



# **Verkko nuorisotyössä**

**Nuorisotyö  
verkossa**



# **Verkko nuorisotyössä**

Nuorisotyö  
verkossa



Toimittajat: Heikki Lauha & Leena Tuuttila  
Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus

Graafinen suunnittelu: Sofia Wilkman

Kirja on julkaistu [Creative Commons Nimeä 4.0 \(CC BY 4.0\) -lisenssillä](#).

ISBN 978-951-9245-17-1 (nid.)

ISBN 978-951-9245-18-8 (PDF)

Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus  
Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus  
PL 5010, 00099 Helsingin kaupunki  
[www.verke.org](http://www.verke.org)  
[info@verke.org](mailto:info@verke.org)

Paino: Paintek Pihlajamäki Oy, Helsinki 2014



Opetus- ja kulttuuriministeriö

# Sisällys

Esipuhe .....	9
---------------	---

## **Luku 1: Ajankohtaiskatsaus verkkonuurisotyöhön**

Mitä on verkkonuurisotyö?	
<i>Tero Huttunen</i> .....	15
Internet kuntien ja järjestöjen nuorisotyössä	
<i>Heikki Lauha</i> .....	20
Verke on tour -kiertuepaidan selässä on kymmenen keikkapaikkaa	
<i>Mimmi Mäkinen</i> .....	27
Miten Facebook tappoi verkkonuurisotyön	
<i>Marcus Lundqvist</i> .....	29
Verkkonuurisotyö nuorisoalan koulutuksessa	
<i>Leena Tuuttila</i> .....	32

## **Luku 2: Teknologian kohtaaminen nuorisotyössä**

Miten kohdata teknologinen maailma nuorisotyössä?	
<i>Tomi Kiilakoski</i> .....	41
Oppia ikä kaikki, rohkeutta verkkonuurisotyöntekijät	
<i>Jani Merikivi</i> .....	44
Mediataidot eivät kehity automaattisesti	
<i>Suvi Tuominen</i> .....	47

Nuorisotyö tukemaan nuorten IT-taitojen oppimista	
<i>Meri-Tuulia Kaarakainen</i> .....	50
Facebook-profiili ammatillisessa käytössä – Kuka minun tulisi olla?	
<i>Suvi Silfverberg</i> .....	54
Nuorisotyön johtava virkamies somessa – Uhka vai mahdollisuus?	
<i>Sami Paananen</i> .....	57
Ajatuksia verkkonuorisotyön opetuksesta	
<i>Päivi Timonen</i> .....	60
Katsaus opetus- ja kulttuuriministeriön verkkomedia-avustuksiin	
<i>Emma Kuusi</i> .....	64

### **Luku 3: Havaintoja nuorisotyön arjesta**

Miten ihmeessä tähän on tultu? – Eli katse taaksepäin Hyvinkään verkkoperustaisessa nuorisotyössä	
<i>Mika Joensuu</i> .....	69
Verkko ja verkkoa hyödyntävä nuorisotyö nuorten kokemana	
<i>Sini Savolainen</i> .....	73
Verkkopedagogit kertovat – Ehkäisevää päihdetyötä verkossa	
<i>Petri Keskinen &amp; Maarit Nousimaa</i> .....	77
Internet-ilmiöt välineenä nuorisotyössä	
<i>Aleksi Salminen</i> .....	80
Pelitoimintaa seurakunnan nuorisotyössä	
<i>Jussi "Kaapo" Kosonen</i> .....	83
On Air – Suoraa lähetystä verkossa	
<i>Juha Kinanen</i> .....	87

### **Luku 4: Näkökulmia verkkomaailmaan**

Mitä internet merkitsee minulle?	
<i>Ella Haapalehto</i> .....	93
Nätgemenskap lär och underhåller	
<i>Anna-Maija Laine</i> .....	95
Vaikuttavaa pelaamista	
<i>Erkki Hentonen</i> .....	99
Verkossa vammaisenkin voi osallistua	
<i>Heidi Sipilä</i> .....	102
Nuoren da Vincin selfie-kokemukset – Kuinka nuoresta Leonardo da Vincistä tuli selfie ja verkon heimopäällikkö	
<i>Jarno Alastalo</i> .....	104
Nettivistintää Snowdenin PRISM-paljastusten jälkeen	
<i>Elias Aarnio</i> .....	106

## **Luku 5: Käytännön esimerkkejä nuorisotyöstä**

Ryhmäblogitoiminta tyttötyössä	
<i>Veera Säilä</i> .....	111
Mediaillat kohtaamisen välineenä	
<i>Sonja Leppänen &amp; Markku Lukkariniemi</i> .....	116
Wikisivusto nuorten ryhmän yhteistyöalustana	
<i>Ismo Kiesiläinen &amp; Salla Hongisto</i> .....	122
Digitaalinen tarinankerronta nuorisotyössä	
<i>Sonja Hernesniemi</i> .....	125
Gamedev-klubi – Nuorten pelinkehitystoimintaa	
<i>Ari Huotari</i> .....	128
Tablet-tietokone nuorisotilatoiminnassa	
<i>Juuli Vänskä</i> .....	131
Valtakunnallinen NHL-verkkopeliiliiga	
<i>Leila Räsänen</i> .....	134
Moniammatillinen nuorten palveluiden chat	
<i>Marko "Masco" Seppälä</i> .....	137
Aktiivinen etsivä työ internetissä	
<i>Anni Susineva</i> .....	140
Kirjoittajat .....	143





**V**erkkonuurisotyö on laskentatavasta riippuen päässyt noin kymmenen vuoden ikään. Tänä aikana niin nuorisotyössä kuin myös muussa ympäröivässä yhteiskunnassa ei ole voitu välttää verkkoulottuvuuden laajentumiselta vapaa-ajan, työn ja opiskelun arkisiin käytänteisiin. Tässä ajassa kuljettuun matkaan sisältyy vaiheita innostumisesta pettymykseen, innovoinnista vakiintuneisiin toimintoihin sekä kokemuksia osumista ja hutilyönneistä. Samanaikaisesti havaitsemme paljon edelleen jatkuvaa, ja ehkä jopa kiihtyvää kehittymistä siinä ympäristössä, johon verkkonuurisotyön etuliitteellä viitataan.

*Verkko nuorisotyössä – Nuorisotyö verkossa* avaa näköaloja tämänhetkisestä verkkonuurisotyön tilanteesta. Kirjan sisällön kautta voidaan havaita, että verkkonuurisotyön termi on vakiintunut nuorisotyössä ja että sen käytännöt ovat hyvin moninaiset. On olemassa selkeästi kohtia, joissa nuorisotyö on onnistunut ja löytänyt jotain oleellista verkkonuurisotyön ytimestä. Toisaalta on havaittavissa, että verkon ja interaktiivisen median mahdollisuuksia ei ole hyödynnetty vielä läheskään täysimittaisesti. Kartoitettujen alueiden ohella näemme useassa kohtaa kartalla merkinnän "terra incognita", tuntematon maa. Joskus näihin kartan valkoisiin kohtiin on piirretty merihirviöitäkin paremman kokemuksen puutteessa. Verkkonuurisotyön ulottuvuudet ovatkin ehkä tarkemmin määriteltävissä vasta seuraavan vuosikymmenen jälkeen.

Kirjan sisältö on kerätty ja toimitettu pääsääntöisesti vuoden 2013 aikana Verken verkkosivustolla julkaistuihin *Viikon näkökulma* -artikkeleista sekä *Hyvä käytäntö* -kuvauksista. Verkellä on ollut onni ja ilo saada mukaan niinkin laaja ja lahjakas

kirjoittajajoukko valaisemaan eri puolia siitä kokonaisuudesta, jota työllämme pyrimme edistämään.

Kirja jakautuu viiteen teemakokonaisuuteen. Kirjan ensimmäisessä luvussa Verken työntekijät tuovat esille havaintojaan verkkonorisotyön nykytilasta, tarkastellen toimintaa erityisesti vuonna 2013 toteutettujen kyselyjen tulosten sekä Verke on tour -koulutuskiertueelta saatujen palautteiden valossa. Luvussa 2 pohditaan teknologian kohtaamista norisotyössä, ja aihetta lähestytään erityisesti tutkimuksellisesta näkökulmasta. Kolmannessa luvussa tarkastellaan, miten verkko ja interaktiivinen media voivat näyttäytyä norisotyön arjessa. Luvussa 4 syvennyttään tarkemmin verkko-maailmaa ja verkkokulttuuria koskeviin ilmiöihin. Lopuksi kirjan viimeisessä luvussa esitellään erilaisia verkkonorisotyön käytännön toimintamuotoja.

Jatkossa Verke tulee pyrkimään entistä enemmän tilanteeseen, jossa verkkonorisotyön näkyväksi tekemistä ja edellä mainittujen tuntemattomien maiden kartoittamista tehdään aktiivisemmin yhdessä niin norisoalan ammattilaisten kuin sen ulkopuolisten toimijoiden kanssa. Koemme, että ainoastaan siten voimme ymmärtää tarpeeksi syvällisesti tapahtuneita muutoksia sekä niiden tuomia mahdollisuuksia. Ja tätä kautta voimme luoda nuorille sellaisia norisotyön palveluita, jotka ovat samaan aikaan kiinni ajassa, lähtöisin nuorten tarpeista ja toteutettu laadukkaasti. Ollessamme nyt 2010-luvulla tarkoittaa se ehdottomasti sitä, että näissä palveluissa on oltava vahvasti läsnä myös verkko ja interaktiivinen media.

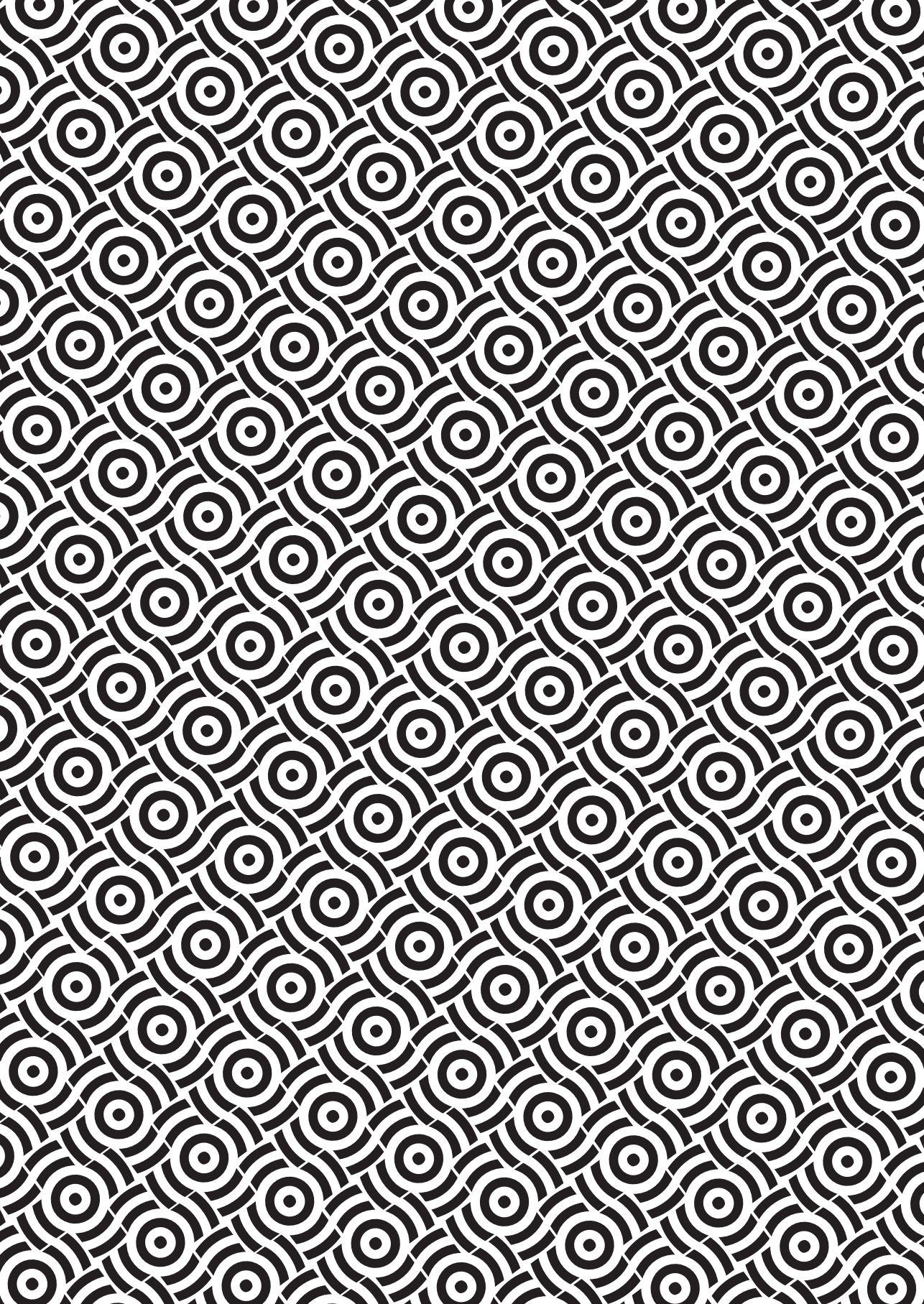
Lopuksi vielä suuri kiitos kirjoittajille sekä kaikille niille ihmisille ja organisaatioille, joiden kanssa polkumme ovat kohdanneet Verken lyhyen matkan aikana. Teitä on niin paljon, että mikäli nimeäisimme teidät kaikki tähän, tulisi kirjalle useampi sivu lisää pituutta. Ainoastaan näiden kohtaamisten ansiosta voimme toimia jatkossakin. Eli kun sanomme Sinulle kiitos, toivomme samalla, että kohtaamme myös jatkossa.

*Helmikuuisessa Helsingissä 28.2.2014,*

*Heikki, Leena, Marcus, Mimmi ja Tero*

*Verke – Verkkonorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus*







# Luku 1

---

Ajankohtaiskatsaus  
verkkonuorisotyöhön



# Mitä on verkkonuorisotyö?



**TERO HUTTUNEN**

**V**erkkonuorisotyö on terminä hankala, ehkä jopa huono. Se voi kuulostaa hassulta, kun tämän sanojana on ihminen, joka työskentelee Verkkonuorisotyön valtakunnallisessa kehittämiskeskuksessa. Pyrin tässä kirjoituksessa avaamaan havaintoja tämän takaa.

Ennen sitä on kuitenkin hyvä tuoda esille, että verkkonuorisotyö ei ole myöskään ainoa käytetty termi: on puhuttu esimerkiksi verkkoperustaisesta nuorisotyöstä, netti-nuorisotyöstä, tietokonevälitteisestä kohtaamisesta, virtuaalisesta nuorisotyöstä tai verkossa tehtävästä nuorisotyöstä. Termit eivät rajoitu vain nuorisotyöhön. Nuorisotyön ohella myös muussa nuorten parissa tehtävässä työssä hyödynnetään verkkoa. Siksi verkkonuorisotyön rinnalle on muodostunut termi ”nuorille suunnattu verkkotyö”, tai on puhuttu esimerkiksi nuorten verkkopalveluista sekä virtuaalisista vuorovaikutus-palveluista. Nuorisotyön näkökulmasta on kuitenkin eroa sillä, puhutaanko ”nuorille suunnatusta verkkotyöstä” vai ”verkkonuorisotyöstä”. Nuorille suunnattua verkkotyötä ja verkkonuorisotyötä yhdistää lähtökohtaisesti työn kohteena oleva joukko, nuoriso. Selkein ero näiden kahden välillä on ehkä kuitenkin työn tavoitteita koskevissa lähtökohdissa. Nuorille suunnatussa verkkotyössä lähtökohtana on usein enemmänkin sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten toimintaa ohjaavat ammatilliset tavoitteet, kuten esimerkiksi seksuaaliterveyden ja ennaltaehkäisevän päihdetyön edistäminen tai lastensuojelliset periaatteet. Verkkonuorisotyössä työn lähtökohtana ovat nuorisotyölliset tavoitteet, jotka usein ovat enemmän painottuneita ennaltaehkäisevään työhön. Mitä sitten on verkkonuorisotyö, tai eroaako verkkonuorisotyön tavoitteet sellaisesta nuorisotyöstä, jossa ei käytetä verkkoa – verkottomasta nuorisotyöstä?

Verkkonuurisotyötä on myös pyritty määrittelemään. Vuonna 2011 julkaistussa *Sähköä ilmassa* -kirjassa päädyttiin käyttämään määritelmää ”verkkoperustainen nuorisotyö” (Merikivi ym. 2011, 24). Sillä viitattiin kaikkeen sellaiseen nuorisotyöhön, jossa hyödynnetään verkkoa tai käsitellään verkkomaailmaan liittyviä ilmiöitä, esimerkiksi mediakasvatuksen näkökulmasta. Kirjassa esitetyssä määrittelyssä verkkonuurisotyöllä tarkoitetaan menetelmiä, kuten verkkokeskustelua, reaaliaikaisista nuorisotyötä verkossa, verkkonuurisotalotyötä eli virtuaalisia nuorisotiloja sekä moniammatillista verkkonuurisotyötä. Kyseinen määritelmä perustuu kuitenkin pitkälti kokemuksiin chat-pohjaisista nuorisotyön muodoista ja siten se rajaa verkkonuurisotyön tietynlaiseen tapaan hyödyntää verkkoa nuorisotyössä. Sosiaalisen median yleistymisen nuorten ja työntekijöiden parissa *Sähköä ilmassa* -kirjan kirjoittamishetkellä kuitenkin muutti vahvasti verkkokulttuuria ja siten myös niitä käytäntöjä, joilla verkkoa hyödynnetään nuorisotyössä.

Chat-pohjaisissa tavoissa toteuttaa verkkonuurisotyötä tai nuorille suunnattua verkkotyötä on lähtökohtana usein keskustelu, joka perustuu kysymyksiin, kuten ”mitä kuuluu?”, ”miten menee?” tai ”haluaisitko jutella jostain?”. Keskustelu tapahtuu yleensä joko ryhmässä tai pelkästään työntekijän ja nuoren välillä. Riippuen ympäristöstä tai toiminnan järjestäjän linjauksista, keskustelijat ovat tunnistettavissa tai toimivat anonymiteetin takaa. Tämä lähtökohta muodostaa tilanteen, jossa nuoren on helppo puhua elämästään ja työntekijän päästä käsiksi aihealueisiin, jotka mahdollisesti hidastavat nuoren matkaa tasa-arvoiseksi ja täysivaltaiseksi yhteiskunnan jäseneksi. Nuorisotyön termeillä on helppoa mieltää tämänkaltainen toiminta painottumaan enemmän kohdennetun- tai erityisnuorisotyön piiriin, ja siten lähemmäksi korjaavan työn lähtökohtia. Pysyäksemme nuorisotyön perinteisissä käsitteissä, voisikin kysyä, millaista olisi ennaltaehkäisevä ja esimerkiksi avoin tai kulttuurinen verkkonuurisotyö?

Nuorisotyössä usein keskiössä on keskustelun ohella toiminta. Sen lisäksi, että kysytään ”mitä kuuluu?”, nousee keskustelun avaajaksi usein kysymys ”mitä tehtäisiin?”. Verkkonuurisotyöstä puhuttaessa keskustelusta puuttuvat usein ne toiminnan muodot, joissa nuoret joko keskenään tai ohjaajalähtöisesti tekevät yhdessä jotain. Tähän vaikuttaa lähtökohtaisesti kaksi tekijää. Ensinnäkin, verkkoa käytetään nuorisotyössä tällä hetkellä ensisijaisesti työkaluna tai välineellisesti: pääsääntöisesti joko viestinnällisiin tarkoituksiin tai yhteydenpitoon nuoren kanssa (kts. Hyry 2013, 8). Internet ja interaktiivinen media mahdollistaisi suhteellisen rajattoman valikoiman vaihtoehtoisia tapoja ja työkaluja nuorisotyön tarpeisiin. Suurinta osaa näistä vaihtoehtoista, vaikkapa uudenlaisiksi tavoiksi hyödyntää teknologiaa, ei olla juurikaan pohdittu. Miksi näitä mahdollisuuksia ei sitten hyödynnetä paremmin? Verken tekemien kyselyjen tulosten perusteella on tulkittavissa, että tämä johtuu pääsääntöisesti työhön käytettävän ajan ja ohjeistusten puutteesta sekä tarvittavan laitteiston ja osaamisen vähyydestä (kts. Heikki Lauhan artikkeli).



Työntekijät näkevät verkon ja interaktiivisen median keskeisenä osana omaa työtään ja nuorten elämää, mutta ihan kaikkeen ei kuitenkaan yksittäinen nuori-so-ohjaaja tai nuorisotyön yksikkö pysty. Se vaatisi isomman kulttuurisen muutoksen nuorisotyössä. Sellaisen, jossa verkko ja interaktiivinen media nähdään työkalun sijaan toimintaympäristönä: samankaltaisena, fyysisen ympäristön ohella olevana, yhtä merkityksellisenä, todellisenä ja rikkaana (kts. Tomi Kiilakosken artikkeli). Tämä ratkaisu on jo tehty joissain organisaatioissa. Muun muassa Suomen evankelis-luterilaisen kirkon *Hengellinen elämä verkossa* -hanke on kiteyttänyt hyvin tämän muutoksen tarpeen ja nähnyt verkon ja interaktiivisen median toimintaympäristönä, johon jalkautumista heidän organisaatioissa ei voida ohittaa.

Toisekseen, käytännön esimerkkejä toiminnallisesta verkkonuorisotyöstä on olemassa toistaiseksi vielä vähän. Se ei tarkoita, etteikö niitä olisi. Tämänhetkiset esimerkit liittyvät usein pelaamiseen: nuoret pelaavat eri paikkakunnilla toisiaan vastaan NHL14-liigassa, seikkailevat Munkkivuoren nuorisotalon ohjaajan kanssa Dungeons & Dragons Onlinessa tai rakentavat yhdessä pelipalvelimella isoa ristiä Tampereen seurakuntien bittileirin Minecraft-palvelimella. Toisaalta, Helsinki Freedom Records piti yllä hetken aikaa *Anna Mun Laulaa* -palvelua, jossa nuori pystyi taltioimaan oman esityksensä kotonaan ja laittamaan sen HFR:n palveluun, ja tätä kautta saamaan omalle ilmaisulleen palautetta ja ohjautumaan Freedom Recordsin toimintaan.

Mahdollisesti on vielä kolmaskin syy, miksi toiminnallista verkkonuorisotyötä tehdään vähemmän kuin keskusteluun tai yhteydenpitoon pohjautuvaa työtä. Moni nuorisotyön organisaatio, niin kunnissa, seurakunnissa kuin järjestöissä, kohdistaa työtään siten, että kohderyhmä määritellään alueellisen jaon perusteella. Varsinkin kuntien osalta tämä on hyvin selkeästi merkitty kuntalain 2 §:ssä. Avointen nuorisotalojen kohdalla tämä maantieteellinen alue voi varsinkin suuremmissa kaupungeissa olla hyvinkin pieni, esimerkiksi vain jokin tietty lähiö. Toiminnan järjestämistä varten tarkoitettu resursointi myös usein jaetaan tällä perusteella. Verkkonuorisotyössä kohderyhmää ei kuitenkaan voida täysin määritellä siten, että osallistujien tahdotaan olevan vain tietyltä alueelta. Tämä tahtotila kuitenkin näkyy vielä niissä keskusteluissa, joissa puhutaan uudenlaisen verkkotyön kehittämisestä, ja on siten tekijänä olemassa. Nuorisotyöhön kohdistuvien, usein hyvin rajallisten resurssien kohdalla tämä on toki täysin ymmärrettävää. Toimijat ja organisaatiot pyrkivät toteuttamaan toiminnalle asetettuja tavoitteita mahdollisimman hyvin ja mahdollisimman laaja-alaisesti käytettävissä olevilla resursseilla. Tämä asetelma tuo toisaalta mukanaan ilmiön, jossa eri kunnat tai muut nuorisotyön yksiköt toteuttavat verkoon samankaltaisia tai jopa päällekkäisiä sisältöjä ja palveluja, eikä yksikään niistä ole nuoren näkökulmasta kovinkaan toimiva.

Nämä havainnot nostavat kuitenkin kysymyksiä siitä, että ketkä sitten ovat ne toimijat, joille tämä toimintaympäristö kuuluu vai pitäisikö sen kuulua läpileikkaavasti

kaikille. Tulisiko olla olemassa tahoja, jotka vaikka valtakunnallisten nuorisokeskusten tapaan järjestävät toiminnallista verkkonuurisotyötä ja -toimintaa suomalaisille nuorille? Vai tulisiko verkon ulottuvuus sisällyttää läpileikkaavasti kaikkiin nuorisotyön muotoihin? Olisiko molemmat parempi vai pitäisikö sittenkin tässä yhteiskunnassa ja ajassa pyrkiä enemmän irti fyysisen maailman asettamista oletuksista ja analogioista, ja suunnitella toimintoja paremmin vastaamaan nuorten elämän realiteetteja ja toiminnan piirejä? Ajatella ehkä hiukan ns. laatikon ulkopuolelta, eikä pohjata ratkaisuja aina fyysisen maailman konventioihin ja vaateisiin. Tämänkaltaiset havainnot tulisi ottaa jatkossa huomioon myös, kun pohditaan lainsäädännön uudistusta esimerkiksi nuoriso- ja kuntalain kohdalla sekä luonnostellessa tulevaa lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämisohjelmaa.

Viimeiseksi tuon esille vielä yhden huomion ja toimenpide-ehdotuksen koskien verkkonuurisotyön käsitettä. Nuorisotyössä on paljon erilaisia toimintatapoja ja näkökulmia. Näitä lähestymistapoja kuvaamaan on syntynyt vuosikymmenten kuluessa laaja kirjo erilaisia nuorisotyön käsitteitä: on kohdennettua nuorisotyötä, erityisnuorisotyötä, kulttuurista nuorisotyötä, avointa nuorisotyötä ja esimerkiksi etsivää tai löytävää nuorisotyötä. Kaikki nämä pyrkivät omalla tavallaan kohdentamaan keskustelua kohti tietynlaista toiminnan kulttuuria tai työtapaa. Verkkonuurisotyö-sanan käyttäminen samantapaisesti aiheuttaa kuitenkin muutaman ongelman. Sen lähtökohtana on ollut samaan tapaan kuvata jotain tiettyä tapaa tehdä nuorisotyötä tietynlaisessa ympäristössä, tässä tapauksessa sellaisessa, joka on poikennut perinteisistä fyysisistä ympäristöistä. On pyritty ehkä kuvaamaan erityisesti sitä, että nuorisotyötä tehdään teknologian mahdollistamassa ja immateriaalisessa ympäristössä. Samankaltainen termi voisi olla vaikka katutyö, jolla viitataan siihen, että nuorisotyöntekijä on kadulla tapaamassa nuoria. Tai avoin nuorisotalotyö, jossa työntekijä työskentelee jossakin päin Suomea nuorisotaloksi nimetyn rakennuksen sisällä.

Näihin molempiin esimerkkeihin meillä oletusarvoisesti liitetään tietynlaiset toiminnot tai mielikuvat. Avoimeen nuorisotaloon liittyy esimerkiksi biljardin peluu avoimissa illoissa, kerhotoiminnat iltapäivisin, internet-piste, netiketti-juliste seinällä ja se, että nuorisotyöntekijän saa kiinni halutessaan Facebookista. Samaa tapaan verkkonuurisotyö liitetään nykyisin vahvasti chat-toimintoihin, ja mikäli nyt lukitsemme verkkonuurisotyön kuvaamaan vain tätä tapaa tehdä työtä, on se käsitteenä epäonnistunut, koska tällöin nuorisotyö sulkee silmänsä teknologian ja interaktiivisen median tarjoamilta mahdollisuuksilta. Toisekseen, se ei ota tarpeeksi laajamittaisesti huomioon niitä merkityksiä ja vaikutuksia, joita internet ja interaktiivinen media on kansalaisten elämään tuonut. Koen, että käyttämällä rajoitunutta termistöä, suljemme samalla itsemme ulos nuorten keskeisestä elämänpiiristä.

Artikkelin otsikko antoi ymmärtää, että toisin vastauksia siihen, mistä verkkonuurisotyössä on kysymys. Sen sijaan ehdotankin, että verkkonuurisotyön termin lukitus avataan ja tarkastellaan avoimemmin: mitä mahdollisuuksia ja suuntia se voisi pitää

sisällään tulevaisuudessa. Tätä tarkoitusta varten emme voi tehdä sitä ainoastaan nuorisotyön näkökulmasta, vaan tarvitsemme siihen paljon enemmän osaamista teknologian ja interaktiivisen median toimijoiden parista. On lisäksi toivottavaa, että tämänkaltaisen keskustelun tuloksena verkko ja interaktiivinen media kutoutuu osaksi nuorisotyötä kaikissa nuorisotyön työmuodoissa ja kulttuurin osa-alueissa, samassa mittakaavassa kuin se on muotoutunut nuorten arkipäiväisessä elämässä.

On lisäksi mahdollista, että kun tulevaisuudessa nuorisotutkijat katsovat taaksepäin, he havaitsevat, että joskus silloin vuosituhaten vaihtuessa oli käytössä hetken aikaa sellainen hassu termi kuin ”verkkonuorisotyö”. Näkevätkö he sen silloin tilapäisenä siirtymävaiheen käsitteenä, jonka on sittemmin korvannut uudestaan termi ”nuorisotyö”, jossa oletusarvoisesti ei erotella verkkoa ja nuorisotyötä toisistaan? Vai onko silloin edelleen olemassa verkkonuorisotyötä, mutta sen merkitys on jo hyvin erilainen kuin mitä se juuri nyt on?

**Lähteet:**

*Hyry, Sylvia*: Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä. Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, Helsinki 2013. <http://bit.ly/1humVvR>.

*Merikivi, Jani; Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena* (toim.): Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoپرستaiseen nuorisotyöhön. Nuorisotutkimusseura, Helsinki 2011.

<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/sahkoailmassa.pdf>.

# Internet kuntien ja järjestöjen nuorisotyössä



HEIKKI LAUHA

*“Internetin käyttö nuorisotyössä on luonnollista kehityskaarta, jolla seurataan nuorten maailmaa ja ollaan mukana niissä yhteisöissä, joissa nuoretkin ovat.”*

**K**eväällä 2013 Verkessä päätettiin lähteä kartoittamaan kuntien ja järjestöjen nuorisotyöntekijöiltä sitä, miten ja kuinka paljon internetiä käytetään nuorisotyössä. Tavoitteena oli koota tietoa etenkin nuorisotyöntekijöiden netin nuorisotyölliseen käyttöön liittyvistä asenteista ja kokemuksista sekä työtä koskevista osaamis- ja resurssitarpeista. Kimmokkeena selvitykselle toimi Suomen evankelis-luterilaisen kirkon *Hengellinen elämä verkossa* -hankkeen vuonna 2012 toteuttama kysely, jossa selvitettiin kirkon työntekijöiden sosiaalisen median käyttöön liittyviä asenteita ja eri käyttötapoja. Kyselyn tulosten mukaan sosiaalisen median työtä tekee seurakunnissa useimmiten nuorisotyönohjaaja (70 %) ja työtä tehdään eniten Facebookissa tiedottamalla tapahtumista ja keskustelemalla nuorten kanssa. (Hintsala & Ketola 2012)

Verken kyselyt toteutettiin kahtena erillisenä Webropol-kyselynä huhti-touko-kuussa 2013. Kohdennettuna kyselynä toteutettu kuntakysely lähetettiin kaikkiaan 2100 työntekijälle jokaiseen Suomen 320 kuntaan. Työntekijöiden yhteystiedot koottiin yhteen manuaalisesti käymällä läpi kaikkien Suomen kuntien nuorisotoimien verkkosivustot. Samalla saimme myös kattavaa kokonaiskuvaa siitä, millaisia verkkosivustoja kuntien nuorisopalveluilla on eri puolilla maata. Kuntakyselyyn vastasi kaikkiaan 872 nuorisotyöntekijää yhteensä 249 kunnasta. Avoimena kyselynä toteutettuun järjestökyselyyn vastasi puolestaan 134 työntekijää kaikkiaan 40 orga-

nisaatiosta. Vaikka kyselyjen toteutustavassa ja vastaajajoukossa oli jonkin verran eroavaisuuksia, olivat kyselyjen tulokset pääosin hyvin samansuuntaisia.

Tässä kirjoituksessa nostan esiin keskeisimpiä kunta- ja järjestökyseilyn tuloksista tekemiämme havaintoja, ja pohdin rakenteellisesta näkökulmasta sitä, mihin nuorisotyössä tulisi vastausten perusteella kiinnittää huomiota internetin käytössä. Lisäksi nostan joitakin avoimia vastauksia, jotka kiteyttävät hyvin työntekijöiden kokemuksia netin käytöstä nuorisotyössä. Tarkempaa tilastotietoa kyselyiden tuloksista (ks. esim. Hyry 2013 ja Heinonen 2013) löytyy Verken sivuilta osoitteessa [www.verke.org](http://www.verke.org).

### **Suhtautuminen pääosin positiivista**

*“Internet on nuorten normaali toimintaympäristö, johon menemällä voimme tavoittaa sellaisia nuoria, joita emme normaalisti kohtaisi. Näillä nuorilla ja heidän kulttuureillaan voi olla paljon tarjottavaa meidän työhömmä, mutta ilman internetin hyödyntämistä jätämme yhden nuorisoryhmän huomioimatta.”*

Kuntien ja järjestöjen nuorisotyöntekijät suhtautuvat pääosin hyvin myönteisesti internetin hyödyntämiseen nuorisotyössä. Yli 90 % työntekijöistä ilmoitti käyttävänsä nettiä nuorten parissa tehtävässä työssä: useimmiten sitä käytetään tiedottamiseen ja markkinointiin sekä yhteydenpitoon nuorten kanssa. Internet koetaan erityisesti hyvänä keinona tavoittaa niitä nuoria, joita perinteinen nuorisotyö ei muuten tavoittaisi. Työntekijöille keskeistä on myös mahdollisuus tarjota netin kautta nuorille matalan kynnyksen paikkoja keskustella ja osallistua nuorisotoimintaan. Toisaalta netti mahdollistaa työntekijöille samalla väylän seurata nuorten elämää ja tarvittaessa reagoida erilaisiin nuoria koskeviin ilmiöihin.

*“Facebook tavoittaa nuoret nopeasti ja laajasti, tiedon jakaminen on reaaliaikaista, esimerkiksi tapahtumista ilmoittelu ja niiden peruuttaminen käy helposti fb:ssä. Fb:ssä nuorilla on matalampi kynnyks tulla keskustelemaan heihin liittyvistä asioista, kuin kasvokkain. Fb:ssä nuoriso-ohjaaja ollessaan nuoren kaveri, voi havaita mm. kiusaamistapauksia herkemmin, nuoren pahan olon tai muita ongelmia.”*

Internetin palveluista eniten nuorisotyössä hyödynnetään yhteisöpalveluita ja sähköpostia. Ylivoimaisesti käytetyin yhteisöpalvelu on Facebook, jota ilmoitti hyödyntävänsä noin 90 % nettiä käyttävistä työntekijöistä. Facebook koetaan nopeana ja helppona väylänä nuorten tavoittamiseen ja asioista viestimiseen, koska myös suurin osa nuorista käyttää palvelua. Facebookin käytössä on havaittavissa pieniä eroja kuntien ja järjestöjen välillä: kuntien työntekijöistä 87 % ilmoitti käyttävänsä Facebookia ammatillisella profiililla, kun taas järjestöjen työntekijöistä ammatillista profiilia käytti vain 63 %. Vastausten perusteella näyttäisi, että järjestöissä nuorisotyötä

tehdään Facebookissa enemmän organisaation sivujen kautta kuin omalla profiililla. Lisäksi vaikuttaa siltä, että kuntien nuorisotyöntekijät käyttävät Facebookia nuorten tavoittamiseen ja yhteydenpitoon heidän kanssaan useammin kuin järjestöjen työntekijät. Järjestöissä taas pidetään Facebookia enemmän viestinnän kanavana.

*”Erityisesti tiedotuksessa koen internetin (erityisesti FB ja sähköposti) täysin korvaamattomiksi. Hankaluus on se, että viestitulva on melkoinen, eikä haluttu viesti aina mene perille. Myös asioiden saattaminen nuorten vanhempien tietoon on haastavaa. Toisaalta netti sovelluksineen mahdollistaa nuorten suoran osallistamisen toimintaan ja suunnitteluun jäsenistön maantieteellisestä hajaannuksesta huolimatta. Esim. nuorten oma leiri suunniteltiin FB-ryhmässä.”*

Facebookin ja sähköpostin lisäksi nuorisotyössä hyödynnetään paljon organisaation omia verkkosivustoja esimerkiksi tieto- ja neuvontatyössä. Etenkin järjestöissä työskennellään myös aktiivisesti IRC-Gallerian ja goSupermodelin kaltaisissa yhteisöpalveluissa. Sen sijaan blogien ja YouTuben kaltaisten mediapalveluiden hyödyntäminen nuorisotyössä on vielä huomattavasti vähäisempää. Tämä näkyy myös siinä, että internetin käyttö nuorten ryhmätoiminnassa sekä osallisuus- ja vaikuttamistoiminnassa ei ole työntekijöiden vastausten perusteella ollut vielä kovin yleistä.

*”Koen itseni organisaatiossani yksinäiseksi ritariksi joka toimii verkossa lähinnä omien toimintatapojen mukaisesti. Seuraan erittäin aktiivisesti verkkokulttuureja ja toimin niissä päivittäin. Näiden tapojen tuominen työhön on todella virkistävää mutta samalla rasittavaa koska huomaan muun organisaation vielä opettelevan Facebookin käyttöä eivätkä osaa hyödyntää potentiaalisia tapoja tai palveluita kuten esimerkiksi Instagramia, Tumbria tai älypuhelinien tuomia lähes rajattomia mahdollisuuksia tuottaa, muokata ja jakaa mediaa hetkessä.”*

### **Puutteita välineistössä ja infrastruktuurissa**

*”Minulla on monia omakohtaisia kokemuksia siitä, kuinka nuoret suoraan sanottuna nauravat laitteille ja alkukantaiselle nettiyhteydelle mitä työssämme käytämme.”*

Nuorisotyöntekijöistä vajaa puolet koki työssään olevan tekijöitä, jotka vaikeuttavat netin käyttöä nuorisotyössä. Keskeisimpinä ongelmakohtina työntekijät pitivät välineistön, työajan ja osaamisen riittämättömyyttä. Ongelmallisena pidettiin etenkin vanhentunutta välineistöä, mobiililaitteiden puuttumista ja toimimattomia verkko-yhteyksiä. Kuntakyselyn tulosten perusteella vain alle viidesosalla työntekijöistä oli työkäytössään älypuhelin, ja tabletti oli omassa tai yhteisessä käytössä alle kymmenesosalla vastaajista. Järjestöpuolella älypuhelin oli työkäytössä vajaalla puolella

työntekijöistä ja tabletti reilulla kymmenesosalla. Myös työaika on resursoitu netin käyttöön varsin vähän. Kuntatyöntekijöistä 45 % ilmoitti, ettei heillä ole lainkaan resursoitua työaika internetin käyttöön, järjestöpuolella vastaava prosenttiluku oli 23.

