 joka kymmenes opiskelija jättää ammatillisen koulutuksen kesken, mutta vuonna 2030 sovellusten räätälöimät koulutuspolut ja tiedonvälitys ovat pois-

taneet koulupudokkuuden. Kehittyneet sovellukset pystyvät tietokantojen ja algoritmien avulla seulomaan jokaisen taitoja ja toiveita vastaavan uran ja myös ennakoimaan tulevia työllisyys-tarpeita.

6. Tekoäly auttaa nuorisotyöntekijöitä ymmärtämään paremmin erilaisten nuorten maailmaa vuonna 2030.

Tekoälyn mahdollisuuksiin liittyvä ominaisuus on keskinäisen ymmärryksen ja kommunikoinnin helpottuminen, mikä vaikuttaa nuorisotyön tekemiseen merkittävästi: nuorisotyöntekijöiden ja nuorten kommunikaation ja yhteisymmärryksen sekä kohtaamattomuuden ongelmat poistuvat. Nuorisotyössä käytettävät tunneälymentori-tyyppiset sovellukset häivyttävät myös kieli- ja kulttuuritaustojen haasteet.

7. Digitaalisuuden uhat nuorten turvallisuudelle sekä yksityisyydelle kasvavat.

Riskit nuoren sosiaaliselle kehitykselle erilaisten riippuvuuksien sekä digitaalisen haavoittuvuuden kautta kasvavat. Netissä tehty kalastelu, grooming, uhkailut ja kunnianloukkaukset ovat uhkia nuorten digitaaliselle hyvinvoinnille. Arkipäiväistyvä ja kaikkialle ulottuva teknologia haastaa perinteisen käsityksen ihmisten oikeudesta yksityisyyteen, ja teknologiset ratkaisut myös mahdollistavat uudella tavalla yksityiskohtaisen tiedon keräämistä ihmisistä ja heidän elämästään. Nuorisotyön tehtävänä on lisääntyvässä määrin setviä nuorten digitaalisen hyvinvoinnin, turvallisuuden ja yksityisyyden haasteita.

8. Vaikuttamisen keinot kehittyvät.

Yhteiskuntaan kuuluminen ja yhdenvertaiset vaikuttamiskeinot ovat nousseet yhteiskunnallisen keskustelun keskiöön. Tämän ansiosta vaikuttamismahdollisuudet muotoutuvat ennennäkemättömällä tavalla ja erityisesti digitaalisten yhteisötoimintojen kehittymisen myötä osallistumiseen liittyvä problematiikka poistuu: vaikuttaminen on kaikille avointa ja saavutettavaa.

9. Ilmastonmuutos vahvistaa lähiyhteisöjä.

Ilmastonmuutoksen edetessä ekologisuuden vaatimukset kasvavat. Tämä vähentää fyysisistä liikkumista omaa asuinympäristöä kauemmas, ja matkailu niin huihin vuoksi kuin työn takia vähenee. Aikaa vietetään pääasiassa omissa lähiyhteisöissä, lähiympäristöissä ja kotona. Matkustamista ei koeta tarpeelliseksi ideologisista syistä, mutta virtuaalitekniologia mahdollistaa samankaltaisia immersivisen uppoutumisen ja rentoutumisen kokemuksia.

10. Digitalisaatio muuttaa nuorisotyön tavoitteita.

Digitaalisuus läpäisee kaikkea nuorisotyön toimintaa (esim. työpajatoimintaa, seikkailukasvatusta, etsivää työtä, tieto- ja neuvontatyötä) vuonna 2030. Mediatuotanto, maker-toiminta ja digitaaliseen pelaamiseen liittyvä ohjattu toiminta lisääntyvät merkittävästi ja muodostuvat nuorisotyön perustaksi. Nuorisotyön tärkeimmäksi tehtäväksi koetaan nuorten yhdenvertaisten toimintamahdollisuuksien tukeminen teknologisoituvassa yhteiskunnassa. Teknologisten sovellusten ja ratkaisujen omaksuminen ja suunnittelu sekä uuden oppiminen ovat nuorisotyöntekijöiden ammatillisen osaamisen keskiössä.

KÄSITTEET TUTUIKSI

DEEPFAKE = Tekoälyn avulla luotu video, joka ei ole aito. Tekniikan avulla on mahdollista vaihtaa videokuvassa näkyvän henkilön kasvat ja ääni huomaamattomasti, jopa reaaliaikaisesti.

DIGITAALINEN NUORISOTYÖ = Digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Digitaalinen nuorisotyö voi tapahtua joko fyysisessä tai digitaalisessa ympäristössä. Digitaalista mediaa ja teknologiaa voidaan hyödyntää nuorisotyössä välineenä, toimintana ja sisältönä.

DIGITAALINEN OSAAMINEN = Kyky käyttää digitaalista teknologiaa ja mediaa hallitusti, luovasti ja kriittisesti. Esimerkiksi EU:n DigComp-taitolistauksessa digitaalinen osaaminen jaotellaan viiteen osa-alueeseen: informaatiolukutaito, viestintä ja yhteistyö, digitaalisten sisältöjen tuottaminen, turvallisuus sekä ongelmanratkaisu.