*“Verkossa tapahtuva nuorisotyö on aina se, joka otetaan pois, jos tarvitsee esim. sijaistuksia talolla. Tähän työmuotoon ei anneta tarpeeksi työaika, jotta työstä saisi laadukasta kohtaavaa työtä. Meillä tämä työ on jäänyt onnettomaksi Facebook-räpellykseksi, josta ei luoda säännöllistä ja aktiivista työmuotoa, joka sitä kautta tavoittaisi nuoret oikeasti. Kuitenkin esimiestasolla ymmärretään tämän työn vaikutukset ja tunnustetaan ne. Käytännössä näin ei kuitenkaan ole.”*

Yli puolet kuntien nuorisotyöntekijöistä ilmoitti, ettei omassa organisaatiossa ole asetettu mittareita tai tunnuslukuja verkkopalveluiden kävijämäärille tai verkossa kohdattujen määrille, ei myöskään nuorten tyytyväisyydelle tai kiinnostukselle verkkopalveluita kohtaan. Huomionarvoista on myös se, että keskimäärin noin neljäsosa työntekijöistä ei tiennyt, onko omassa kunnassa käytössä kyseisiä mittareita tai tunnuslukuja. Järjestökyselyn tulokset ovat hyvin samansuuntaisia. Ainoastaan verkkopalvelujen kävijämäärien osalta tulokset eroavat jonkin verran: puolet järjestökyselyn vastaajista ilmoitti, että omassa organisaatiossa kerätään tunnuslukuja kävijämääristä.

Myös sosiaalisen median ohjeistusten osalta käytännöt vaihtelevat hyvin paljon. Kuntatyöntekijöistä 43 % ilmoitti, ettei omassa organisaatiossa ole laadittu työntekijöille kirjallista sosiaalisen median ohjeistusta, ja lähes neljäsosa ei edes tiennyt, onko ohjeistuksia laadittu. Järjestötyöntekijöistä puolestaan 46 % vastasi, ettei omassa organisaatiossa ole laadittu some-ohjeistuksia, ja kuudesosa työntekijöistä ei ollut tietoinen asiasta. Avovastausten perusteella monet kokevatkin, ettei omassa organisaatiossa ole laadittu riittävän selkeitä linjauksia ja ohjeistuksia Facebookin ja muiden sosiaalisten medioiden käytöstä. Esimerkiksi Facebookin käyttö sekä henkilökohtaisella että ammatillisella profiililla rikkoo palveluntarjoajan käyttöehtoja. Kahden profiilin limittäinen käyttö on kuitenkin ollut hyvin yleistä varsinkin kunnissa, joissa yleisenä käytäntönä on ollut se, että nuorisotyötä tulee tehdä ammatillisella profiililla.

*“Minä en ole saanut minkäänlaisia ohjeistuksia siihen, miten nettityötä tehtäisiin ammattieettisesti: olen vain itse pohtinut mielessäni omat linjaukseni: esim. painotan nuorille, että he saavat ottaa minut kaveriksi fb:ssä vapaaehtoisesti, kukaan ei velvoita siihen (en itse pyydä nuoria kaveriksi, vaan he pyytävät minut). En laita ammattiprofiiliini mitään henkilökohtaista (paitsi kuva ja nimi). En esim. jaa tuntojani tai minulle sattuneita juttuja (edes työhön liittyviä). En käy ammattifb:ssä vapaa-ajalla paitsi poikkeustilanteessa.”*

## Tarve osaamisen vahvistamiselle

*”Nuorten maailma on internetiin, verkkopeleihin ja sosiaalisen median sovelluksiin jne. tiukasti sidoksissa. Tämän takia jokaisessa työyhteisössä olisi hyvä olla vähintään yksi henkilö, jolla on taitoa, kiinnostusta ja joka pystyy niitä asioista nuoren kanssa jakamaan ja tekemään. Omalla kohdalla kyvyt eivät tällä hetkellä riitä muuhun kuin perustason markkinointiin ja viestittelyyn ja nuorten kohtaamiseen netissä.”*

Lähes kaikki nuorisotyöntekijät kokivat tarvetta kehittää osaamistaan internetin käyttämiseksi nuorisotyössä. Vahvimpina osaamisalueinaan työntekijät pitivät internetissä tapahtuvaa vuorovaikutusta ja kohtaamista sekä netin käyttöön liittyvän ammattietiikan ja menetelmällisten erityispiirteiden tunnistamista. Keskeisimpinä kohteina osaamisen kehittämiseksi pidettiin sosiaalisen median työkalujen nuorisotyöllistä hyödyntämistä, mediasisältöjen tuottamista sekä tietoteknisten taitojen parantamista.

*”Pelien käyttäminen nuorten kohtaamisessa kuulostaa ainakin omassa työssäni typerältä. Jos haluaa käyttää työaikaan pelaamiseen on pakko keksiä parempi selitys. Pelit ovat viihtymistä varten, viestimet viestimistä varten.”*

*”Myös digitaalisten pelien avulla pystyy käsittelemään tärkeitä aiheita nuorten kanssa. Pelaamisen ohessa saa hyvin kontaktia nuoriin ja sitä kautta keskustelu voi lähteä rullaamaan.”*

Kyselyissä kartoitettiin myös digitaaliseen pelaamiseen liittyviä asenteita ja osaamista. Työntekijöiden suhtautuminen digitaalisiin peleihin nuorisotyöllisenä välineenä oli varsin jakautunutta. Kuntatyöntekijöistä 62 % ja järjestöjen työntekijöistä 76 % ilmoitti, ettei hyödynnä lainkaan digitaalista pelaamista nuorisotyössä. Yli puolet vastaajista ei pitänyt digitaalista pelaamista myöskään tärkeänä nuorisotyön toimintona. Suurin osa vastaajista koki lisäksi oman digitaaliseen pelaamiseen liittyvän osaamisensa heikoksi, mutta toisaalta sitä ei etenäkään kuntien työntekijöiden keskuudessa pidetty keskeisenä kohteena osaamisen kehittämiseksi.

## Yhteenveto ja kehittämissuhteet

Kyselyjen vastaukset osoittavat, että nuorisotyössä suhtaudutaan pääosin hyvin avoimesti ja myönteisesti internetin ja uusien teknologioiden hyödyntämiseen nuorisotyössä. Nettiä käytetään nuorisotyössä aktiivisesti *välineellisellä tasolla* nuorten tavoittamiseen, tiedottamiseen ja yhteydenpitoon. Sen sijaan netin nuorisotyöllinen hyödyntäminen *toiminnallisella tasolla*, esimerkiksi ryhmä- tai avoimessa toiminnassa, on kuitenkin vielä selvästi vähäisempää. Tämän julkaisun *Käytännön*



*esimerkkejä nuorisotyöstä* -osiossa onkin nostettu esiin erilaisia konkreettisia esimerkkejä netin toiminnallisista mahdollisuuksista nuorisotyössä ja -toiminnassa. Lisäksi esimerkiksi Anna-Maija Laineen nuorten verkkoyhteisöllisyyttä käsittelevä artikkeli ”Nätgemenskap lär och underhåller” osoittaa hyvin sen, että netti tarjoaisi nuorisotyöhön moninaisia mahdollisuuksia myös laajemmalla *toimintaympäristöllä tasolla*. Toisaalta kyselyiden tulosten perusteella moni nuorisotyöntekijä ei edes kokenut merkityksellisenä laajentaa netin käyttömahdollisuuksia nuorisotyössä. Yksi yleisimmistä perusteluista oli se, että sen katsottiin etäännyttävän nuoria fyysisestä todellisuudesta:

*”Nyky maailman menossa tuntuu usein, että tietotekniikka ei ole väline johonkin vaan sitä pidetään itsetarkoituksena. Tämä nousee hyvin esiin juuri nuorten kohdalla, tosin tähän syyllistyvät myös aikuiset.”*

*”Tiedottamiseen internet on hyvä väline, mutta en itse haluaisi, että sen käyttö vuorovaikutuksessa lisääntyisi.”*

Verkko ja sosiaalinen media ovat kuitenkin keskeinen osa nuoren kasvuympäristöä, eikä fyysistä- ja verkkomaailmaa voida tänä päivänä erottaa toisistaan. Kyse ei ole niin sanotun kasvokkaisen ja virtuaalisen kohtaamisen ja kommunikoinnin vastakkainasettelusta, vaan fyysisen ympäristömme laajentamisesta ja kahden todellisuuden yhteensovittamisesta. Jos nuorisotyö ei kykene reagoimaan tähän muutokseen, on se vaarassa jättäytyä nuorten keskeisen kasvuympäristön ulkopuolelle.

Nuorisotyön näkökulmasta on myös tärkeää pohtia sitä, mihin suuntaan verkko-nuorisotyö tai verkkoa hyödyntävä nuorisotyö on menossa. Jos internetin käyttömahdollisuudet nähdään nuorisotyössä moninaisuuden sijaan vain välineellisestä näkökulmasta, on nuorisotyön vaarana jämähtää ”Facebook-räpellykseksi”, eikä todellista työmuodon kehittymistä pääse tapahtumaan. Tämä edellyttää yhtäältä esimiehiltä valmiutta panostaa toimintaan resursoimalla ja antamalla työntekijöille tukea ja mahdollisuuksia toiminnan kehittämiseen, sekä toisaalta työntekijöiltä halua ja innokkuutta tutustua uusiin teknologioihin ja vahvistaa omaa osaamista niiden nuorisotyöllisessä käytössä.

Esitän vielä lopuksi kolme ehdotusta kaikille nuorisotyön toimijoille verkkonuorisotyöllisen toiminnan kehittämiseksi:

1. Nuorisotyöntekijöiden verkkovälineistön tulisi olla riittävää ja vastata nykyisiä vaatimuksia. Työntekijöillä olisi tärkeää olla enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa omien työvälineiden hankintaan sen sijaan, että hankinnat määriteltäisiin yksipuolisesti organisaation (tieto-)hallinnosta käsin. Välineistön tulisi näin ensisijaisesti tukea kasvatuksellisten ja nuorisotyöllisten tavoitteiden toteutumista.

2. Sosiaalisten verkkoyhteisöjen käyttöön ja verkkoympäristöissä toimimiseen resursoitaisiin työntekijöille työaikaa ja mahdollisuuksia oman osaamisen kehittämiseen, sekä laadittaisiin riittävät ohjeistukset työn tueksi. Ohjeistusten ensisijaisena lähtökohtana olisi viestinnällisten tavoitteiden sijaan nuorisotyölliset tavoitteet. Nuorisotyön laadun takaamiseksi ja sen kehittämiseksi toimintaa arvoitaisiin erilaisin mittarein ja tunnusluvuin.
3. Työntekijöillä tulisi työn kehittämiseksi olla paremmat edellytykset hyödyntää erilaisia ohjelmistoja ja sovelluksia työläitteissaan. Lisäksi nuorisotiloissa käytettävien verkkoyhteyksien tulisivat olla toimivat ja ne tukisivat paremmin nuorten parissa tehtävää toimintaa.

**Lähteet:**

*Heinonen, Sara:* Internetin käyttö järjestöjen nuorisotyössä. Tampereen yliopisto, 2013.

<http://bit.ly/1loCmJR>.

*Hintsala, Meri-Anna & Ketola, Kimmo:* Kohtaamista vai oikeaa tietoa? Kirkon työntekijöiden kokemuksia työstä sosiaalisessa mediassa. Kirkon tutkimuskeskuksen www-julkaisuja 31, Kirkon tutkimuskeskus, Tampere 2012. <http://bit.ly/1ojyjk>.

*Hyry, Sylvia:* Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä. Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämisskeskus, Helsinki 2013. <http://bit.ly/1humVvR>.

# Verke on tour -kiertuepaidan selässä on kymmenen keikkapaikkaa



MIMMI MÄKINEN

Syksyllä 2013 ja nyt keväällä 2014 järjestetty *Verke on tour – Nuoret, netti ja nuorisotyö* -koulutuskierros on pysähtynyt kymmenellä paikkakunnalla. Maantieteellisesti olemme ottaneet melko hyvin Suomea haltuun, tosin eteläinen osa on vielä valloittamatta – siihen toivottavasti saadaan vuoden 2014 loppupuolella parannus. Päätös lähteä kiertueelle syntyi ajatuksesta mahdollistaa koulutus mahdollisimman monelle nuorisualan työntekijälle ja mahdollisimman helposti. Kaikki koulutukset toteutettiin yhteistyössä ELY-keskusten nuorisotoimien kanssa (vuoden 2014 alusta aluehallintovirastojen nuorisotoimi). Kiertueelle on osallistunut kaikkiaan 537 nuorten parissa työskentelevää ammattilaista niin kunnista, seurakunnista kuin järjestöistä. Muutamalla paikkakunnalla saimme mukaan myös nuorisotyötä opiskelevia sekä heidän opettajiaan.

Minulla ei ole kokemusta rokkitähtenä olostani, mutta mielessäni kuvittelen, että heillä voisi olla samanlainen tunnelma ennen illan esitystä: ei oikein voi tietää, miten homma lähtee vai lähteekö lainkaan, vai lähteekö ihan lapasesta? Astut lauteille ja mittailet katseellasi yleisöä: minkämoisia ihmisiä sinulla on tänään mahdollisuus tavata, millainen fiilis tilassa on ja sitä rataa. Jokainen kymmenestä kiertuepysähdyksestä oli aivan erilainen, vaikka meidän tuoma sisältö oli hyvin samankaltainen paikkakunnalta toiselle. Koulutuksiin mukaan tulleet ihmiset toivat koulutussisältöön aina uusia juttuja. He tarjoilivat kaikkien käyttöön oman osaamisensa, työtapsansa tai ihmettelänsä. Näin jokaisesta keikasta tuli ainutlaatuinen.

Ohjelma koulutuksiin rakennettiin Verken toteuttamien kyselyjen vastausten perusteella. Pääteemoiksi nousi sosiaalinen media ja digitaaliset pelit. Pelit ja pelitöi-

minta nostettiin koulutuksen toiseksi isoksi teemaksi, koska kyselyiden vastauksissa se oli aihealue, josta vastaajat kokivat tietävänsä nuorisotyöllisesti vähiten. *Verke on tourin* palautekyselyjen vastauksia läpikäydessä osoittautui, että pelitoiminnan keskeinen rooli koulutussisällöissä jakoi mielipiteitä. Palautteen perusteella onnistuimme kuitenkin herättämään myös pelaamattomien kiinnostuksen peleihin ja pelaamiseen nuorisotyöllisenä toimintakenttänä sekä menetelmällisenä mahdollisuutena. Tästä palautteesta olemme saaneet suuria onnistumisen kokemuksia.

En voi puhua osallistujien puolesta, mutta ainakin me, *Verke on tourilla* työskennelleet, kuulumme monia uusia tapoja tehdä verkkotyötä, ja saimme ajantasaisen kuvauksen haasteista sekä mahdollisuuksista, mitä tällä hetkellä työmuodossa on pinnalla. Haasteina keskusteluissa nousi mm. seuraavia asioita: "Miten verkossa tai verkon parissa työskentely saisi riittävästi resursseja? Miten sitä voisi oppia lisää ja pysyä mukana paremmin nopeassa muutoksessa? Millaisia laitteita käytännössä tarvitsee verkkotyöhön? Miten jaksaa yksin työyhteisössä verkkotyön puolesta puhujana?". Siis hyvin samankaltaisia haasteita kuin kyselyissämme nousi aiemmin esiin. Toivottavasti löysimme tourilla yhdessä vastauksia näihin.

Suurimpana mahdollisuutena koettiin, että verkko taipuu hyvin nuorisotyön toimintaympäristöksi tai välineeksi. Samalla se tuo mukanaan uusia nuoria sekä uudenlaisia toimintatapoja nuorisotyöhön. Varsinkin kaksipäiväisissä koulutuksissa, joissa jälkimmäinen päivä oli kokonaisuudessaan työpajatyöskentelyä eri teemojen ympärillä, sai huomata, että osallistujilla oli aikaa pysähtyä "verkon äärelle" ja luovuutta oli suuresti läsnä. Näin järjestäjänä on ihana huomata, että koulutuspäivistä syntyy uutta. Jälkeenpäin on tullut useita kyselyitä, miten ideoita voisi viedä eteenpäin – on myös päästy jo ihan käytäntöihinkin asti. Keskusteluissa olen kuullut, että *Verke on tourin* työpajassa opeteltu menetelmä on jo käytössä nuorisotalolla, tai on toimijoita, jotka ovat koulutuspäivien jälkeen lähteneet hakemaan rahoitusta uusille kokeiluilleen. Näin koulutuksen järjestäjänä tämä taitaa olla sitä aivan parasta palautetta.

Järjestäjänä jäi eniten mieleen tästä Suomen kiertueesta, että meillä nuorten parissa toimivilla on suunnattomasti halua ja intoa lähteä kokeilemaan vielä enemmän uudenlaisia nuorisotyöllisiä työtapoja, joita internet mahdollistaa. Näinpä tunteeksi jäikin luottamus siihen, ettei meillä ole hätää, että me hoidetaan yhdessä nämä työtapojen murros, jonka verkko on tuonut ja tulevaisuudessa tuo vielä enemmän mukanaan.

*Verke on tourista* ollaan tänä vuonna matkalla vielä käytännönläheisempään suuntaan, ja tarkoituksena on toteuttaa kehittämishankkeita yhdessä toimijoiden kanssa heidän omilla työpaikoillaan. Näiden hankkeiden etenemistä voit seurata meidän nettisivuilla.

Meillä oli kivaa ja nähdään pian :)

# Miten Facebook tappoi verkkunuorisotyön



MARCUS LUNDQVIST

**L**oppuvuodesta 2003 sai alkunsa Facemash, jonka pääasiallisena tarkoituksena oli tarjota opiskelijoille mahdollisuus arvostella muita opiskelijoita. Palvelu näytti kaksi kuvaa rinnakkain, ja käyttäjän piti valita niistä se henkilö, joka hänen mielestään oli ”kuumempi”. Noin vuoden päästä Facemashin avaamisesta Mark Zuckerberg aloitti uuden projektin, jonka nimeksi tuli Facebook. Tämä uusi palvelu mahdollisti samassa koulussa olevien henkilöiden etsimisen, ja sillä pystyi myös katsomaan, ketkä opiskelijoista kävivät samaa luokkaa. Lisäksi sen avulla pystyi tarkastelemaan ystävien kavereiden profiileja. Alussa tämä uusi palvelu oli käytössä vain Harvardin yliopistossa, mutta lokakuussa 2005 Facebook laajeni 21 yliopistoon, ja loppuvuonna se oli käytettävissä jo yli 25 000 koulussa ympäri maailman. Tällöin ymmärrettiin Facebookin suuret mahdollisuudet, ja vuoden 2006 alusta se oli avoinna kaikille yli 13-vuotiaille.

Suomessa Facebook alkoi levitä lokakuussa 2007, ja seuraavana vuonna otettiin käyttöön suomenkielinen Facebook. Tämä oli aikaa, jolloin Suomessa verkkunuorisotyö oli vielä aika tuntematonta, ja sitä tehtiin kunnallisella sektorilla lähinnä Netarin toimesta. Monissa kunnissa ryhdyttiin kuitenkin heräämään siihen todellisuuteen, että nuoret viettävät yhä enemmän aikaa verkossa, ja näitä nuoria haluttiin tavoittaa jollain tavalla. Facebook tulikin kuin tilauksesta, sillä se oli ensimmäisiä suuria palveluita, joka houkutteli käyttäjiksi myös aikuisia, eli myös nuorisotyöntekijöitä. Vuosien kuluessa yhä useammat siirtyivät Facebookin käyttäjiksi, ja siitä tuli monelle osa arkipäiväistä verkkorutiinia. Samalla sen käyttö tuli tutuksi ja käyttö koettiin helpoksi. Tämä oli yksi suuri tekijä, joka aiheutti sen, että Facebookia alettiin

miettimään vakavasti myös työväliseenä. Se oli tuttu, ja sitä kautta sinne oli helppo tehdä työntekijäprofiili ja aloittaa työ.

Tästä alkoi samalla myös verkkonuurisotyön kehityksen taantuma. Verkkonuurisotyöhön kohdistuva innostus suuntautuikin monipuolisen verkkotyön sijaan Facebookiin. Facebook koettiin helpoksi tavaksi vastata verkkonuurisotyön haasteisiin, joten muita vaihtoehtoja ei edes mietitty. Alkuinnostuksessa ei pysähdytty miettimään asiaa eettiseltä kannalta tai lukemaan uuden palvelun käyttöehtoja. Facebookin käyttöehdot nimittäin kieltävät profiilien käyttämisen työn tekemiseen, ja samoin ne kieltävät henkilöltä useamman profiilin. Tämä asia ei kuitenkaan tuntunut ketään häiritsevän, vaan oltiin tyytyväisiä siihen, että vihdoinkin oli löydetty helppo tapa tehdä verkkonuurisotyötä. Facebookissa hyödynnettiin niitä samoja toiminnallisuuksia, joita oltiin totuttu käyttämään omassa henkilökohtaisessakin käytössä. Tässäkin tilanteessa olisi ollut vielä tilaisuus miettiä, mitä kaikkea muuta Facebook mahdollistaisi, kuin pelkästään profiilin tarjoamat toiminnallisuudet.

Toimintaa Facebookin ulkopuolella ei edes mietitty, eikä myöskään Facebookissa tehtävää työtä suunniteltu tai kehitetty eteenpäin. Monille asioille vain kohauteltiin olkapäitä, ja esimerkiksi käyttöehtojen rikkomista perusteltiin sillä, että nuorisotyö on aina ollut kapinointia ja siihen kuuluu omien polkujen kulkeminen. Mikäli asiat olisi tehty toisin, olisi se aika, mikä nyt on käytetty Facebookin poistamien profiilien uudelleenluomiseen, voitu hyödyntää sen miettimiseen, miten verkkonuurisotyötä voitaisiin tehdä laadukkaasti käyttöehtoja rikkomatta.

Suurin vaikutus Facebookilla on kuitenkin ollut siihen, että verkkonuurisotyöhön ei ole tullut viime vuosina oikeastaan mitään uutta ja merkittävää oivallusta. Verkkonuurisotyö nähdään Facebookin käytön vuoksi lähinnä tiedottamisena ja chattaamisena, vaikka se voisi olla paljon muutakin. Erityisesti toiminnallinen puoli puuttuu melkein kokonaan tämän päivän verkkonuurisotyöstä. Nuorisotyö on aina pohjautunut toimintaan ja yhdessä tekemiseen – miksi tätä samaa työtapaa ei sovelleta verkossa? Miksi keskitymme vain toimintojen mainostamiseen, tiedottamiseen ja keskusteluun?

Mikäli Facebookia ei olisi ikinä tullut, olisi verkkonuurisotyö varmasti aivan toisella tasolla. Ilman Facebookia olisimme oikeasti joutuneet miettimään uusia tapoja kohdata nuoria verkossa ja tehdä heidän kanssaan jotain yhdessä. Verkkonuurisotyö olisi paljon monipuolisempaa ja rikkaampaa. Samoin se olisi paljon turvallisemmalla pohjalla: on vaarallista, kun yksi tärkeä työmuoto on täysin riippuvainen vain yhdestä alustasta. Pelottaa ajatella, mitä tapahtuu verkkonuurisotyölle, kun Facebook joskus menettää suosionsa. Siinä vaiheessa kaikki työ alkaa aivan alusta. Tai jäähän meille kuntien nuorisotoimien sivut, joista melkein kaikista löytyy samat asiat asumisesta, opiskelusta, tilojen aukioloista ja ehkä muutama parin vuoden takaisen diskon mainos. Samoilla sivuilla kummittelee varmasti vielä pitkään Facebookin ja muutaman

muun vanhentuneen sosiaalisen median palvelun logot, joita kaikkia ei ole edes ikinä käytetty mihinkään ensimmäisen postauksen jälkeen.

Meillä on vielä mahdollisuus korjata tilanne, ottaa pää pois laatikosta ja katsoa ympärille, havainnoida nuorten monipuolista ja rikasta verkkokäyttäytymistä, ja suunnitella sen pohjalta uusia verkkonuorisotyön toimintatapoja. Tämä tapahtuu kuitenkin alussa pienin ja varovaisin askelin, koska joudumme opettelemaan uusia asioita ja vierailemaan ja käyttämään meille vieraita ympäristöjä. Ensimmäinen askel voisi olla vierailu vaikkapa Ylilaudalla ja Redditissä, ja havainnoida siellä verkon käytön kirjavuutta ja monipuolisuutta. Verkko ja verkkokulttuurit ovat niin paljon muutakin kuin vain Facebook.

# Verkkonuorisotyö nuorisoalan koulutuksessa



LEENA TUUTTILA

**N**uorisobarometri 2013 vahvistaa jälleen kerran sen, että internet ja sosiaalinen media ovat kiinteä osa nuorten arkea ja kasvuympäristöä. Barometrin mukaan suomalaisista nuorista valtaosa (89 %) käyttää jotakin sosiaalisen median palvelua (Myllyniemi, 2014). Myös *Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013* osoittaa, että netti on yli 15-vuotiaiden nuorten suosituin kavereiden kohtaamispaikka. EU-maiden välisessä vertailussa suomalaiset nuoret sijoittuvat netin päivittäisessä käytössä kärkipäähän. (Myllyniemi & Berg, 2013) Tämä kehitys on tiedostettu nuorisotyön kentällä, ja siihen on myös vastattu. Verken toteuttaman selvityksen mukaan kuntien ja järjestöjen nuorisotyöntekijöistä peräti yli 90 prosenttia käyttää nettiä työssään nuorten parissa. (Hyry, 2013; ks. myös Heikki Lauhan artikkeli tässä teoksessa.)

Entä millainen on tilanne nuorisoalan koulutuksessa? Valmistuuko oppilaitoksista nuorisotyöntekijöitä, joilla on osaamista ja ymmärrystä netin sekä tieto- ja viestintätekniikan hyödyntämiseen nuorisotyössä? Miten kyseinen aihepiiri näkyy nuorisotyön koulutusrakenteissa? Entä millaisia kokemuksia ja toiveita opettajilla ja opiskelijoilla on verkkonuorisotyön opetukseen liittyen?

Näitä kysymyksiä lähdimme viime vuonna kartoittamaan nuorisotyön opetushenkilökunnalle sekä opiskelijoille suunnatuilla avoimilla verkkokyselyillä. Opettajien kysely toteutettiin toukokuussa ja vastauksia saatiin 41 kappaletta kaikkiaan 20:stä nuorisoalan oppilaitoksesta, niin ammattiopistoista, ammattikorkeakouluista kuin yliopistostakin. Opiskelijoiden kysely tehtiin marraskuussa ja siihen vastasi 206 opiskelijaa, joista valtaosa (60 %) ilmoitti opiskelevansa ammattikorkeakoulussa



yhteisöpedagogi- tai sosionomi-linjalla (lapsi- ja nuorisotyön suuntautumisvaihtoehto). Reilu kolmannes vastaajista opiskeli puolestaan ammattiopistossa nuoriso- ja vapaa-ajan ohjaajaksi. Kyselyiden tarkempiin tuloksiin voi tutustua Verken sivuilla osoitteessa [www.verke.org](http://www.verke.org).

Tässä kirjoituksessa esittelen opettaja- ja opiskelijakyselyiden keskeisimpiä tuloksia kiinnittäen huomiota siihen, miten verkkonuorisotyöhön ja netin nuorisotyölliseen hyödyntämiseen liittyvät sisällöt näkyvät nuorisotyön koulutusrakenteissa sekä millaisia kokemuksia, osaamistarpeita ja kehittämisehdotuksia opiskelijoilla sekä opettajilla on aihepiiriin liittyen. Tekstiä elävöittämään olen valinnut otteita kyseleyiden avoimista vastauksista.

### **Netin nuorisotyöllinen hyödyntäminen osaksi perusosaamista**

*”Netti on erottamaton osa nuorten elämänmuotoa ja arkea. Tämän päivän työntekijöiltä odotetaan ko. pelikentän hallintaa – huomisen työntekijöistä puhumattakaan. Siksipä nyt koulutettaville ja tuleville nuorisotyöntekijöille on syytä opettaa valmiuksia netin käyttöön ammatillisena areenana.”* (opettaja)

Sekä nuorisotyön opettajat että opiskelijat suhtautuvat varsin myönteisesti netin hyödyntämiseen nuorisotyössä. Yli 90 prosenttia vastaajista oli sitä mieltä, että nuorisotyön tulee toimia netissä ja valtaosa koki, että nettiä tulisi käyttää nuorisotyössä enemmänkin. Opettajat ja opiskelijat olivat myös pääosin sitä mieltä, että netin nuorisotyöllinen hyödyntäminen tulee olla osa nuorisotyöntekijän perusosaamista.

Verkkonuorisotyöhön liittyvät aihepiirit näkyvät niin nuorisotyön opetussuunnitelmissa kuin opetussisällöissäänkin. Kaikki opettajat ilmoittivat, että heidän oppilaitoksensa opetussuunnitelma sisältää netin nuorisotyöllistä hyödyntämistä käsitteleviä teemoja. Valtaosa heistä (87 %) oli myös käsitellyt kyseistä aihepiiriä omassa opetuksessaan, keskimäärin kahdella opintojaksolla kuluneen lukukauden aikana. Opiskelijoista puolestaan 62 prosenttia ilmoitti suorittaneensa opintoja aihepiiriin liittyen. Yleisimmin käsiteltyinä teemoina sekä opettajat että opiskelijat mainitsivat muun muassa mediakasvatuksen, sosiaalisen median työkalujen hyödyntämisen nuorisotyössä sekä vuorovaikutuksen ja kohtaamisen internetissä.

Ne opettajat, jotka eivät olleet käsitelleet netin nuorisotyölliseen hyödyntämiseen liittyviä teemoja omassa opetuksessaan, ilmoittivat yleisimmin syyksi sen, ettei heidän vastuulleen kuulu kyseisten sisältöjen opettaminen ja etteivät he koe oman aihepiiriä koskevan osaamisensa olevan riittävää. Opiskelijat selittivät samaa asiaa yleisimmin sillä, että netin nuorisotyöllistä hyödyntämistä tullaan käsittelemään vasta myöhemmässä vaiheessa opintoja.

## Opetusta toivotaan lisää

*”Nuorisotyön uudet suuntaukset tulisi ottaa mukaan opetussuunnitelmaan ja pystyä kouluttamaan oppilaita ajan hermolla olevista aiheista. Näistä olennainen osa on internetin hyödyntäminen nuorisotyössä. Toivottavasti digitaaliset pelit tulevat osaksi tätä myös.”* (opiskelija)

Valtaosa (76 %) nuorisotyön opettajista toivoi, että heidän oppilaitoksensa opetuksessa käsiteltäisiin enemmän netin nuorisotyölliseen hyödyntämiseen liittyviä teemoja. Opiskelijoistakin 56 prosenttia toivoi lisää opetusta aihepiiriin liittyen. Eroa opettajien ja opiskelijoiden vastauksissa saattaa osaltaan selittää se, että reilu kolmannes kyselyyn vastanneista opiskelijoista ei ollut vielä suorittanut aihepiiriä koskevia opintoja, eivätkä sen tähden ehkä osanneet ottaa kantaa kysymykseen opetuksen lisäämisestä.

Osa opiskelijoista toivoi, että kyseisestä aihepiiristä järjestettäisiin enemmän niin sanottuja kaikille pakollisia kursseja, valinnaisten kurssien sijaan. Tärkeänä myös koettiin, että aihepiiri olisi vahvempi ja integroidumpi osa muuta nuorisotyön tutkintorakennetta.

*”Enemmänkin, että opetuksessa itsessään olisi tämä (aihepiiri) huomioituna, eikä vain vapaasti valittavissa, kuten nyt on. Se on tärkeä osaamisen alue, ja nyt sen voi valita vain, jos on itse aktiivinen ja sumplii omaa opintokokonaisuuttaan.”* (opiskelija)

*”Mielestäni oppilaitoksessani on muutamia kursseja tarjolla. Toki niitä saisi olla lisääkin, mutta ennemminkin ehkä ottaisin sen (aihepiirin) vahvemmaksi osaksi jo olemassa olevia kursseja.”* (opiskelija)

*”Tällä hetkellä internetin hyödyntäminen on selvästi yksi irrallinen menetelmä nuorisotyössä ja se arvotetaan selvästi ”aitoa” kohtaamista huonommaksi vaihtoehdoksi. Laaja-alaisempi ja integroidumpi näkökulma ei olisi pahasta.”* (opettaja)

## Tarvetta osaamisen vahvistamiselle ja opetuksen kehittämiseksi

Entä millaista osaamista ja osaamistarpeita nuorisotyön opettajilla sekä opiskelijoilla on netin nuorisotyölliseen hyödyntämiseen liittyen? Vahvimpina osaamisalueinaan opettajat pitivät vuorovaikutusta ja kohtaamista netissä, ammattietiikkaa ja menetelmällisiä erityispiirteitä sekä mediakasvatusta. Valtaosa (93 %) opettajista koki kuitenkin tarvetta netin nuorisotyöllistä hyödyntämistä koskevan osaamisen vahvistamiselle. Yleisimmin osaamista haluttiin kehittää mediasisältöjen tuottamiseen, nuorten verkkokulttuuriin ja -käyttäytymiseen sekä sosiaalisen median työkalujen nuorisotyölliseen hyödyntämiseen liittyvistä teemoista. Osaamisen vahvistamiseksi

opettajat toivoivat muun muassa täydennyskoulutusta, opetusmateriaalia sekä laitekannan ja ohjelmistojen päivittämistä.

Opiskelijat puolestaan mainitsivat vahvimpina osaamisalueinaan sosiaalisen median työkalujen hyödyntämisen nuorisotyössä, vuorovaikutuksen ja kohtaamisen internetissä sekä nuorten verkkokulttuurit ja -käyttäytymisen. Kiinnostavaa on, että lähes samat aihepiirit nousivat esiin, kun opiskelijoita pyydettiin kertomaan, millaisia teemoja he erityisesti toivoisivat opetuksessa käsiteltävän. Lisäksi opiskelijat halusivat kehittää erilaisten mediasisältöjen, kuten videoiden, blogien ja pelien, tuottamiseen liittyvää osaamistaan. Opetussisällöiltä toivottiin myös monipuolisuutta, syvällisyyttä, ajankohtaisuutta ja hyödyllisyyttä.

*”Vaikka me olemme sitä sukupolvea, jotka ovat kasvaneet tässä digitaalisessa maailmassa, se ei tarkoita sitä että tietäisimme aivan kaiken. Netti uudistuu ja kehittyy jatkuvasti ja verkkonuorisotyöhön kuuluu paljon muutakin kuin tekninen osaaminen, esim. vuorovaikutus, kohtaaminen, etiikka yms.”* (opiskelija)

*”Aiemmin opetetut asiat ovat olleet sisällöltään vanhentuneita ja jäljessä aikaa. Toivoisin saavani oikeasti hyödyllistä ja käyttökelpoista opetusta koskien verkkonuorisotyötä.”* (opiskelija)

*”Aihetta on käsitelty pintapuolin, syvempää aiheeseen tutustumista toivoisin enemmän.”* (opiskelija)

Opetusmenetelmien kannalta opiskelijat kokivat tärkeänä etenkin käytännönläheisyyden sekä tiiviin yhteistyön työelämän toimijoiden kanssa.

*”Osallistuin menetelmin. Verkkoihmiöitä ja esim. sosiaalisen median luonnetta tai vaikkapa pelaamista ymmärtää parhaiten itse kokeilemalla ja oikeasti tutustumalla.”* (opiskelija)

*”Tekemällä vierailuja paikkoihin, joissa hyödynnetään internetiä nuorisotyössä. Tekemällä ryhmätöitä aiheesta ja tekemällä yhteistyötä / kehityshankkeita ammattilaisten kanssa. Nuorisotyöntekijät voisivat tulla kertomaan, miten he toimivat ja mikä on toiminut, mikä ei.”* (opiskelija)

## **Yhteenvetoa ja pohdintaa**

Kyselyiden tulokset osoittavat, että internetin nuorisotyölliseen hyödyntämiseen sekä sen opetukseen osana nuorisotyön koulutusta suhtaudutaan varsin myönteisesti. Sekä nuorisotyön opiskelijat että opettajat ovat vahvasti sitä mieltä, että netin

nuorisotyöllisen hyödyntämisen tulee olla osa nuorisotyöntekijän perusosaamista. Lisäksi nuorisotyön koulutuksella koetaan olevan tärkeä rooli kyseisen osaamisen vahvistamisessa.

Aihepiiri näkyy myös nuorisotyön opetussuunnitelmissa sekä koulutusraakenteissa laajemminkin. Esimerkiksi nuoriso- ja vapaa-ajanohjaajan perustutkinnon tavoitteissa todetaan, että opiskelija osaa valmistuessaan käyttää nykyaikaisen teknologian välineitä ja laitteita sekä tiedostaa verkko-ohjauksen haasteet nuorisotyössä (Opetushallitus, 2009). Niin ikään Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arenen ammattikorkeakouluille asettamien kompetenssisuositusten mukaan opiskelijan tulee valmistuessaan osata hyödyntää tieto- ja viestintätekniikkaa osana oman alansa työtehtäviä (Arene, 2010). Osassa ammattikorkeakouluja ollaankin viime vuosien aikana uudistettu nuorisotyön opetussuunnitelmia siten, että muun muassa verkkonorisotyölliset aihepiirit ovat saaneet lisää jalansijaa opetussisällöissä (ks. esim. Päivi Timosen artikkeli tässä teoksessa).

Toisaalta netin nuorisotyöllistä hyödyntämistä käsittelevää opetusta toivotaan edelleen lisää nuorisotyön koulutukseen, ja aihepiiriin liittyvää osaamista halutaan vahvistaa. Samansuuntaisia viitteitä antaa nuorisotyöntekijöille tehdyn kyselyn tulokset, joiden mukaan lähes kaikki nuorisotyöntekijät kokivat tarvetta kehittää osaamistaan internetin käyttämiseksi nuorisotyössä (Hyry, 2013). Myös aihepiiriin liittyvää opetusta halutaan kehittää niin sisällöllisesti kuin menetelmällisesti, ja osa opettajista sekä opiskelijoista toivoo, että aihepiiri integroitaisiin kiinteämmin osaksi nuorisotyön muita opetussisältöjä.

Edellä esitettyjä toiveita voi hyvin ymmärtää. Netti ja sosiaalinen media ovat keskeinen osa nuorten kasvuympäristöä, ja nuorten arjessa fyysinen sekä digitaalinen maailma kietoutuvat kiinteästi yhteen. Nuorisotyön koulutuksen tulee reagoida tähän kehitykseen vahvistamalla opiskelijoiden ammatillista osaamista verkkoon ja digitaaliseen mediaan liittyen, sekä huomioimalla aihepiiri yhä vahvempana ja moniulotteisempana osana nuorisotyön opetussisältöjä. Netin nuorisotyöllinen hyödyntäminen ei ole oma erillinen työmuotonsa, vaan pikemminkin nuorisotyön kenttää ja työmuotoja läpileikkaava ulottuvuus. Näin ollen aihepiiriin liittyvien tietojen ja taitojen kehittäminen tulee huomioida nuorisotyön opetussuunnitelmaa läpäisevänä teemana ja opiskelijan opintopolun eri vaiheissa. Lisäksi alan oppilaitokset voisivat tarjota yhä enemmän täydennyskoulutusta netin hyödyntämiseksi nuorisotyössä, ja olla näin osaltaan vahvistamassa työelämässä jo olevien nuorisotyöntekijöiden osaamista aihepiiriin liittyen.