DIGITALISAATIO = Ilmiö, jolla tarkoitetaan digitaalisen teknologian yleistymistä yhteiskunnassa ja arkielämän toiminnoissa. Digitalisaatio voidaan ymmärtää myös yhteiskunnallisena muutosprosessina, joka vaikuttaa poliittisiin, taloudellisiin ja sosiaalisiin rakenteisiin, kuten demokratiaan ja kansalaisten osallisuuteen, työhön ja toimeentuloon sekä ihmisten väliseen yhdenvertaisuuteen ja vuorovaikutukseen.

DISINFORMAATIO = Tahallisesti harhaanjohtavaa, väärää tai valheellista tietoa, jota levitetään julkisuudessa. Disinformaatiota käytetään hyödyksi muun muassa poliittisessa vaikuttamisessa. Disinformaatio leviää netissä helposti laajalle yleisölle.

E-SPORT = Elektronista urheilua eli kilpapelamista digitaalisten pelien parissa. Kattaa niin yksilö- ja joukkuekisoja kuin ammattilaisturnauksia. Lajia myös seurataan hyvin paljon, lähinnä erilaisissa striimipalveluissa.

FOMO = Fear of missing out eli ulkopuolelle jäämisen pelko. Esiintyy erityisesti sosiaalisessa mediassa nopeasti vaihtuvan sisällön ja vahvan yhteisöllisyyden vuoksi. Fomoa saattaa kokea esimerkiksi, jos ei osallistu johonkin somessa hehkutettuun tapahtumaan, jos ei pääse katsomaan somesta uusimpia päivityksiä tai ei postaa suositusta tilaisuudesta omaan someen mitään. Tunne aiheuttaa pelkoa siitä, että on jäänyt yhteisön ulkopuolelle.

KIERTOTALOUS = Uusien tuotteiden myynnin sijaan pyritään hyödyntämään palveluita, materiaalien kiertoa ja digitaalisia ratkaisuja.

KULTTUURINEN NUORISOTYÖ = Kulttuurinen nuorisotyö tukee nuoren kasvua kokemuksellisen oppimisen myötä median, taiteen ja kulttuurin keinoin. Kulttuurisessa nuorisotyössä järjestetään toimintoja, jotka tukevat nuorten itseilmaisun vahvistumista sekä tukevat nuorta yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa. Kulttuurinen nuorisotyö on osallistumista ja omaehtoisuutta tukevaa toimintaa, jossa nuoret toimivat ensisijaisesti subjekteina.

KUPLAUTUMINEN = Ihmisten jakautuminen ryhmiin. Usein kuplautumisesta puhutaan sosiaalisen median yhteydessä, sillä algoritmit rajoittavat ja ohjaavat meille näkyvää sisältöä toimintamme perusteella. Tällöin osa sisällöistä näkyy vain tietyn ryhmän jäsenille ja saamme somen kautta sellaista tietoa, joka vastaa kiinnostuksen kohteitamme ja vahvistaa ennakkokäsityksiämme.

LANIT = LAN (Local Area Network, lähiverkko). Tietokoneharrastajien tai digipelaajien koontuminen, johon myös omaa laitteistoa viedään paikan päälle. Laneja on monen kokoisia ja käsite juontaa ajasta, jolloin lähiverkko oli huomattavasti internet-yhteyksiä nopeampi.

LISÄTTY TODELLISUUS (AR) = Reaaliaikainen järjestelmä tai näkymä todellisuudesta, johon on tuotettu tietokoneen avulla lisää elementtejä tai informaatiota.

MAKER-TOIMINTA = Nonformaalia käytännön teknologiakasvatusta. Käytännönläheistä toimintaa, jossa yhdistetään elektroniikan rakentelua, ohjelmointia ja luovaa ongelmanratkontaa. Parhaimmillaan nuorisotyössä silloin, kun yhdistyy olemassa oleviin nuorisotyöllisiin toimintoihin. Esimerkiksi 3D-tulostaminen, mikrokontrollerit ja robotiikka kuuluvat maker-toimintaan.

MEEMI = Kulttuurinen sisältö, joka leviää ihmisten keskuudessa kopioinnin ja matkimisen kautta. Meemien avulla voidaan rakentaa yhteisöllisyyttä ja sen ympärille voi syntyä omia yhteisön sisäisiä merkityksiä. Meemi on yleensä kuva tai video.

MOBIILIPELI = Mobiililaitteilla, yleensä älypuhelin tai tabletti, pelattava digitaalinen peli.

NELJÄS SEINÄ = Viittaa kuvitteelliseen seinään, joka on esityksen ja katsojan välissä. Neljäs seinä rikkoutuu, kun katsoja osallistetaan näytelmään tai kun katsoja huomioidaan puhuttelemalla suoraan häntä.

PARASTAMINEN = Yhdistelmä sanoista parantaminen ja varastaminen. Käytetään yleensä hyvien käytäntöjen yhteydessä. Melko harva käytäntö tai menetelmä on kopioitavissa suoraan organisaatiosta toiseen. Idean voi kuitenkin varastaa ja parantaa sitä omaan käyttöön soveltuvaksi eli parastaa.

PROJEKTINOMADI = Työtehtävistä toiseen vaihtava ihminen, jota perinteiset työtilat ja organisaatiot eivät rajoita.

RAUHANKONE = Suunnitelma siitä, kuinka nykyaikaista tekoälyä voidaan hyödyntää rauhanomaisemman tilanteen luomisessa maailmaan. Rauhankoneen esitteli vuonna 2017 Timo Honkela samannimisessä kirjassaan. Rauhankoneen perimmäisenä tavoitteena on lisätä ihmisten välistä ymmärrystä, taltuttaa tunnemyrskyjä yhteisöissä ja edistää oikeudenmukaisuutta teknologian avulla.

SENSORITEKNOLOGIA = Sensoreilla varustettua tekniikkaa, jolla mitataan ja kerätään dataa. Sensoriteknologiaa on käytössä nykyisin lähes kaikissa arjen esineissä: puhelimissa, kelloissa, kodinkoneissa, autoissa – jopa vaatteissa. Sensoriteknologian pyrkimyksenä on mm. hyvinvoinnin edistäminen, käyttäjäystävällisyyden lisääminen ja turvallisuuden parantaminen. Monissa kiinteistöissä sensoriteknologiaa käytetään muun muassa rakennusten kosteusprosenttien ja lämpötilojen reaaliaikaiseen seurantaan, ihmisten liikkeiden ja tilojen käyttöasteiden seurantaan sekä tilojen siisteyden valvontaan.

SOCIAL PROOF = Tarkoittaa suomeksi sosiaalista todistamista. Sosiaalisessa todistamisessa näemme useamman ihmisen ympärillämme olevan kiinnostuneita samasta asiasta tai ilmiöstä ja se herättää myös oman kiinnostuksemme. Suuren huomion ja näkyvyyden myötä siis

koemme, että asia on ympärillä olevan yhteisön hyväksymä. Sosiaalisen hyväksynnän ja todistamisen myötä saatamme todennäköisemmin ostaa jonkin tuotteen tai pitää jotakin asiaa luotettavampana kuin se olisi ilman ympäriltä tulevia vaikutteita.

SOSIAALINEN MEDIA = Eli some, on viestintäympäristö verkossa. Sosiaalisessa mediassa toimitaan samanaikaisesti useissa rooleissa (sisällön saaja, välittäjä ja tekijä). Puhelkielessä somella viitataan yleensä Facebookin, Instagramin, Snapchatin ja YouTuben kaltaisiin sosiaalisen median sovelluksiin ja palveluihin.

SOSIAALISEN MEDIAN VAIKUTTAJA = Sosiaalisen median henkilö, jolla on vaikutusvaltaa yleisönsä. Somevaikuttaja (engl. influencer) vaikuttaa yleisimmän yleisönsä ostopäätöksiin, mutta hänellä voi olla myös vaikutusvaltaa esimerkiksi mielipiteisiin ja yhteiskunnallisiin kysymyksiin. Somevaikuttajia ovat muun muassa suosituimmat bloggaajat, tubettajat ja Instagram-vaikuttajat. Moni somevaikuttaja ansaitsee tulonsa sosiaalisen median kautta. Pienemmän yleisön vaikuttajia kutsutaan mikrovaikuttajiksi.

STRIIMAAMINEN = Suoratoisto. Tiedon siirtämistä ja käyttöä yhtäaikaista. Tiedon käyttö voidaan aloittaa jo ennen kuin tieto on kokonaisuudessaan siirretty. Suoratoistoa voidaan hyödyntää internetissä, kun siirretään ja käytetään kuvaa ja ääntä.

TEKOÄLY = Keinoäly (artificial intelligence, AI). Viitataan yleensä sellaisiin tietokoneen toimintoihin, joihin normaalisti tarvitaan ihmisälyä. Kaikkea tekoälyä yhdistää kaksi tekijää: 1) autonomisuus eli kyky tehdä asioita ilman käyttäjän jatkuvaa avustamista ja 2) adaptoituminen eli kyky kehittää toimintakykyä oppimisen myötä. Tekoäly jaetaan kapeaan eli heikkoon tekoälyyn sekä laajaan eli vahvaan tekoälyyn. Heikko tekoäly toimii erilaisissa rajoitetuissa tehtävissä, eikä sillä ole tietoisuutta, tahtoa eikä ymmärrystä oman alansa ulkopuolella. Vahvalla tekoälyllä on laaja ymmärrys ja ihmisen kaltainen tietoisuus. Tämänhetkiset tekoälysovellukset ovat kaikki heikkoa tekoälyä.