Huomionarvoista on, ettei koulutuksen kehittäminen lähde ainoastaan yksittäisten opettajien aktiivisuudesta ja innokkuudesta. Se edellyttää myös yhteistä tahtotilaa ja toimijoiden keskinäistä yhteistyötä, sekä ennen kaikkea rakenteellisia tekijöitä, kuten opetussuunnitelmien uudistamista, hallinnon tarjoamaa tukea, työaikaan ja laitteistoon liittyviä resursseja sekä opettajien osaamisen aktiivista vahvistamista.

**Lähteet:**

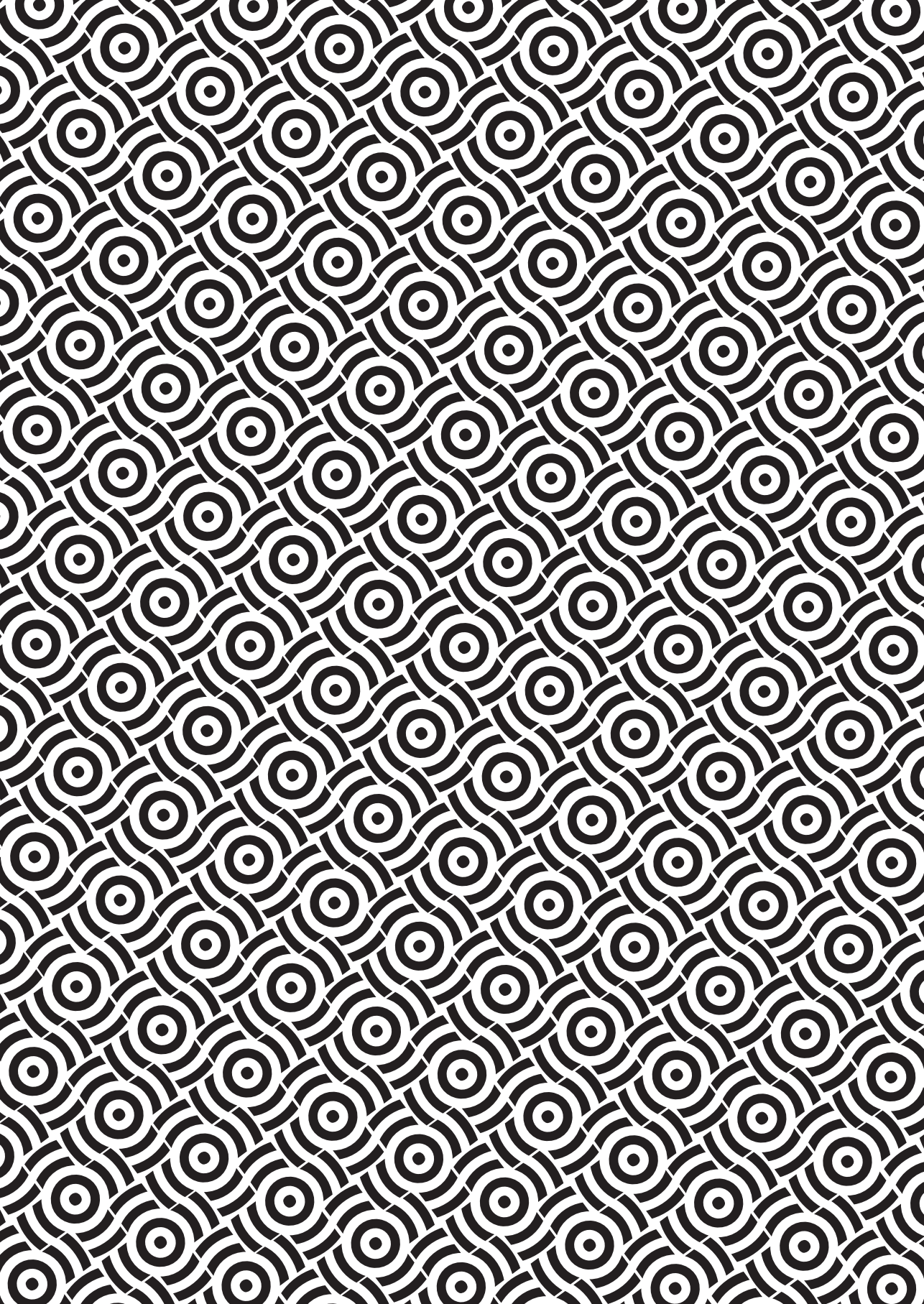
*Arene – Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto* (2010) Suositus tutkintojen kansallisen viitekehityksen (NQF) ja tutkintojen yhteisten kompetenssien soveltamisesta ammattikorkeakouluis-  
sa. <https://elack.kyamk.fi/TWeb/tfile?id=85457>.

*Hyry Sylvia* (2013) Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä. Helsinki: Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus. <http://bit.ly/1humVvR>.

*Myllyniemi Sami & Berg Päivi* (2013) Nuoria liikkeellä! – nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. Helsinki: Opetusministeriö & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisoasiain neuvottelukunta & Valtion liikuntaneuvosto.

*Myllyniemi Sami* (2014) Vaikuttava osa – Nuorisobarometri 2013. Helsinki: Opetusministeriö & Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisoasiain neuvottelukunta.

*Opetushallitus* (2009) Nuoriso- ja vapaa-ajanohjauksen perustutkinto, ammatillisen perustutkinnon perusteet. <http://bit.ly/1cnrmtv>.





# **Luku 2**

---

Teknologian  
kohtaaminen  
nuorisotyössä





# Miten kohdata teknologinen maailma nuorisotyössä?



**TOMI KIILAKOSKI**

| Julkaistu Verken sivuilla 8.3.2013

**N**etti on arjessa, juhlassa, liki kaikkialla. Netin käytöstä on muovautunut lasten ja nuorten maailman olennainen areena. Netti on osa kaverisuhteiden hoitamista, viihdettä, tiedonhakua, hengailua, seurustelua, harrastamista – yksinoloa ja sosiaalisuutta. Muutosta tai kyllästymistä koneisiin ei ole odotettavissa. Pikemminkin käyttötahti kiihtyy.

Uusin *Lasten mediabarometri* -julkaisu osoittaa, kuinka kiinteä osa arkea netti on. Vain muutama prosentti 10–12-vuotiaista ei käytä nettiä ollenkaan, pääosa käyttää sitä viikoittain. Sähköpostikin on yhdeksällä kymmenestä nelos-, viitos- ja kuutosluokkalaisesta. Kun edellisiin vuosiin verrataan, on varhaisnuorten Internetin käyttö lisääntynyt. Varhaisnuoret käyvät sosiaalisessa mediassa, pelaavat, kuuntelevat musiikkia, katsovat videoita ja lähettävät sähköpostia. Netistä on tullut luonteva osa arkista olemassaoloa. Ja varhaisnuoret, jotka ovat kasvaneet teknologiseen maailmaan, elävät pitkän osan aikuisuuttaan niiden kokemusten varassa ja muovaamana, joiden parissa he varttuivat.

Koska netti on osa arkielämää, asettuu nettinuurisotyö varsin perustavana haasteena nuorisotyölle. Kyse ei ole samanlaisesta toiminnasta kuin vaikkapa leireissä tai nuorisokahviloissa – se sopii monille, mutta ei ole kohtuuton tappio, jos joku jää paitsi. Kyse verkkonuurisotyössä on jostakin syvemmästä asiasta. Ei ole kyse vain välineestä ja sen käyttötaidoista, vaan siitä, että netin myötä ympäristö muovautuu uusiksi. Tässä muuntuneessa ympäristössä pitäisi osata toimia ja elää omaa hyvää elämäänsä yhdessä lähimmäisten kanssa. Tämän takia verkkonuurisotyö ei ole vain jokin nuorisotyön osa-alue muiden osa-alueiden joukossa, vaan jollakin tapaa perustavaa laa-

tua oleva toiminto. Siinä on viime kädessä kysymys siitä, mitä on inhimillisuus ja ihmisuus teknologisessa maailmassa, jossa koneet ja ihmiset vaikuttavat toisiinsa.

Nuorisokasvatuksen tehtävänä on huolehtia nuoresta ja hänen suhteestaan ihmisiin ja maailmaan – ja jos, kuten mediabarometrin tuloksista voi päätellä, suhde sekä omaan identiteettiin, siihen millainen on, on osin koneiden kautta määrittynyt, ja suhde myös muihin jäsentyy osin teknologian kautta, on nuorisotyölle paljonkin tiliä tehtävänä verkon kanssa. Oma hyvinvointi ja suhde maailmaan muotoutuu teknologian välittämänä. Jotenkin se pitäisi huomioida nuorisotyössä.

Olennaista on myös huomata, etteivät monetkaan vanhat käsitykset tai käsitteet oikein pure teknologisoituvaa maailmaan ja nettinuoruuteen. On hankala erottaa selkeästi yksin oloa ja sosiaalista toimintaa: nuori voi olla koneen ääressä yksin, ja silti olla kokemuksellisesti osa verkkoyhteisöä. Ja toisaalta koneen ääressä olemisen kuvakin voi olla harhaanjohtava, sillä nettiä käytetään enenevässä määrin myös kännyköiden kautta. Myöskään virtuaalinen ja todellinen eivät eroa selkeästi: se, mitä kirjoitan verkkoon ja miten siellä toimin, vaikuttaa ihmisten mielipiteeseen minusta *irl (in real life)* -ympyröissä. Leikki ja tavoitteellinen toiminta sekoittuvat: hauskanpidon lomassa oppii asioita kuin huomaamatta, ja on hankala sanoa, milloin toinen alkaa, toinen loppuu, tai missä rajat kulkevat. Myös kasvatuksen ja viihteen raja-aidat häilyvät. Yhdysvalloissa puhutaan käsitteellä *edutainment*, joka yhdistää sanat *kasvatus* (education) ja *viihde* (entertainment). Maailmaa, jota teknologia on muovannut uusiksi, ei voi kaikilta osin ymmärtää vanhoilla käsitteillä eikä sitä saa haltuun vanhoilla toimintatavoilla. Vaaditaan uusia oivalluksia, ja uutta oppimista.

Toisaalta muutoksia ja katkeamia olisi helppo liioitella. Tulee nähdä uudet avaukset, ja ne asiat, jotka säilyvät. Esimerkiksi nuorten ystävyyskiä tarkasteltaessa käy ilmi, että nuoret edelleen kiinnittyvät omaan alueeseensa ja saavat ystävänsä pääosin lähiympäristöstään. Mutta näiden ystävien kanssa ollaan sekä kasvokkain että verkossa. Netti ei ehkä murena perinteisiä sosiaalisuuden muotoja, mutta tuo sinne uusia kierroksia. Näihin uusiin toimintoihin nuorisotyön olisi vastattava tavalla, joka säilyttää nuorisotyön vahvuudet, mutta tulkitsee niitä uuden tilanteen varassa.

Uusista ja kehitymässä olevista asioista on hankala saada otetta. Mutta niitä kannattaa kysyä ja ihmetellä. Voidaan esittää muutama yksinkertainen kysymys. Missä nuoret oppivat, miten käyttää nettiä oman hyvän edistämiseksi? Missä ovat ne aiheet, joiden kanssa voi käydä luontevia keskusteluja niistä ilmiöistä, joihin netissä törmää, sekä uhista että riemun aiheista? Mitä tapahtuu aikuisille, jotka saattavat olla verkkoasioissa paljon nuoria tietämättömämpiä – perinteisesti on ajateltu, että kasvatuksessa vanhemman sukupolven tehtävänä olisi opastaa nuoria maailmaan, ja nyt nuoret tietävät enemmän. Onko kasvatuksen tavoitteeksi otettava maailmaan saattamisen sijaan se, että ihmetellään ja opetellaan asioita yhdessä?

Näen itse asian siten, että verkossa kasvamisen haasteet koskettavat kaikkea nuorisotyötä, tai kaikkia niitä toimintoja, jotka nuoria tukevat. Maailmassa, jota teknolo-

gia on jo muovannut, ei voi toimia pelkästään vanhoilla menetelmillä. Esimerkiksi toisilleen anoreksiavinkkejä verkossa jakavien nuorten kanssa pelkkä fyysinen kontakti ei riitä. Mutta en kyllä usko, että pelkkä verkkopohjainen toimintakaan yksin riittää. Haluaisin, että nämä kaksi asiaa yhdistyisivät. Omassa ihannenäyssäni nuorisotyö ei jakautuisi verkkonuorisotyöhön ja kohtaavaan työhön, vaan nuorisotyö yhdistäisi ketterästi verkkoa kasvokkaiseen ja kasvokkaista verkkoon aina sen mukaan, mitä tilanne vaatii. Työntekijöillä olisi paitsi taito käyttää välineitä, myös kyky ymmärtää, miten näitä välineitä käytetään kasvatukseen ja ohjaukseen.

Verkkonuorisotyössä on paljon opittavaa, ja on hienoa, että tätä oppimista tapahtuu sekä paikallisesti että valtakunnan tasolla. Elämme teknologisessa maailmassa – jotkut teknologian tutkijat väittävät, että suhteemme teknologiaan on aivan yhtä olennainen kuin suhteemme toisiin ihmisiin. Yhtä vähän kuin voimme elää ilman toisia ihmisiä, on tässä ajassa mahdollista elää ilman teknologiaa. Jos tätä ajatusta jatkaa eteenpäin, voisi väittää, että nuorisotyö ilman teknologiaa tässä, teknologisessa, ajassa on kuin nuorisotyö ilman ryhmää. Köyhempi. Vähemmän nuorten kohtaamaan todellisuuteen reagoiva. Vastuuttomampi, eri maailmassa elävä. Kysymys nuorisotyön ja verkkotoiminnan suhteesta ei siis ole vain ohimenevä muoti tai jokin arjesta irrallinen teknologia-hihhulointi, vaan perustavaa laatua oleva kasvatuksellinen haaste tässä ajassa ja tässä maailmassa, jota asutamme.

# Oppia ikä kaikki, rohkeutta verkkonuorisotyöntekijät



JANI MERIKIVI | Julkaistu Verken sivuilla 12.8.2013

**V**uonna 2001 tietokirjailija Marc Prensky teki tunnetuksi suosituksen *diginatiivi*-käsitteen. Tällä hän tarkoitti 1980-luvun jälkeen syntyneitä lapsia ja nuoria, jotka puhuvat äidinkielenään internetin, tietokoneiden ja videopelien digitaalista kieltä. Diginatiiveja edeltäneitä sukupolvia Prensky puolestaan nimitti sattuvasti digimaahanmuuttajiksi – alleviivataksaan näiden kahden väestöryhmän kieli- ja kulttuurieroja. Siinä missä diginatiivien vanhemmat opettelevat digitaalista kieltä toisena kielenään, diginatiivit itse ovat alkaneet käyttää kieltä jo heidän syntymästään lähtien, siksi taitavina heidät siinä nähdään.

Prenskyn väitteelle digitaalisesta äidinkielestä löytyy tukea esimerkiksi Media-kasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen (MEKU) tekemästä ansiokkaasta ja ajankohtaisesta selvityksestä. Selvityksessä kerrotaan, että vaikka vain viidesosa suomalaisista alle neljävuotiaista pelaa digitaalisia pelejä, lähes puolet heistä oli seurannut sivusta niiden pelaamista (Pääjärvi, Happo & Pekkala 2012). Useimmiten opastajina olivat toimineet heidän omat vanhemmat. Internet sen sijaan oli pienille lapsille edelleen jotakuinkin tuntematon käsite.

Diginatiivius ei siis ole myötäsytntyistä, kuten esitetään vaikkapa vauvaikäisten kyvystä ymmärtää pieniä lukuja (ero yhden ja kahden ihmisen välillä), vaan aluksi aikuisten ja myöhemmin ikätoverien (sisarukset ja ystävät) kautta opittu taito (Pääjärvi et al. 2012). Missä määrin kukin digitaalisen kielen oppii, riippuu sosiaalipsykologi Albert Banduran (1977; 1986) mukaan omasta persoonasta, havainnoista ja kokemuksista sekä vallitsevasta ympäristöstä. Ikä on vain yksi selittävä tekijä.

Diginatiivi-käsitteen kahtiajakoa diginatiiveista ja digimaahanmuuttajista onkin

perusteltua lähestyä harkiten. Esimerkiksi mediakasvatusasiantuntija Anniina Lundvall on muistuttanut, että aikuisten taitojen vähättely ja nuorten taitojen suurentelu saattaa muokata ihmisten ennakkokäsityksiä heidän teknisistä taidoistaan. Verkko- nuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen (Verken) toteuttamassa selvityksessä nuorisotyöntekijät mainitsivat osaamattomuuden yhdeksi keskeisimmäksi syyksi olla hyödyntämättä internetiä heidän työssään. Mielenkiintoista tuloksessa on se, että vastaavat kuitenkin sanoivat käyttävänsä internetiä vapaa-ajallaan. (Hyry 2013.)

Valitettavasti selvitys ei tarjoa tietoa siitä, kuinka tekninen koulutus ja kokemukset nuorten kanssa työskentelystä verkossa vahvistavat uskoa omaan osaamiseen. Rohkaisuksi on kumminkin hyvä tähdentää, että aikuisista voi taitojen ja kokemusten karttuessa tulla diginatiiveja (Helsper & Eynon, 2010). Ja mitä enemmän aikuisilla on myönteisiä kokemuksia, sitä enemmän he luottavat omiin taitoihinsa (Bandura, 1982). Informaatioteknologian hyödyntämisessä sama pätee nuoriin, kokemuksilla on merkitystä (Merikivi 2013).

Vaikka edellä mainitut seikat vesittävät Prenslyn käsitystä diginatiiveista, olenaisempaa on ajatus siitä, että käyttökokemukset kattavat teknologian lisäksi myös sosiaalisen puolen. Informaatioteknologian hyödyntäminen on siis sosiaalinen kokemus. Ja sosiaalisessa aikuisilla on nuoriin nähden huomattava etumatka – paradoksaalisesti heidän ikänsä takia. Tätä etumatkaa ei sovi unohtaa, sillä digitaalisakaan seuraukset eivät ole vain omissa tai palveluita ylläpitävien tahojen käsissä. Hallitsemattomuus lieneekin se kaikkein tähdellisin peruste, miksi verkkonuorisotyöntekijöitä tarvitaan ”nuoren omassa mediakulttuurin tilassa”. (Lundvall & Tuominen 2011, 97)

### **Lähteet:**

- Bandura, A.* (1977) *Social Learning Theory*. Prentice-Hall: Englewood Cliffs, NJ.
- Bandura, A.* (1982) Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, Vol. 37 (2), 122-147.
- Bandura, A.* (1986) *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall: Englewood Cliffs, NJ.
- Helsper, E. J. – Eynon, R.* (2010) Digital natives: where is the evidence? *British Educational Research Journal*, Vol. 36 (3), 503-520.
- Hyry, S.* (2013) Mihin nuorisotyössä käytetään internetiä? <<http://www.verke.org/ajankohtaista/viikon-nakokulma/item/222-mihin-nuorisotyossa-kaytetaan-internetia>>, haettu 8.8.2013.
- Lundvall, A.* (N/A) Diginatiivi, <<http://www.mediakasvatus.fi/artikkelit/diginatiivi>>, haettu 7.8.2013.
- Lundvall, A. – Tuominen, S.* (2011) Mediakasvatusta verkkoperustaisessa nuorisotyössä. Sähköä ilmassa näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Toim.: Merikivi, J. – Timonen, P. – Tuuttila, L. Nuorisotutkimusseura: Helsinki, 96-107.

*Merikivi, J.* (2013) Still believing in virtual worlds: a decomposed approach. University of Turku: Turku.

*Prensky, M.* (2001) Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, Vol. 9 (5), 1-6.

*Pääjärvi, S. – Hoppo, H. – Pekkala, L.* (2012) Lapsiperheiden mediakysely 2012. Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus: Helsinki. <<http://www.meku.fi/images/meku123.pdf>>, haettu 7.8.2013.

# Mediataidot eivät kehity automaattisesti



SUVI TUOMINEN

| Julkaistu Verken sivuilla 10.2.2014

**N**uorista puhutaan toisinaan diginatiivien sukupolvena, jonka mediataidot ovat lähtökohtaisesti aikuisia paremmat. Yleistys sivuuttaa nuorten mediataitojen välillä esiintyvät merkittävät erot ja pahimmillaan johtaa siihen, että aikuiset eivät katso nuorten tarvitsevan minkäänlaista mediakasvatusta.

Kenenkään mediataidot eivät kuitenkaan kohene itsestään. Mediataidot eivät kehity automaattisesti runsaan mediankäytön myötä, vaan tarvitaan mediakasvatusta. Kasvattajaa tarvitaan tueksi avaamaan arvokysymyksiä, pohtimaan yhdessä median valintoja, ohjaamaan luotettavan tiedon äärelle ja rohkaisemaan mediajulkisuuteen.

## **Minustako mediakasvattaja?**

Aivan kaikki aikuiset voivat olla mediakasvattajia ja välittää nuorille mediakulttuurissa elämiseen vaadittavia taitoja. Eri tavoin mediaa lähestyvät kasvattajat ovat voimavara. Mitä erilaisempia mediakasvattajia nuoret kohtaavat, sitä rikkaampaa ja syvällisempää mediakasvatusta he saavat. Nuorisotyöntekijällä on erilainen mahdollisuus mediakasvattamiseen kuin opettajilla: nuoret käyttävät vapaa-ajalla mediaa enemmän kuin kouluympäristössä. Mediakasvatus nuorisotyössä linkittyy luonnostaan nuorten omaan mediakulttuuriin.

Nuorisotyöntekijän ei tarvitse tuntea nuorten mediakulttuuria perin pohjin eikä hänen tarvitse olla tekniikkaguru, vaan hän voi ohjata nuorta oman elämäkokemuksensa turvin. Mediakasvattajan ura on hyvä aloittaa oman mediasuhteen tarkastelusta: millainen on mediasuhteeni ja miten se heijastuu työhöni?

Mediakasvattajan kompetenssin pohjana ovat henkilökohtaiset mediataidot, kokemukset mediankäytöstä, kiinnostus mediaa kohtaan, rohkeus ottaa media-asioita esille nuorten kanssa sekä uteliaisuus nuorten mielipiteitä kohtaan. Hyvä mediakasvattaja ei arvota nuorten mielipiteitä ja mediamieltymyksiä, vaan nostaa niitä yhteisten pohdintojen aineksiksi. Hyvä mediakasvattaja ei myöskään vähättele nuorten mediavälitteisiä kokemuksia, esimerkiksi nettiseurustelua tai nettikiusaamista. Nuorille ei tule tarjota valmiita vastauksia, vaan antaa heille aineksia omien mielipiteiden muodostamiseen.

### **Mediataidot kehittyvät tekemällä**

Mediataitojen kehittyminen vaatii uppoutumista mediasisältöjen tekemiseen. Elämyksellisyys ja kokemuksellisuus ovatkin mediakasvatuksen tärkeitä lähtökohtia. On tärkeää, että nuoret pääsevät kokeilemaan erilaisia mediatekijyyden ja -toimijuuden rooleja. On kuitenkin tärkeää, että myös kokemuksellisiin mediakasvatustuokioihin lisätään kriittinen ja reflektiivinen aspekti: mitä opin tämän harjoituksen avulla mediasta?

Nuorten mediatoimitukset ovat erinomainen esimerkki laajemmasta mediakasvatushankkeesta, jollaista esimerkiksi koulun puitteissa ei olisi mahdollista toteuttaa. Nuorisotyössä on aikaa syventyä ja laajentaa, kun ei olla kiinni opetussuunnitelmissa ja tuntimäärissä. Omaehtoinen mediatuotanto lisää nuorten osaamista ja uskallusta tuottaa mediaesityksiä – ja samalla opettaa myös kriittisiä tulkintataitoja.

Mediakasvatuksen ei kuitenkaan tarvitse tarkoittaa kalliita laitteita, media-alan koulutusta, erillisrahoitusta tai mitään muutakaan erityistä. Erinomaista mediakasvatusta voi olla arkinen keskustelu nuoren kanssa mediasisällöistä ja median ilmiöistä.

Kerhokeskuksen (nyk. Kehittämiskeskus Opinkirjo) tuottamassa *Mediataitojen oppimispolku perusopetuksessa* -materiaalissa jaetaan mediataidot seuraaviin osa-alueisiin:

- **Esteettiset ja luovat taidot.** Kyky katsoa, kuunnella, luoda ja tulkita mediasisältöjä. Luovia ja esteettisiä mediataitoja voidaan kehittää parhaiten tekemällä mediasisältöjä itse.
- **Vuorovaikutustaidot.** Kyky kommunikoida median avulla sekä kyky samaistua erilaisiin mediassa toimimisen rooleihin. Vuorovaikutustaidot kehittyvät yhdessä toimien, tehden ja oppien. Vuorovaikutustaidoista kertovat valmiuksista ilmaista mielipiteitään ja asenteitaan muille.
- **Kriittiset tulkintataidot.** Kyky merkityksellistää ja ymmärtää erilaisia mediasisältöjä. Nuori tulkitsee ja arvioi median muotoja ja sisältöjä erilaisten analyttisten työkalujen avulla. Kriittiset tulkintataidot kehittyvät parhaiten tutustumalla erilaisiin mediasisältöihin ja lajityyppeihin – esimerkiksi itse tekemällä.



- **Turvataidot.** Kyky ratkaista ongelmatilanteita ja välttyä ennalta ikäviltä tilanteilta. Esimerkiksi turvallisen netinkäytön osalta yksityisyyden suojeleminen on tärkeä turvataito.

Näiden kaikkien osa-alueiden pitäisi siis olla mediataitajalla hallussa. Lisäksi tarvitaan teknisiä taitoja. Mediat muuttavat ilmaisutapojaan ja muotojaan jatkuvasti, joten myös mediataitoja on kehitettävä koko ajan. Kukaan ei ole koskaan täysin oppinut mediataitaja, vaan jokaisella on vastuu omien taitojensa alituisesta päivittämisestä. Mitä enemmän harjoittelemme aktiivisesti median lukemista ja tuottamista, sitä syvällisemmin voimme ymmärtää mediaa.

Yksi tärkeä osa mediataitoja on nauttiminen. Ei aina tarvitse olla havainnoiva, aktiivinen ja kriittinen, vaan mediataitaja osaa myös heittäytyä täysillä nauttimaan vaikkapa elokuvasta tai dekkarista.

#### **Lähteet:**

*Kerhokeskus – koulutyön tuki ry*, 2011. Mediataitojen oppimispolku perusopetuksessa.

[http://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/kerhokeskus/files/materiaalit/mediataitojen\\_oppimispolku\\_nettil.pdf](http://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/kerhokeskus/files/materiaalit/mediataitojen_oppimispolku_nettil.pdf).

# Nuorisotyö tukemaan nuorten IT-taitojen oppimista



MERI-TUULIA KAARAKAINEN | Julkaistu Verken sivuilla 7.10.2013

**V**erke toteutti keväällä (2013) kyselyn nuorisotyön ammattilaisille internetin käytöstä nuorisotyössä. Koulutussosiologian tutkimuskeskuksen (RUSE) tutkimusryhmä puolestaan julkaisi tuloksia nuorten tietoteknologian vapaa-ajan käyttöä koskeneesta kyselytutkimuksestaan *Nuorisotutkimus*-lehdessä 2/2013. Tässä kirjoituksessa tarkoitukseni on nostaa esille omasta, nuorten tietoteknologian käyttöä koskeneesta tutkimuksestamme nousevia havaintoja ja peilata niitä Verken kyselyssä esiin nouseviin nuorisotyön ammattilaisia koskeviin havaintoihin. Lisäksi tarkastelen nuorisotyön roolia nuorten IT-taitojen non-formaalissa oppimisessa.

Tutkimuksessamme selvitettiin 442 varsinaissuomalaisen 15–16-vuotiaan nuoren vapaa-ajan tietoteknologian käyttötottumuksia ja käytöstä karttuvaa osaamista. Tulosten mukaan 97 prosenttia nuorista käyttää tietoteknologiaa päivittäin, kaksi kolmasosaa useita tunteja päivässä. Nuorten keskuudessa suosittuja käyttökohteita ovat internet-surffailu, musiikinkuuntelu, videopalvelut ja sosiaalinen media – erityisesti yhteisöpalvelut. Pojat pelaavat etenkin kavereiden kanssa pelattavia verkkopelejä tyttöjä huomattavasti ahkerammin. Tytöt puolestaan ovat poikia aktiivisempia sosiaalisen median käyttäjiä ja erottuvat pojista etenkin ahkerina bloggaajina.

Tutkimuksessamme nousi esille neljä toisistaan eroavaa käyttäjätyyppiä: *passiiviset*, *SoMe-aktiivit*, *intensiivikäyttäjät* ja *kontaktihakuiset*. *Passiiviset käyttäjät* (13 %) ovat hieman useammin poikia kuin tyttöjä eikä tietoteknologia kuulu heidän päivittäiseen arkeensa. *SoMe-aktiivit* (16 %) ovat pääosin tyttöjä, jotka käyttävät tietoteknologiaa huomattavan paljon blogien kirjoittamiseen ja sen ohessa kuvan- ja

tekstinkäsittelyyn sekä yhteydenpitoon ja viihteellisiin tarkoituksiin. *Intensiivikäyttäjät* (31 %) ovat puolestaan tyypillisesti erittäin runsaasti pelaavia poikia, jotka pelaamisen lisäksi hakevat muita ryhmiä enemmän tietoa internetistä, lukevat nettilehtiä päivittäin, ohjelmoivat itse ja pitävät yhteyttä kaveripiiriinsä internetin välityksellä. *Kontaktihakuiset* (40 %) muodostavat suurimman ja tyttövoittoisen ryhmän, joka käyttää tietoteknologiaa pääasiassa päivittäiseen yhteydenpitoon erityisesti yhteisösovellusten (Facebook) välityksellä.

Yhdistäessämme kyselyaineistosta nousseita käyttäjätyyppejä aiempiin tuloksiimme nuorten verkkolukemisen taidoista, havaitsimme intensiivikäyttäjä-poikien menestyvän verkkolukemisessa kaikkein parhaiten, SoMe-aktiivien menestyessä heikoimmin. Intensiivikäyttäjät myös liikkuvat verkkotekstissä muita ryhmiä sujuvammin ja löysivät relevantin informaation muita paremmin. Nuorten erilaiset tieto- ja viestintäteknologian käyttötottumukset vaikuttavatkin suoriutumiseen verkkolukemisessa. Ylipäätään vapaa-ajan käytössä nuorille karttuu varsin erilaista osaamista riippuen siitä, mihin he tietoteknologiaa arjessaan käyttävät. Huvittelu-painotteinen käyttökään ei ole läpensä viihteellistä, kuten paljon pelaavien poikien kohdalla todettiin, vaan huvittelun ohella osa nuorista käyttää tietoteknologiaa vaativaa IT-osaamista kehittäviin tarkoituksiin. Näin syntyvällä osaamisella on kysyntää myös tulevissa opinnoissa ja työelämässä.

Verken toteuttaman kyselyn mukaan nuorisotyöntekijöistä valtaosa käyttää internetiä työssään ja etenkin tiedottamisessa, markkinoinnissa ja yhteydenpidossa se koetaan hyödylliseksi. Nuorten kanssa tehtävän verkkoyhteistyön suosituimpia muotoja ovat yhteisöpalvelut, erityisesti Facebook, sekä sähköposti. Vapaa-ajallaan nuorisotyöntekijät käyttävät internetiä erityisesti sosiaaliseen kanssakäymiseen sekä lisäksi viihteeseen, tiedon hakemiseen ja asiointiin. Nuorisotyöntekijöiden pääasialliset internetin hyödyntämistavat ovatkin hyvin lähellä nuorten tyypillisiä internetin käyttötottumuksia – internet on molemmille ennen kaikkea yhteydenpidon ja huvittelun mahdollistaja.

Nuoret arvioivat omat tietoteknologiset taitonsa hyväksi silloin, kun arvioitavana ovat heille tutuimmat teknologian käyttötavat: yhteisöllisyys, yhteydenpito sekä viihdekäyttö. Sen sijaan PISA 2009 -tutkimuksen verkkolukemista koskenut osio nosti esille, että suomalaisnuorten ja erityisesti suomalaistyttöjen arviot omista IT-taidoistaan niin sanotun vaativan IT-osaamisen saralla ovat suhteessa kaikkiin muihin OECD-maihin varsin heikot. Verken kyselyn mukaan myös nuorisotyöntekijät tunsivat työssään olevansa pätevimmillään juuri sosiaalisen median hyödyntäjinä. Suomalaiset ovatkin oppineet ahkeriksi sähköisten sisältöjen ja -palvelujen kuluttajiksi ja niihin osallistujiksikin, mutta sisältöjen ja etenkin teknologioiden kehittäjiksi asti polku jatkuu valitettavan harvoin. ICT 2015 -työryhmä havaitsikin vastikään Suomessa olevan ongelmia osaamisessa ja osaajien kasvattamisessa erityisesti syvällisen tietojenkäsittelytieteen, kuten algoritmisuunnittelun, diskreettien rakenteiden ja

ohjelmointikielten periaatteiden alalla. Työelämän tarpeista katsottuna kaivattaisiin kiinnostusta teknologioihin paljon syvällisemmin, kuin mitä hullaantuminen sosiaaliseen mediaan ja viihteen monipuolisuuteen yksinään tuottaa.

Nuorten tietoteknologian vapaa-ajan käyttöä koskeneessa tutkimuksessamme havaittiin, ettei koulun rooli oppilaiden tietoteknisen osaamisen lähteenä ole kovin merkittävä, vaan nuoret ovat varsin itseoppineita tieto- ja viestintäteknologian hyödyntäjiä. Koulun formaalin opetuksen kehittämistä kaivataankin tällä saralla kovasti. Nuorten ahkeran teknologian vapaa-ajan käytön rinnalle tulisi kuitenkin kehittää myös non-formaalialla oppimista tukevia työskentelytapoja, jotka auttavat nuoria tunnistamaan vapaa-ajallaan kartuttamaansa osaamista sekä rohkaisevat heitä hyödyntämään ja edelleen kehittämään taitojaan. Nuorisotyöllä on tässä varmasti oma paikkansa, joka odottaa täyttämistään.

Nuorisotyöntekijät ovat Verken kyselytutkimuksen mukaan osin epävarmoja siitä, onko internet nuorisotyössä hedelmällinen työväline. Tieto- ja viestintäteknologia on olennainen osa nyky-yhteiskunnan työskentely- ja yhteydenpitotapoja, eikä kehitys tule kulkemaan ainakaan nykytilasta taaksepäin. Monenlainen arkipäiväinen asiointi ja osallistuminen hoituu enenevässä määrin verkossa. Jatko-opinnoissa ja työelämässä tietoteknologiataidot ovat perustaitoja, joiden oletetaan olevan kaikilla hallussa. Tästä kehityksestä ei sen paremmin nuorisotyöllä kuin nuorillakaan ole varaa jäädä syrjään, vaan verkkonuorisotyö sekä teknologioiden hyödyntäminen ja sen parissa oppiminen yhdessä nuorten kanssa on syytä nostaa myös nuorisotyön ja sen tekijöiden työn keskeiseksi osaksi. Teknologian itsessään ei tarvitse olla toiminnan keskiössä, mutta sitä on syytä käyttää monipuolisesti hyödyksi. Esimerkiksi verkkoasiointia, verkkolukutaitoa, tiedonhakua ja mediakriittisyyttä opitaan arkisten ohjaus- tai tiedonhakutilanteiden lomassa ja pelejä voidaan hyödyntää sekä yhteistoiminnan välineinä että monenlaisen keskustelun viritäjänä. Vastaavasti erilaisissa harrastepajoissa teknologia voi olla joko pääosassa tai tukemassa toimintaa – mahdollistamassa teknologiaosaamisen liittämisen mitä monipuolisimpiin aiheisiin. Nuorten non-formaaleista lähteistä hankkiman osaamisen näkyväksi tekeminen nuorille itselleen antaa mahdollisuuden nuorten oman osaamisen hyödyntämiseen ja kehittämiseen. Oman osaamisen tunnistaminen tuottaa nuorelle myös palautetta itsestään ja taidoistaan, ja tukee näin itsetunnon ja positiivisen minäkäsityksen kehitystä.

Nuorisotyöntekijöiden toisinaan poteman 'osaamattomuuden' sijaan tulisi löytää rohkeutta tutustua ja opetella asioita yhdessä nuorten kanssa – ja nuorten opastuksella. Tietoteknologisten taitojen kartuttamisessa on kyse nimenomaan valmiudesta oppia uutta, etsiä tietoa ja seurata aktiivisesti ympäröivää maailmaa ja sen innovaatioita. Keskeiseksi nousee myös sen ymmärtäminen, ettei kukaan voi hallita ja osata kaikkea, vaan on osattava ja uskallettava kysyä neuvoa vaikka kollegalta, nuorilta tai naapurilta, taikka internetin yhteisöistä. Näitä oppimisvalmiuksia nuoriso-

työn arjessa voidaan edistää niin työntekijöissä kuin nuorissakin. Toisinaan koettu osaamattomuus on lisäksi vain kuviteltua ja aikuisilta löytyy kuin löytyykin juuri sitä, mikä täydentää nuorten puutteellista osaamista – yhdessä osataankin jo paljon enemmän. Usein on myös syytä muistaa, että vaikka erilaisia helppokäyttöisiä työkaluja ja sovelluksia onkin maailma pullollaan, ei nuorille tarvitse aina luoda valmiiksi yhteydenpito- ja yhteisöllisyysvälineitä ja -alueita, vaan tulisi antaa nuorten itsensä todeta näiden tarve sekä mahdollistaa ja tukea nuorten itsensä motivoitumista niiden toteuttamiseen. Maailmaa ei tule tässäkään suhteessa pedata lapsille ja nuorille liian valmiiksi.

# Facebook-profiili ammattillisessa käytössä – Kuka minun tulisi olla?



SUVI SILFVERBERG | Julkaistu Verken sivuilla 26.8.2013

**K**un päivitän Facebook-statukseni, kerron toisille tekemisteni lisäksi samalla myös jotain itsestäni. Toimintamme, olipa se sitten sanoja tai tekoja, viestii tehokkaasti asioita meistä sosiaaliselle ympäristöllemme. Tämä identiteettimme rakentaminen on sosiaalinen tapahtuma, sillä tarvitsemme sosiaalisen ympäristön vahvistamaan ja muokkaamaan omia käsityksiä itsestämme. Kuitenkin viestin välittämiseen liittyy paljon haasteita. Toivomme tulevamme ymmärretyiksi ja yritämme viimeiseen asti välttää väärinymmärryksiä. Meille on tärkeää, että meille tärkeät ihmiset ymmärtävät meitä tarkoittamallamme tavalla.