TIETOKONESIMULOINTI = Todellisuuden tai sen osan jäljentämistä tietokoneella. Tapahtuu yleensä jonkin loogis-matemaattisen mallin avulla.

TURINGIN TESTI = Alan Turingin vuonna 1950 esittämä tekoälykoe. Koe on tarkoitettu mittaamaan tekoälyn ihmismäisyyttä asettamalla se keskustelemaan kokeen tarkkailijana toimivan ihmisen kanssa. Testin läpäisevän tekoälyn tarkkailija ei osaa sanoa, onko keskustelukumppani ihminen

vai kone. Tekoäly onnistuu siis ainakin vaikuttamaan ihmismäisesti ajattelevalta. Koe toteutetaan tekstipohjaisesti, jotta kokeen kielellisiä taitoja mittaava universaali luonne säilyisi. Koe on tekoälytutkimuksen klassikko.

VALEUITSET = Uutisjournalismia muistuttavia sisältöjä, jotka eivät kuitenkaan pidä juurikaan tai ollenkaan paikkaansa. Valeutisilla pyritään muun muassa johdattamaan harhaan, tekemään vastakkainasettelua ryhmien välille sekä edistämään jotain poliittista mielipidettä. Valeutisten levittämisessä hyödynnetään usein sosiaalista mediaa ja sen laajaa yleisöä.

VIRTUAALITODELLISUUS (VR) = Tietokonesimulaation avulla luotu keinotekoinen, aistittava ympäristö. Tämä ympäristö voi matkia jotain olemassa olevaa ympäristöä tai se voi olla täysin kuvitteellinen. Suurin osa virtuaaliympäristöistä on tällä hetkellä visuaalisia, virtuaalitodellisuuslasien avulla koettuja ympäristöjä. Jonkin verran myös tuntoaistimuksiin perustuvia ympäristöllisiä kokemuksia on tarjolla.

ÄLYKÄS PALVELU = Mikä tahansa teknologia, joka käyttää tekoälyä yhdistääkseen tietoja ja välittääkseen tietoa käyttäjälle. Älykkäillä palveluilla tarkoitetaan esimerkiksi erilaisia digitaalisia sovelluksia, karttoja, hakukoneita (Watson), äänitukipalveluita (Siri, Alexa, Cortana), automaattista puheentunnistusta ja muita älykkäitä palveluita, jotka vaikuttavat käyttäjän päätöksiin ja toimintaan.

LÄHTEET

AIArtists.org 2019. Tekoälytaiteilijoita kokoava yhteisö. <<https://aiartists.org>>

AIVA (2019). <<https://www.aiva.ai/>>

Audi (7.1.2019). holoride: Virtual Reality meets the real world. Audi. <<https://www.audi.com/en/experience-audi/mobility-and-trends/digitalization/holoride-virtual-reality-meets-the-real-world.html>>

Audi (30.8.2017). Audi launches Virtual Reality technology in dealerships. Audi. <<https://www.audi-mediacycenter.com/en/press-releases/audi-launches-virtual-reality-technology-in-dealerships-9270>>

Auvinen, Toni & Jaakkola, Minna (2018). Käsikirja tulevaisuuden kuntien digitalisaatioon. Pohjois-Savon liitto. <<http://esitteet.luode.fi/kuntien-digitalisaatio>>

Business Insider (27.2.2019). TikTok was bigger than Instagram last year after passing the 1 billion download mark. <<https://www.businessinsider.com/tiktok-hit-1-billion-downloads-surpassing-instagram-in-2018-2019-2?r=US&IR=T>>

Byman, Reijo; Korhonen, Tiina; Sintonen, Sara; Vesterinen, Olli & Kynäslahti, Heikki (2017). Nuorten käsitykset digitalisaation tärkeydestä. Teoksessa Pekkarinen, Elina & Myllyniemi, Sami (toim.) Opin polut ja pientareet: Nuorisobarometri 2017. Nuorisotutkimusseura.

Crypton Future Media Inc (2019). <<https://ec.crypton.co.jp/>>

DeebMind (2019). AlphaGo. <<https://deepmind.com/research/case-studies/alphago-the-story-so-far>>

Demos Helsinki (2019). Mirja Hämäläisen diaesitys Verken tulevaisuuspäivässä 28.8.2019 Suomenlinnassa.

Demos Helsinki (2015). Terveys 2050. Neljä skenaariota ihmislähtöisestä terveydestä ja

valinnanvapaudesta. Tekes. <<https://www.demoshelsinki.fi/wp-content/uploads/2015/06/Terveys2050.pdf>>

Design Council. What is the framework for innovation design? Design Council Evolved Double Diamond. <<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>>

Digital Youth Work -hanke (3.9.2019). Eurooppalaiset suuntaviivat digitaaliseen nuorisotyöhön. <www.verke.org/eurooppalaiset-suuntaviivat-digitaaliseen-nuorisotyohon>

Dufva, Mikko (2019). Digitalisaation tulevaisuuteen varautuminen, sen suunnitteleminen ja laajentaminen. Teoksessa Lauha, Heikki & Nölvak, Kati (toim.) Digitalisaatio ja nuorisotyö. Verke & Eesti Noorsootöö Keskus.

Eriksson Susan (2019). Digitalisaatio nuorisotyön opetuksessa. Xamk Tutkii 10, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.

Eriksson, Susan & Tuuva-Hongisto, Sari (2019). Nuorisotyön digitalisaatio 2030. ”Meidän tulisi osata tarjota nuorille työkaluja maailmaan, jota me emme vielä itse tunne.” Xamk Tutkii 11, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.

Euroopan komissio (2018). Developing Digital Youth Work – Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers. Digitalisaatio ja nuoret – asiantuntijaryhmän keskeiset tulokset. Euroopan unioni.

Forbes (31.1.2019). The Next Big Tech Trend Is Humanity. <<https://www.forbes.com/sites/lawrencewintermeyer/2019/01/31/the-next-big-tech-trend-is-humanity/#1639cc6e735c>>

Gartner (24.1.2019). Gartner Predicts 70 Percent of Organizations Will Integrate AI to Assist Employees’ Productivity by 2021. <<https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2019-01-24-gartner-predicts-70-percent-of-organizations-will-int>>

Grace, Katja; Salvatier, John; Dafeo, Allan; Zhang, Baobao & Evans, Owain (2018). When Will AI Exceed Human Performance? Evidence from AI Experts. <<https://arxiv.org/pdf/1705.08807.pdf>>

Gui, Marco; Fasoli, Marco & Carradore, Roberto (2017). ”Digital Well-Being”. Developing a New Theoretical Tool For Media Literacy Research. Italian Journal of Sociology of Education, 9 (1).

Haataja, Meeri (2019). DNA Business -podcast: Mitä pitää tietää tekoälyn etiikasta? DNA. <<https://soundcloud.com/dna-business/mita-pitaa-tietaa-tekoalyn-etiikasta>>

Hao, Karen (13.9.2019). Kids are surrounded by AI. They should know how it works. MIT Technology Review. <<https://www.technologyreview.com/s/614306/kids-are-surrounded-by-ai-they-should-know-how-it-works/>>

Heikkala, Juha; Krook, Pekka & Pekkarinen, Helena (2014). Näe, koe, tee. Yhdistysten strategiaopas. <<https://issuu.com/jarjestohautomo/docs/naekoetee>>

Heliskoski, Jonna; Humala, Heidi; Kopola, Riina; Tonteri, Anna & Tykkyläinen, Saira (2018).

Vaikuttavuuden askelmerkit. Työkaluja ja esimerkkejä palveluntuottajille. Sitran selvityksiä 130.

Hytönen, Johanna (4.9.2019). Kuinka onnistua vaikuttajamarkkinoinnissa? Case Ohjaamot. Siliä Oy. <<https://silia.fi/blogi/2019/04/02/kuinka-onnistua-vaikuttajamarkkinoinnissa/>>

Innanen, Piia (2018). Palvelumuotoilun prosessin vaiheet. <<https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/2018/1/31/palvelumuotoilun-vaiheet>>

Intelligencer (27.8.2019). Foursquare Is Now Checking In to You. Even the company is still trying to figure out whether that's "cool or creepy." New York Magazine. <<https://nymag.com/intelligencer/2019/08/ten-years-on-foursquare-is-now-checking-in-to-you.html>>

Jousilahti, Julia; Hokkanen, Lari & Surakka, Päivi (2019). Vaikuttava Erasmus+ – vaikuttavuusajattelun nykytilanne ja osallistuvien organisaatioiden tarpeet. Raportit ja selvitykset 2019:10. Opetushallitus.

Kaarakainen, Meri-Tuulia & Saikkonen, Loretta (2015). Tiedonhakutaidot testissä. Nuorten osaaminen hakukanavan valinnassa, hakulausekkeen muotoilussa ja hakutulosten arvioinnissa. Informaatiotutkimus 34 (4).

Kiilakoski, Tomi (2016). Digitaalisen nuorisotyön pilarit. Teoksessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke.

Kononluk, Anna (2018). Basics on Scenarios. Diaesitys verkkokurssilla Foresight and Futures Studies. <<http://futureoriented.eu/foresight-basic-course/>>

Kouluterveyskysely (2019). Perusopetus 8. ja 9. luokka, lukio, ammatillinen oppilaitos 2019. Vapaa-aika ja harrastukset. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Lasten ja nuorten säätiö & Tieto (2018). Tulevaisuuden työ. <https://www.nuori.fi/wp-content/uploads/2018/07/Tulevaisuuden_ty%C3%B6_raportti.pdf>

Lasten ja nuorten säätiö, Tieto & Tulevaisuuskoulu (2019). Suomi vuonna 2050. <<https://www.nuori.fi/wp-content/uploads/2019/07/Suomi-vuonna-2050.pdf>>

Lauha, Heikki; Tuominen, Suvi; Merikivi, Jani & Timonen, Päivi (2017). Minne menet, digitaalinen nuorisotyö? Teoksessa Hoikkala, Tommi & Kuivakangas, Johanna (toim.) Kenen nuorisotyö? Yhteisöpedagogiikan kentät ja mahdollisuudet. Humak-ammattikorkeakoulu, Nuorisotutkimusverkosto ja Nuorisotutkimusseura ry.