Vuorovaikutuksen sosiologian guru Erving Goffman (1959) vertaa sosiaalisessa tilanteessa käyttäytyvää ihmistä teatterin näyttelijään, joka toimii yhdessä kanssantäyttelijöidensä ja yleisönsä kanssa rakentaessaan yhteisen ymmärryksen sosiaalisesta tilanteesta. Goffmanin mukaan ihminen esittää aina sosiaalisissa tilanteissa roolia: tilanteen vaihtuessa myös rooli muuttuu. Sen sijaan, että esittäisimme mitä tai ketä tahansa, ovat roolimme omiamme. Käyttäydymme eri lailla eri ihmisten seurassa ja silti nämä kaikki eri toimintatavat ovat osa meitä itseämme ja identiteettiämme. Kun Goffmanin analyysi sosiaalisesta vuorovaikutuksesta viedään verkkoon, avautuu uusi näkökulma siitä, miten koemme esimerkiksi käyttäytymisen yhteisöpalveluissa omalla kohdallamme. Toimimmeko pääosan esittäjinä vai tuntuuko oma osa olevan osana yleisöä? Millaiseksi arvioimme näkymättömänä pysyttelevän yleisöämme? Ja minkälaista roolia päädyimme esittämään tälle laajalle yleisölle?

Profiilin muovaamiseen vaikuttaa sen käyttötarkoitus (ks. esim. Maser, Murphy & Simonds, 2007). Esimerkiksi aktiivinen yhteydenpito tai puhdas tiedottaminen

voivat johdattaa aivan erilaisille sisällöntuotannon poluille. Ammatillisen profiilin salaisuutena on usein selkeät ammatillisuutta osoittavat vihjeet, kuten työpaikan yhteystiedot ja titteli. Puhtaasti ammatilliseen sisältöön tuodaan omaa persoonallista sisältöä odotetun vuorovaikutuksen tason mukaisesti. Jos profiilin avulla halutaan olla aktiivisessa yhteydessä nuoriin, on todennäköisempää saada yhteys aikaiseksi antamalla jotain henkilökohtaista omasta itsestä kuin turvautumalla ainoastaan muodolliseen asiasisältöön. Jos kuitenkin tavoitteena on ennemmin tiedottaa kuin olla aktiivisessa vuorovaikutuksessa, on luontevaa, että profiilin sisältö vaihtelee tämän mukaan. Tiedottamisen haasteena on yleisön tavoittaminen. Ei ole yksinkertaista hankkia yleisöä, saati viedä viesti juuri oikeaan osoitteeseen.

Käyttäjäprofiiliin päätyvät sisällöt voivat tuntua hankalilta, sillä kerran verkkoon laitettu sinne myös jää; lisäksi sisällöt voivat levitä kulovalkean tavoin. Kuka vain voi myös lainata tai vääristellä omia sanomisia (boyd & Ellison, 2008). Näitä uhkia miettiessä on selvää, että nämä näyttäytyvät kaikille käyttäjäprofiilin omaaville samoina. Ammatillista etäisyyttä voi säätää vaikkapa lisäämällä tittelin oman nimen eteen tai vähentää toimimalla pelkällä omalla nimellä. Näin oma toiminta voidaan spesifioida joko tiukasti omaan ammatilliseen identiteettiin tai vapaammin omaan siviilielämän kattavaan identiteettiin. Ammatillisen profiilin käyttö omalla tittelillä höystettynä voi olla varsin toimiva ratkaisu osalle nuorisoalan ammattilaisista. Toisaalta omalla henkilökohtaisella profiililla toimiminenkin on ihailtava ja tasa-arvoisuuttakin huokuva ratkaisu. Viime kädessä työssä käytetyn profiilityypin määräytyminen vaikuttaa olevan tulosta oman alueen työkuulttuurista, omista yhteisöpalveluiden käyttötavoista ja tietenkin yhtälöön kuuluvista nuorista.

### **Mitä jos osaa, mutta ei halua?**

Keskeinen seikka, joka usein sivuutetaan keskustelussa yhteisöpalveluiden käytöstä on se, että vaikka tekninen osaaminen mahdollistaisi aktiivisen osallistumisen, voi passiivisuuden taustalla olla aivan muut täysin inhimilliset syyt. Teknisen osaamattomuuden verhon taakse on helppo piiloutua, silloin kun kokee epävarmuutta siitä miten verkossa tulisi olla. Kun olemme epävarmoja siitä, miten toimintamme tulkitaan ja minkälaisia johtopäätöksiä meistä toimintamme valossa tehdään, saatamme jättää jopa kokonaan toimimatta. Omassa tutkimuksessani olen kutsunut tätä ilmiötä *profiilityöksi*, sillä teemme tahtomattammekin ajatustyötä toisille itsestämme antamamme kuvan eteen (Silfverberg, Liikkanen & Lampinen, 2011). Se, että yhteisöpalvelun aktiivinen käyttäminen tuntuu vastenmieliseltä, juontaa aina juurensa jostain. Useimmiten toimintaamme tai toimimattomuuteemme liittyvät syyt löytyvät itsestämme. Verkossa toimimiseen liittyvä epävarmuus on täysin normaalia. Lisäksi ihmisten sanotaan olevan eri tavalla taipuvaisia huolehtimaan toisille itsestään antamasta kuvasta: toiset ihmiset valvovat omaa toimintaansa tarkemmin kuin toiset (Snyder, 1974).

Facebookin käyttäminen ammatillisessa tarkoituksessa herättää monenlaisia

haasteita. Kuulen usein, kuinka hankalaa on olla se ensimmäinen oman työyhteisön sosiaalisen median hyödyntäjä. Siviilielämän sosiaalinen media kun monesti eroaa siitä, miten Facebookia halutaan omassa työssä hyödyntää. Saatamme miettiä, mitä työnantajamme on asiasta mieltä, tai kuinka luoda ammatilliselle profiilille selkeät toiminnan rajat. Näistä asioista ei välttämättä osata antaa ohjeita eikä saadut ohjeet välttämättä vastaa parhaiksi koettuja käytäntöjä. Toiseksi saatamme pohtia teknisiä valmiuksiamme toimia verkossa – ammattilaisenhan tulee toimia ammattimaisesti – myös verkossa. Selvitämme mahdollisuuksiamme saada asiaan kuuluvaa koulutusta tai koemme jäävämmä ulkopuolisiksi. Lisäksi koemme paineita siitä, minkälaisia sisältöjä olemme kykeneviä tuottamaan. Ei ole helppoa olla nokkela ja hauska, ja saatamme päätyä pohtimaan, ovatko nokkeluus ja hauskuus tarkoituksenmukaisia Facebookin ammatillisessa käytössä. Saatamme myös pelätä pidättäytyvämmä liian virallisessa ilmaisuasussa ja samalla karkottavamme kohderyhmämme.

Näihin kysymyksiin vastaaminen ei ole yksioikoista, mutta niiden pohtiminen avoimessa hengessä omassa työyhteisössä voi synnyttää myös aivan uudenlaisia ideoita. Epävarmuustekijöiden ääneen lausumisella voi myös vapauttaa energiaa niistä selviämiseen. On johdonmukaista ajatella, että juuri me käyttäjät vaikutamme omalla toiminnallamme siihen, millaisia palveluita meillä on käytössä myös tulevaisuudessa.

#### **Lähteet:**

- Boyd, D. & Ellison, N. (2008).* Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1), article 11.
- Goffman, E. (1959).* The Presentation of Self in Everyday Life. New York, NY, USA: Anchor.
- Maser, J.P., Murphy, R. E. & Simonds, C.J. (2007).* I'll See You On "Facebook": The Effects of Computer-Mediated Teacher Self-Disclosure on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate. *Communication Education*, 56(1): 1–17.
- Silfverbeg, S., Liikkanen, A.L. & Lampinen, A. (2011).* "I'll press play, but I won't listen": profile work in a music focused social network service. CSCW '11 Proceedings of the ACM 2011 conference on Computer supported cooperative work.
- Snyder, M. (1974).* Self-monitoring of expressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 30(4).



# Nuorisotyön johtava virkamies somessa – Uhka vai mahdollisuus?



**SAMI PAANANEN**

| Julkaistu Verken sivuilla 20.5.2013

**O**tsikko saattaa hämätä. Ja se on tarkoituskin. Käsittelen tässä kirjoituksessani ylipäätään kuntien johtavan virkamieskunnan esilläoloa sosiaalisessa mediassa ja siinä luonnollisesti sivuan myös kuntien ja kaupunkien nuorisotyön johtavien virkamiesten näkymistä sosiaalisessa mediassa.

Jotta päästään alkua pidemmälle, kerron ylipäätään ajatuksiani somesta. Tutuin sosiaalisen median väline on varmasti Facebook. Siellä verkostoidutaan kavereiden, ystävien, tuttujen ja myös vähemmän tuttujen henkilöiden kanssa. Nuorilla Facebook on tällä hetkellä se suurin sosiaalisen median kanava, jota käytetään. Myös nuorten aikuisten keskuudessa Facebook on pitänyt sitkeästi pintansa suosituimpana kanavana. Toinen nuorten keskuudessa itsensä jo läpilyönyt somen väline on Instagram. Se keskittyy kuvien jakamiseen ja niistä kommentoimiseen. Verkostoitumista sekin kaikki tyynni. Meidän vähän "vartuneempien" keskuudessa kaksi suurinta kanavaa ovat Facebook ja Twitter.

Saska Saarikoski kirjoitti Helsingin Sanomien kuukausiliitteessä 5.5.2013, että Suomessa on noin 64 000 Twitterin käyttäjää. Käyttäjien käyrä on voimakkaasti kasvava ja Twitter lyönee itsensä lopullisesti läpi lähitulevaisuudessa myös Suomessa. Muita sosiaalisen median palveluita, joita voisin vielä mainita, ovat Foursquare ja Pinterest. Itse käytän jonkin verran Foursquarea, mutta Pinterest on vielä kohtalaisen tuntematon ainakin allekirjoittaneelle.

Useisiin Suomen kuntiin on laadittu ohjeita, kuinka työntekijänä toimitaan sosiaalisessa mediassa. Lähinnä ohjeistukset koskevat Facebookia. Yleensä painotetaan

tietenkin hyvää ja esimerkillistä käyttäytymistä ja työnantajan edustamista siellä, mikä tietenkin on luonnollista kun esiinnyttään somessa kunnan työntekijänä. Muut sosiaaliset mediat ovat jääneet ohjeistusten tasolla Facebookin jalkoihin. Erityisesti Twitter on tiedonvälityksen ja tiedon jakamisen kannalta tänä päivänä ehdoton. Näin sen tulisi olla myös johtaville virkamiehille. Olen ilolla seurannut Helsingin apulaiskaupunginjohtaja Pekka Saurin twiittaamista. Hän lienee paras esimerkki kuntien johtavien virkamiesten esiintymisestä somessa. Itse olen pikkuhiljaa siirtynyt Facebookin käyttämisestä Twitteriin. Käytän kuitenkin edelleen molempia ja molemmat profiilini näissä palveluissa ovat julkisia. Niihin saa kommentoida kuka vain ja kommenteista saa tykätä tai twiittejäni voi uudelleentwiitata kuka tahansa. Kaikki voivat myös laittaa niitä omiksi suosikeiksi.

Valitsin avoimen linjan sen vuoksi, että haluan tuoda itsestäni esiin sekä virkamiehen että ihmisen virkamiesroolin takana. Twiittaaan siis ammattialaani koskevista asioista ja välillä myös ornista asioistanikin. Pysin myös osallistumaan Twitterissä mielenkiintoisiin keskusteluihin. Mielestäni tärkeää meidän johtavien virkamiesten keskuudessa on se, että viestimme asioista riittävän ajoissa ja riittävän selkeästi. Kaikki työmme on kuitenkin julkista, joten asioista etukäteen kertominen on helpompaa kuin jälkikäteen selitteleminen. Tätä samaa asiaa painotti Pekka Sauri Ilta-Sanomille antamassaan haastattelussa.

Nuorisotyön näkökulmasta sosiaalisen median kanavat ovat luonnollisesti tärkeitä. Nuoriso-ohjaajien tulee olla siellä, missä nuoretkin ovat. Luontevin kanava tähän on edelleen Facebook. Uskon, että siinäkin tapahtuu muutoksia – jos ei ihan lähitulevaisuudessa, niin ainakin tulevaisuudessa. Ovatko nuorisotyöntekijät löytäneet vaikkapa Instagramin? Uskon, että ovat. Lyökö Twitter joskus itsensä läpi myös nuorten keskuudessa? Ehkäpä. Uusien ja nuorempien nuorisotyöntekijöiden myötä myös toimintatavat muuttuvat. Ja tämä on tälle alalle todella tervetullut muutos. Kamppailu siitä jatkunee edelleen, miten sovitamme yhteen nuoren kohtaamisen reaali maailmassa versus nuoren kohtaamisen somessa. Lieneekö se lopulta ongelma? Mene ja tiedä. Keskustelua siitä ainakin käydään.

Olen havainnut virkamiesroolistani katsottuna sen, että sosiaaliseen mediaan mukaan lähteminen on monille johtaville virkamiehille todella suuri kynnys. Me suhtaudumme hyvin kriittisesti siihen, mitä sanomme ja mihin otamme kantaa. Välillä tuntuu, että itsekriittisyys on ajanut meidät siihen pisteeseen, että kirjoitamme sosiaaliseen mediaan lähinnä ”kaunis päivä tänään” -tyyppisiä päivityksiä. Antaako tämä oikean kuvan työstämme tai siitä, millainen ihminen siellä virastotalossa oikein istuskelee? Mielestäni ei anna. Olen itse pyrkinyt siihen, että otan asioihin kantaa silloin kun siihen on mielestäni tarve. Twitterissä keskustelin taannoin varsin voimakkaasti Vanhempainliiton *Kotirintama*-kampanjasta. Näillä twiiteilläni ylitin neljän lehden uutiskynnyksen, mikä oli itselleni melkoinen yllätys. En ajatellut, että kukaan on niistä niin kiinnostunut. Opetus tästä oli, että Twitter on kanavana

niin nopea ja tehokas, että tärkeistä asioista siellä kommentoidessaan voi olla lähes varma, että ne päätyvät toimittajien käsiin. Eri asia tietenkin on, miten toimittajat valikoivat twiittitulvasta sen, mikä painetaan lehteen tai verkkolehteen. Twitterin tuomaa nopeutta tai näkyvyyttä ei pidä missään mielessä väheksyä. Eikä sitä pidä myöskään pelätä.

Itse johtavana virkamiehenä kehottaisin muitakin, ainakin nuorisotoimialan johtavia virkamiehiä tarttumaan tähän haasteeseen. Lähtekää rohkeasti mukaan Twitteriin. Siellä meidät huomataan. Kun nuorisotoimien johtajat/päälliköt ovat näkyvästi esillä somessa, on myös todennäköistä, että kuntalaiset ja kuntien päättäjät huomavat meidät siellä. Tämä on mielestäni meidän tapauksessamme yksi tärkeimmistä motivaattoreista. Yhden neuvon annan kaikille: älkää pelätkö virheitä. Sosiaalisessa mediassa kaikki tekevät niitä. Ja jos virhe on räikeä, sitä voi pyytää anteeksi siellä samalla somen kanavalla. Yleensä virheet annetaan anteeksi. Jos pelkäämme enemmän virheitä kuin olemme ansaitusti tyytyväisiä onnistumisistamme, ei yhtälö toimi. Sama pätee mielestäni myös työelämään. Virheiden pelko ajaa lopulta siihen, että olemme kaikki samaa harmaata massaa, joka ei ota mitään riskejä ja ajattelee, että teen vain ja ainoastaan sen, mikä minulle kuuluu. Tämän päivän johtavan virkamiehen työhön kuuluu mielestäni sosiaalisessa mediassa esillä oleminen ja vähintään tiedottaminen sitä kautta. Parempi tietysti on, jos siellä yritetään päästä edes vähäiselle kommunikaation asteelle toisten ihmisten kanssa. Ja sitä paitsi oma pomosikin huomaa ennen pitkää sinun olevan siellä. Ja parhaimmassa tapauksessa tulee sinne itse perässä. Tai vielä parempaa, hän on jo siellä itse.

Kiteytän ajatukseni somessa olemisesta viiteen eri kohtaan:

- 1.** Älä pelkää virheitä, niitä sattuu jokaiselle. Yleensä virheet ovat korjattavissa.
- 2.** Ole oma itsesi ja kirjoita siitä, mikä mielestäsi on tärkeää. Kestä mahdollinen kritiikki ja vastaa siihen provosoitumatta ja asiallisesti.
- 3.** Edusta työnantajaasi ryhdikkäästi ja ylpeästi.
- 4.** Tiedota omasta työstäsi ja kerro päätöksentekoon menevistä asioista. Ne kiinnostavat kuntalaisia.
- 5.** Vaikka oletkin johtava virkamies, olet myös ihminen. Tuo virkamiehen roolin lisäksi esille myös inhimillisyytesi. Se palkitsee lopulta.

Toivon, että tapaan teitä arvon kollegat sekä Twitterissä että Facebookissa. Voimme jatkaa keskustelua näissä kanavissa. Toivon tapaavani siellä myös nuorisotyöntekijöitä. Facebookista löydyn nimellä *Sami Paananen* ja Twitteristä *@paananensami*-nimen takaa. Nähdään somessa, tai sitten ihan irl!

# Ajatuksia verkkonuorisotyön opetuksesta



PÄIVI TIMONEN | Julkaistu Verken sivuilla 17.3.2014

**V**iimeaikaisessa keskustelussa on tuotu esille tieto- ja viestintäteknisten taitojen puutteita niin nuorilla kuin aikuisväestöllä. Sosiaalista mediaa käytetään koko ajan enemmän ensisijaisesti älypuhelimiin suunniteltujen sovellusten kautta, joista mainittakoon esimerkiksi Instagram, Kik ja WhatsApp. Verkossa tavataan kavereita, kiusataan, jaetaan osaamista, pelataan myös väkivaltaisia pelejä, eli haasteita riittää. Miten nuorisotyö vastaa niihin, entä koulutus?

Nuorisotyön yksi toimintaympäristö on internet ja sosiaalinen media. Työtä tehdään verkossa viiveellä ja reaaliaikaisesti. Verkkotyö vaatii lisäksi monimedia-osaamista. Mielestäni kriittinen digitaalinen mediakasvatus ja -lukutaito ovat tärkeitä osaamisalueita nuorten parissa tehtävässä verkkonuorisotyössä. Jussi Luukkonen tuo esille *mediaelementti-* ja *mediaintegraatio-* käsitteitä. Luukkonen kuvaa kahdeksasta mediaelementistä koostuvaa multimedialmaisua mediaintegraationa – digitaalisen median ilmaisumolekyylinä ja kahdeksana atomina. Nämä kahdeksan mediaelementtiä ovat ”teksti, audio (ääni), valokuva, grafiikka, video, animaatio, tietokantahaku ja vuorovaikutus”. (Luukkonen 2011, 256–259; Luukkonen 2013, 314–316.) Verkossa tehtävässä nuorisotyössä käytetään entistä enemmän edellä mainittuja mediaelementtejä. Nuorisotyöntekijä tarvitsee tietoa ja taitoja käsitellä mediaelementtejä kriittisen kehittävästi. Mobiililaitteilla toimittaessa tarvitaan visuaalista ilmaisutaitoa, sillä kuvaan perustuvat yhteisöt, esimerkiksi Instagram ja Pinterest, kasvattavat suosiotaan.

Humanistinen ammattikorkeakoulu Humak on vuonna 2013 uudistanut Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelman opetussuunnitelman (yhteisöpeda-

gogi). Yhdeksi koko opetussuunnitelmaa läpileikkaavaksi yhteisöpedagogin toimintaympäristöjen teemaksi on nostettu sosiaalinen media ja reaaliaikainen verkkotyö: ”Opintopolun eri vaiheissa vahvistetaan ammatillista toimijuutta yhteiskunnan eri sektoreilla, kansainvälisissä ja monikulttuurisissa toimintaympäristöissä, erilaisissa yhteisöissä, sosiaalisessa mediassa ja reaaliaikaisessa verkkotyössä” (Humak 2013, 7).

Yhteisöpedagogin koulutus on monipuolinen ja siitä saa hyvän perustan verkkotyöhön. Verkkopalvelut ovat teknisiä ympäristöjä, joiden käytössä työvälineenä korostuu mediataitojen osaaminen ja kriittinen digitaalinen mediakasvatus. Verkkonuorisotyön ammattilaiset ympäri Suomen ovat yhteisöpedagogikoulutuksen tärkeitä yhteistyökumppaneita mahdollistaen opiskelijoille harjoittelua, opinnäytteitä ja kehittämistehtäviä. Esittelen seuraavassa muutamia esimerkkejä, miten olen Humakissa toteuttanut verkkonuorisotyön taitojen opetusta.

Vuosittain toteutettava verkko-opintokokonaisuus *Nuorisotyötä ja -toimintaa verkossa* (10 op, Moodle verkko-oppimisympäristössä) sisältää useita reaaliaikaisia webinaareja eli verkkoluentoja. Opiskelijat antavat webinaareista hyvää palautetta: ”Yllätyin, kuinka toimivia webinaarit olivat luentoina” tai ”Verkkoluento purut olivat tosi kiva kokemus. Niitä voisi olla lisää!”

Opintojakson tavoitteena on, että opiskelija ymmärtää verkon ja sosiaalisen median toimintaympäristönä nuoriso-, järjestö- ja kansalaistoiminnassa; tuntee toimintaympäristön eettiset periaatteet ja käytännöt; osaa soveltaa oppimiaan tietoja ja taitoja toimintaympäristössä; ymmärtää verkkoperustaisen nuorisotyön menetelmänä nuorten ohjaamisessa; hallitsee verkkoperustaisen nuorisotyön perustaitoja; osaa hahmottaa verkkoperustaisen nuorisotyön ja -toiminnan merkityksen omalla ammattialallaan ja ymmärtää sosiaalisen median mahdollisuudet viestinnän välineenä. (Timonen 2013a.) Tavoitteena on siis lisätä opiskelijoiden valmiuksia verkkotyöhön.

Toteutan reaaliaikaiset webinaarit verkkoluento-ohjelmalla (Adobe Connect eli AC), johon olen suunnitellut kahden tunnin kestoisen reaaliaikaisen pedagogisen oppimisprosessin ja sen toteutuksen AC työskentelytila-välilehtiä (layouts) hyödyntäen. Luennon sisältö voi olla aktivoivaa oppimista, jolloin asiasisältöä pureskellaan pienryhmissä, koko ryhmä yhdessä tai lehtorivetoisesti. Verkkoluento voi olla oppimistehtävien purkua vertaisoppimisryhmittäin, verkkonuorisotyön asiantuntijan vierailuluento (Verke, Pelastakaa Lapset) tai tuoreimpana reaaliaikaisen chat-palvelun harjoittelua reaaliaikaisesti (Koordinaatti) webinaarissa.

Esittelen esimerkkinä helmikuussa 2014 toteutetusta webinaarista eli reaaliaikaisesta luennosta Nuortelämä.fi -chatin opettamisen opiskelijoille. Opiskelijat ovat eri puolilla Suomea, Päivi Timonen hostina eli päätoteuttajana Humakissa Helsingissä ja Koordinaatin asiantuntijat Jaana Fedotoff ja Mika Pietilä Oulussa. Nuortelämä.fi-chat -palvelu avattiin AC verkkoluento-ohjelmassa tietokoneen näytön jakamisen avulla näkyväksi kaikille osallistujille. Jokainen osallistuja kirjautui chatiin ohjeiden mukaisesti tietokoneellaan avaten AC:n rinnalle toisen selainikkunan.

Adobe Connect -selainikkunan välityksellä näimme, mitä chatissa tapahtui, ja kukin omalla koneellaan harjoitteli ryhmächat-keskustelua tai parichattia reaaliaikaisesti. Olin positiivisesti yllättynyt toteutuksen erinomaisesta sujuvuudesta.

Webinaareja toteutetaan eri tavoin. Yksi yleinen tapa on reaaliaikainen verkko-lähetys streamattuna esimerkiksi Bambuserin kautta ja toteutettuna Wirecast-verkkokulkaisuohjelmalla. Tällöin olemme tilanteessa, jossa reaaliaikaisen streamauksen ja chatin avulla osallistutaan perinteiseen seminaariin, ja seminaari tallennetaan, jolloin se on katsottavissa jälkikäteen. Esimerkiksi Verke on tuottanut runsaasti reaaliaikaisia streamauksia omista koulutuksistaan. (Verke.org 2014)

Reaaliaikaisen verkkoluennon (esim. AC) avulla voitaisiin työelämän seminaareista tehdä vielä vuorovaikutteisempia, kun osallistujat voivat osallistua seminaariin etänä ja jokainen osallistuja on vuorovaikutuksessa toistensa kanssa (jaetut työskentelytilat) (Timonen 2013b). Reaaliaikainen seminaari tapahtuu ainoastaan verkossa, jolloin kaikki osallistujat ovat tasa-arvoisia. Oppimisprosessi on suunniteltu verkossa toteutettavaksi, jolloin verkkotyön taitoja opitaan aidossa ympäristössä. Tallennus ja jälkikäteen uusintaminen on myös mahdollista.

Sosiaalinen media on läsnä arjessamme monin tavoin ja se on itselleni opetus- ja kehittämistyötä Humakin TKI-keskus Ilkassa Helsingissä. Ylemmän amk:n opinnäytetyössäni (Johda ja hyödynnä sosiaalista mediaa –työkalupakki kunnan nuorisotyön johtamiseen 2012) olen tuonut esiin sen, että sosiaalisen median työkalupakissa on maksuttomia ohjelmia, palveluita tai alustoja, joiden avulla voidaan harjoitella mediaelementtien tuottamista (Timonen 2012, 95–97).

### **Lähteet:**

- Humak* 2013. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma opetussuunnitelma 2013–2018. Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Luukkonen, Jussi* 2013. Digitaalinen viestintä. Teoksessa Juholin, Elisa 2013. Communicare! Kasva viestinnän ammattilaiseksi. Helsinki: MIF, 308–334.
- Luukkonen, Jussi* 2011. Digitaalinen viestintä. Teoksessa Juholin, Elisa 2011. communicate! Viestintä strategiasta käytäntöön C!. 6. Uudistettu painos. Helsinki: Infor Oy, 252–273.
- Timonen, Päivi* 2014. Yhteisölliset työkalut ja sosiaalinen media linkkejä 2014. Humak. <http://bit.ly/16KS2xS>.
- Timonen, Päivi* 2013a. Nuorisotyötä ja -toimintaa verkossa opintojaksokuvaus lv 2013-14. Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Timonen, Päivi* 2013b. Kokemuksia verkkonuorisotyön ja mediakasvatuksen opetuksestani Humakissa, reaaliaikainen verkkoluento –prosessikuvaus. Humanistinen ammattikorkeakoulu. <http://www.slideshare.net/timoska/jkl-pt-humak021213-28920968>. Verken järjestämässä koulutuksessa verkkonuorisotyön opettajille 2.12.2013.

*Timonen, Päivi* 2012. Johda ja hyödynnä sosiaalista mediaa – työkalupakki kunnan nuorisotyön johtamiseen. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu. <http://bit.ly/1fBYqON> ja <http://bit.ly/OSJ8uh>.

*Verke* 2014. <http://www.verke.org/materiaalit/tiedostomuoto/video>.

# Katsaus opetus- ja kulttuuriministeriön verkkomedia-avustuksiin



EMMA KUUSI | Julkaistu Verken sivuilla 25.3.2013

**V**erkkonuorisotyön ja -toiminnan yhteydessä tulee joskus miettiä, kauanko ”verkko”-etuliitettä vielä tarvitaan. Verkosta on tullut luonnollinen osa lasten ja nuorten elämää. Virtuaalinen ja ”todellinen” elämä kytkeytyvät tiiviisti yhteen ja vaikuttavat toisiinsa. Sukupolvi, joka kohtasi tietokoneen ensimmäistä kertaa vasta aloittaessaan opiskelu- tai työelämän, laahaa asenteissaan perässä. Teknisten käyttötaitojen lisäksi siltä vaaditaan ymmärrystä verkon lainalaisuuksista ja uudentyyppeistä lähestymistapoja lasten ja nuorten kasvattamiseen. Nuorisotyössä, jonka lähtökohtaisesti tulisi olla siellä missä nuoret ovat, nämä vaatimukset korostuvat.

Opetus- ja kulttuuriministeriö vastaa nuorisolain mukaan nuorisotyön ja -politiikan yleisestä kehittämisestä. Apunaan sillä on vuonna 2010 perustettu valtakunnallisen nuorisotyön palvelu- ja kehittämiskeskusrakenne. Rakenteeseen kuuluu tällä hetkellä 14 toimijaa, joista jokaisella on oma tulokulmansa nuorisotoimialaan. Verkkonuorisotyötä kehittävä Verke kuuluu tähän joukkoon, ja Verken kautta ministeriö pyrkii luomaan edellytyksiä verkkonuorisotyön osaamiselle ja yhteistyölle.

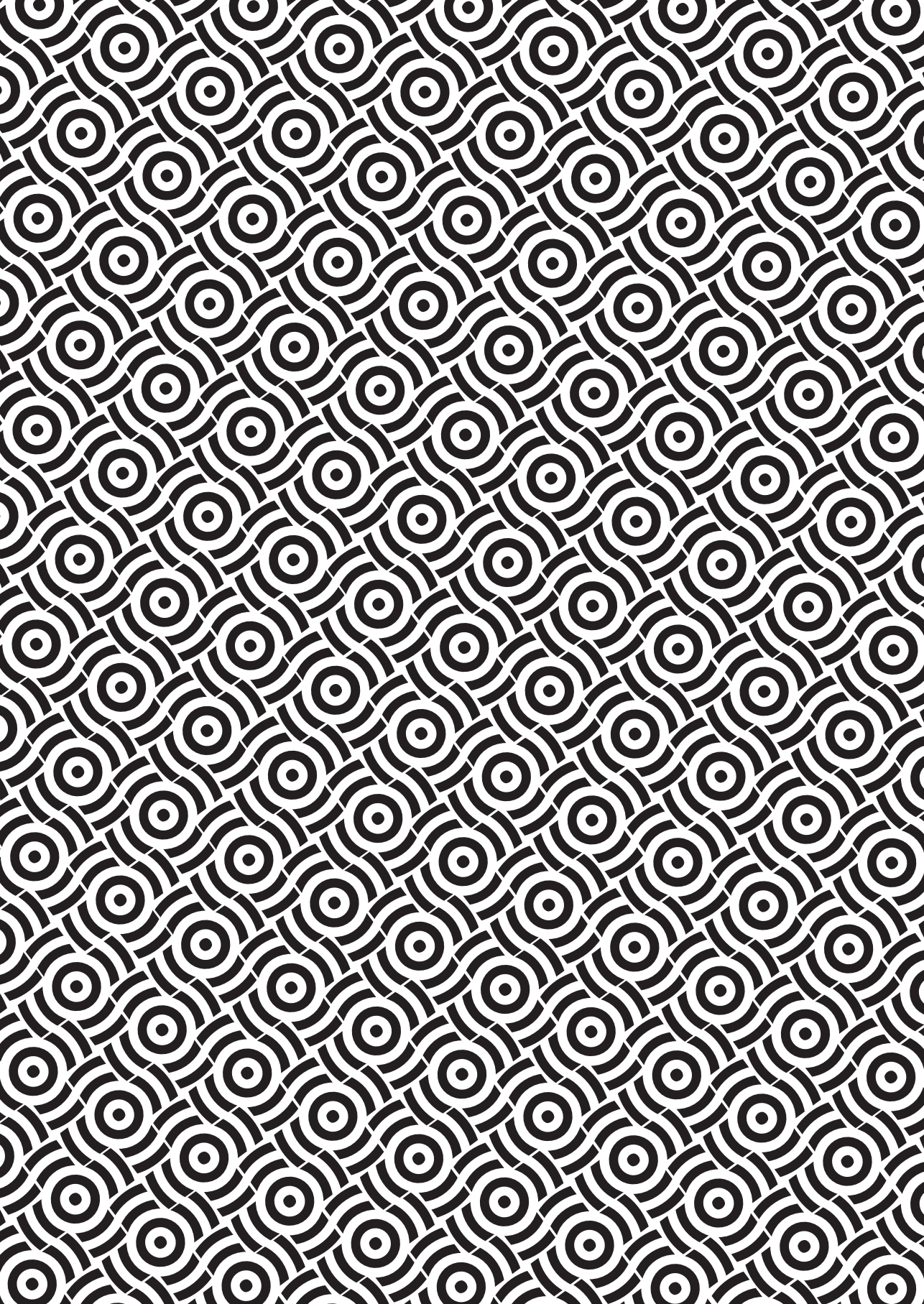
Opetus- ja kulttuuriministeriö tukee verkkonuorisotyötä myös avustamalla siihen liittyviä hankkeita nuorisotyön määrärahasta. Käsite ”verkkomedia” esiintyi ensimmäistä kertaa nuorisotyön määrärahan käyttösuunnitelmassa hallituksen vuoden 2003 talousarvioesityksessä. Verkkomedioidella tarkoitetaan erilaisia nuorisotyön palveluja ja menetelmiä, jotka toteutuvat ensisijaisesti verkossa. Niitä avustamalla toteutetaan hallituksen lapsi- ja nuorisopolitiikkaa, joka pyrkii nuorisolain hengessä edistämään lasten ja nuorten kasvua aktiivisiksi ja yhteisvastuuta kantaviksi kansa-



laisiksi. Tämä tapahtuu mm. vahvistamalla tietoyhteiskuntaosallisuutta ja medialukutaitoa. Verkkomedioiden avustuskriteerit ovat varsin väljät, joten varsin erityyppiset hankkeet ovat voineet saada avustusta. Avustusta on myönnetty hankkeille, joissa verkkoa hyödynnetään välineenä ”perinteisessä” nuorisotyössä ja -toiminnassa, kuten myös hankkeille, joissa kehitetään vain ja ainoastaan verkossa tapahtuvia työ- ja toimintamuotoja.

Opetus- ja kulttuuriministeriön näkökulmasta on keskeistä arvioida avustusten vaikuttavuutta suhteessa määrärahan käytölle asetettuihin tavoitteisiin. Onko avustettujen verkkomediahankkeiden kautta onnistuttu edistämään nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta? Onko hankkeiden kautta onnistuttu kehittämään toimialaa laajasti palvelevia hyviä käytäntöjä? Avustusten saajien toimittamien, avustusten käyttöä koskevien selvitysten sisältämät raportit ovat tässä suhteessa äärimmäisen tärkeitä. Viime vuonna avustusta saaneita ohjeistettiin sisällyttämään tuleviin selvityksiinsä mm. tietoja koskien hankkeisiin osallistuneista ja heidän rooleistaan, sekä hankeprosessia, tuotoksia ja juurruttamista koskevaa rehellistä arviointia, jotta selvityksistä saataisiin mahdollisimman paljon hyötyä. Ohjeistus tullaan toistamaan tänä vuonna. Ministeriössä on pohdittava jatkossa, kuinka selvitysten sisältämää tietoa voitaisiin jakaa laajemminkin, hyvien käytäntöjen levittämiseksi.

Verkkomediahankkeita on avustettu pitkään ja niiden avustamisen kriteereitä tulee aika ajoin tarkastella, jotta avustukset voidaan kohdentaa mahdollisimman tarkoituksenmukaisesti. Tämänäyttypistä tarkastelua silmällä pitäen on hyvä, että verkkonuorisotyöhankkeissa kiinnitetään huomiota hankkeiden arviointiin ja siihen liittyvään avoimeen yhteistyöhön, ja myös hyödynnetään Verken tarjoamia palveluja.





# **Luku 3**

---

Havaintoja  
nuorisotyön  
arjesta



# Miten ihmeessä tähän on tultu? – Eli katse taaksepäin

## Hyvinkään verkkoperustaisessa nuorisotyössä



MIKA JOENSUU

| Julkaistu Verken sivuilla 25.11.2013

**V**iime aikoina on itsestäni tuntunut yhä enemmän, että töissä riittää tekemistä liiankin kanssa ja että hiljaisia hetkiä on todella harvoin. Kun jatkuvasti tekee ja toteuttaa, ei ehdi pysähtymään ja miettimään, mistä tässä kaikessa on kyse. Joskus olisi hyvä istua vain hetkeksi alas ja pohtia esimerkiksi seuraavia asioita: mitä olen tekemässä ja miksi, ja että voisinko oppia jotain niistä asioista, mitä olemme tehneet jo aiemmin?

Opiskelen tällä hetkellä töiden ohessa Humanistisessa ammattikorkeakoulussa järjestö- ja nuorisotyön ylempää amk-tutkintoa. Isona minusta tulee siis yhteisöpedagogi (ylempi AMK). Opinnot ovat nyt siinä onnellisessa vaiheessa, että opinnäytetyön tekeminen on hyvää vauhtia käynnissä. (Tämä asia saattaa tietysti myös olla osasyynä siihen, että tekemistä riittää välillä liiankin kanssa.) Opinnoista on ollut iloa myös sen suhteen, että etenkin opinnäytetyön pohtiminen on pakottanut pysähtymään ja miettimään, mistä tässä kaikessa on kyse. Kuulostanee Tommy Hellsteniltä, mutta hetkeksi pysähtymällä pääsee parempaan vauhtiin.

Valmistuin edellisen kerran vuonna 2006 ja koko sen jälkeisen työelämäni olen ollut mukana tavalla tai toisella erilaisten verkkopalveluiden ja verkkoperustaisen nuorisotyön suunnittelussa, kehittämisessä ja toteutuksessa. Myös tulevan opinnäytetyöni aihe, HypeCon-toiminnan kehittäminen ja sen pohjalta rakentuvan Impulssi-toimintamallin luominen, kytkeytyy verkkoperustaisen nuorisotyön sisältöihin. Kovasti yksinkertaistaen kyse on netin hyödyntämisestä paikallisesti tapahtuvassa nuorten osallisuustoiminnassa. Toimintamallissa käytetään avuksi *joukkoistamista*

(crowdsourcing) sekä verkossa syntyviä vapaamuotoisia "parvia". Lopputuloksena syntyy tapahtuma tai muu speaktaakkeli, joka on kuitenkin nuorisotyöllisesti sivuosassa sen suunnitteluprosessiin ja sen aikana tapahtuvaan nuorten kohtaamiseen verrattuna. Opinnäytetyö valmistuu kevään 2014 aikana ja sen tilaajana toimii Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Mutta takaisin aiheeseen. Ylipäätään netin hyödyntäminen nuorisotyössä on arkipäivää monille nuorisotyöntekijöille eri puolella Suomea. Verken keväällä 2013 tekemässä kyselyssä 92 % kuntien nuorisotyöntekijöistä kertoo käyttävänsä työssään nettiä (Hyry 2013, 6). Allianssin ja Kuntaliiton (2013, 45–46) kuntien viranhaltijoille toteuttaman tutkimuksen mukaan verkkoperustaista nuorisotyötä tehdään kuitenkin vain joka toisessa Suomen kunnista. Tulosten ristiriitaa selittänee verkkonuorisotyön käsitteen laajuus ja sen monimuotoisuus: aina työntekijät eivät edes miellä tekevänsä verkkoperusteista nuorisotyötä, vaikka siitä olisikin kyse. Lisäksi verkkoa ilmeisesti hyödynnetään aktiivisesti kenttätasolla, vaikka viranhaltijat eivät sitä ymmärtäisikään.