Lehtonen, Noora (14.8.2019). Millaisiin päätöksiin tekoäly pystyy? Tekoälyn eettisyys. <www.verke.org/blog/millaisiin-paatoksiin-tekoaly-pystyy-tekoalyn-eettisyys/>

Leponiemi, Jarkko (1995). Johdatus ohjelmointiin. Tampereen yliopisto.

Linturi, Risto & Kuusi, Osmo (2018). Suomen sata uutta mahdollisuutta 2018–2037. Yhteiskunnan toimintamallit uudistava radikaali teknologia. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisuja 1/2018.

Maailman talousfoorumi (2016). The Future of Jobs. <<http://reports.weforum.org/future-of-jobs-2016/>>

- Maxmen, Amy (24.10.2018).** Self-driving car dilemmas reveal that moral choices are not universal. Nature. <<https://www.nature.com/articles/d41586-018-07135-0>>
- Mehr, Hila (2017).** Artificial Intelligence for Citizen Services and Government. Harvard Kennedy School. <http://ash.harvard.edu/files/ash/files/artificial_intelligence_for_citizen_services.pdf>
- Merikivi, Jani; Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (toim.) (2016).** Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Nuorisotutkimusseura.
- Merilehto, Antti (2018).** Tekoäly: Matkaopas johtajalle. Alma Talent.
- MIT News (8.5.2019).** Wireless movement-tracking system could collect health and behavioral data. <<https://news.mit.edu/2019/movement-tracking-system-marko-behavioral-data-0508>>
- Mnih, Volodymyr; Kavukcuoglu, Koray; Silver, David; Graves, Alex; Antonoglou, Ioannis; Wierstra, Daan & Riedmiller, Martin (2013).** Playing Atari with Deep Reinforcement Learning. DeepMind Technologies.
- Ng, Andrew (9.11.2016).** What Artificial Intelligence Can and Can't Do Right Now. Harvard Business Review. <<https://hbr.org/2016/11/what-artificial-intelligence-can-and-cant-do-right-now>>
- Nuori kirkko & Kirkkohallitus (2019).** Digitaalinen nuorisotyö kirkossa. Nuori kirkko ry & Kirkkohallituksen Kasvatus ja perheasiat-yksikkö.
- Opetushallitus (2014).** Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014.
- Osallistuva ja osaava Suomi (2019).** Pääministeri Antti Rinteen hallituksen ohjelma. Valtioneuvoston kanslia.
- Pekkarinen, Elina & Myllyniemi, Sami (toim.)** Opin polut ja pientareet: Nuorisobarometri 2017. Nuorisotutkimusseura.
- Pelastakaa Lapset (2019).** Lastensuojelun instakokeilu. <<https://www.pelastakaalapset.fi/digisosaalियो/kysy-lastensuojelusta-instakokeilu/>>
- PING Helsinki (2019).** Miten vaikuttaja vaikuttaa? <https://drive.google.com/file/d/1fPSsVpuKtJSvJmxu_Z_NBUBURC1j97Af/view>
- Ratkaisujen Suomi (2015).** Pääministeri Juha Sipilän hallituksen strateginen ohjelma. Valtioneuvoston kanslia.
- Satakunnan Kansa (28.1.2019).** Mistä tietää, että uutinen on totta? – Viestinnän professori vastaa ja kertoo myös, miksi valeutisiin uskotaan. <<https://www.satakunnankansa.fi/a/201426776>>
- Schwab, Klaus (2017).** The Fourth Industrial Revolution. Portfolio Penguin.
- Smith, Brad (2018).** The Future Computed, Artificial Intelligence and its role in society. Microsoft.
- Stelarc (2019).** Projects. <<https://stelarc.org/projects.php>>
- Strickland, Ashley (26.7.2019).** Amputee can feel objects again with prosthetic arm inspired by Luke Skywalker. CNN Health. <<https://edition.cnn.com/2019/07/25/health/luke-skywalker-prosthetic-arm-scn-trnd/index.html>>