Allianssin ja Kuntaliiton tutkimuksen tuloksissa on myös suurta vaihtelua kuntien koon mukaan. Eri kuntien nuorisotoimien tapa hyödyntää verkkoa eroaa siten suuresti toisistaan, eikä yhtä "oikeaa" tapaa voi sanoa: verkkonuorisotyötä voidaan esimerkiksi toteuttaa itsetarkoituksellisesti omana nuorisotyön osanaan, tai muiden toimintamuotojen "tukipalveluna", niitä syventämään tai tehostamaan. Tärkeintä käyttötapojen valinnassa on niiden perusteleminen ja päätösten tekeminen todelliseen tarpeeseen liittyen, ei vain omiin mielipiteisiin pohjautuen. Aivan kuin kaikessa muussakin nuorisotyössä.

Aiheen yleinen pohtiminen on saanut ainakin itseni miettimään, että mitä se on merkinnyt omalla kohdallani ja omassa työpaikassani. Olen ollut siinä(-kin) mielessä onnellisessa tilanteessa, että Hyvinkään Nuorisopalvelut on ollut juuri sen kokoinen organisaatio kuin se on. Pienemmässä kunnassa ei verkon käyttöä olisi voinut lähteä niin aktiivisesti kehittämään resurssien puutteen vuoksi, isommissa kunnissa se olisi saattanut eriytyä liikaa omaksi yksikökseen. Nyt, aiheen ollessa vain pieni osa koko työnkuvaa, ovat myös verkon sovellukset olleet sekä monipuolisia että käytännönläheisiä. Tämän vuoksi olemmekin olleet verkkoperustaisen nuorisotyön näkökulmasta monessa mukana: olipa sitten kyse nuorten kohtaamisesta verkossa (Netari-toiminta, oma Facebook-chat), verkossa tehtävästä tieto- ja neuvontapalvelutyöstä (Pulmakulma), vaikuttamistoiminnasta (Aloitekanava) tai perinteisestä tiedottamisesta vaikka verkkosivuja päivittämällä. Lähes seitsemään vuoteeni Hyvinkäällä on kuulunut erilaisia kehittämisryhmiä, seutu- tai valtakunnallisia hankkeita, paikallisia sosiaalisen median ohjeistuksia ja milloin mitäkin. Voi kuitenkin sanoa, että verkossa on oltu ajoittain kaulaa myöten.

Opinnäytetyöni tutkimussuunnitelmaa varten tein pienen katsauksen omien verkkopalveluidemme historiaan. Koska pidän kuvista ja kaavioista, tein niiden vä-

	Kunnallinen kohtaava työ	Kolmas sektori	Hyvinkää	Tieto- ja neuvontatyö	Muut toimijat
2014			Impulssi		
2012		Netari PeLan hallinnoimaksi	HypeCon Hyvinkään Pelitalo		
2011	Verke perustetaan		Facebook-chat	Pulmakulman chat	
2009	Helsingin Pelitalo Netari laajenee		Kuuma ++ Aloitekanava -hanke Paikallinen Facebook-toiminta		Seurakunnan verkkotyö Vespa-hanke
2008–2007	Moniammatillinen hanke 2008 Netari laajenee 2007		Netari 2007	Aloitekanava 2007	Verkko-terkkarit 2008 Nettipoliisit 2008
2006–2005	Netari käynnistyy 2005	EOPH MobiHubu 2006	Pulmakulma 2006	Koordinaatti perustetaan 2006 Hki seudun Pulmakulma 2006	
2004–2002	Netari-hankkeen valmistelu 2004	PeLa: Manteli- ja kriisichat 2003 EOPH Hubu 2002			
–2001		Helppimesta 2000	Omat nettisivut	Kompassin Pulmakulma Allianssin Pulmakulma	

**Kaavio.** Hyvinkään verkkotyön evoluutio.

lisistä yhteyksistä myös graafisen esityksen. Tarkoituksena ei ole ollut luoda mitään tieteellisen tarkkaa historiakatsausta, joten jos jokin vuosiluvuista on esimerkiksi väärin, olkaa hyvät ja antakaa palautetta. Ainakin itselleni kuva kuitenkin osoittaa sen, että asioissa ollaan jatkuvasti menossa eteenpäin, toimivia käytänteitä benchmarkkaillaan puolin toisin kunta-järjestöt-seurakunta-viranomaiset -akselilla (mitä konkretisoi myös Verken sivujen *Hyvät käytänteet* -osio) ja että eri tavoin toteutetut palvelut voivat tarjota uusia näkökulmia moniin muihin nuorisotyön osa-alueisiin. Välillähän asioita kannattaa ajatella myös sen kuuluisan laatikon ulkopuolelta.

Ylimpänä ja uusimpina asioina kuvassani löytyvät HypeCon ja Impulssi, joissa yhdistyvät kaikki ne puolet, mitä verkkotyössä on Hyvinkäällä tehty. Ne eivät ole kuitenkaan kehityksen loppu. Muutaman vuoden päästä, kun taas on aikaa istua alas ja katsoa taaksepäin, voidaan nähdä, mitä siitä on seurannut – meillä tai muualla.

### **Lähteet:**

Allianssi ry ja Kuntaliitto 2013. Kunnallisen nuorisotyön tulevaisuusodotukset 2013.

<http://www.alli.fi/binary/file/-/id/665/ffd/2560>.

Hyry, Sylvia 2013. Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä. <http://bit.ly/1c0GIZT>.



# Verkko ja verkkoa hyödyntävä nuorisotyö nuorten kokemana



SINI SAVOLAINEN

| Julkaistu Verken sivuilla 12.1.2014

**Y**htenä kunnallisen nuorisotyön toimikenttään kuuluvana teemana voidaan nykypäivänä pitää verkoulottuvuutta nuorisotyössä. Nuorten maailma on vahvasti medioitunut ja nuoret käyttävät päivittäin erilaisia digitaalisia medioita sekä sisältöjä jatkuvasti uusiutuvin laittein. Olen vahvasti sitä mieltä, että myös nuorisotyön tulee pysyä tässä kehityksessä mukana. Näistä lähtökohdista lähdin viime syksynä toteuttamaan opinnäytetyötä.

Humanistiseen ammattikorkeakouluun tekemäni opinnäytetyö keskittyi nuorten ajatuksiin ja kokemuksiin verkosta sekä verkkoa hyödyntävästä nuorisotyöstä. Opinnäytetyössä oli vahvasti läsnä kunnallisen nuorisotyön tavat hyödyntää nettiä työssään ja vahvana yhteistyökumppanina toimi Espoon nuorisopalvelut. Verke puolestaan antoi käyttööni suunnattoman materiaalipakin sekä paljon asiantuntevasta asian tiimoilta.

Työn tavoitteina oli saada tietoa nuorten verkkokäyttäytymisestä, lisätä tietoa ja ymmärrystä nuorten verkon käytöstä sekä selvittää nuorten tuntemia nuorisotyön verkkopalveluita ja nuorten tarvetta verkkoa hyödyntävälle nuorisotyölle. Parhaimmillaan työn tulokset antavat pohjaa alueellisen nuorisotyön työmuotojen ja menetelmien kehittämiseen verkkoa hyödyntävän nuorisotyön tiimoilta. Opinnäytetyön kantava voima olivat nuorten haastattelut. Haastattelin viittatoista espoolaista 15-vuotiasta nuorisotilakävijää kuudella nuorisotilalla Espoon eri alueilla. Haastattelun tuloksista voidaan havaita monenlaisia asioita.

## Nuoret netissä

Valtaosa haastatelluista nuorista kokee käyttävänsä liikaa internetiä päivittäin. Tunniksi laskettuna nuorten keskimääräinen internetin käyttöaika oli noin seitsemän tuntia päivässä. Arvio on kovin suuntaa antava, koska nuorten oli vaikea määritellä omaa netinkäyttöään ajallisesti. Erityisesti netin käyttö puhelimella vaikeutti arviointia: nettiä käyttää puhelimella usein huomaamattaan jatkuvasti. Seuraava 15-vuotiaan tytön vastaus kuvaa hyvin tätä:

*”No, jos puhelimella käyttö lasketaan, kyllä mä aika paljon. No siis sellasii pätkiä. En sellasii pitkii aikoi kerrallaan, en niinku vaik tuntii putkeen. Facebookissa jatkuvasti kylläkin, pitää se tsekata varmaan kuuden minan välein.”*

Haastattelemani nuoret käyttivät nettiä ehdottomasti eniten puhelimella, ja kaikilla älypuhelimien omaavilla oli nettiyhteys puhelimessa. Yhdellä haastateltavista ei ollut älypuhelinia. Nuoret käyttivät nettiä myös tietokoneella ja pelikonsoleilla, tabletin käyttö oli marginaalista.

Mitä nuoret sitten tekevät netissä? Kaikki nuoret mainitsivat Facebookin, ja se oli kaikkien haastateltavien päivittäin käyttämä palvelu. Facebook ei taida olla vielä henkitorissaan ainakaan espoolaisten nuorisotilakävijöiden keskuudessa, vaikka sen käyttö on hitusen vähentynyt Ask.fm:n suosion myötä. FB:n ja Ask.fm:n lisäksi suosittua oli pelaaminen (mm. Candycrush Saga, Fifa, Call of Duty), vlogien seuraaminen, yhteydenpito kavereihin ja sukulaisiin Skypellä, YouTube-videoiden katselu, musiikin kuuntelu Spotifysta, tiedon haku erilaisista teemoista (mm. käytetyt mopot, työpaikat ja tapahtumat), muut sosiaalisen median palvelut ja verkkoyhteisöt, sisällön tuottamiseen liittyvät palvelut (mm. Instagram, YouTube) ja blogien seuraaminen. Kännykällä nuoret käyttivät valtavan paljon WhatsAppia ja Kik Messengeriä sekä jo aiemmin mainittua Ask.fm-sivustoa.

Haastattelemani nuoret nostivat selkeästi esille Ask.fm:n, joka on tällä hetkellä laajemminkin nuorten suosiossa ja jonka käyttäjämäärät ovat jatkuvassa kasvussa. Vuonna 2010 perustettu sivusto on eräänlainen nuorelta nuorelle -kysymys-vastaus-palsta, jota käytetään eniten mobiilisti. Sivusto oli monen nuoren mielestä hieman kyseenalainen, koska se mahdollistaa kommentoinnin anonyymisti. Vaikka nuoret kyseenalaistivat sivuston, he käyttivät sitä aktiivisesti.

## Nuorisotyö netissä

Nuorten oli vaikea mieltää, mitä on nuorisotyö netissä. Pienimuotoisen aiheen äärelle johdattelun kautta nuoret tunnistivat nuoriso-ohjaajien FB-profiilit sekä nuorisotilojen fanisivut FB:ssä. Osa nuorista tunnisti myös *Verkkoterkkarit* sekä tytöt tiesivät Demissä toimivan jotain nuorisotyöhön liittyvää. Nuorille oli selkeästi helpompi mieltää omat nuoriso-ohjaajat netissä kuin hahmottaa nuorisotyötä netissä valtakunnallisesti.

Vaikeaa nuorille oli myös miettiä, miten verkkoa voitaisiin hyödyntää nuorisotilatyössä – tosin haasteellista se näyttää olevan myös aikuisillekin. Kovin innovatiivisia ehdotuksia ei nuorilta löytynyt. Nuoret joka tapauksessa antoivat joitakin ehdotuksia, kuten kysymys-vastauspalstat, verkkopelaaminen ja Facebookin aktiivinen käyttö työvälineenä. Erityisen paljon toivottiin nuoriso-ohjaajan todellista läsnäoloa FB:ssä, palvelun käyttöä muuhunkin kuin markkinointiin, ohjaajalähtöisiä keskustelunavauksia, kommentointia nuoren päivityksiin ja kuviin sekä ylipäättään tavoitettavuutta FB:n kautta, erityisesti silloin kun nuorisotilat ovat kiinni. Nuoret eivät tehneet vahvaa eroa kasvokkain kohtaamisen ja verkkokeskustelun välillä; heidän mielestään nämä kaksi eivät sulje toisiaan pois, vaan voivat täydentää toisiaan. Ongelmallisena nuoret pitivät sitä, etteivät nuoriso-ohjaajat ole aktiivisesti FB:ssä, vaan piipahtavat siellä silloin tällöin markkinoimassa jotakin.

Yksi kysymys liittyi nuorten oman toiminnan tukemiseen netissä. Kysymys oli vaikea ymmärtää, eivätkä nuoret oikein nähneet selkeää tarvetta heidän oman toiminnan tukemiseen netissä, koska tarvittavan avun saa nuorisotilalta. Nuorisotilan vakikävijöille oli tuttua aloitteiden tekeminen paperilla, ja he kokivat vahvasti saavansa tukea nuorisotilan ohjaajilta aloitteiden tekemiseen. Osa nuorista koki, ettei tukea saa kuitenkaan tarpeeksi, mutta heillä ei ollut ideoita, kuinka tilannetta voitaisiin parantaa. Nettipohjaisia vaikutuskanavia nuoret eivät pääsääntöisesti tunteneet ja Espoossa käytössä oleva Aloittekanava oli tuntematon suurimmalle osalle nuorista.

Verkon käyttöön tarkoitetut välineistöt ja infrastruktuurit nuorisotiloilla hankaloittavat verkkoa hyödyntävän nuorisotyön kehitystä. Verken kuntakyselyn (2013) mukaan Espoon nuorisopalveluiden ohjaajista 80 % pitää yhtenä keskeisenä internetin nuorisotyöllistä käyttöä vaikeuttavana tekijänä riittämätöntä välineistöä. Myös langattoman internet-yhteyden puuttuminen nuorisotiloilta ja työkoneneen jakaminen usean muun työntekijän kanssa koettiin hankaloittavan verkkoa hyödyntävän nuorisotyön tekemistä. Kokemus on hyvin samansuuntainen myös nuorten haastatteluissa.

Erityisen paljon nousi esille verkkopelaaminen. Nuorilla oli selkeänä toiveena saada nuorisotilojen PlayStation 3 nettiin. Nuoret kokivat ajatuksen ohjaajan kanssa pelaamisesta positiiviseksi sekä painottivat vahvasti sitä, että verkon yli voisi pelata silloinkin kun ei itse ole tilalla tai jonkun kaverin kanssa, joka on toisella tilalla. Ohjaajien käyttöön kaivattiin älypuhelimia, jotta esimerkiksi WhatsAppin käyttö olisi mahdollista nuorten ja ohjaajien välillä. Älypuhelimet koettiin myös tiedonjakoa nopeuttavaksi elementiksi.

### **Kehittämisajatuksia**

Alueellisten nuorisopalvelujen näkökulmasta nuorten haastattelujen tulokset kertovat siitä, että olisi hyvä saada kohtuullinen määrä lisää resursseja verkkoa hyödyntävään nuorisotyöhön sekä koulutusta aihepiiriin liittyen. Olisi hyvä tutustua nuorten verkkokulttuureihin sekä tietää, missä nuoret aikaansa viettävät. Aiemmin

mainittu Ask.fm-sivusto on valtavan suosittu nuorten keskuudessa, mutta palvelu on huonosti tunnettu aikuisten keskuudessa, eikä sieltä ainakaan toistaiseksi kovin paljoa nuorisotyön toimijoita löydy. Tämä on vain yksi esimerkki siitä, missä kaikessa meidän pitäisi nuorisotyön ammattilaisina pysyä mukana. Olisi aiheellista tuntea nuorten verkkomaailmaa ja soluttautua tarvittaessa mukaan.

Yksittäisenä suurena haasteena verkkoa hyödyntävän nuorisotyön saralla ovat laitteet ja infrastruktuuri. Langattomiin yhteyksiin ja tarvittavaan välineistöön voisi satsata enemmän. Nuoret nostivat vahvasti esille toiveen verkkopelaamisesta ja tälle saralle on kehitystä jo luvassa, ainakin joillakin nuorisotiloilla. Nettiä käytetään nuorten keskuudessa enenevässä määrin mobiililaitteilla ja tähän kehitykseen olisi myös nuorisotyön hyvä tulla mukaan esimerkiksi työkäyttöön tarkoitettujen älypuhelimien myötä.

Yhtenä suurena haasteena työmuodon kehittämiseksi on myös ajankäytön koordinointi. Verkkoa hyödyntävää nuorisotyötä ei ole ajallisesti resursoitu kuuluvaksi alueellisten nuorisopalvelujen työntekijän toimenkuvaan. Usein tämä tarkoittaa sitä, ettei aikaa juurikaan ole. Nuoret kuitenkin toivoivat ohjaajien läsnäoloa verkossa, erityisesti silloin kun nuorisotilat ovat kiinni. Monet ohjaajat ovat Facebookissa, mutta käyttävät sitä lähinnä tiedottamisen välineenä. Yksi syy tähän on oletettavasti se, ettei verkossa ehdi olla, siellä ehtii piipahtaa. Todellista läsnäoloa, todellista vuorovaikutusta tarvittaisiin lisää. Nuorille läsnäolo oli tärkeintä, heiltä välittyi vahva toive siitä, että todellista vuorovaikutusta tapahtuisi myös netissä. Tuloksista voidaan siis lukea se, että nuorisotilan nuoret kaipaavat aikuisen läsnäoloa verkossa. Nuorten osallisuuden ja vaikuttamisen tukemista verkossa tulisi tehdä näkyvämmäksi sekä pohtia uusia tapoja näiden toteuttamiseen.

Valitettavan usein nuorisotyötä kehitetään ilman nuoria. Verkkoa hyödyntävän nuorisotyön kehittämisen äärellä olisi hyvä myös kuunnella nuoria, selvittää heidän tarpeitaan toiminnalle ja ennen kaikkea saada tietoa siitä, mitä nuoret verkossa tekevät, millaisia kokemuksia heidän netin käyttöönsä liittyy, millaisia merkityksiä netin käytölle annetaan ja miksi netissä ollaan. Toivon, että nuoret otetaan mukaan toiminnan suunnitteluun erilaisin tavoin. Haluaisin nuorisotyön mahdollistavan nuorille järkevää verkon käyttöä sekä nuoria kiinnostavaa sisältöä kuin myös aikuisen läsnäoloa verkossa. Kehitys on hidasta, mutta oikeaan suuntaan ollaan matkalla.

*Sini Savolaisen opinnäytetyö "Verkkoa hyödyntävä nuorisotyö nuorten kokemana. Espoolaisten 15-vuotiaiden nuorisotilakävijöiden verkon käyttö ja tarve verkkoa hyödyntävälle nuorisotyölle" on toteutettu Humanistisessa ammattikorkeakoulussa vuonna 2013.*

# Verkkopedagogit kertovat – Ehkäisevää päihdetyötä verkossa



PETRI KESKINEN & MAARIT NOUSIMAA

| Julkaistu Verken sivuilla 3.3.2014

**E**hkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Internet- ja mobiilityön yksikkö (IMY) on tehnyt ehkäisevää päihdetyötä sosiaalisessa mediassa yli kymmenen vuoden ajan. Alusta asti toiminnan tarkoituksena on ollut mennä sinne, missä lapset ja nuoret jo muutoinkin ovat. Upeimmatkin verkkosivustot vanhenevat nopeasti ja sivujen mainostaminen on haastavaa. Omien verkkosivustojen perustamisen sijaan toiminnassa on hyödynnetty olemassa olevia, suosittuja verkkosivustoja. IMY toimii suosituilla kaupallisilla sivustoilla yhteistyössä palveluntarjoajien kanssa. EHYT ry:n näkökulmasta yhteistyössä on kyse molempia osapuolia hyödyttävästä toiminnasta: me järjestämme sivustolle sisältöä, ja palveluntarjoaja mahdollistaa toiminnan. Yhteistyöstä ei makseta rahallista korvausta kummallekaan osapuolelle.

Elämä On Parasta Huumetta ry (nykyisin EHYT ry) aloitti toiminnan sosiaalisessa mediassa vuonna 2002. Toimintaympäristönä toimi Habbo Hotelli, jossa aikuiset työntekijät kohtasivat lapsia ja nuoria virtuaalisessa bussissa. Bussissa sai keskustella erilaisista nuoren elämään liittyvistä asioista ja vastata anonyymisti kyselytyökalulla tehtyihin kysymyksiin. Vuosien saatossa toiminta on laajentunut. Vuonna 2014 toimintaa on kuudella eri sosiaalisen median sivustolla.

Ehkäisevän päihdetyön tekeminen sosiaalisessa mediassa ei jää pelkästään alkoholista tai tupakan haitoista keskusteluun, vaan teemoja on vuosittain kymmeniä. Päihdeaiheiden lisäksi käsittelemme monia lapsuuteen ja nuoruuteen liittyviä asioita ja ilmiöitä, kuten murrosikää, ystävyys-suhteita, koulua ja kotia, seksuaalisuutta ja pelaamista. Yhteiskunnan tai yksilön hyvinvoinnin tarkastelu vaatii työntekijöiltä laaja-alaista perusosaamista terveydestä, hyvinvoinnista, sosiaalisista suhteista

ja nuoruudesta. Keskusteluissa käytetty tieto perustuu tutkittuun ja ajankohtaiseen tietoon sekä luotettaviin lähteisiin. Kaikilla työntekijöillä on sosiaali- tai kasvatustieteiden koulutus sekä karrtunut ammattitaito. Spesifimpää osaamista vaativissa aiheissa, kuten esimerkiksi masennuksesta tai syömishäiriöistä keskusteltaessa, mukana on aina asiantuntijavieras. Lisäksi olennaista on taito käyttää tietotekniikkaa ja kyky nopeaan reagoimiseen. Vastausten miettimiseen ei jää aina paljon aikaa. Työntekijän tietopohjan täytyy olla kunnossa, koska viesti saattaa jäädä nettiin luettavaksi jopa vuosiksi.

Mikä tekee toiminnasta merkittävää? Monilla nuorilla voi olla ”aikuisen kaipuu”, tarve haastaa ja jutella turvallisen aikuisen kanssa. Verkossa se onnistuu matalalla kynnyksellä, ja monelle asioista kirjoittaminen on luontevampaa kuin puhuminen. Markku Soikkelin mukaan vuorovaikutteiset menetelmät ovat vaikuttavampia kuin yhdensuuntaiseen vaikuttamiseen perustuvat. Kohderyhmän osallistaminen lisää vaikuttavuutta. Tiedon jakaminen ei yksin riitä, mutta vuorovaikutteisesti toimiminen sekä antamalla mahdollisuuden osallistua haastaa kognitiiviset toiminnot eri tavalla kuin yksisuuntainen tiedon jakaminen (Soikkeli 2011, 38). EHYT ry:n sosiaalisessa mediassa tekemä työ on juurtunutta, mutta se ei kuitenkaan jämähdä paikoilleen, vaan uudistamme sitä jatkuvasti.

### **Käytännön esimerkkejä – GoSupermodel.fi:n HUBU-Klubi**

GoSupermodel.com on nuorille tytöille suunnattu peliyhteisö internetissä. Sivustolla oleva HUBU-Klubi on varhaisteinityttöjen keskustelufoorumi, jossa pohditaan elämää niin murrosiän, kavereiden kuin koulu- ja perhe-elämän kautta. EHYT ry aloitti toiminnan goSupermodel.fi:ssä vuonna 2012.

HUBU-Klubissa keskustellaan kerran viikossa 1,5 tunnin ajan. Keskustelut käydään omalla keskustelufoorumilla, joka ei eroa visuaalisesti tai teknisesti muista goSupermodel.fi-sivuston keskustelufoorumeista. Palveluntarjoaja ohjaa kirjautuneet käyttäjät goSupermodel.fi:n etusivulta suoraan HUBU-Klubin keskustelufoorumille. Nuoret osallistuvat keskusteluun omalla nimimerkillään.

Keskustelujen aiheet on määritelty etukäteen. Ohjaaja aloittaa keskustelun laittamalla etukäteen kirjoitetun keskustelunavauksen HUBU-Klubin foorumille. Ohjaajat vievät keskustelua eteenpäin kysymällä lisäkysymyksiä ja vastaamalla nuorten viesteihin. Yhteen keskusteluun tulee viestejä kolmestasadasta jopa tuhanteen. Useimmiten HUBU-Klubin keskustelun ohjaamiseen osallistuu kaksi työntekijää, mutta vaikeat ja vilkkaat aiheet, kuten kiusaaminen tai murrosikä, vaativat kolme työntekijää.

Ennen keskustelun alkua työparin kanssa pohditaan, mitä teemakeskustelulla halutaan viestiä ja opettaa. Etukäteen kerätään hyödyllisiä linkkejä, joita voi laittaa keskustelun aikana jakoon sekä kysymyksiä, jotka helpottavat keskustelun eteenpäin viemistä. Vilkkaimmissa keskusteluissa ohjaajat eivät ehdi vastaamaan kaikkiin viesteihin. Aikuisvetoinen keskustelu edistää myös nuorten keskinäistä, positiivista vertaiskeskustelua.

HUBU-Klubin keskustelut ovat suunnattu 10–15-vuotiaille tytöille. Keskusteluissa tämän kohderyhmän kanssa korostuu arjen monimutkaiset sosiaaliset tilanteet, jotka herättävät voimakkaita tunteita. Sosiaalisten tilanteiden merkitys ja niissä selviäminen on yksi murrosiän ajan merkittävimpiä kokemuksia, jotta nuori oppii pitämään puolensa, mutta myös neuvottelemaan, sopimaan ja antamaan periksi. Ohjaajat ja keskusteluun osallistuvat nuoret toimivat kuuntelijoina, tsemppaajina ja kanssapohittijoina.

### **Elämä On Parasta Huumetta -yhteisön teemaviikot IRC-Galleriassa**

IRC-Galleria on yhteisöpalvelu, jonne voi lisätä kuvia, tekstejä ja videoita sekä liittyä erilaisiin yhteisöihin. Elämä On Parasta Huumetta -yhteisö on toiminut IRC-Galleriassa yli kuuden vuoden ajan. Toiminta on suunnattu yli 15-vuotiaille nuorille.

Sivustolla tehtävä työ toteutuu kuukausittain pidettävillä teemaviikoilla. Teemaviikko sisältää tietopakettin, kyselyn, minivisan ja chat-keskustelun. Teemaviikko käynnistyy maanantaina, jolloin yhteisöön laitetaan teemaan liittyvä tietopaketti, joka sisältää aiheeseen liittyviä linkkejä, kuvia ja videoita. Yhteisössä julkaistaan asenteita ja mielipiteitä kartoittava 5–10 kysymyksen kysely. Kyselyn vastauksia käytetään chatissa tukena. Chat-keskustelu toteutuu yhtenä arki-iltana. Keskustelussa on mukana vähintään kaksi työntekijää sekä mahdollinen asiantuntijavieras.

Chatien elävöittämiseksi on tehty haastajahahmot, jotka ovat stereotyyppisiä provokatiivisia profiileja, ja he kommentoivat aiheita omista näkökulmistaan. He antavat nuorille mahdollisuuden tarkastella omia näkemyksiään ja niiden joustavuutta. Päihteistä, kuten monista muistakin aiheista puhuttaessa, on joskus hyvä saada kerrottua täysin vastakkaiset näkökulmat. Yhdessä chat-keskustelussa vierailee yksi haastajahahmo.

Teemaviikoissa käsitellään päihteitä ja nuorten elämään kuuluvia asioita uusista ja rohkeista näkökulmista. Niissä kyseenalaistetaan myyttejä ja uskomuksia. Yhteisö on turvallinen ympäristö jutella vaikeistakin aiheista. Silti pääpaino on yhteisessä ja yleisessä, ei henkilökohtaisessa keskustelussa. Henkilökohtaisempaa tukea tarvitsevat ohjataan muiden palveluiden piiriin.

Teemaviikon päätyttyä aiheesta kirjoitetaan blogiteksti yhteisöön. Blogi on yhteenveto koko teemaviikosta, kyselyn tuloksista, chatista ja itse aiheesta.

### **Lähteet ja lisätietoa:**

*Soikkeli, Markku; Salasuo, Mikko; Puuronen, Anne; Piispa, Matti.* 2011. Se toimii sittenkin – kuinka päihdevalituksesta saa selvää. 1. painos. Helsinki. Unigrafia.

EHYT ry:n toiminta verkossa: [http://www.ehyt.fi/fi/toiminta/toiminta\\_verkossa](http://www.ehyt.fi/fi/toiminta/toiminta_verkossa)

HUBU-Klubi goSupermodel.fi:ssä: <http://bit.ly/1cnuSUM>.

Elämä On Parasta Huumetta –yhteisö IRC-Galleriassa:

<http://irc-galleria.net/community/2278335-elama-on-parasta-huumetta>

Sosiaalisen median huoneentaulu vanhemmille: <http://bit.ly/NmUdCE>.

# Internet-ilmiöt välineenä nuorisotyössä



ALEKSI SALMINEN | Julkaistu Verken sivuilla 30.9.2013

**P**äättynään kesänä *Leiriticus*-kuvablogi (<http://leiriticus.tumblr.com>) kiersi linkkinä kirkon leirityöntekijöiden Facebook-sivuilla. Rippileirien pieniä ja vähän isompiakin sattumuksia listaava blogini iski palautteesta päätellen monen kirkon nuorisotyötä tekevän nauruhermoihin. Tässä näkökulmassa avaan *Leiriticus*n syntyä, toimivuutta sekä pohdin Internet-ilmiöiden hyödyntämistä nuorisotyössä yleisesti.

Idea rippikoulutyötä käsittelevästä Tumblr-blogista syntyi kesän leirien tiimellyksessä. Olimme toisten leiriohjaajien kanssa pyöritelleet päätämme leireillä toistuville sattumuksille ja tunteille. Omalla kohdallani parhaita keinoja leirin aikaisesta stressistä selviämiseen on tilanteiden kertaaminen työkavereitten kesken. Tapahtumahetkellä turhauttavat ja stressaavat tapahtumat tapaavat kerrottuna muuttua huvittavan absurdeiksi. Sellaisiksi, joille voi nauraa. Ryhdyin pohtimaan, voisiko tätä vertaistuen menetelmää laajentaa. Syntyi "Leiriticus – Leirielämän anonyymia visualisointia".

Ensimmäiset ideat kuviin löytyivät kuin itsestään, ovathan rippileirit kaikenlaisten tunteiden ja sattumusten aarreaitta. Materiaali muodostui sekä omista että ystävien kokemuksista. Päätin aloittaa blogin anonyymina, sillä ajatus kaiken ventiloinnin yhdistämisestä itseeni ei tuntunut kovinkaan mukavalta. Näin jo entiset työtoverini tai isoseet tiukkaamassa minulta, kuvasiko jokin blogin kuvista juuri päättynyttä leiriämme. Onneksi blogin lukijat ryhtyivät nopeasti ehdottamaan kuva-aiheita, ja *Leiriticus* alkoi palvella varsinaista tarkoitustaan: yhteistä ja yhteistyössä tehtyä avautumista pilke silmäkulmassa.



Miksi Leiriticus sitten naurattaa? Alan sisäpiirihuumori tuntuu toimivan aina. Ei ole sattumaa, että työpaikkojen virkistystilaisuudessa hauskimmat stand up -koomikot ovat usein niitä, jotka ovat perehtyneet yleisön työalaan ja osaavat kaivaa siitä vitsinsä. Leiriticus saattaa toki hymyilyttää myös sellaista, joka ei ole rippileirillä työskennellyt. Parhaat naurut kuitenkin saa, kun on kokenut ohjaajan näkökulmasta vaikkapa nuorten ryntäämisen joukolla metsään keskellä yötä. Yöjuoksut ovat myös malliesimerkki kokemuksesta, joka on tapahtumahetkellä todennäköisesti turhauttava, mutta jälkeinpäin kerrottuna koominen. Leirityötä tehnyt osaa myös kuvitella itsensä kulloiseenkin blogin kuvaamaan tilanteeseen, jolloin huumori avautuu, vaikka juuri vastaavassa tilanteessa ei olisi ollutkaan.

Pelkät tarinat sattumuksista saattavat jo itsessään huvittaa, mutta kuvablogin tapauksessa komiikka syntyy tekstin ja varsinaisen kuvan tai animaation yhteisvaikutuksesta. Oikeanlainen kuvavalinta luo parhaimmillaan herkullisen kontrastin luetun ja nähdyn välille. Kuvan tarkoitus ei ole replikoida tapahtunutta, vaan ilmentää kokijan, tässä tapauksessa rippileirin ohjaajan, tunnetta. Saamassani (ainoassa!) negatiivisessa palautteessa minua muun muassa muistutettiin, etteivät rippikoulut ole toimintaelokuvaa. Ehkä niinkin, mutta toimintaelokuvista päätkityt animaatiot toimivat pahuksen hyvin leiritunnelmien kuvittajina.

Leiriticusen kaltaiset Tumblr-blogit eivät ole missään nimessä uusi ilmiö. Kyyseessä on lähinnä yksi monista visuaalisista Internet-meemeistä. Näissä tapauksissa tunnettua kuvaa, kuvasarjaa tai videota toistetaan, ja sille voidaan keksiä erilaisia merkityksiä tuomalla se aina uuteen kontekstiin. Leiriticusessa ja vastaavissa Tumblr-blogeissa konteksti luodaan antamalla kuvalle teeman mukainen otsikko. Omana innoittajani toimi amerikkalaisen metodistipapin anonymisti ylläpitämä *Ev'ry Day I'm Pastorin'...* (<http://everydayimpastoring.tumblr.com>). Esimerkkinä suomalaisista Tumblr-blogeista mainittakoon opiskelijoita ilahduttava, graduprosessista kertova *Graduttaa* (<http://graduttaa.tumblr.com>).

Voiko Internet-meemejä ja -ilmiöitä sitten käyttää johonkin rakentavaan ja hyödylliseen? Tavanomaisesti ne kun ovat juuri vastakohta hyödyllisyydelle: helppoa ja nopeaa viihdettä, joka ei lopu Internetistä kesken. Itse uppoudun selaamaan kuvablogeja nimenomaan silloin, kun pitäisi ryhtyä töihin. Ne ovat ajattelulta suojaava pakopaikka.

Toisaalta pakopaikka ja kevyt huumori voivat olla juuri niitä asioita, joita leirityön pyöryksessä kaippaa. Saamastani positiivisesta palautteesta nousi päällimmäisenä esiin, kuinka moni koki saaneensa blogista apua kesän töissä jaksamiseen. Palautteen perusteella blogia luettiin paljon juuri leirien aikana. Ehkä Internet-kulttuurin nopea viestintätapa sopiikin erityisen hyvin henkisesti intensiivisen työn oheen, kun jaksaminen ei välttämättä veny vaikkapa kirjan lukemiseen. Kuvablogin selaaminen käy myös näppärästi niin tietokoneen kuin kännykän tai tabletin ruudulta.

Työntekijöiden keskinäisen vuorovaikutuksen lisäksi uskon netti-ilmiöissä olevan huikeasti potentiaalia juuri nuorten parissa työskentelyyn. Facebookista on puhuttu jo väsymykseen asti, mutta myös palvelut, kuten YouTube, Instagram, Pinterest ja erilaiset kuvalaudat viihdyttävät nuoria vapaa-ajalla. Näiden sivustojen ja niissä käytettyjen viestintätapojen hyödyntäminen nuorisotyössä voisi avata uusia mahdollisuuksia. Hyvä esimerkki tästä on, että aihe-ehdotusten perusteella Leiriticusta eksi lukemaan jokunen rippikoululainenkin, vaikka suurin osa blogin huumorista ei heille välttämättä avautunutkaan.

Rippikoulutyön näkökulmasta leirin oma Instagram-sivu voisi olla keino valjastaa leiriläisten älypuhelimet yhteishengen luomiseen. Sama pätee YouTubeen ja Pinterestiin. Välttämättä ei tarvitse edes käyttää itse palvelua, vaan pelkkä metodin käyttäminen voi riittää: "Kuvittele itsesi Golgatalle puhelimesi kanssa. Minkälaisen kuvan otat? Ketkä kuvassa ovat? Mitä hashtageja liität?". Nuoria voi myös ohjeistaa etsimään päivän tunnelmia peilaavan meemikuvan Internetistä. Vastaavat metodit voisivat varmasti toimia nuorisotyössä laajemminkin, erityisesti verkkonuorisotyössä.

Uskon, että Internetin syövereissä käytetyille viestinnän muodoille olisi huimasti käyttöä nuorisotyössä. Leiriticus osoittautui toimivaksi kevyen vertaistuen välineeksi kirkon leirityöntekijöille, ja sillä tuntui todella olleen positiivinen vaikutus työhyvinvointiin. Oikein käytettynä Internet-ilmiöt voivat olla väline niinöntekijöiden keskinäisessä kommunikoinnissa kuin viestinnässä nuorten kanssa.

Ehdoton edellytys tälle kaikelle on, että nuorisotyössä toimivilla on käytössään asianmukaiset välineet sekä koulutus niiden hyödyntämiseen. Tämän jälkeen tarvitaan enää luovuutta ja kokeilunhalua. Sukella seikkailuun!

# Pelitoimintaa seurakunnan nuorisotyössä



**JUSSI "KAAPO" KOSONEN** | Julkaistu Verken sivuilla 2.4.2013

**P**elit ovat aina kuuluneet osaksi nuorten kanssa tehtävää työtä. Siksi on luontevaa ottaa myös digitaalinen pelaaminen, ja ennen kaikkea pelaajat, mukaan toimintaan. Aluksi pelit toimivat houkuttimena seurakunnan kerhoihin ja iltoihin. Silloin ei pelikonsoleita ollut vielä jokaisessa taloudessa niin kuin nykyään, ja konsolit edustivat uutta ja erilaista toimintaa. Lisäksi peleihin saatiin yhdessä pelaamisen maku, mikä oli erilaista kuin tyypillinen kotona tapahtuva yksinpelaaminen. Alusta asti pelien avulla on järjestetty turnauksia ja kilpailuja, ja tämä on ollut myös uutta ja kiinnostavaa. Nykyään pelaamista harrastavat kaikki, mutta edelleen pelitoiminta seurakunnassa vetoaa nimenomaan sosiaalisuudellaan.

Aluksi pelaaminen kiinnosti nimenomaan poikia, ja poikatyössä olikin itsestään selvää käyttää erilaisia pelejä osana toimintaa joko sisäänvetona tai sitten itse päätöimintana. Avoimien ovien kerhossa konsoleilla on omat paikkansa. Ennen konsoleita oli suuri hitti, kun järjesti tietokoneen peleineen kokeiltavaksi ja pelattavaksi. Siihen tarvittavaa tietotaitoa ei ollut kaikilla. Nykyään pelipisteen järjestäminen on helppoa.

## **Lanit**

Pelien yleistyttyä kotitalouksissa niiden uutuudenviehätys katosi, mutta pelaamisesta tuli yksinäistä toimintaa. Siihen aikaan jo kaivattiin mahdollisuutta pelata yhdessä toisia, oikeita ihmisiä vastaan. Yleistyi ns. *LAN-toiminta*, eli koneet kannettiin jonkin yhteiseen tilaan ja kytkettiin verkkokaapeilla yhteen, jolloin oli mahdollista pelata moninpelejä. Seurakunnassakin lähdettiin mukaan tähän, sillä olihan meillä nimenomaan tiloja, seurakuntasaleja ja leirikeskustoja, käytettävissä tällaiseen toi-

mintaan. Lanit toteutettiin yleensä viikonloppu- tai yön yli -toimintana. Osallistujat toivat omat koneensa illalla seurakuntatalolle ja yö pelailtiin yhdessä. Osallistujilla oli mahdollisuus ottaa torkkuja sivuhuoneissa ja yhdessä valmistettiin pientä iltapalaa. Mukana oli myös jotain muutakin yhteistä ohjelmaa, kuten illanviettoa, kilpailuja, hartauksia ja hiljentymisiä.

## **Bittileirit**

Ensimmäisten *Assembly*-tapahtumien jälkeen pohdittiin, miten lapsille voisi järjestää vastaavia tilaisuuksia, ja syntyi idea leiritoiminnasta, joka olisi lanitapahtuma. Tampereella järjestettiin ensimmäinen bittileiri vuonna 1994 normaalina kesäleirinä, jossa pääpaino oli digitaalisella pelaamisella. Silloin suurin "hitti" oli liittää kaksi konetta yhteen ns. nollamodeemikaapelilla, jolloin voitiin pelata suosittua Doom-peliä toista henkilöä vastaan. Samoin leirillä pelattiin ensin Fifa-jalkapalloa, jonka jälkeen siirryttiin nurmikolle oikean pallon perään. Leiristä tuli niin suosittu, että seuraavana vuonna se päätettiin järjestää uudestaan. Siitä lähtien leirejä on ollut vuosittain 3-5 kpl aina pidempien lomien aikaan.

Leirin idea on mahdollistaa lapsille omat lanit, jossa leirin henkilökunta auttaa verkon muodostamisessa ja opettaa lapsia koneen hallintaan ja käyttöön liittyvissä asioissa. Aluksi hankimme seurakunnalle ison kasan verkkokortteja, joita sitten leirin aluksi asennettiin lasten koneille, jotta verkkopelaaminen mahdollistuisi. Nykyään kaikissa koneissa on valmiina verkkokortit ja tietoliikenneyhteydet. Jokainen lapsi tuo oman koneensa leirille ja niistä muodostetaan leirin verkko. Seurakunnilla ei ole yhtään omaa konetta, ainoastaan muutama pelikonsoli väliaikaviihteeksi. Aluksi kaikilla ei ollut omia koneita. Tällöin kaverit lainailivat koneita toisiltaan, ja monen leiri olikin tylsä, kun joutui odottamaan omaa vuoroaan. Nykyään koneet ovat yleisempiä ja helpompia kuljettaa, joten nykyään ei kukaan enää saavu leirille ilman tietokonetta.

Aikaisemmin tietokoneharrastus käsitti muutakin toimintaa kuin pelkkää pelaamista. Yhdessä tehtiin digitaalisia kuvia ja elokuvia, kasattiin ja huollettiin koneita, asenneltiin käyttöjärjestelmiä sekä ylipäänsä puuhasteltiin koneen kanssa. Nykyään tarve tämäntyyppiseen toimintaan on vähentynyt, koska kaikki saavat hankittua pelilaitteensa ja pelinsä valmiina. Nykyään suosituimmaksi ovat muodostuneet erilaiset yhteiset pelitapahtumat ja turnaukset. Lanipelit ovat edelleen suosittuja, vaikka monet pelaavatkin ns. nettipelejä leirillä yhdessä vieruskaverin kanssa. Samaa peliä saatetaan pelata yhdessä kotoa käsin muulloinkin, joten leirin suosio on yhdessä olemisessa ja yhdessä pelaamisessa, ei niinkään enää pelkästään pelaamisessa.

Leirit ovat edelleen suosittuja ja täyttyvät hetkessä. Leirin perusidea alusta alkaen on ollut kaveriyhteyksien luominen ja mahdollistaminen. Bittiyhteisölle ilmoitetaan hyvissä ajoin seuraavan leirin ilmoittautumisen alkamisesta. Tämä mahdollistaa kaveriporukoiden pääsemisen leirille uudestaan ja uudestaan. Monelle eri puolella kaupunkia tai Suomea asuvalle bittileirikaveruudet ovatkin ainoa tapa tavata näitä

ystäviä. Ikärajat tarkoittavat, että ns. yli-ikäiset eivät enää pääse mukaan, vaan uusilla lapsilla on mahdollisuus tulla mukaan yhteisöön. Bittiyhteisö toimii myös leirien välillä [www.bittileiri.fi](http://www.bittileiri.fi) -nettisivuston avulla.

Vanhempien kommentteja leireistä on ollut mm. ”lapsi tulee mieluummin bittileirille kuin lähtee lomamatkalle” tai ”lapsi ei suostu lähtemään mihinkään muulle leirille”, ”parasta kun lapsi saa tehdä kavereiden kanssa yhdessä sitä mitä se tekee normaalisti yksin kotona” ja ”seuraavaa leiriä odotetaan heti kun edelliseltä on päästy kotiin”.

### **Pelitapahtumat**

Usein erilaisissa seurakuntatapahtumissa pohditaan, mitä hauskaa lapsille ja nuorille voidaan järjestää. Nämä kun eivät jaksa pitkään istua kuuntelemassa saarnoja. Hyvä idea on ollut järjestää erilaisia pelipisteitä. Vaikka pelit eivät enää olekaan huomioarvostaan jotain erikoista, mahdollisuus yhdessä pelaamiseen puolestaan on. Lisäksi ns. bilepelaaminen ja bilepelit ovat kiinnostavia kilpailumuotoina. Suosittuja pelipisteitä on erilaiset rallipelit ratti- ja poljinohjaimineen, kitarasankaripelit, karaokepelit, tanssimattopelit sekä liikunnalliset Kinect- ja Move-pelit. Pelit ovat nopeatempoisia ja niihin on helppo päästä mukaan. Ja parasta tietenkin on, että ulkopuolisen on niitä hauska seurata, vaikka ei itse pelaisikaan. Tapahtumapisteiden järjestäminen on helppoa; paikalle vaan videotykki tai iso näyttö, kaiuttimet, pelikonsoli ja mahdolliset ohjaimet (kitarat, matot, ratit jne.) Pelipiste vaatii aina jonkun sitä hoitamaan, eli valmistamaan pelin, neuvomaan ja katsomaan, että kaikki halukkaat saavat pelata.

### **Peliraati**

Peliraatitoiminta on syntynyt kasvattajien avuttomuudesta pelien viidakossa. Pelit ovat muuttuneet graafisesti ja sisällöltään myös epäilyttävään suuntaan. Monissa peleissä mässäillään sisällöllä, joka ei todellakaan ole lapsille suunnattua. Pelilehdistö kertoo vain peleistä ja pelattavuudesta, mutta mistään ei ollut mahdollista lukea kasvattajien arvioita peleistä. Kukaan ei ollut kertonut pelien etiikasta tai moraalista. Syntyi tarve, jota paikkaamaan perustettiin *Peliraati*. Tällä hetkellä mukana on seurakuntien lisäksi liikenne- ja viestintäministeriö, Mannerheimin Lastensuojeluliitto, Suomen Vanhempainliitto, Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus (MEKU), Suomen kirjastoseura, Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekijäyhdistys FIGMA ry ja suomalaisen pelialan kattojärjestö Neogames. Peliraati pyrkii kertomaan pelien ikärajoista ja pelien moraalista. Pelejä eivät arvioi pelaamisen ammattilaiset vaan toiset kasvattajat, joko kasvatuksen ammattilaiset tai ihan tavalliset vanhemmat. Idea on kertoa peleistä kasvattajalta kasvattajalle! Antaisinko minä lapseni pelata tällaista peliä?

### **Isälapsitoiminta**

Isälapsitoiminnassa pyritään löytämään toimintamuotoja, joihin olisi helppo saada isät osallistumaan lasten kanssa. Pelaaminen on pitkään ollut pelkästään lasten

toimintaa, mutta isätkin ovat olleet siitä hyvin kiinnostuneita. Tampereen Viinikan seurakunnan isien pelikouluista on pyritty järjestämään tapahtumia, joissa lapset voisivat opettaa isiä pelaamaan ja ehkäpä löytämään näin uuden yhteisen harrastusmuodon. Moni isä onkin innostunut pelaamisesta, mutta ennen kaikkea löytänyt yhteisen harrastusmuodon oman lapsen kanssa. Lasten toivelistalla on usein ollut saada pelata omien vanhempien kanssa. Lisäksi lapselle on ollut tärkeää olla kerankin jossain asiassa se vanhempaa opettava puoli ja ehkäpä jopa isää parempi. Lapselle tärkeää kuitenkin on ollut saada olla isän kanssa yhdessä. Yllättävän moni on löytänyt tällaisessa tapahtumassa yhteisen sävelen pelaamiseen, vaikka kotona olisikin ollut kaikenlaisia pelikonsoleita jo ennestään. Lisäksi meillä on ollut mahdollista kertoa isille peliraatitoiminnasta sekä pelien sisällöistä ja ikärajoista.

### **Ikäraajat**

Toiminnan alussa ikärajoihin ei tarvinnut kovin paljoa kiinnittää huomiota, mutta lainsäädännön tiukennuttua ja pelien realistisen grafiikan kehittymisen myötä on ikärajoitus tullut keskeisemmäksi huomion kohteeksi. Seurakunnan leireillä ja tilaisuuksissa noudatetaan yleiseurooppalaisen ikäluokitusjärjestelmä *PEGI:n* (Pan European Game Information) ikärajoja. Eli lasten tilaisuuksissa ei pelata eikä edes näytetä K18 -pelejä. Tätä myös valvotaan, eli jos joku pojista erehtyy pelaamaan tällaista peliä, siihen puututaan ja se kielletään. Kenenkään koneita ei tietenkään mennä tutkimaan ja K16 -peleihin ei puututa. Leirin omat turnaukset ja kisat järjestetään aina ikärajamääräysten puitteissa. Nykylain mukaan lapsi voi aikuisen läsnäollessa pelata kolme vuotta vanhemmalle tarkoitettua peliä ja leirin osallistujaikärajat ovatkin nykyään 12–16 vuotta. Onneksi nykyään löytyy myös kivoja lapsille soveltuvia pelejä, joita voidaan pelata. Suurin puute on ns. räiskintäpelien ainaiset K16 -ikärajat. Tästä syystä leireillä ei pelata enää Counter-Strike -turnauksia.

### **Lopuksi**

Pelaaminen on hauskaa, ja pelaamisen saaminen osaksi nuorisotoimintaa vaatii sen, että ohjaajat pitävät peleistä. Usein myös taloudellinen satsaaminen kannattaa, sillä kaikille ei ole mahdollista hankkia erikoisohjaimia tai pelejä. Koska lähes kaikki kuitenkin nykyään pelaavat, kannattaa se siksi ottaa nuorisotoimintaan mukaan. Pelaaminen vieläkin mielletään yksinäiseksi puuhaksi. Pelitapahtumien järjestäminen tekee tästä sosiaalista toimintaa ja on omiaan luomaan kontakteja yksinäisten välille. Väitän, että tämä on yksi syrjäytymisen ehkäisemisen muoto – saada pelien yksinäisyyteen jumiutuneet yhteen toisten vertaisten kanssa tekemään yhdessä.

# On Air – Suoraa lähetystä verkossa



**JUHA KINANEN**

| Julkaistu Verken sivuilla 14.10.2013

**D**igitaalinen video on voimakas media. Se tuo tapahtumat elävinä kokonaisuuksina silmiimme. Ei vain sadasosa- tai tuhannesosasekunnin pyrähtynyttä hetkeä. Elämme liikkuvan kuvan aikakautta.

Mahdollisuudet videon tekemiseen ovat muuttuneet radikaalisti ja hyvin nopeasti. Muistan elävästi kun 1990-luvulla kunnan videopajaa pyörittänyt kaverini hankki ensimmäisen digitaalisen videoeditointiyksikön. Hinta huiteli pitkälti yli 50 000 mummon markassa. Ja se koko. Nyt jokaisen kannettavassa on oma videoeditointiyksikkö. Itse asiassa jokaisen älypuhelin on videotuotantoyksikkö. Käyttökelpoiset editointiohjelmat on mahdollista ladata netistä ilmaiseksi. Myös puhelimiin.

Digitaalinen vallankumous on edennyt vauhdilla. Nyt jokaisella on mahdollisuus tuottaa HD- eli teräväpiirto- tai jopa broadcasting-tasoista elävää kuvaa pienillä kustannuksilla. Ja kyllä sitä tuotetaan. YouTubeen ladataan joka minuutti yli 50 tuntia uutta videomateriaalia. Action-kamerat, kuten GoPro Hero-sarja ja Countour, ovat tuoneet videonin mukaan harrastuksiin ja vauhtilajeihin. Moneen harrastukseen, kuten skeittailuun ja mutkamäkeen, kuuluu olennaisena osana myös tekemisen videointi ja tekemisen esittely verkossa.

Mutta kaikki se on taltiointia, menneen muistelua. Elävää kuvaa on mahdollista lähettää myös tässä ja nyt. Suorassa lähetyksessä. On air! Puhutaan videostreamauksesta eli suoratoistosta. Se on tekniikka, jossa videota tai audiota toistetaan suoraan sitä mukaa kun sitä ladataan verkkoon. Aivan reaaliaikaisena tapahtumia ei lähetetä verkkoon, vaan se tallentuu puskuriin, josta sitä toistetaan. Puskurin ollessa täynnä

aloitetaan materiaalin toisto käyttäjälle. Samalla kun materiaalia toistetaan, ladataan sitä lisää. Jos lataaminen keskeytyy, niin myös toistaminen keskeytyy, kun päästään viimeiseen ladattuun kohtaan asti. Näin toimii myös YouTube ja Vimeo toistaessaan omia videoitaan.

Materiaali voidaan suoratoistaa lennosta esimerkiksi verkkokameralla. Usein suoratoistosta jää myös materiaalipankki, johon katsojat voivat palata myöhemmin. Suoratoistossa puhutaan siis käynnissä olevan tapahtuman välittämisestä lähes reaaliaikaisesti muutaman sekunnin tai useamman viiveellä riippuen käytettävästä kaistaleveydestä eli suomeksi internet-yhteyden nopeudesta.

Käyttömahdollisuudet ovat oikeastaan omasta mielikuvituksesta kiinni. Suora videoblogi talkshown tapaan on helppo toteuttaa omalla tietokoneella, verkkokameralla ja riittävällä kaistaleveydellä. Erilaisten tapahtumien, kuten kilpailujen, luentojen, konserttien, festareiden ja leirien suoratoisto antaa uudet mahdollisuudet osallistua myös heille, joilla ei ole mahdollisuutta tulla paikan päälle. Jo kymmenisen vuotta sitten Tanskassa tutustuin leirin siirrettävään videoyksikköön, jolla lähetettiin tilanekuvia ja suoraa haastattelua leiriltä. Silloin tarvittiin työnnettävä kärry laitteiston siirtelyyn. Nyt se kulkee taskussamme.

Videostreamaus vaatii serverin, jonka kautta ohjelmaa ajetaan verkkoon. Serverin voi toki hankkia itselleenkin, jos taitoa ja resursseja riittää. Vaikka loppujen lopuksi ilmaisia lounaita ei ole olemassa, niin videostreamaukseen on myös hyviä "ilmaisia" palveluja. Bambuser ja Googlen HangOut Air tarjoavat erinomaiset ja monipuoliset streamauspalvelut.

Bambuser toimii niin tietokoneella kuin mobiililaitteillakin. Tarvittavat ohjelmat voi ladata mobiiliappien kaupoista. Läppärissä Bambuser toimii selaimella. Tarvitaan vain verkkokamera ja mikrofoni. Käyttö on yksinkertaista ja jo asialliset 3G-yhteydet riittävät mobiililaitteissa välttävän videostreamin suoraan lähetykseen. Olen lähettänyt suoraa lähetystä mm. matkalla Lappiin bussista iPhoneella ja Helsingin Messukeskuksen tapahtumasta iPadilla. Mitä leveämpi kaista eli nopeammat yhteydet, sitä parempaa kuvaa ja ääntä on mahdollista lähettää. Usein lähetysongelmat johtuvat juuri kaistan riittämättömyydestä ja siitä, että lähetyksen asetukset ovat väärin. Kaistan kaventuessa on pudotettava toiston tasoa asetuksista. Bambuser vaatii oman tilin perustamista. Yksityisille se on ilmainen. Yrityksiä ja yhdistyksiä varten on olemassa oma hinnoittelunsa. Bambuseria on käytetty esim. nuorisotyössä ja seurakunnissa. AgricolaTV on yksi esimerkki tällaisesta tuotannosta. Bambuserin käyttö kolmansien osapuolten ohjelmistoilla ja useammalla kameralla mm. Wirecastilla vaatii maksullisen palvelun.

Google Hangouts toimii pitkälti samalla periaatteella. Myös sen kautta on mahdollista lähettää suoraa lähetystä niin tietokoneella kuin mobiililaitteilla. Google vaatii Google plus -tilin perustamisen. Samalla toki tulee laaja kirjo Googlen palveluja käyttöön, kuten mm. YouTube. Hangouts Air perustuu Googlen videoneuvottelupalve-



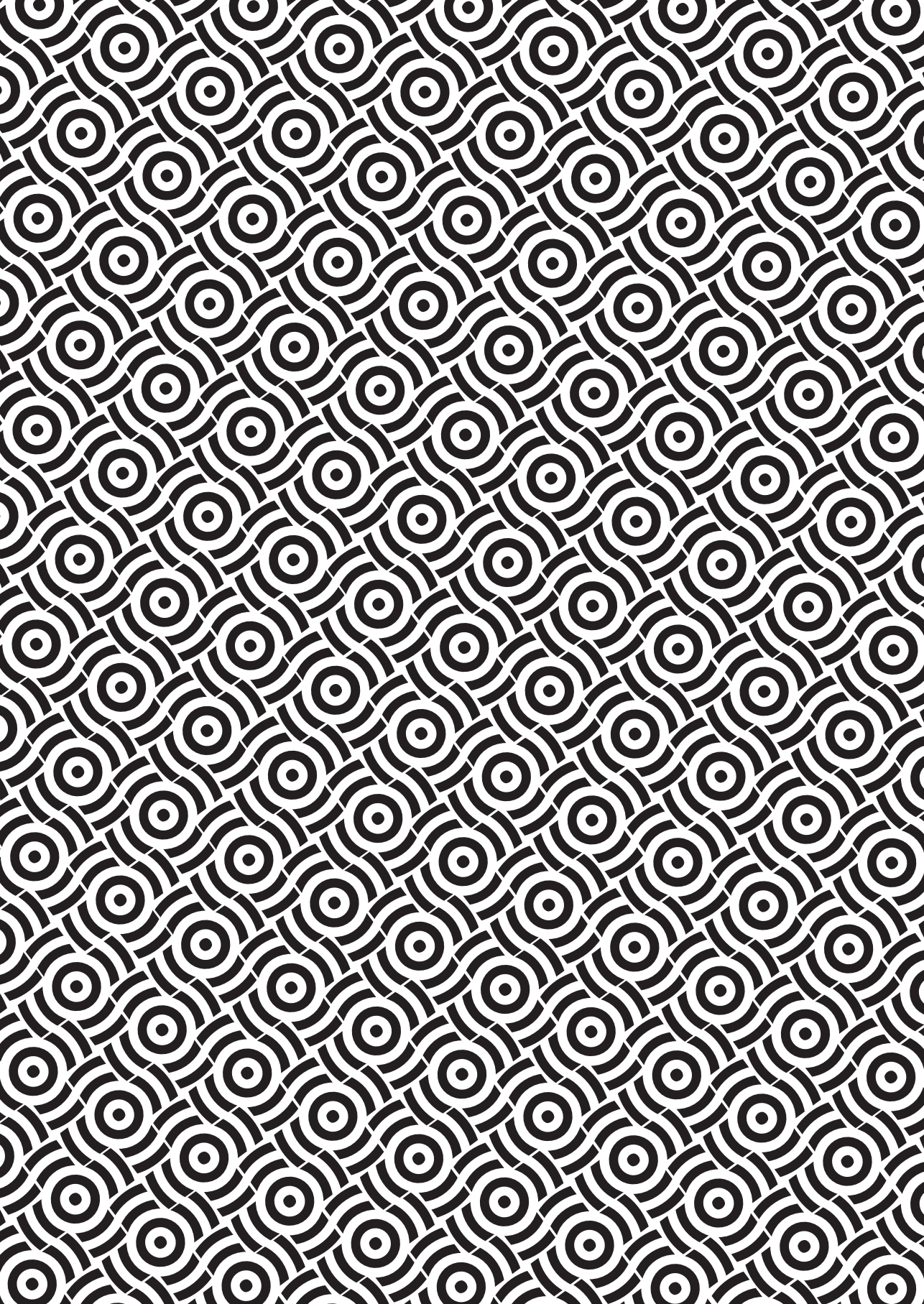
luun, johon on avattu mahdollisuus suoratoistoon avoimeen verkkoon ja yleisölle. Google avaa palvelun asteittain kaikille käyttäjille, jolloin kolmansien osapuolten ohjelmistojen käyttö mahdollistuu ja käyttö monipuolistuu bloginomaisuudesta enemmän ohjelmien tuotannon suuntaan.

Kummassakin palvelussa ohjelman tuottaja tekee itselleen kanavan, jota voidaan sitten jakaa. Videostream on mahdollista upottaa myös omille verkkosivuille iFrame-tekniikalla, jolloin suora lähetys näkyy aina siellä eikä tarvitse erikseen mennä Bam-buseriin.

Videoinnissa ja samoin myös suoratoistossa suurin haaste on ääni. Kunnollisen äänen saaminen vaatii aina erillisen mikrofoniin, on sitten kyseessä videoblogi tai konsertin lähettäminen verkkoon. Erillinen mikrofoni on myös helppo kiinnittää mobiililaitteeseen. Toinen haaste on valaistus. Useinkaan suorissa lähetyksissä ei ole mahdollista käyttää televisiotuotannon kaiken valkoiseksi maalaavia valonheittäjiä, vaan on tultava toimeen vallitsevassa valaistuksessa. Alle sadalla eurolla on myös saatavilla LED-videovalaisimia, jotka videostreamauksessa ovat käteviä ja akkukäyttöisinä toimivat myös mobiililaitteiden kanssa.

Mikäli haluaa ottaa streamauksen hieman vakavammin, niin silloin tarvitaan jo useampia kameroita ja ohjelma, jolla eri kameroiden kuva voidaan editoida lennosta. Tällaisia ohjelmia ovat mm. Wirecast, Vidblaster (Windows only) ja Flash Media Live Encoder. Näillä ohjelmilla on mahdollista toistaa videostreamiin esim. yhtä aikaa kahden kameran kuvaa, tehdä kauniita häivesiirtoja kamerasta toiseen, käyttää wifi-kameroita kaukosäädöllä, vihreän seinän tekniikkaa jne. Suoraan videostreamiin on mahdollista lisätä otsikoita, tekstejä, kuvia, ääntä ja tallennettua videomateriaalia. Nämä ohjelmat tarjoavat erihintaisia versioita kuhunkin streamaustarpeeseen kodista broadcasting-tuotantoon. Hinnan noustessa myös ominaisuudet ja mahdollisuudet paranevat. Muutamalla satasella saa jo esim. oivallisen studio-ohjelman nuorisotiloihin.

Videostreamauksen helppouden ja halpuuden huomioiden onkin aika ihmeellistä, ettei suoraa lähetystä ole enemmän kuin on. Jokaisella on mahdollisuus lähettää omaa ohjelmaa ja mielipiteitä verkkoon kohtuullisin kustannuksin. Miten olisi viikoittainen nuorten ajankohtaisohjelma heitä kiinnostavista kunnan asioista? Sen avulla voisi lasten ja nuorten ääni tulla esiin uudella, tuoreella tavalla. Sisällöstä toki tietysti riippuu, kiinnostaako lähetys katselijoita. Videostreamauksessakin Content is The King, sisältö on kunkku. Tekniikkakikkailulla ei kerätä yleisöä. Pitää olla jotain sanottavaa!





# Luku 4

---

Näkökulmia  
verkkomaailmaan



# Mitä internet merkitsee minulle?



ELLA HAAPALEHTO | Julkaistu Verken sivuilla 10.3.2014

**I**nternet on osana jokapäiväistä elämääni. Aloitin noin 7-vuotiaana käyttämään internetiä, silloin perheessämme oli vain yksi tietokone eikä ollut olemassakaan tabletteja tai älypuhelimia. Nykyisin omistan älypuhelimien sekä tabletin, joissa kummassakin on oma netti. Perheessämme on nykyään myös kolme muuta tietokonetta. Tästä johtuen ajatteluni on varmaankin muuttunut internetiä ja sen käyttämistä kohtaan vuosien aikana. Sillä silloin 7–10-vuotiaana menin tietokoneelle erikseen etsimään jotain tai esimerkiksi pelaamaan. Nykyään internet on kaikkialla ja kaiken aikaa. En oikeastaan edes ajattele meneväni verkkoon, sillä lähes kaikki mitä teen on yhteydessä internetiin.

Käytän henkilökohtaisesti nettiä enimmäkseen viihdekäyttöön. Jo aamupalaa syödessä ja monesti myös heti herätessäni käyn katsomassa, mitä sosiaalisessa mediassa on tapahtunut. Vaatteita valitessanikin katson puhelimestani, kuinka lämmintä ulkona on tai vaikka sataako vettä. Kouluun mennessä kuuntelen musiikkia Spotifyn tai YouTuben kautta. Tarkistan myös ennen koulun alkua Wilmasta, missä tunnit pidetään. Koulupäivän aikana käyn monesti puhelimella esimerkiksi Facebookissa tai Twitterissä. Joskus käytän puhelimen tai koulun koneiden internetiä apuna koulutehtävissä. Nykyään myös teen lähes kaikki tehtävät koneella ja lähetän ne opettajalle sähköisesti Moodlen kautta. Sovin ystävien kanssa tapaamiset internetin kautta (Kik, WhatsApp), ja muutenkin olen ystävien kanssa yhteydessä netin välityksellä pitkin päivää. Internetin kautta saa myös otettua helposti yhteyttä vanhoihin kavereihin, joiden puhelinnumeroa en esimerkiksi enää omista.

Paperisen bussiaikataulun sijaan katson nykyään puhelimesta, milloin seuraava bussi tulee. Käytän paljon Reittiopasta, varsinkin jos olen menossa paikkaan, jossa en ole ennen käynyt tai haluan tietää, kauanko jonnekin kestää matkustaa ja millä kulkuneuvoilla kannattaa mennä. Yleensä ennen ulkomaanmatkaa katson koneelta, minne kohteessa kannattaa mennä ja mitä nähtävyyksiä siellä on. Minulla on myös ollut tapana tutustua kyseisen maan kulttuuriin.

Mielestäni verkosta voi oppia paljon, sillä siellä on monenlaisia ihmisiä, myös sellaisia, joihin et ehkä muuten tutustuisi. Näin voi nähdä erilaisia näkökulmia ja mielipiteitä. Haen päivittäin tietoa ja apua netistä, esimerkiksi jos minulla on ongelmia tietokoneen tai jonkin muun laitteen kanssa. Ruokaa tehdessä tai leipoessa katson reseptit usein netistä, näin voi samalla löytää joitain uusia reseptejä. Olen opetellut myös netin kautta kappaleita pianolle. Netistä pystyy löytämään lähes minkä vain kappaleen. Lisäksi mielestäni on todella helppoa hakea esimerkiksi kesätöitä netissä olevien työpaikkahakemusten kautta. Netistä löytyy valmiita CV-pohjia työnhakua varten.

Nykyään on lähes helpompaa tehdä erilaiset ostokset netin kautta. Verkkokaupoissa on laajempi valikoima ja ostokset tulevat usein myös halvemmiksi. Itse ostan netistä sellaisia tuotteita, joita Suomessa ei myydä. Tarkistan aina ennen ostopäätöstä, mitä muut ihmiset ovat olleet mieltä tuotteesta tai kyseisestä verkkokaupasta. Muiden antamasta palautteesta usein huomaa, onko verkkokauppa luotettava.

Luen netistä myös blogeja, erityisesti elämäntyyli- ja muotiblogeja. On hauska lukea ja katsoa, mistä muut ihmiset pitävät ja ovat kiinnostuneita. Tätä kautta voi itsekin oppia jotain uutta tai saada uusia ideoita omaan pukeutumiseen, tai tykätystä esimerkiksi aivan uudenlaiseen musiikkiin. Seuraan myös YouTubessa niin sanottuja vloggaajia, jotka kirjoittamisen sijasta kertovat ja kuvaavat elämäänsä. Eniten seuraan kauneus- ja meikki-vloggaajia. Näitä ovat esimerkiksi Zoella ja Michelle Phan.

En juurikaan katso enää televisiota, vaan sen ajan mitä katsoisin TV:tä, katson Netflixiä. Katson Netflixissä pääsääntöisesti sarjoja, sillä harvemmin on aikaa pysähtyä katsomaan kokonaista elokuvaa. Sarja taas on helpompi pysäyttää ja jatkaa ilman, että unohtaa missä mennään, ja ne ovat muutenkin usein todella koukuttavia.

Välillä tuntuu vaikealta löytää netistä varmasti luotettavaa tietoa, sen huomaa erityisesti koulutehtäviä tehdessä. Kehittynyt internet tietenkin nopeuttaa ja helpottaa elämää, mutta välillä tuntuu, että kaikki mahdollinen on tehtävä verkossa. Harvempi enää edes lähettää syntymäpäiväkortteja muuten kuin virtuaalisesti Facebookissa. Mutta ajatus kumminkin siitä, ettei kävisikään enää verkossa, tuntuu lähes mahdottomalta.

# Nätgemenskap lär och underhåller



ANNA-MAIJA LAINE | Julkaistu Verken sivuilla 4.11.2013

**U**nder de senaste åren har sociala mediernas roll i våra liv blivit allt större. Såväl unga som gamla är närvarande i olika nätverk och har en digital identitet som utformas bland annat genom att "gilla", "dela" och "prenumerera" innehåll på nätet. Vi publicerar dagligen fotografier, videosnuttar, uppdateringar och mycket annat som våra vänner och bekanta får ta del av. Den virtuella världen är inte längre en separat helhet som intresserar enbart nördar, utan en relevant del av vardagen för en allt större skara olika människor.

Vårt intresse att umgås med andra likasinnade får oss att bilda grupper, såväl i den fysiska som den digitala världen. Därför uppstår nätverk, communities, som spelar en allt större roll i många unga och vuxnas liv. Trots att så många av oss använder Facebook, YouTube och övriga sociala sajter finns det fortsättningsvis fördomar gentemot personer med speciellt engagerade nätliv. De anses vara "nolifers", personer som inte har ett riktigt liv. Men de facto är nätverkande ofta aktiverande, engagerande och inspirerande, inte passiverande.

På nätet finns det utrymme för såväl konventionell som alternativ kultur, och det är lätt att hitta likasinnade runt om i världen. Nätet är ett perfekt spelfält för olika subkulturer. Det är ytterst lätt att hitta och dela information, och därmed kan alla göra sig själv och sina intressen synliga. Det är extremt enkelt att hitta andra som är intresserade av ens favoritsak, och ifall det gemensamma intresset inte ännu har en passlig diskussionsplattform är det lätt att grunda ett forum för sig och alla andra entusiaster. Samhörigheten föds ofta naturligt och av eget initiativ med hjälp av färdiga verktyg.

## Inte enbart Facebook-grupper

Vad kan nätgemenskap vara utöver huvudlösa diskussioner på allmänna diskussionsforum? Gemenskap kan uppstå kring så gott som vilket tema som helst, till exempel spel, fandom, mode eller någon hobbyverksamhet.

Massiva onlinespel, så som världskända *World of Warcraft* (WoW), är uppbyggda med tanke på samhörighet och kollektivitet. Spelen innehåller delmoment som inte kan lösas ensamma, och därför är spelaren tvungen att söka hjälp från andra. I och med detta bildar spelarna ofta gillen eller klaner, grupper där olika spelare jobbar tillsammans för att uppnå gemensamma mål. Att tvinga spelarna samarbeta, att göra dem beroende av varandra är ett sätt att skapa samhörighet bland spelarna. Spelets sociala aspekter påverkar spelarnas entusiasm och emotionella förankring till spelet.

Ett gemensamt intresse för till exempel något populärkultursfenomen får människor att forma nätverk. Detta kallas för "fandom". Fandom är alltså en subkultur som fokuserar på något specifikt fenomen, så som japansk kultur, *Sherlock Holmes*, *One Direction* eller *Salatut Elämät*. Människor som hör till nätverken upprätthåller webbplatser, bloggar, skapar videon, gör konstverk, skriver fanfiction, rollspelar och ordnar evenemang. Att uttrycka sitt brinnande intresse för något kan vara väldigt kreativt och socialt. Brinnande intressen bland aktiva finska tjejer har också lett till bildandet av kollektivbloggen *Nörttitytöt*, som idag består av ett nittiotal skribenter som turas om att skriva om ämnen så som spel, tv, böcker, rollspel och olika samhällsreliga frågor. Bloggen fungerar alltså tack vare ett nätkollektiv där alla får ta ansvar, synas och påverka. De senaste två åren har verksamheten blivit allt mer synlig och lett till grundandet av en förening samt intressant samarbete med olika aktörer.

Gemenskap kring hobbyverksamhet möjliggör utbyte av erfarenheter. Nätverken är viktiga kanaler för utvecklandet av speciellt sådana fritidsaktiviteter som organiseras av små föreningar, eller som inte har en förening eller annan organisation som sitt stöd. Kreativitet är också något som hämtar människor samman. På diverse forum kan man dela med sig erfarenheter, be om råd och hjälp och visa upp sina kreationer. Det finns hela sociala sajter som är ägnade till konstnärer av olika slag. Samhörigheten motiverar och kommentarerna belönar.

Oberoende hur och kring vad gemenskapen har uppstått är samhörigheten äkta. För någon som inte har upplevt gemenskap på nätet kan det vara svårt att uppfatta varför den digitala världen är en så viktig del av någons liv. Men faktum är att personerna på nätet är alldeles lika verkliga som personerna i skolan eller vid någon hobbyverksamhet. Nätgemenskap isolerar inte utan socialiserar och aktiverar. För många som upplever sig vara utomstående till exempel i skolan kan nätet erbjuda de bästa sociala kontakterna till jämnåriga eller andra likasinnade.



## Nytta och nöje

Vi deltar i olika nätkollektiv för att det är roligt. Det är kul att prata och dela erfarenheter med andra som tycker om samma saker som vi. För oss är socialt umgänge och social träning nyttigt. Men det finns många andra saker man kan lära sig via nätgemenskap. Kunskaper i nätanvändning samt tekniska färdigheter som krävs för att skapa webbplatser, forum eller ladda upp videon är bara några av många nyttiga färdigheter man kan lära sig på nätet.

Att vara en del av en nätgemenskap stärker bland annat ansvarskänsla och samspel med andra. Kollektiven är beroende av sina medlemmar och utan att alla drar sitt strå till stacken kan inte helheten fungera. Gemenskap lär oss att samarbeta. En stor del av nätverken kräver någon form av uppehälle eller administration, och därmed kan man som administrator eller ordförande i en grupp få öva sina kunskaper i ledarskap och kommunikation.

Att umgås på nätet kan också leda till språklig utveckling. Såväl skriftlig som muntlig kommunikation kan bidra till bättre språkkunskaper. År 2011 konstaterade man att gymnasiepojkmarnas goda kunskaper i engelska är en påföljd av aktivt datorspelning. De som skriver och läser fanfiction eller rollspelar på nätet utvecklar sina skriftliga talanger. Att umgås på nätet kan också leda till ökade allmänna kommunikationskunskaper och social kompetens. Nyanserna i skriftlig kommunikation är inte lika tydliga som i talat språk, och därmed får aktiva nätanvändare en hel del värdefull övning i att uttrycka sig skriftligt. Att starta och driva en gemenskap är också ytterst bra övning i företagsamhet. Man får god erfarenhet av bland annat administration, ledarskap, marknadsföring och ansvarskänsla. Alla dessa egenskaper är nyttiga såväl i skolan som i arbetslivet.

## Uppmuntra!

Ett aktivt nätliv kan mycket väl vara lärorikt och givande, samt förse barn, unga och vuxna med nyttiga färdigheter inför framtiden. Genom att vara medveten om möjliga utmaningar som nätet medför, kan man undvika problem. Kom ihåg att signalera åt barn och unga att det är meningsfullt att prata om medieanvändning eller upplevelser på nätet. Då är det också lättare att diskutera eventuella tråkiga upplevelser.

Uppmuntra gärna unga att hitta eller skapa nätverk som intresserar dem, inspirera dem att producera innehåll och att använda nätet på ett konstruktivt, kreativt och givande sätt. Man kan lära sig mycket via nätgemenskap, men framför allt är det roligt att vara del av en grupp. Det är värdefullt i sig.

## Exempel på nätverk och tjänster:

<http://geekgirls.fi> – en kollektivt producerad blogg för alla geektjejer och övriga entusiaster

<http://kelaamo.fi> – ett nätverk för unga finska filmmakare, organisationer, filmskolor och pedagoger

<http://ratata.fi> – en finlandssvensk bloggtjänst, ett bra verktyg för att starta en egen blogg och nå andra bloggare

<http://aniki.fi> – en portal för anime- och mangafans

<http://foorumiroolipelit.fi> – en portal för forumrollspelare

<http://www.risingshadow.fi> – en portal för scifi- och fantasyfans

<http://kontu.info> – en portal för alla Tolkienintresserade

<http://www.deviantart.com> – en stor, internationell konstgemenskap

# Vaikuttavaa pelaamista



ERKKI HENTONEN

| Julkaistu Verken sivuilla 23.9.2013

**P**elaamisen pitää olla kivaa. Olen pitänyt sitä faktana, että pelien pitää olla mukavia ja viihdyttäviä. Ajatelkaa, jos tuo sama oletus olisi jossain muussa kulttuurimuodossa. Elokuvien pitää olla mukavia ja viihdyttäviä. En usko, että Lukas Moodyssonin *Lilja 4-ever* tai Darren Aronofskyn *Unelmien Sielunmessu* ovat kaikkien mielestä mukavia ja viihdyttäviä. Enkä usko, että niiden tarkoitus on edes olla mukavia ja viihdyttäviä. Vaikuttavia ne molemmat kyllä ovat. Voidaanko mitään muuta kulttuurimuotoa sitoa tai rajata tiettyyn muottiin? Kuvittellaan vaikka, että kuvataiteen pitäisi olla todella pitkälle viedyllä tekniikalla toteutettuja kauniita kuvia. Helene Schjerfbeckin viimeisin omakuva ei näitä kriteerejä todennäköisesti täytä. Silti se on mielestäni yksi taidemaailman helmistä, ja se on vaikuttava kuvaus vanhenemisesta. Samaa leikkiä voidaan käydä läpi kirjallisuuden, valokuvauksen, teatterin, baletin ja minkä tahansa kulttuurimuodon kanssa. Loppujen lopuksi selviä kriteerejä mille tahansa näistä on vaikea antaa. Mielestäni kulttuuria ei pidä kahlita tai ohjailla kriteerein tai säännöin. Tämä koskee myös pelejä.