- Suomen Partiolaiset (2019).** Mikä on koitos? <<https://www.partio.fi/nyt/koitos/mika-on-koitos/>>
- Talwar, Rohit (2016).** Human and Technology in Collaboration. Luentotalenne. <<https://www.youtube.com/watch?v=jhbSE4BaMck>>
- Tegmark, Max (2017).** Elämä 3.0, ihmisenä oleminen tekoälyn aikakaudella. Terra Cognita.
- The Epoch Times (8.10.2018).** High School in China Installs Facial Recognition Cameras to Monitor Students' Attentiveness. <https://www.theepochtimes.com/high-school-in-china-installs-facial-recognition-cameras-to-monitor-students-attentiveness_2526662.html>
- Tuhkuri, Joonas (14.8.2014).** Big Data: Google-haut ennustavat työttömyyttä Suomessa 2014. ETLA Raportit No 31.
- Työ- ja elinkeinoministeriö (2019A).** Edelläkävijänä tekoälyaikaan. Tekoälyohjelman loppuraportti. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja 2019:23.
- Työ- ja elinkeinoministeriö (2019B).** Work Up! Tulevaisuuden työ. TEM oppaat ja muut julkaisut 3/2019.
- UNICEF (2019).** U-Report. <<https://ureport.in/v2/>>
- Vainikka, Eliisa (5.5.2014).** Anonyyminä verkossa -blogiteksti. <<https://www.verke.org/blog/anonyymina-verkossa/>>
- Vainikka, Eliisa (2016).** Avaimia nettimeemien tulkintaan – Meemit transnationaalina mediailmionä. Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu, 29 (3).
- Valtiovarainministeriö (2019).** AuroraAI – kohti ihmiskeskeistä yhteiskuntaa. Kansallisen tekoälyohjelma Auroran esiselvityshankkeessa tuotettu kehittämis- ja toimeenpanosuunnitelma 2019–2023. <<https://vm.fi/auroraai>>
- Ventä, Olli; Honkatukia, Juha; Häkkinen, Kai; Kettunen, Outi; Niemelä, Marketta; Airaksinen, Miimu & Vainio, Terttu (2018).** Robotisaation ja automatisaation vaikutukset Suomen kansantalouteen 2030. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 47/2018.
- Verke (2019A).** Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019.
- Verke (2019B).** Mitä nuorisotyöntekijän tulisi tietää vaikuttavuuden mittaamisesta. <https://www.youtube.com/watch?v=yB4P_kJj3Lo>
- Verke (2018).** Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018.
- Verke (2016).** Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat. <www.verke.org/digitaalisen-nuorisotyon-suuntaviivat>
- Vuorikari, Riina; Punie, Yves; Carretero Gomez Stephanie & Van den Brande, Godelieve (2016).** DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Euroopan komission Yhteinen tutkimuskeskus.
- Wallin, Paula-Maija (2019).** Curly Girl Method – miten netti-ilmiot syntyvät? -blogiteksti. Vapa Media. <<https://www.vapamedia.fi/blogi/curly-girl-method-miten-netti-ilmiot-syntyvat/>>

Yle (15.7.2019). Näin potkunyrkkeilijältä onnistuu Bottle Cap Challenge – kiinnostava some-haaste on kotikutoinen, mutta ilmiöksi nouseminen vaatii paljon muutakin. <<https://yle.fi/uutiset/3-10873145>>

Yle (3.10.2017). Somessa kukaan ei ole aito – mutta nolointa on jäädä epäaitoudesta kiinni. <<https://yle.fi/uutiset/3-9856270>>

Yle (24.1.2016). YouTubeen ladataan 300 tuntia videota joka minuutti – nuori naistubettaja nousi jo Suomen vaikutusvaltaisimpien listalle. <<https://yle.fi/uutiset/3-8617660>>

YouthLink Scotland (2019). Risk Assessment: Not implementing Digital Youth Work. <<https://www.youthlinkscotland.org/media/3546/risk-assessment-not-implementing-digital-youth-work.pdf>>

KIRJOITTAJAT ELI VERKE



JARNO ALASTALO

Jarno on Suomen johtava kissavideoasiantuntija, jonka takia monessa Verken videossa saattaa vilahtaa kissa. Hänen kädenjälkensä näkyy Verken podcasteissa ja Mitä nuorisotyöntekijän tulisi tietää -videoissa. Muina aikoina hän kirjoittaa kirjoja ja yrittää yrittää. Jarno esittelee kirjassa 13 asiaa, joita nuorisotyöntekijän tulisi tietää tulevaisuudesta.

JUHA KIVINIEMI

Juha on maker-toimintaan hurahtanut nörtti, joka työskentelee Verkessä erityisesti toiminnallisen mediakasvatuksen ja kansainvälisen työn parissa. Kun Juha ei pyöri koulutuskeikoilla kotimaassa tai Euroopassa, hän todennäköisesti istuu YouTubeissa ja yrittää imeä sisäänsä kaiken internetin tiedon. Juha pohtii julkaisussa, miten nuorisotyö voi tukea monipuolisten digitaitojen kehittymistä.



Piirroksat: Pasi Tuominen

Mitä nuorisotyön tulisi tietää?



HEIKKI LAUHA

Heikille kuuluu Verkessä tutkimus- ja julkaisutoiminta sekä strateginen kehittäminen. Käytännössä hän istuu toimistolla ja vastaa kyselyjen ja julkaisujen tuottamisesta sekä tukee organisaatioita digistrategioiden laatimisessa ja uusien kehittämishankkeiden käynnistämisessä. Heikin kädenjälki näkyy kirjan toimitustyössä sekä digitaalisen nuorisotyön nykyisyyttä käsittelevässä osiossa.