Kuten häpeäkseni jo alussa myönsin, vieläkin ajattelen pelejä viihteenä. Olen itse pitkän linjan pelaaja ja edelleen intohimoinen digitaalisen pelaamisen harrastaja. Kuitenkin pelaaminen on alitajuntaisesti ollut itselleni viihdettä. Jos pelaamiseni syitä on kysytty, olen perustellut pelaamistani mukavana ajan kuluttamisena tai rehellenä eskapismina. Todellisuudessa olen kuitenkin tehnyt pelaamalla paljon muutakin kuin paennut todellisuutta tai vain kuluttanut aikaa. Olen rakentanut kokonaisen sivilisaation aloittamalla pelkästä kyläpahasesta vuonna 4000 eaa., olen nähnyt vedenalaisen art deco -tyylisen Rapturen kaupungin romahtavan omaan

mahdottomuuteensa, olen joutunut tekemään nopeita päätöksiä elämästä ja kuolemasta keskellä zombien valtaamaa maatilaa, ja kyllä, olen saanut olla sankari vihreässä nutussa pelastaen prinsessan. Tämä kaikki on tapahtunut peleissä, jotka on tehty viihdyttämään pelaajia. Mutta samalla ne haastavat ja laittavat meidät ajattelemaan. Nämä pelit ovat ainakin vaikuttaneet minuun siinä missä Sigur Rósin majesteettinen *Hoppipolla*-kappale tai Gluhovskin kaunis dystopiakuvaus *Metro 2033*. Musiikki ja kirjallisuus ovat pelien lailla tehty viihdyttämään ja haastamaan meitä. Silti tuntuu, että niitä käsitellään vakavammin ja laajemmin kuin pelejä.

Voiko pelejä ajatella muuten kuin viihteenä, kuten opetusvälineinä? Voin olla väärässä, mutta ainakin minusta tuntuu, että pelien käyttö opetuksessa on vaikeampaa kuin kirjojen, patsaiden, maalausten tai elokuvien hyödyntäminen. En allekirjoita sitä, että pelit olisivat huonompia tai parempia menetelmiä oppia tai opettaa. Erilaisia ne kyllä ovat. Kuitenkin pelien käyttö opetuksessa on vähäistä, ja jos niitä käytetään, tarvitsee peli yleensä etuliitteen *opetus-* tai *oppimis-*. Opetus- tai oppimispeli on peli, joka on tarkoitettu tietyn asian oppimiseen, ja se pitää selventää etuliitteellä. Nykyaikana onneksi ollaan jo päästy hieman pois tästä ajattelusta, kuten esimerkiksi Sanoma Pron ylläpitämällä *Oppi ja Ilo* -nettisivulla, jossa on mahdollista pelata oppimispelejä. Peleissä ei ole etuliitettä, mutta asia tulee selväksi: näillä peleillä halutaan opettaa. Opettajan on helppo siis mennä sivuille ja valita sieltä peli, koska se on tehty juuri hänen opetustyönsä avuksi. Verrataanpa samaa ajatusta elokuvaan. Muistan oman historianopettajani näyttäneen *Pelastakaa Sotamies Ryan* -elokuvan alun kohdan, missä liittoutuneet saapuvat laivoilla Normandiaan. Asia tuli harvinaisen selväksi. Se oli hyvä opetusväline. Pelastakaa Sotamies Ryan ei ole opetuselokuva, eikä varmasti edes yritä olla. Se on yksi pala yhtä todella arvokasta kulttuurimuotoa, se on taidetta. Se on vaikuttava ja sen avulla voidaan opettaa. Se ei kuitenkaan ole opetuselokuva.

On ymmärrettävää, että digitaalisia pelejä vielä käsitellään naiivisti ja hieman syrjivästi muihin kulttuurimuotoihin verrattuna. Ovathan digitaaliset pelit vielä nuori ilmiö. Kuitenkin niiden potentiaali muunakin kuin viihdykkeenä on huomattu. Tästä hyvänä esimerkkinä on Electronic Artsin ja Punaisen Ristin yhteistyö *Simcity*-pelin avulla. *Simcity* on peli, jossa tarkoituksena on rakentaa toimiva kaupunki kouluineen, asuintaloineen, sairaaloineen ja kirjastoineen. Pelin aikana voi tapahtua erilaisia katastrofeja, joista kaupungin pitää selvitä. Yhteistyön ansiosta peliin voi hankkia nyt Punaisen Ristin apuvoimia katastrofien kohdatessa. Tämä varmasti selventää Punaisen Ristin toimintaa monille, samalla valaisten pelaajien kuvaa siitä, miten Punainen Risti voi auttaa esimerkiksi yllättävän luonnonkatastrofin tapahtuessa. Uskon, että peli selventää Punaisen Ristin toimintaa monille.

Vaikuttavuus on pelien yksi vahvimpia puolia, josta meidän kannattaa olla valvettuneita. Kirjasta voit lukea, miten tietty historian tapahtuma on edennyt ja mitkä asiat siihen ovat vaikuttaneet. Elokuvat tuovat tähän vielä visuaalisen ärsykkeen, mutta

kuitenkin jonkun toisen vision asiasta. Pelien avulla itse vaikutamme tapahtumiin ja pääsemme kokemaan tapahtumat. Games for Change (tai G4C) -järjestön tarkoituksena on edistää videopelien käyttöä yhteiskunnallisten asioiden tietoisuuden lisäämisessä. Näiden pelien tarkoitus ei siis ole olla hauskoja, vaan antaa meidän kokea erilaisia tilanteita. Sivuilta löytyy pelejä Darfurin konfliktista, lapsityövoimasta, kestävästä kehityksestä, hormoniterapian vaikutuksesta ihmiseen ja monista muista vaikeista aiheista, jotka ovat esitetty digitaalisena pelinä. Nämä ovat vaikuttavia pelejä ainakin allekirjoittaneelle.

Itse olen erittäin fanaattinen digitaalisten pelien kuluttaja, ja nautin tästä kulttuurista paljon. En odota, että kaikki tekevät samoin, enkä näe sille tarvetta. Eiväthän kaikki lue kirjoja, kuuntele musiikkia tai katsele elokuvia. Tärkeämpänä näen, että käsittelemme pelejä samalla painolla kuin muitakin kulttuurimuotoja. Digitaaliset pelit ovat todella merkittävä osa monien elämää, ja jatkossa emme tule puhumaan erillisistä pelaajista, kuten emme myöskään puhu elokuvan katselijoista, musiikin kuuntelijoista tai kirjan lukijoista. Sana pelaaja tulee häviämään. Sen uskallan luvata.

# Verkossa vammainenkin voi osallistua



HEIDI SIPILÄ | Julkaistu Verken sivuilla 17.2.2014

**V**erkkoa sanotaan matalan kynnyksen mediaksi, jossa jokaisella on mahdollisuus osallistua vaikuttamistyöhön. Verkossa rakennetaan yhteisöllisyyttä samoin kuin kasvokkain tavatessa, mutta verkossa kohtaavat myös ne ihmisryhmät, joita harvemmin näkee tapahtumissa järjestäjinä, aktiiveina tai kävijöinä.

Yksi näistä ryhmistä on vammaiset henkilöt. Joskus kynnyks osallistua tapahtumiin voi olla kirjaimellisesti liian korkea, jos alla on esimerkiksi kahden jalan sijasta neljä pyörää. Verkko tarjoaa tällöin mahdollisuuden olla mukana vaikuttamistoiminnassa ilman fyysisten rajoitteiden tuomia esteitä. Esimerkiksi näkövammaisille läheskään kaikki verkkosivut eivät ole esteettömiä, mutta tässä tekstissä keskityn erityisesti liikuntarajoitteisen kohtaamiin haasteisiin vaikuttamistyössä. Tämä näkökulma on itselleni luontevin, olenhan itse elänyt koko elämäni pyörätuolista käsin.

Verkko säästää liikuntavammaiselta henkilöltä vammaisuudesta johtuvan ylimääräisen selvittämisen ja järjestelyn vaivan. Kiinnostus asiaan riittää ja verkossa vammainen aktiivi on täten samassa asemassa vammattomiin verrattuna. Verkossa tapahtuvaan vaikuttamistoimintaan osallistuakseen ei välttämättä tarvitse avustajatunteja, taksikyytejä tai esteetöntä kokouspaikkaa. Jos ei halua lähteä tapahtumiin vaikuttamaan kasvokkain, voi helposti toimia myös osana viestintäporukkaa, joka hoitaa esimerkiksi sosiaalisen median kanavien päivittämistä.

Verkko on paikka, jossa liikuntavammainen ei tunne olevansa riippuvainen toisten ihmisten hyväntahtoisuudesta tai esteettömyysnäkemyksistä. Verkon kautta ta-

pahtuva vaikuttaminen ei ole myöskään sidottuna paikkaan eikä usein aikaan, ja alkuun pääsee tietokoneella, jossa on internetyhteys.

On tärkeää ottaa vammaisenkin mukaan porukkaan, tekemistä löytyy varmasti jokaiselle. Luultavasti häneltä löytyy ainutlaatuista lisänäkemyksiä moneen asiaan, koska on joutunut olosuhteiden pakosta ajattelemaan asioita hieman erilaisesta näkökulmasta. Jos tämä voimavara jätetään käyttämättä, sinänsä hyvää tarkoittavat ihmiset syyllistyvät samanlaisiin ennakkoluuloihin, joita vastaan monet vaikuttajat pyrkivät taistelemaan. Ihmisiin vaikutetaan ensisijaisesti omilla teoilla ja esimerkkien näyttämällä.

Verkko helpottaa paitsi erilaisten rajoitteiden kanssa elävien aktiivien työtä, sieltä voidaan tavoittaa myös ne, jotka jättävät tapahtumiin tulematta. Vammaisen kohdalla syyt voivat olla samoja kuin muiden ihmisten: ei ole kyytiä tai ei ole kaveriporukkaa, jonka kanssa olisi kiva lähteä. Myös ujous tai erilaiset sosiaalisten tilanteiden pelot voivat estää lähtemästä tapahtumiin. Vaikuttamistyön on tämän takia oltava kaikkialla siellä missä sen kohderyhmäkin: viestin on oltava helposti saatavilla. Osallisuus kuuluu kaikille yhdenvertaisesti, rajoitteista riippumatta.

Kohtaamiset verkossa voivat antaa alkusysäyksen myös kasvokkain tapahtuvaan toimintaan. Verkossa tutuksi tulleen mukavan porukan kanssa saattaa haluta lähteä myös "kenttätöihin", ylimääräisestä vaivasta huolimatta. Samalla tavalla verkossa kohdatut ihmiset voivat innostua lähtemään tapahtumiin kuulemaan asiasta lisää.

Vaikuttajan ja vaikuttamisen kohteen ensimmäisen kohtaamisen on oltava vaioton, jotta kipinä omaan aktivoitumiseen syttyy. Sen toteutumiseksi eri järjestöjen ja muiden yhteisöjen vaikuttajien täytyy tuntea kohderyhmänsä. Heillä täytyy olla keinoja erilaisiin kohtaamisiin ja uskallusta mennä kohderyhmänsä luo sen sijaan, että odottaisivat passiivisesti kohderyhmän tulevan heidän luokseen.

Lopuksi on hyvä muistaa, että liikuntavammaisuus ei tarkoita elämistä pelkän netin varassa. Verkko on hyvä apuväline ja kommunikointikeino, mutta vammaiselle on yhtä tärkeää kohdata ihmisiä kasvokkain kuin vammattomillekin ihmisille. Netissä voi kuitenkin solmia verkostoja, jolloin kynnykset toimia verkon ulkopuolella madaltuu. Jos kynnykset ovat liian korkeita, turvallinen yhteisö nostaa niistä yli. Vammaisen voi olla mukana vaikuttamistoiminnassa kaikin mahdollisin tavoin – verkkovaikuttaminen on hyvä alku.

# Nuoren da Vincin selfie-kokemukset

## – Kuinka nuoresta Leonardo da Vincistä tuli selfie ja verkon heimopäällikkö



JARNO ALASTALO | Julkaistu Verken sivuilla 24.2.2014

**J**os teini-ikäinen Leonardo da Vinci eläisi tänä päivänä, hän olisi Instagramissa. Aluksi Leonardo otti kuvia muiden tekemistä piirustuksista ja patsaista, mutta hän ei saanut kuin muutaman tykkäyksen ja ei yhtään kommenttia. Mutta se kuva, jossa Leonardo poseerasi itse kuvassa työpöydän äärellä, muutti kaiken. Ensimmäinen kuva, joka kertoi Leonardosta itsestään, sai yli kymmenen tykkäystä ja muutaman kommentin, seuraava päivitys taas kymmenen tykkäystä enemmän ja sitä seuraava vielä enemmän. Nuori Leonardo otti lisää kuvia itsestään ja asetteli kuviin myös luomiaan patsaita, piirustuksia ja uusia keksintöjä. Hän koki, että saadut kommentit ja liketykset vahvistivat häntä jatkamaan valitsemalla tiellään.

Sosiaalisessa mediassa luodaan ja muokataan omaa identiteettiä. Nuori Leonardo sai vahvistusta omille ihanteilleen ihmisten kommenttien ja tykkäysten kautta. Hän poseerasi kameralla ja laittoi itsensä alttiiksi kaikkien arvioitavaksi. Selfiet ovat tämän ajan ilmiö. Ihmiset ottavat kuvan itsestään ja kaveristaan. Kuva on turha, jollei se ole verkossa ystävien tai tuntemattomien nähtävillä. Odotuksetkin voivat olla suuret, kun naapurin Benjaminilla on yli 150 000 seuraajaa: "Minäkin aion olla kuin Benjamin tai Soikku, olla kaikkien tykkäämä." Mutta kun ensimmäisen tunnin aikana omalla profiililla ei olekaan sataa seuraajaa ja odotukset romahtavat, on sillä vaikutusta myös identiteetin muodostumiseen. Vielä pahempaa on se, kun ensimmäinen negatiivinen kommentti ilmestyy aikajanalle. Verkossa on niin helppo kommentoida mielen pirstaloivia asioita, ja netissä sanottu on myös kaikkien nähtävillä. Identiteetin luominen muuttuu hajoittamiseksi. Tällöin tarvitaan muiden tukea.



Ihminen haluaa kuulua johonkin joukkoon, heimoon. Luolamiesajoista lähtien ihmiset ovat hakeneet turvaa ryhmästä ja pitäneet muista huolta. Yksin eläminen on vielä varsin tuore ilmiö ja siksi tarve hakeutua heimoon on edelleen vahva. Mitä kauempana olemme fyysisesti perheistä ja muista ihmisistä, sitä suurempi rooli netillä on. Verkon heimoista nuori löytää vertaisensa ja saa tukea. Uudet heimot muodostuvat keskustelupalstoilla, chateissa, Facebookissa, Instagramissa ja muissa yhteisöissä. Heimon muodostuminen lähtee usein muutamasta ihmisestä, jotka jakavat saman mielenkiinnon kohteen. Kaveripiiri koulusta perustaa oman WhatsApp-ryhmän ja jakaa elämänsä tarinoita siellä. Välillä heimo kasvaa ja toisina hetkinä heimosta lähtee väkeä liittyäkseen toiseen heimoon. Väline ei ole tärkein heimolle, vaan heimoon kuuluvat ihmiset. Varsinkin jos heimon ”johtajahahmot” päättävät lähteä toiseen palveluun, muut siirtyvät nopeasti mukana. Tämä on nähtävissä, kun entistä useampi nuori kertoo käyttävänsä Instagramia, Twitteriä ja WhatsAppia mieluummin kuin Facebookia.

Leirinuotiolla heimopäällikkö oli se, jota kuunneltiin ja jota ihannoitiin. Hän oli myös paras tarinankertaja. Päällikkö osasi kertoa lapsille mammutinmetsästyksestä niin eläväisesti, että pienokaiset pitivät toisistaan käsistä peloissaan, mutta myös malttamattomina kuulemaan seuraavan käänteän tarinassa. Tämän päivän heimopäälliköt ovat kaveripiirin tykätympiä tai yhteisöllisen median seuratuimpia. He ovat esikuvia ja ajatusjohtajia, joiden kanssa voi olla myös vuorovaikutuksessa. Ajatusjohtajat osaavat muotoilla viestinsä tarinan muotoon, joka vaikuttaa saman arvomaailman jakaviin ihmisiin.

Nuoresta Leonardosta muodostui vähitellen heimopäällikkö eli ajatusjohtaja. Häntä kunnioitettiin ja aina kun hän maalaisi uuden kuvan, sadat muut pyrkivät tekemään samanlaisen kuvan. Vuonna 2014 selfie-leonardoja ovat ihmiset ja yritykset, kuten videobloggaajat Soikku ja Eetu, instagrammaajat, Arman Alizad, Duudsonit, Varusteleka sekä pikaviestinten parhaimpien tarinoiden kertojat. Näitä ihmisiä ja yrityksiä yhdistää intohimo ja aitous omaa asiaa kohtaan. Ja samalla he tekevät monet muut onnellisiksi.

# Nettaviestintää Snowdenin PRISM- paljastusten jälkeen



ELIAS AARNIO | Julkaistu Verken sivuilla 9.9.2013

**K**esäkuussa tipahti melkoinen uutispommi. Edward Snowden vuosi julkisuuteen ison läjän asiakirjoja, joissa kuvataan Amerikan yhdysvaltojen kansallisen turvallisuusvirasto NSA:n (National Security Agency) toimintatavat *PRISM*-nimisen vakoiluohjelman osalta. *PRISM* on todennäköisesti saanut nimensä sen toimintaperiaatteesta: samoin kuin prisma hajottaa valon osaväreihin, *PRISM*issä käytetty valvonta perustuu samankaltaiseen melko röyhkeään periaatteeseen. Internetin kaikkein nopeimman runkoverkon aktiivilaitteisiin ja palveluntarjoajien konesaleihin on ujutettu laitteita, jotka yksinkertaisesti jakavat tiedon virran kahtia ja kopioivat tiedon NSA:n palvelinfarmiin.

Tällainen toiminta on mahdollistettu kansalliseen turvallisuuteen ja terrorismin vastaiseen taisteluun vetoamalla ja säätämällä lait siten, että niiden piiriin liittyvästä toiminnasta kertominen on ankarasti rangaistava rikos. Kun suut tukitaan näin, on periaatteessa mahdollista, että edes vakoilun kohteeksi joutuneissa yrityksissä muut kuin vakoilun tekniseen toteutukseen pakotetut työntekijät eivät tiedä asiasta. Snowdenin rikos on se, että hän on kertonut toiminnasta julkisesti.

Ensiksi vuodetuissa, ohjelman sisäisiksi koulutusmateriaaleiksi väitetyissä dioissa on listattu *PRISM*iin liitettyjä palveluntarjoajia. Lista on melko kattava: Microsoftin, Yahoan, Googlen, Facebookin, PalTalkin, AOL:n, Skypeen, YouTuben ja Applen palvelut on kaikki katettu. Koulutusmateriaalissa todetaan, että näistä saadaan pääsääntöisesti kaikki data: sähköpostit, pikaviestit, ääni- ja videopuhelut, tallennetut tiedostot ja käyttöhistoria kirjautumisineen.

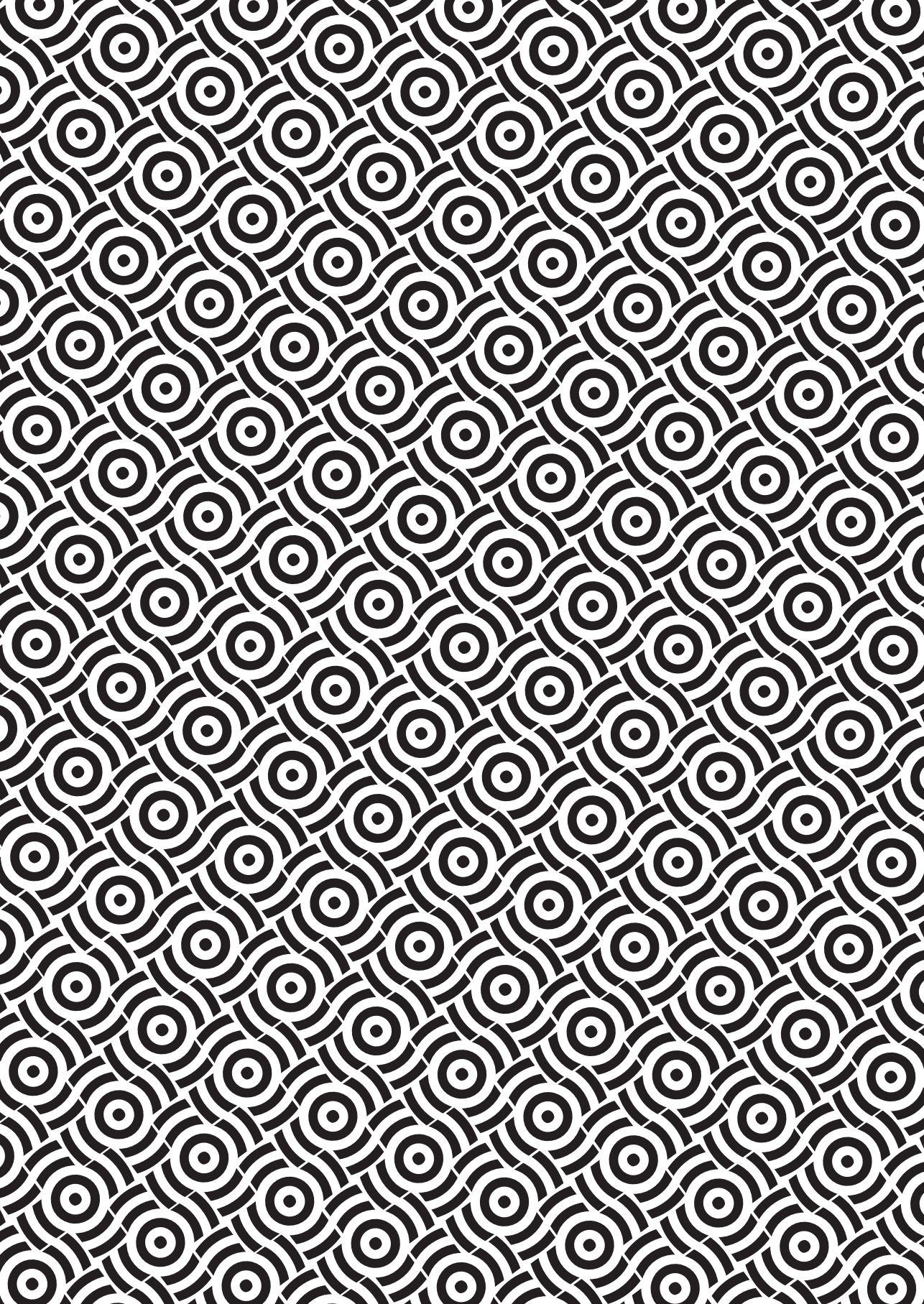
Viestiliikenteen vakoilu ei ole mitenkään uusi asia. Vuonna 2007 Ruotsissa säädettiin laki puolustusvoimien signaalitiedusteluksikkö FRA:n (Försvarets radioansalt) harjoittamasta toiminnasta. Suomessa havahduttiin siihen, että tietoliikenteemme Eurooppaan menee Ruotsin kautta ja on siten tiedustelun kohteena. 2000-luvun alussa EU-maissa vaadittiin muutosta otsasuonet pullottaen, kun kävi ilmi, että USA oli käyttänyt *ECHELON*-sotilastiedusteluverkolla hankittua tietoa lentokonekauppojen hankkimiseen Boeingille Airbusin nenän edestä. Keskustelu vaimeni melko nopeasti, vaikka EU-parlamentissakin todettiin, että Iso-Britannian osallistuminen *ECHELON*-toimintaan on EU-lainsäädännön vastaista. Keskustelu laantui jälkimmäisen tapauksen jälkeen siksikin, että syyskuun 9. päivän terrori-iskut tapahtuivat vain pari viikkoa sen jälkeen, kun vakoilutapaus uutisoitiin valtamediassa. Tämän jälkeen Yhdysvallat on selvästi tehnyt kaikkensa ”terrorismin vastaisessa sodassa” ja laajentanut signaalitiedustelua.

Voimme tietysti kukin kohdallamme asennoitua asiaan argumentilla ”minulla ei ole mitään salattavaa” tai ”en tee mitään, mikä niitä voisi kiinnostaa”. En ole koskaan tavannut henkilöä, joka olisi tällaisen argumentin esitettyään ollut valmis luovuttamaan verkkopankkinsa tunnuksia ja salasanalistaansa minulle. Meillä kaikilla on jotain perustellusti salattavaa, vaikka voittopuolisesti olisimme hyvin avoimia. Lisäksi on hyvin vaikea ennustaa, mikä tekemisistämme voisi olla jonkun mielestä kiinnostavaa viiden tai kymmenen vuoden kuluttua.

Ikävintä asiassa on se, että vakoilun vaikutukset näkyvät jo nyt ihmisten elämässä. Esimerkiksi saksalaisen Jana H:n tapaus osoittaa, että enää ei edes tarvita salaliittoteoriota. Jana H. oli menossa Yhdysvaltoihin au pairiksi, pikkurahaa vastaan lapsia hoitamaan. Samalla oli tarkoitus osallistua kielikurssille englannin kielen taitoa parantamaan. Maahantulotarkastuksessa kysyttiin maahantulon tarkoitusta ja vastaus ”tulossa kielikurssille” herätti toistuvan vastakysymyksen ”oletko aivan varma?”. Lopulta tytön eteen tuotiin tuloste hänen henkilökohtaisesta Facebook-viestinnästään au pair-perheen isän kanssa ja maahantulo evättiin laittoman työskentelyn epäilyn perusteella.

Suurin osa käyttämistämme sosiaalisen median palveluista on yhdysvaltalaisen yritysten tuottamia. Sosiaalisen median tapauksessa on syytä huomata se, että vaikka olisi laadukkaita vaihtoehtojakin, ne eivät välttämättä menesty, koska nykyisillä toimijoilla on niin suuri etumatka. Some-palveluissa kun olennaista on se, että siellä ovat ”kaikki muutkin”.

Olennainen kysymys on mielestäni se, miten asennoidumme tilanteeseen. Kävämme lähihistoriasta vanhemmille ikäluokille tutun suomettuneen olemisen tavan, jossa tietyistä asioista vain ei puhuttu vai selvitämmekö asian jollain toisella tavalla. Päivittäisessä elämässä nettipalveluita käyttävien kannalta asialla on iso merkitys.





# **Luku 5**

---

Käytännön  
esimerkkejä  
nuorisotyöstä



# Ryhmäblogitoiminta tyttötyössä



**VEERA SÄILÄ** | Auralan Nuoret ry, Turun Tyttöjen Talo®

**T**urun Tyttöjen Talolla ([mimmi.fi](http://mimmi.fi)) on toiminut kolme vuotta opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama Blogi-hanke. Viikoittain joukko 12–28-vuotiaita tyttöjä ja nuoria naisia kokoontuu tekemään yhteistä blogia. Ryhmässä tavoitteena on tyttöjen ja nuorten naisten oman äänen esille tuominen. Nuoret itse ideoivat ja toteuttavat blogin sisällön. Blogista on tullut paikka, jossa jaetaan kuulumisia sekä muita arjen onnistumisia ja haasteita. Lisäksi on käyty vierailuilla ryhmäläisten toivomissa paikoissa ja haastateltu heitä kiinnostavia ihmisiä. Blogia on hyödynnetty Turun Tyttöjen Talon avoimessa toiminnassa, tapahtumissa, markkinoinnissa ja sosiaalisessa arvioinnissa. Blogi mahdollistaa myös talon toimintaan osallistumisen etänä. ([turuntyttojentalo.blogspot.fi](http://turuntyttojentalo.blogspot.fi))

## **Kohderyhmä**

Blogia ovat olleet tekemässä 12–28-vuotiaat tytöt ja nuoret naiset sekä Turun Tyttöjen Talon työntekijät. Toimintaa voi varmasti hyödyntää myös muissa kohderyhmissä.

## **Tavoitteet**

Blogitoiminnan tavoitteena on ollut tyttöjen ja nuorten naisten oman äänen esille tuominen. Nuoret itse tuottavat blogin sisältöä muun muassa valokuvan, tekstin ja videon keinoin. Tekemisen ohessa opitaan erilaisia taitoja, kuten itseilmaisua, sekä tunnistamaan omia rajoja verkossa. Lisäksi tavoitteena on vahvistaa sosiaalisia valmiuksia sekä lisätä vuoropuhelua kantasuomalaisten ja maahanmuuttajataustaisten

tyttöjen ja nuorten naisten välillä. Blogin tarkoituksena on tuoda esille nuorisokulttuurien monimuotoisuutta sekä tyttöjen ja nuorten naisten arkea. Osaltaan blogi lisää myös Turun Tyttöjen Talon näkyvyyttä.

## **Toteuttaminen**

### **Ryhmässä**

Turun Tyttöjen Talon Blogi -tiimi on avoin, eli siihen voi tulla mukaan kesken toimintakaudenkin. Jokaisen ryhmäkerran aluksi huolehditaan siitä, että uudet ryhmäläiset tuntevat itsensä tervetulleiksi. Ryhmässä ideoidaan yhdessä, mitä halutaan tehdä. Blogi-tiimin kanssa on muun muassa vierailtu Turun pääkirjaston kellarin kummituskierroksella, Turun poliisilaitoksella ja Suomen vanhimman teatterirakennuksen, Åbo Svenska Teaterin, kulisseissa. Vierailuista inspiroituneina ryhmäläiset ovat kirjoittaneet blogiin joko fiktiivisiä tarinoita tai faktapohjaisia tekstejä sekä jakaneeet kuvia.

Ryhmässä on tehty haastatteluja nuoria kiinnostavista ihmisistä. Haastatteluja on toteutettu joko sähköpostilla tai sopimalla tapaaminen haastateltavan kanssa. Haastatteluihin kannattaa valmistautua jo edellisellä ryhmäkerralla, jolloin voi suunnitella kysymykset ja jokaisen ryhmäläisen roolin etukäteen.

Lisäksi ryhmässä voidaan käsitellä esille nousevia teemoja, kuten unelmat, mediatuuri, tarinankerronta, omakuva, naisiesikuvat ym. Aiheita voi käsitellä useaa taidemuotoa hyödyntäen. Tulee vain huolehtia siitä, että aikaa jää myös tuotosten lataamiselle blogiin. Ryhmäkertojen lopuksi on hyvä tehdä niin sanottu fiiliskierros, jotta jokainen saa antaa palautetta tai kertoa, jos jokin asia on jäänyt mietityttämään.

### **Oma profiili ja säännöt**

Niiden ryhmäläisten kanssa, jotka osallistuvat säännöllisesti toimintaan, kannattaa luoda oma blogiprofiili, jolla kirjautua sisään. Kannattaa luoda myös yleinen profiili, jota voivat hyödyntää satunnaisemmin kirjoittavat tai he, jotka eivät omaa profiilia halua. Aikaisempaa kokemusta blogin tekemisestä ei vaadita. Yksinkertaisimmillaan nuori voi lähettää oman juttunsa työntekijälle sähköpostitse, ja työntekijä julkaisee jutun blogissa.

Sääntöjä voi miettiä ryhmäkohtaisesti, mutta Turun Tyttöjen Talon Blogi -tiimissä huomioidaan seuraavat asiat:

- Osallistujien kanssa keskustellaan siitä, mikä on liian henkilökohtaista jaettavaksi yhteiseen blogiin.
- Blogissa ei mielellään esiinnytä omilla nimillä vaan nimimerkillä.
- Omaa blogijuttua ei saa julkaista itse vaan se tulee aina tallentaa. Työntekijä lukee jutut ensin läpi ja julkaisee ne. Myös kommentit ovat kaikille avoimia, mutta ne tulevat ensin työntekijän sähköpostiin.



- Kuvien julkaisuun kerätään luvat (alaikäisiltä huoltajan lupa).
- Blogijulkaisuissa ei takerruta kielioppivirheisiin vaan keskitytään jutun sisältöön.

### **Blogin hyödyntäminen muussa toiminnassa**

Turun Tyttöjen Talon avoimessa toiminnassa voidaan esimerkiksi valita keskustelun aiheita blogissa nousseista aiheista, tehdä yhteisiä tarinoita tai haastatella uusia työntekijöitä, leipoa ja tallentaa resepti kuvineen blogiin tai vaikkapa tehdä kynsitaidetta ja kuvata valmiit kynnet blogiin.

Blogi on helppo ottaa erilaisiin tapahtumiin ja esittelytilaisuuksiin mukaan. Näin nuorilla tai ammattilaisilla voi olla mahdollisuus niin sanottuun ”livebloggaukseen”, eli esittelypisteelle tulevat henkilöt voivat kirjoittaa vastauksia blogiin erilaisiin kysymyksiin, kuten: ”mikä on parasta tyttönä olemisessa?” tai ”mistä saa iloa elämään?”. Tapahtumissa on tehty myös *Sana kerrallaan* -tarinaa, jossa jokainen halukas ohikulkija voi käydä jatkamassa blogiin syntyneitä tarinoita aina yhdellä sanalla.

Blogia voidaan myös hyödyntää nuoren kohdalla yksilöllisesti, esimerkiksi jos nuori ei muuten pääse osallistumaan toimintaan, hän haluaa oppia jotakin tekniikkaa (esim. valokuvausta) tai hänen kanssaan halutaan käsitellä jotakin ajankohtaista aihetta, kuten kokemuksia kesätyöstä. Myös työntekijät ovat kirjoittaneet ajankohtaisista asioista blogiin, kuten syksyn alussa koulustressin lievittämisestä. Lisäksi blogiin kertyvät kuvaukset nuorten kokemuksista Turun Tyttöjen Talon toiminnassa nähdään arvokkaana palautemateriaalina toiminnan sosiaalista arviointia tehtäessä.

### **Resurssit**

Turun Tyttöjen Talon Blogi -hankkeessa on oma hanketyöntekijä blogitoimintaa varten. Tämä ei kuitenkaan ole välttämätöntä ja tavoitteena onkin, että blogin hyödyntäminen osana nuorisotyötä leviäisi muillekin työyhteisöissä.

Työntekijän on hyvä tutustua ainakin yhteen blogialustaan, jotta hän osaa hyödyntää sitä toiminnassa ja opastaa siinä nuoria. Kirjautuminen, kirjoittaminen, kuvan liittäminen ja julkaisu ovat sellaisia taitoja, joilla pääsee jo hyvin alkuun. Turun Tyttöjen Talon blogi on luotu sivustolle [www.blogger.com](http://www.blogger.com). Vaihtoehtoja on paljon muitakin, mutta tämä on ainakin selkeä, helppokäyttöinen, ilmainen ja sivustolta löytyy suomeksi ohje oman blogin luomisesta askel askeleelta. Lisäksi on hyvä, jos osaa opastaa nuoria mm. tekstin ideoimisessa, valokuvaamisessa ja videokuvaamisessa. Toiminta on helposti muunneltavissa ohjaajan taitojen mukaan. Myös nuoret itse voivat jakaa taitojaan ja kehittää toimintaa. Toiminta kannattaakin olla mahdollisimman vuorovaikutteista!

Toimintaa voi soveltaa paljon omien resurssien pohjalta. Yksikin tietokone voi riittää. Tarkoituksena ei ole, että ryhmäläiset istuvat jokainen omalla koneellaan. Ideoimiseen ja juttujen luomiseen voidaan käyttää vihkoja, tauluja, isoja papereita ym. Blogiryhmällä on ollut käytössään 1–3 tietokonetta, 3 pokkarikameraa, ääninauhuri ja

videokamera. Itse ryhmätoimintaan on hyvä varata kerrallaan vähintään kaksi tuntia ja mielellään kaksi ohjaajaa, jotta jokainen ryhmäläinen saa tarvitsemansa tuen niin teknisissä kuin sisällöllisissäkin haasteissa. Työntekijän kannattaa varata hieman aikaa siihen, että lukaisee läpi nuorten omalla ajallaan blogiin tallentamia julkaisuja.

### **Kokemukset**

Blogista on tullut kolmen vuoden aikana Turun Tyttöjen Talon kävijöille paikka, jossa voi jakaa kokemuksiaan omasta arjesta. Blogi on foorumi, jossa yhdistyy monet eri mielenkiinnon kohteet. Sen kautta nuoret ovat jakaneet tuntemuksiaan muun muassa unelmista, kesätyön haasteista, omaan kotiin muuttamisesta, ystävytydestä jne. Blogin avulla nuoret on saatu itse ideoimaan toimintaa, jonka kautta sisältö blogiin syntyy. Blogiryhmässä jokaiselle löytyy jotakin tekemistä aina villistä ideoitsijasta rohkeaan haastattelijaan ja herkästä runojen kirjoittajasta kameran takana viihtyvään tapahtumien tallentajaan.

Haastavinta toiminnassa on ollut suunnitella avoimet ryhmäkerrat niin, että aika-tila riittää tehtävien loppuun viemiseen. Ryhmäläisten toiveena on ollut, että yksi tehtävä ei veisi kovin montaa ryhmäkertaa. Tämä toimintamuoto tukee myös sitä, että uusien osallistujien on helpompi tulla mukaan. Myös avoin ryhmä ryhmätoimintamuotona tuo omia haasteitaan vaihtelevalla osallistujamäärällään.

Blogitoiminta on onnistuneesti tukenut nuorten vuorovaikutustaitoja, ja osallistujilta kerättyjen palautteiden kautta päällimmäisenä kiitosta saakin yhdessä tekeminen ja hyvä ryhmähenki. Toiminnan kautta on myös onnistuttu osallistamaan maahanmuuttajataustaisia tyttöjä ja nuoria naisia blogin tekoon, mikä tarjoaa heille hyvää suomen kielen harjoitusta.

### **Hyödyt nuorisotyön kannalta**

Ryhmäblogitoiminnassa pyritään tarjoamaan kohderyhmään kuuluville, varsinkin haastavassa asemassa oleville tytöille ja nuorille naisille, mahdollisuus turvalliseen yhteisöön kuulumiseen sekä siinä toimimiseen, ja sen kautta yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunteiden kokemiseen. Toiminnassa on vahvasti läsnä toisia kunnioittava kohtaaminen sekä kasvotusten että verkossa, kiusaamisen ennaltaehkäisemiseksi.