MARCUS LUNDQVIST

Sinne minne kiskot vievät ja siivet kannattelevat, siellä Marcus on. Verken toimisto on Marcukselle sangen vieras paikka. Hänet saattaa kuitenkin bongata toimistolla satunnaisesti videokaluston ääreltä tai matkakuitteja skannailemasta. Marcus jalkautuu kentälle viemään Verken ilosanomaa kaikikialle ja samalla välittäen kentän kuulumisia muille. Teknologiaan ja digitalisaation liittyvät seikat ovat suuresti Marcuksen sydäntä lähellä, ja se näkyy myös hänen tekoälyä käsittelevässä artikkelissaan.



MIMMI MÄKINEN-KOKKONEN

Mimmi työskentelee Verkessä suunnittelijan nimikkeellä ja miettii koulutuskuvioita sekä toimii kouluttajana ja työyhteisöjen sparraajana digiasioissa niin kunta-, järjestö- kuin seurakuntapuolellakin. Marcuksen tavoin häntä ei juuri Verken toimistolla näe, vaan Mimmi reissaa ympäri Suomea. Kirjassa Mimmi pohtii Veeran kanssa sitä, mikä tekee sosiaalisesta mediasta nuorisotyötä.

PASI TUOMINEN

Digitaaliset pelit ja niiden erilaiset kulttuurit ovat Pasille rakkaita. Pasi on aina ollut innostunut perinteisemmästäkin kulttuurista ja sen muotoutumisesta ajan hengessä. Digitaalisissa kulttuureissa Pasia kiinnostaa erityisesti se, miten ne näyttävät arjessa. Verkellä Pasi toimii digitaalisten pelien lisäksi AR- ja VR-maailmojen kanssa. Julkaisussa Pasi tarkastelee sitä, miten nuorisotyö ja kulttuurit risteävät digitalisoituvasa maailmassa.

**SUVI TUOMINEN**

Suvi työskentelee Verkessä toiminnanjohtajana ja vastaa Verken toiminnan linjaamisesta, hallinnollisista asioista, esimiestyöstä sekä suuremmista yhteistyökuvioista niin kotimaassa kuin kansainväliselläkin tasolla. Välillä jää aikaa tehdä myös digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä asiantuntijatehtäviä. Suvi kertoo kirjassa, miten nuorisotyön digitalisaatiota voidaan johtaa.

**VEERA VÄRTINEN**

Verken viestinnän suunnittelijan sydän sykkii somelle, hauskoille videoille ja kauniille kuville. Someasiantuntija Veeran löydät selailemassa Instagramia, katselemassa YouTube-videoita ja tutkimassa uusimpia twiittejä. Verken nettisivut päivittyvät Veeran toimesta ja toisinaan saatat nähdä hänet myös kouluttamassa nuorisotyöntekijöitä somen saloihin. Julkaisussa Veera avaa Mimmin kanssa ovet nuorten somekulttuurin tärkeimpiin kulmakiviin ja listaa vinkkejä toimivaan someviestintään.



MITÄ NUORISOTYÖN TULISI TIETÄÄ? – HAVAINTOJA TEKNOLOGISOITUVASTA MAAILMASTA

Miten digitalisaatio kytkeytyy tällä hetkellä nuorisotyön käytäntöihin ja rakenteisiin? Miltä teknologisoituvan nuorisotyön tulevaisuus näyttää? Korvaako tekoäly jatkossa nuorisotyöntekijän?

Muun muassa näihin kysymyksiin pureudutaan syvemmin digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken tuottamassa uusimmassa teoksessa. Julkaisu kokoaa Verken työntekijöiden näkemyksiä esimerkiksi sosiaalisesta mediasta, tekoälystä, nuorten digiosaamisesta, digitaalisista kulttuureista sekä johtamisesta. Teemakirjoituksissa esitetään rohkeitakin visioita ja annetaan eväitä nuorisotyön digitalisaation edistämiseen.

Teoksessa on mukana runsaasti aihetta koskevaa oheismateriaalia sekä käytännön kehittämistyökaluja. Julkaisuun on myös tuotettu tulevaisuuskuvia suomalaisesta nuorisotyöstä vuonna 2030. Verken työntekijöiden asiantuntemuksen lisäksi teoksessa on hyödynnetty laajasti nuorisoalan ammattilaisten näkemyksiä sekä ajankohtaista tutkimustietoa.

Teos on suunnattu erityisesti nuorisoalan ammattilaisille, opiskelijoille, esimiehille ja päättäjille. Julkaisua voidaan hyödyntää tukimateriaalina organisaatioiden digitalisaation kehittämisessä sekä strategisessa suunnittelussa. Teos sopii myös hyvin kaikille, jotka ovat kiinnostuneita teknologisesta kehityksestä ja tulevaisuuden ennakoinnista.

ISBN 978-951-9245-61-4

ISBN 978-951-9245-62-1 (pdf)