Toiminta mahdollistaa tyttöjen ja nuorten naisten mielipiteiden ilmaisemisen ja vaikuttamisen blogin välityksellä, ja se kehittää näin ollen toimintamuotoa, jonka tarkoituksena on vahvistaa nuorten kykyjä, keinoja ja motivaatiota vaikuttamiseen. Antamalla osallistujille mahdollisuus muotoilla itse toimintaa pyritään takaamaan, että toiminta on heitä kiinnostavaa, jotta sillä olisi parhaat edellytykset edistää osallistujien itseluottamusta, identiteetin kehittymistä, vuorovaikutustaitoja sekä kokonaisvaltaista hyvinvointia. Tasavertaisuuden toteutumiseksi kohderyhmälle tarjotaan mahdollisuus osallistua ryhmäbloggaamiseen myös etänä, mikäli ryhmätoimintaan ei pääse paikalle.

Toiminnassa tavoitellaan vuorovaikutuksen lisäämistä maahanmuuttajataustaisten ja kantasuomalaisten tyttöjen ja nuorten naisten välillä, mikä nähdään yhtenä tapana edistää suvaitsevaisuutta ja yhdenvertaisuutta. Toiminnassa käsitellään tarpeen tullen kriittisesti stereotyyppisiä ajatuksia ja ennakkoluuloja, jotta osallistujat tulevat tietoiseksi mm. heidän toimintaansa ohjaavista ajatuksista ja heidän tavastaan kohdata eri vähemmistöihin kuuluvia ihmisiä.

Ryhmäblogitoiminnan toteuttaminen tyttöjen ja nuorten naisten parissa on osa pyrkimystä lisätä tyttöjä ja nuoria naisia kiinnostavia vapaa-ajan viettämisen muotoja. Tämä muun muassa siitä syystä, että kuntien nuorisotyö ja liikuntatoimien tarjoama toiminta perinteisesti vetää puoleensa enemmän poikia kuin tyttöjä. Sukupuolisensitiivisen ohjaamisen kautta ryhmäblogitoiminnassa tuetaan osallistujien omannäköiseksi naiseksi kasvua.

Lisäksi ryhmäblogitoiminnassa on helppoa opetella tekemisen kautta medialukutaitoja, keskustella omista rajoista verkossa sekä löytää oma tapa ilmaista itseään. On tärkeää, että myös ne tytöt ja nuoret naiset, joilla on muita heikommät edellytykset käyttää eri median muotoja, tutustuvat muun muassa verkon, kuvien ja videoiden kanssa työskentelyyn.

## Arviointi

Säännöllinen arviointi on tärkeää kaikessa Turun Tyttöjen Talolla tehdyssä työssä. Osallistujamäärät kirjataan ylös ja ryhmäkertojen päätteeksi ohjaajat käyvät keskenään niin sanotun purun, jossa keskustellaan onnistuneet ja haasteelliset tilanteet. Purussa voidaan myös nostaa esiin, jos joku ryhmäläisistä on herättänyt huolta.

Jokaisen toimintakauden päätteeksi blogitoiminnassa mukana olleita pyydetään täyttämään palautelomake. Lomakkeen avulla pyritään selvittämään muun muassa, mitä osallistujat ovat saaneet toiminnasta itselleen ja onko toiminta vastannut kauden alussa esitettyjä toiveita. Palautteet ovat erittäin arvokkaita toiminnan kehittämisen kannalta. Palautteista on havaittu yleensä aina, että mielipiteet toiminnan sisällöstä jakautuvat laajasti. Tärkeimpänä nousee esiin yhdessä tekeminen ja ryhmähenki. Kritiikkiä ovat saaneet sellaiset toiminnan sisällöt, jotka ovat kestäneet useamman kuin kahden ryhmäkerran verran.

Turun Tyttöjen Talon blogitoimintaa on mallinnettu Yrkeshögskolan Noviaan toteutetussa opinnäytetyössä: *Ryhmäbloggaamalla yhteisöllisyyttä ja osallisuutta. Turun Tyttöjen Talon ryhmäblogitoiminnan mallinnus* (Essi Erlands 2013).

# Mediaillat kohtaamisen välineenä



**SONJA LEPPÄNEN & MARKKU LUKKARINIEMI**

Tornion kaupungin nuorisotoimi, Adapteri-hanke

**T**ornion kaupungin nuorisotoimella toimii opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama mediahanke, joka kantaa nimeä *Adapteri*. Työmuotona hankkeessa käytetään monimuotoista mediaa, niin sanottujen mediapajojen muodossa. Adapterissa on yhteensä kahdeksan erilaista mediapajaa, joita toteutetaan niin kouluryhmien kuin nuorten vapaiden toimintaryhmienkin kanssa. Sen lisäksi, että toimintoja kohdennetaan tietyille ryhmille, kuuluu Adapterin toimintaan myös viikoittaiset avoimet ja ilmaiset, niin sanotut mediaillat. ([adapteritornio.blogspot.fi](http://adapteritornio.blogspot.fi))

Mediailloissa nuori saa itse valita omien kiinnostuksiensa pohjalta haluamansa mediapolun, jota pitkin hän lähtee kulkemaan, saavuttaakseen median tekemisen perustaitoja. Mediailloissa saa valita muun muassa valokuvauksen, videoinnin, radiotyön, verkkokirjoittamisen, lehtikirjoittamisen tai biisien äänittämisen väliltä. Nuorten tuotokset viedään hankkeen blogiin sekä YouTube-kanavalle.

Adapterissa on yhdessä nuorten kanssa luotu nuorten näköisiä julkaisualustoja, joihin nuoret luovat sisältöä vertaistiedottamisen eli nuorilta nuorille -periaatteen keinoin. Internetissä toimivat julkaisualustat mahdollistavat sen, että mediailltoihin voi osallistua milloin vain myös etänä – esimerkiksi toimittaan juttuja omalta kotikoneeltaan. Adapteri-hanke tarjoaa nuorille julkaisualustoja, joilla jokainen voi tavoittaa seuraajia, kuulijoita ja katselijoita, riippumatta heidän omista sosiaalisista taustoistaan.

## Kohderyhmä

Adapteri-hankkeen kaltainen työskentelytapa sopii kenelle tahansa. Media kohtamisen välineenä avaa tuhansia mahdollisuuksia ja sopii kaikille, ikään tai sukupuoleen katsomatta. Adapterin mediapajoja on järjestetty niin alakoululaisille kuin alalla työskenteleville aikuisille opetusmielessä. Mediaillat on suunnattu yli 13-vuotiaille nuorille, ja toimintaan voi tulla mukaan milloin tahansa ympäri vuoden, eikä osallistujilla tarvitse olla etukäteen minkäänlaisia median tuottamiseen liittyviä taitoja. Varsinaista yläikärajaa avointen ovien toiminnalle ei ole määritetty.

## Tavoitteet

Mediaillojen tavoitteena on kasvattaa nuoresta aktiivinen, haasteita pelkäämätön ja mediaan liittyviä perustaitoja hallitseva henkilö, joka uskaltaa rohkeasti tarttua tuumasta toimeen. Media on vain työskentelyväline nuorisotyöllisten tavoitteiden saavuttamiseen; median käytön perustaidot kehittyvät toiminnan ohessa. Tuotoksia ja niiden laatua tärkeämpää ovatkin tekeminen, kokeileminen, uskaltaminen ja niiden myötä myös onnistuminen. Mediailloissa nuoriin valetaan rohkeutta ja innostusta. Sitä kautta vahvistetaan nuorten elämänhallintaan liittyviä taitoja sekä autetaan nuoria esimerkiksi alavalinnoissa. Nuoren sosiaalisen vahvistamisen rinnalla tärkeänä tavoitteena kulkee vertaistiedottamisen näkökulma, jossa nuori jakaa tietoa toisille nuorille erilaisin menetelmin: tieto on oikeus – ja nuorille viesti menee perille paremmin silloin, kun viestinviäjänä on toinen nuori.

## Toteuttaminen

Mediailloja Adapterissa järjestetään kahtena iltana viikossa, molempina iltoina muutamman tunnin ajan. Mediaillat ovat nuorisotiedotuspisteessä järjestettäviä avointen ovien iltoja, ja nimensä mukaisesti sisältönsä mediapainotteisia. Mediaillojen työskentely tapahtuu useimmiten yksilötasolla tai pienryhmissä, sillä nuoret ovat kiinnostuneita eri asioista. Yksi tahtoo kirjoittaa, toinen valokuvata tai harjoitella radiojuontoja ja niin edelleen. Adapterin mediailloissa tehdään siis mediatuotoksia ja opetetaan teknisiä taitoja, mutta samalla opitaan myös muita mediaan liittyviä taitoja, kuten medialukutaitoa ja -kriittisyyttä sekä keskustellaan muun muassa nettiäosaamiseen ja verkkomainontaan liittyvistä teemoista.

Mediaillan alkaessa keräännytään yhteen ja käydään läpi ryhmän jäsenten kuulumiset. Uuden nuoren liittyessä joukkoon keskitytään ryhmän uudelleen ryhmäyttämiseen ennen varsinaisen toiminnan aloittamista. Kuulumiskierroksen jälkeen käydään yksilötasolla läpi, kuka on missäkin vaiheessa, mitä on tehty viimeksi ja mitä illan aikana on tarkoitus tehdä. Kun tehtävät on jaettu, ryhdytään tuumasta toimeen, ohjaajien opastuksella.

Mediailloissa nuorella on mahdollisuus valita monesta eri vaihtoehdosta: valokuvaus, videokuvaus, radiotyö, kirjoittaminen, kuunnelmien teko, biisien äänittäminen

jne. Yhden mediaillan aikana nuori voi keskittyä joko yhteen tai useampaan mediavälineeseen ja -menetelmään. Vaikka nuori valitseekin itselleen polun, jota pitkin kulkea, on kuitenkin tavoitteena, että nuoret hallitsisivat kaikkien hyödynnettävissä olevien mediavälineiden käytön – tai ainakin niiden alkeet.

### **Kirjoittaminen**

Nuori voi työskennellä mediaillalla esimerkiksi bloggauksen ja valokuvauksen keinoin. Tällöin työskentely ei vaadi ohjaajalta paljon, ei taloudellisesti eikä työajallisesti, sillä jo hyvin vaatimattomilla välineillä pääsee pitkälle. Kirjoittamista välineenä voi hyödyntää lähes loputtomiin. Juttuja voi kirjoittaa esim. paikallislehtiin, blogeihin, verkkolehtiin tai jopa valtamedioihin. Kaikki riippuu ryhmän aktiivisuudesta ja ohjaajan omistautuneisuudesta. Yhteistyötä voi ja kannattaa tehdä esimerkiksi valtakunnallisen nuorten lehti Curlyn kanssa: näin lukijakunta laajenee ja nuorilta nuorille periaate toteutuu. Paikallislehden kanssa voi niin ikään käydä solmimassa yhteistyökuvioita esimerkiksi siten, että nuoret saavat oman palstan lehteen, johon he toimittavat sovittuina ajankohtina juttuja nuoria koskettavista aiheista. Kirjoittamiseen on olemassa erilaisia menetelmiä apuvälineeksi ja näin nekin nuoret, joilla on haasteita kirjoittamisen kanssa, voivat osallistua toimintaan ilman sen suurempia ponnisteluja.

### **Valokuvaus**

Vähitellen mukaan voidaan lisätä muita työskentelytapoja, kuten valokuvauksen irtottaminen bloggauksen yhteydestä omaksi kokonaisuudeksi. Valokuvaukseen on myöskin olemassa useita eri menetelmiä hyödynnettäväksi. Nuorille voi myös antaa valokuvaustehtäviä, joita voi muokata haastavammiksi nuoren taitojen kehityksessä. Valokuvauksen voi aloittaa esimerkiksi tapahtumataltioinneilla paikallisissa tapahtumissa, kuten konserteissa, myyjäisissä, markkinoilla ja niin edelleen. Ne toimivat erinomaisina valokuvauksen harjoittelupaikkoina. Näin nuori voi tutustua muun muassa henkilö-, miljöö- ja tuotekuvauksen menetelmiin. Tämänäyttypiseen valokuvaukseen riittää varsin vaatimattomat välineet eli se ei vaadi suuria resursointia. Jos taloudellisia resursseja kuitenkin on, niin valokuvausstudio ja studiosalamalaitteiston hankkiminen on suositeltavaa. Näin valokuvaus saa uusia ulottuvuuksia, ja nuoret pääsevät kuvaamaan toisiaan ohjaajan opastuksella: he ottavat hellustelukuvia, kaverikuvia, tuotekuvia, Facebookin profiilikuvia ja niin edelleen, mahdollisuuksia on tuhansia. Valokuvausstudio on saavuttanut nuorten keskuudessa suuren suosion Adapterin mediailloissa.

### **Videokuvaus**

Myös videokuvauksen osalta toiminta voidaan aloittaa hyvin pienesti, esimerkiksi nuorten omien harrastetoiminnan esittelyvideoiden muodossa. Ohjaajan opastettua nuoret videokuvauksen perustaitoihin nuoret voivat lähteä itse suunnittelemaan ja toteuttamaan videoiden tekemistä. Yksinkertaisuudessaan videoeditointikin on

leikkaa–liimaa-askartelua, joka ei vaadi suurempia ponnisteluja nuorelta eikä ohjaajalta. Kun käyttää yksinkertaistettua editointiohjelmaa, ilman suurempia tehosteihistelyitä, tulee tuotos valmiiksi yllättävän helposti – ja mikä nuorille tärkeintä, myös nopealla aikataululla.

Videoita voi käyttää moniin eri tarkoituksiin nuorten omien kiinnostusten ja ideoiden pohjalta. Videoiden tuottamisen menetelmiä on niin ikään monia, mutta esim. Kaija Juurikkalan *Taikalamppu*-menetelmä on tutustumisen arvoinen. Se on varsin toimiva väline erilaisten lyhytelokuvien toteuttamiseen, eikä aikaakaan elokuvien tekemiseen kulu kuin muutama tunti. Adapterin YouTube -kanavalta löytyy monenlaisia esimerkkejä hankkeessa tuotetuista videoista: animaatiota, lyhytelokuvia, musiikkivideoita, harraste- ja toimintaesittelyitä jne. Videointia voi hyödyntää kaikessa toiminnassa, myös markkinoinnissa, missä se onkin koettu varsin tehokkaaksi.

### **Radiotyö**

Radiotyöhön liittyen Adapteri pitää Torniossa hallussaan paikallisen radion, RadioPro:n, taajuutta 92 MHz, ja se kuuluu nettiradion lisäksi siis myös ”ihan oikeassa” radiossa. Adapterin nettiradio löytyy osoitteesta [www.hertzila.com](http://www.hertzila.com), josta nuorten lähetyksiä voi kuunnella. Nettisivuille kerätään myös podcasteja ja sieltä löytyvät juontajaesittelyt sekä niin sanottu shoutboxi, josta Hertzilän studioon voi lähettää viestejä.

Nettiradion voi perustaa käytännössä kuka tahansa, sillä oman nettiradion saa pystyyn muutamalla sadalla eurolla, mikäli omaa työpanosta ei lasketa mukaan. Lisäksi tämä vaatii pientä taustatyötä, opiskelua ja alaan tutustumista. Kynnys nettiradion perustamiseen on matala, ainakin perinteiseen radioon verrattuna. Kulut ovat alhaisemmat ja toimilupakäytännöt yksinkertaisemmat. Lupa-asioiden suhteen kannattaa tutustua muun muassa *Gramexiin* ja *Teostoon*. Netti on pullollaan nettiradion perustamiseen liittyviä opuksia, ja kannattaa myös kipaista paikallisen kirjastotäidin juttusille asiaan liittyen.

Nuorten oma radiokanava on ollut suuri hitti. Nuoret pääsevät tuottamaan erilaisia ajankohtaisia, teemallisia tai vaikkapa musiikkipainotteisia ohjelmia, ja he voivat harjoitella juontamista, lähetyksen tekemistä, haastattelutilanteita sekä muita radiotyön perustaitoja. Kun perustaidot ovat hallinnassa, päätetään lähetyspäivä, jota kohti edetään. Nuoret suunnittelevat lähetyksen sisällön, ja ajankohdan koittaessa he pääsevät itse eetteriin. Nuorten niin halutessa lähetyksen voidaan äänittää myös etukäteen, jos suoran lähetyksen tekeminen jännittää. Kun taitoa ja kokemusta on kertynyt, pääsevät nuoret toimittamaan myös vaativampia haastatteluita. Adapterissa nuoret ovat esimerkiksi päässeet mukaan paikallisille ja alueellisille festareille haastattelemaan artisteja ja tekemään tapahtumatalliointeja sekä reportaaseja. Radiotyön tueksi käytössä on niin sanottu nuoren henkilökohtainen radiotaitokortti. Kortti sisältää 15 kohtaa, jotka suoritettuaan nuori pääsee pitämään suoran lähetyksen.

## **Kuunnelmat**

Kuunnelmia voi tehdä hyvin yksinkertaisesti – kunhan omistaa mikrofonin, jonka voi liittää tietokoneeseen. Kuunnelmat voivat olla aluksi helppoja, esimerkiksi lasten satuja. Kun nuoria kannustaa heittäytymään, voidaan saavuttaa mahtavia tuloksia. Nuorille voidaan järjestää esimerkiksi kirjoituskilpailu, jonka tuotoksista luodaan kuunnelmia, joita voidaan jakaa internetissä tai vaikkapa soittaa koulujen keskusradiosta. Kuunnelmia voi hyödyntää parhaiten silloin kun tekstit ovat itse tuotettuja. Tällöin ei tarvitse huolehtia tekijänoikeuksista, vaan kuunnelmaa voi vapaasti soittaa missä tahtoo. Adapterin nuoret tekivät esimerkiksi Tornion kaupunginkirjastolle vuonna 2013 joulukalenterin, joka sisälsi 24 kuunnelmaa saman tarinan pohjalta. Tarinat soitettiin kirjaston keskusradiosta joulukuussa päivittäin.

## **Resurssit**

Vaikka nuoret tekevätkin tuotoksensa itse, ei ohjaajan roolia tule missään tilanteessa väheksyä. Ohjaaja ottaa vastuun siitä, että nuoret saavat riittävän tietotaidon ja osaavat toimia ”turvallisesti” internetissä, esimerkiksi tuotoksia jakaessaan. Kuitenkaan ohjaajan ei tarvitse olla kaikkietävä, ja hyvä niin, sillä mitä ”tavallisempi tyyppi” ohjaaja on, sen helpommin lähestyttävä hän on myös nuorten keskuudessa. Erehdyminen ja kompastuminen on luonnollista.

Kokeilemalla oppii parhaiten, eikä mediataitoja voi oppia ainoastaan kirjoista, vaan nimenomaan tekemällä, yrittämällä ja heittäytymällä. Jos itse ei uskalla, miten voisi ajatella, että nuoret uskaltaisivat? Aina kannattaa hyödyntää verkostoja, eikä ainoastaan isoja, valtakunnallisia mediaosaajia; nimittäin jokaisesta kunnasta ja kaupungista löytynee esimerkiksi valokuvaamisesta tai videoinnista laajalti tietäviä ihmisiä. Apua voi ja pitää aina pyytää – kukaan ei voi yksin tehdä kaikkea.

Työntekijältäkään ei edellytetä mitään supervoimia, koska työn ja tekemisen myötä taidot kehittyvät. Työ tekijänsä opettaa, kuten sanotaan. Omaa osaamista voi ja kannattaa täydentää erilaisiin koulutuksiin osallistumalla. Esimerkkinä mainittakoon, että Adapteri-hankkeessa työskentelee kaksi työntekijää, joista kummallakaan ei ole varsinaista media-alan koulutusta – pohjakoulutuksena molemmilla toimii nuorisotyöalan koulutukset. Tosin tällä hetkellä toinen työntekijöistä opiskelee työnsä ohella valokuvaajan ammattitutkintoa. Ratkaiseva tekijä (kaikessa) on into ja rohkeus tehdä ja kokeilla uutta. Lisäksi kannattaa hyödyntää toiminnassa pidemmän aikaa käyneitä nuoria esim. vertaisohjaajina ja apukäsinä.

## **Kokemuksia**

Nuorten ja median kanssa työskennellessä täytyy antaa nuorille tilaa tehdä sellaisia-kin juttuja, jotka eivät täytä kaikkia loistavan blogitekstin tai taitavan lyhytelokuvan kriteerejä. Siitä se kaikki lähtee, pienestä ja itse tehdystä. Adapteri-hankkeessa on hyväksi todettu kaikenlaisen tekemisen ”lyhyt kaari”, jolloin toiminta on ruohon-



juuritasoista ja kaikkien saatavilla. Tärkein pointti on nimenomaan se, että ei heti tavoitella laadullisesti tähtiä, vaan osataan pitää tekemistä ja työskentelyä lopputulosta tärkeämpänä. Matalan kynnyksen mediatoiminta tuo joukkoon myös ns. erityisnuoria, joiden kanssa lähdetään työskentelyssä vielä enemmän nollapisteestä. Media on korvaamattoman arvokas väline nuoren kohtaamiseen. Sen avulla voi saada aremmankin nuoren kommunikoimaan, kun nuoren ja aikuisen välille löytyy yhteinen kieli ja kun aiheena on esimerkiksi kameran käyttö, internet, tietokoneet tai videoeditointi.

Suurimpana haasteena lienee nuorten kiinnittäminen toimintaan tai ylipäätään nuorten paikalle saaminen edes tutustumismielessä. Sekä kohdennettuun että avoimeen markkinointiin on panostettu ja panostetaan jatkuvasti Adapteri-hankkeessa. Tieto palvelun olemassaolosta tavoittaa jo ison osan nuorista, mutta heitä, jotka jaksaisivat tulla ihan paikalle asti, on vaikea löytää. Toiminnan tulee olla vetovoimaista, ja hyvän hengen tulisi välittyä ryhmän sisältä ulkopuolellekin.

### **Arviointi**

Toimintaa arvioidaan muun muassa tilastoimalla kävijämäärät ja toimintojen tunnusluvut. Mediailloissa kävijäkertoja kertyi vuoden 2013 aikana noin 700 kappaletta. Kävijöitä on ollut 5–30 henkeä iltaa kohden ja ikähaarukka on ollut 13–21 vuotta. Nuorilta kerätään myös toiveita ja ideoita toiminnan suunnittelun tueksi.

Adapterissa on hyödynnetty muun muassa erilaisia sekä netissä että paperilla tehtäviä kyselyitä ja palautelomakkeita. Lapin nuorisoportaalin (LaNuti) sivuilta löytyy jatkuvasti käytössä oleva Palauteboxi, johon voi kirjoittaa mielipiteensä joko omalla nimellä tai anonyymisti. Lisäksi fyysisellä tilalla nuorille on tarjolla myös toive-/palautetaulu, johon on saatu yllättävän runsaasti palautetta. Mediaryhmän nuorten kanssa on toiminnan suunnittelussa hyödynnetty pienryhmätyöskentelyssä niin sanottua *Learning cafe* -menetelmää. Nuoren ilmeiden, eleiden ja puheiden kautta saatu välitön palaute on kuitenkin se, joka merkitsee kaikkein eniten.

### **Yhteistyökumppanit**

Tornion kaupunginkirjasto, Humanistinen ammattikorkeakoulu / Tornion kampus, Peräpohjolan Opisto, Tornion kaupungin koulutoimi, Ammattiopisto Lappia, Haaparannan nuorisotoimi, kaupunkilehti Lounais-Lappi & Curly ry

# Wikisivusto nuorten ryhmän yhteistyöalustana



## ISMO KIESILÄINEN & SALLA HONGISTO

Helsingin kaupungin nuorisosiainkeskus, Nuorten Ääni -toimitus

**P**ääkaupunkiseudun Nuorten Ääni -toimitus on Helsingin kaupungin nuorisosiainkeskuksen media- ja demokratiakasvatustoimintaa. Toimitus nostaa esiin nuorille tärkeitä näkökulmia ja puheenaiheita valtamedioissa. Pääkaupunkiseudun Nuorten Ääni -toimitus käyttää PBworks-wikiä työskentely-ympäristönä, jossa ideoidaan, toteutetaan ja kommentoidaan lehti- ja tv-juttuja. Samalta sivustolta nuoret löytävät kaiken toimitukseen liittyvän tiedon. Kaikki saavat muokata sivuja. Yhteinen alusta tekee toiminnasta demokraattisempaa sekä säästää sähköpostien ja liitetiedostojen sekamelskalta. (<http://nuortenaani.blogspot.fi>)

### **Kohderyhmä**

Wikisivusto sopii erityisesti pienryhmätoimintaan, jossa on tarve jakaa ja muokata yhteistä tietoa. Nuorten Ääni -toimituksessa on 13–19-vuotiaita pääkaupunkiseutulaisia nuoria. Vuosittain mukana on noin 50 nuorta.

### **Tavoitteet**

PBworks-ympäristö otettiin käyttöön korvaamaan sähköpostilla tapahtunut yhteydenpito yksittäisten nuorten, ryhmän ja ohjaajien välillä. Tavoitteena on sekä demokraattisuus että käytännöllisyys. Aiemmin juttuja, kokouksia ja projekteja suunniteltiin sähköpostin välityksellä ja esimerkiksi IRC-Gallerian keskusteluissa. Tieto liikkui vain niiden toimituslaisten kesken, joita asiat sillä hetkellä koskivat. Ohjaajan rooli korostui. Wikiympäristössä tieto (mm. yhteystiedot, aikataulut, juttusuunnitel-

mat, lehtijutut, käsikirjoitukset, esityslistat ja muistiot) on koko ajan avointa kaikille toimituksen jäsenille. Kaikilla on mahdollisuus lukea, kommentoida ja tarvittaessa muokata sivuja. Ohjaajat eivät istu tiedon päällä ja toimi portinvartijoina. Wikin avulla toimituksella on myös yhteinen historia verkossa. Työn alla olevien lehtijuttujen lähettäminen edestakaisin liitetiedostoina oli epäkäytännöllistä. Wikissä jutun kaikki versiot ovat luettavissa heti ja niitä voi helposti muokata yhdessä isompikin ryhmä.

### **Toteuttaminen**

Nuorten Ääni -toimitus teki keväällä 2013 *Yle A-studio: Stream* -ohjelman, jossa nuoret käsittelivät epäonnistumisen pelkoa koulussa. Ohjelman suunnittelukokouksessa Nuorten Ääni -toimituksen jäsen, Okko, halusi kirjoittaa aiheesta blogin Suomen Kuvalehden verkkoon, jossa toimituksellamme on oma *Megafoni*-blogi. Kirjoitukselle varattiin wikissä paikka blogilistalta. Okko luonnosteli bloggauksen wikiin, jossa on valmis pohja blogiteksteille. Blogipohjassa on kysymyksiä, joihin vastatessaan nuori voi viedä ajatustaan eteenpäin ilman ohjaajan apua: "Mihin yhteiskunnalliseen ilmiöön havainto liittyy? Mikä on asian ongelma? Mikä on ratkaisuehdotuksesi?" Yhtäkkiä tekstiä on kasassa jo melkein blogillinen. Okko kokoaa ajatukset varsinaiseksi blogitekstiksi kysymysten perään.

Ensimmäisenä tekstiä käy kommentoimassa toinen toimituksen jäsen, Tuukka: "Valmiinoloista tekstiä jo nyt! Mielipiteesi on vahva ja kritiikki selkeää, mutta kovin jyrkkää. -- Voisiko tekstissä tulla myös myönteistä lähestymistä asiaan: oppilaita tulisi rohkaista yrittämään? -- Hyviä pointteja ja toimivaa retoriikkaa, tykkään!". Tuukka muistuttaa Okkoa kommentista toimituksen käytävällä. Myöhemmin tekstiä kommentoi vielä lehtitoimituksen ohjaaja, joka kehottaa miettimään Tuukan sanoja. Hän muistuttaa myös, että raskaat kappaleet voi jakaa kevyempiin osiin. Okko muokkaa tekstiä vinkkien mukaan. Tuukka ja ohjaaja lukevat tekstin vielä kerran, jonka jälkeen Okko laittaa valmiin tekstin blogiin. Lehtitoimituksen palautesessiossa juttu luetaan ryhmässä ääneen ja sille annetaan vertaispalautetta.

### **Resurssit**

Wiki on verkkosivusto, jonka sisältöä käyttäjät voivat itse muokata. Vuorovaikutteisuus ja muutosten tekemisen yksinkertaisuus tekevät wikistä tehokkaan yhteisöllisen kirjoittamisen työkalun. Nuorten Ääni -toimitus on käyttänyt ryhmätövälineenä ilmaista PBworks-wikiä. PBworks on helppokäyttöinen ympäristö. Kun wiki ja käyttäjätunnukset on luotu, riittää, että osaa klikata sivun yläreunassa olevaa EDIT-painiketta ja muistaa lopuksi tallentaa painamalla SAVE. Monipuolisia mahdollisuuksia on paljon ja ominaisuuksia voi soveltaa toiminnan tarpeiden mukaan. Kannattaakin aloittaa yksinkertaisesti – käyttää wikiä ensin vaikka yhdessä projektissa. Nuorten ryhmän sitouttaminen uuteen vieraaseen työkaluun voi olla vaikeaa, mutta kun se on tehty, wikistä tulee helposti korvaamaton.

## **Kokemuksia**

Nuorten Ääni -toimitus ei pärjäisi ilman wikiään. Se säästää liitetiedostoilta, muistikuilta, turhilta tulosteilta ja pitää asiat järjestyksessä. Kokousten muistiot ja juttujen käsikirjoitukset ja suunnitelmat monen vuoden ajalta löytyvät aina samasta paikasta.

## **Hyödyt nuorisotyön kannalta**

Wiki sopii erityisesti pienryhmätoimintaan, jossa on tarve jakaa ja muokata yhteistä tietoa myös nuorisotilan ulkopuolella. Tällaista käyttöä on varmasti erilaisissa vaikuttajaryhmissä, nuorisovaltuustoissa, tapahtumatuotannoissa ja muissa projekteissa. Wikissä työskentely on avointa ja aidosti yhteistoiminnallista. Tieto ei ole työntekijän selän takana. Nuorille wiki mahdollistaa osallistumisen myös silloin, kun itse ei pääse käymään yhteisissä kokouksissa.

## **Yhteistyökumppanit**

Helsingin Sanomat, Suomen Kuvalehti & Yleisradio

# Digitaalinen tarinankerronta nuorisotyössä



## SONJA HERNESNIEMI

Joensuun kaupungin nuorisopalvelut & Pohjois-Karjalan koulutuskuntayhtymä, Kohtaamo – nuorten virtuaalisen ja fyysisen kohtaamisen uudet ympäristöt (ESR-hanke päättyi vuoden 2013 lopussa)

**D**igitaalinen tarinankerronta tarkoittaa taide- ja medialähtöistä menetelmää, jossa visuaalista materiaalia, kuten kuvia tai videoita, omaa puhetta sekä muita ääniä yhdistelemällä luodaan ehyitä digitaalisia esityksiä. Digitaalisella tarinankerronnalla on toiminnan kohderyhmästä, kontekstista ja tarkoituksesta riippuen monenlaisia sovellusmahdollisuuksia.

### **Kohderyhmä**

Toiminnan kohderyhmänä ovat nuoret ja nuorten kanssa työskentelevät, lapset sekä vanhukset.

### **Tavoitteet**

Digitaalista tarinankerrontaa voidaan hyödyntää nuorten elämän merkityksellisten kokemusten ja teemojen työstämiseen sekä oman identiteetin tutkiskeluun ja edistämiseen. Se soveltuu myös yhteisökasvatukseen, ihmisten sosiaalisen osallisuuden ja voimaantumisen sekä kansalaisvaikuttamisen lisäämiseen. Työskentely opettaa tieto- ja viestintätekniikan luovaa käyttöä ja kannustaa omaan mediatuotantoon. Digitarinatyöskentelyssä on mahdollista käsitellä luontevasti myös monia mediakasvatuksellisia teemoja, kuten esimerkiksi kuvien välittämiä viestiä, julkaisemista ja tekijänoikeuksia.

Kohtaamo-hankkeen ([kohtaamo.wordpress.com](http://kohtaamo.wordpress.com)) lähtökohta oli kehittää paikallisesti uusia verkko- ja medianuorisotyön menetelmiä ajanmukaisen, nuoria koh-

taavan ja osallisuutta edistävän nuorisotyön kulttuurin luomiseksi Joensuuhun. Digitaalisen tarinankerronnan menetelmä valittiin edistämään hankkeen vertais-tiedotukseen liittyvää toimintalinjaa. Menetelmän etuja ovat sen suhteellisen pienet resurssivaatimukset, laaja sovellettavuus ja helppous. Hankkeen toimintakauden aikana saimme menetelmän jalkautettua Joensuun nuorisopalveluihin, Niittylahden opistoon ja yhteistyökumppaneille toimintamallina, joka tarjoaa nuorille mahdollisuuden tuoda omia näkemyksiään julki ja käyttää viestintäteknologiaa luovasti.

### **Toteuttaminen**

Digitaalista tarinankerrontaa voidaan kutsua matalan kynnyksen menetelmäksi – kalliita erityisohjelmia tai -laitteita ei tarvita. Perustyökäluet ovat tietokone, kaiuttimet ja mikrofonilliset kuulokkeet. Työskentelyyn tarkoitettussa tietokoneessa täytyy olla muutama ilmaisohjelma asennettuna, esimerkiksi Movie Maker tai tämän uudempi versio Windows Live -elokuvatyökalu ja äänieditointiin tarkoitettu Audacity-ohjelma.

### **Resurssit**

Digitarinatyöskentely on parasta järjestää työpajamuotoisesti, jolloin siihen on hyvä varata vähintään kaksi noin 4–6 tunnin työskentelykertaa. Mikäli digitarinassa käytettävät kuvat otetaan työpajan aikana, tarvitaan lisäksi kamera ja jonkin verran lisää aikaa työskentelylle. Kaikille työskentelyyn osallistuville tulisi olla käytössä oma tietokone ja kuulokkeet. Käytännön harjoittelu opettaa elokuvatyökalun käytön parhaiten, joten pajaa ohjaavan olisi hyvä toteuttaa muutama tarina itse ennen ohjaajaksi ryhtymistä.

### **Kokemuksia**

Digitarina on hyvä keino tuoda esille omaa kokemusmaailmaa nimenomaan niille nuorille, joille kirjoittaminen ei ole helppoa. Tarinaa voi kertoa niin kuvien, äänimaiseman kuin itse kirjallisen tai puhutun tarinan kautta. Digitaalisessa tarinankerronnassa nuoret hyödyntävät samanaikaisesti monia ilmaisukeinoja. Tarinankerronta voi olla keino vahvistaa itsetuntoa, kun valmiit tarinat esitetään muille. Digitarina toimii myös itsearvioinnin ja sosiaalisen vahvistamisen välineenä. Nuoret kertoivat pitäneensä uudenlaisesta työskentelytavasta ja saaneensa innostusta tuottaa omia tarinoita tulevaisuudessakin.

Työpajoihin osallistuneet ohjaajat ja opettajat pitivät digitarinaa hyvänä lisänä omaan pedagogiseen työkalupakkiinsa. He kokivat oppineensa mielekkään ja monipuolisen tavan hyödyntää tieto- ja viestintäteknologiaa omassa työssään. Ohjaajat myös usein raportoivat omien tietoteknisten taitojensa parantuneen työpajatoiminnan myötä.

Toiminnassa ilmeni myös haasteita, joista suurin osa liittyi takkuilevaan tietotekniikkaan. Työpajoissa käytetyt ilmaisohjelmat kaatuivat helposti, mikä tarkoitti

pahimmassa tapauksessa koko työskentelyn aloittamista uudelleen. Osallistujien motivaatiotason tuli olla melko korkea, jotta keskittyminen intensiiviseen ja aikaa vievään tarinatyöskentelyyn oli mahdollista. Tarinallinen ja kuvallinen luova työskentely itselle tärkeiden asioiden käsittelemisessä oli monille uutta, joten nuoret kokivat usein tarinan työstämisen aloitusvaiheessa suurinta tarvetta ohjaukselle. Niinpä esimerkiksi tarinoiden valmisteluun liittyvä ennakkotehtävä ei onnistunut, vaan työpajoissa aloitettiin tarinoiden kirjoittamisesta, mikä tietysti vähensi tarinoiden tekniseen toteuttamiseen varattua aikaa.

### **Hyödyt nuorisotyön kannalta**

Digitaalinen tarinankerronta soveltuu niin pienryhmä- kuin yhteisötoimintaan. Se mahdollistaa myös verkon sekä median käytön nuorisotyössä ja on hyvä tapa tuottaa vertaistiedotuksellista, puhuttelevaa materiaalia sekä nostaa esiin nuorille tärkeitä aiheita.

### **Arviointi**

Toiminnan arvioinnissa käytettiin vaihtelevasti avointa haastattelua, kyselylomaketta ja taidelähtöisiä menetelmiä. Nuorten ohjaajia kouluttaessa hyödynnettiin perinteistä kyselylomaketta koulutuksen ja siihen liittyvän käytännön digitarinatyöskentelyn arvioimiseen. Nuorten työpajojen yhteydessä koottiin aikataulun niin salliessa yhdessä nuorten kanssa pieni digitarina siitä, millainen kokemus työpajatyöskentely oli osallistujille ollut.

# Gamedev-klubi – Nuorten pelinkehitystoimintaa

128



**ARI HUOTARI**

| Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus, Pelitalo

**P**elitalolla toimivalla Gamedev-klubilla nuoret tekevät ja oppivat tekemään digitaalisia pelejä pienryhmissä erilaisia ohjelmia käyttäen. Toimintaa ohjaavat nuoriso-ohjaaja sekä pelialalta tulevat vapaaehtoiset ohjaajat. Toimintaan voi tulla mukaan koska tahansa, eikä aiempaa kokemusta pelien kehittämisestä vaadita – innostus aihetta kohtaan riittää. ([pelitalo.munstadi.fi/toiminta/pelinkehitys](https://pelitalo.munstadi.fi/toiminta/pelinkehitys))

## **Kohderyhmä**

Toiminnan kohderyhmänä ovat 13–25-vuotiaat pelien tekemisestä kiinnostuneet nuoret.

## **Tavoitteet**

Toiminnan päätavoite on tarjota pelinkehityksestä kiinnostuneille nuorille mielekäs harrastus. Lisäksi nuoret oppivat laaja-alaisesti teknisiä, sosiaalisia ja projektien hallintaan liittyviä taitoja mielekkään tekemisen kautta. Tarpeen vaatiessa voidaan myös tukea nuorten yksilöllisiä uravalintamieltymyksiä, mikäli peliala tai muu siihen läheisesti liittyvä ala on nuorten mielestä kiinnostava. Nuoret oppivat runsaasti pelien tekemiseen liittyviä perustaitoja vapaamuotoisen pelinkehittämisen kautta, ja heillä on lisäksi mahdollisuus esimerkiksi saada työharjoittelu- tai kesätyöpaikka klubilla vierailevien pelialan ammattilaisten tai siellä toimivien vapaaehtoisten ohjaajien kautta.



## Toteuttaminen

Pelinkehitystoimintaa ohjaavat nuoriso-ohjaaja ja pelialalta tulevat vapaaehtoiset ohjaajat. Nuoriso-ohjaajan roolina on tehdä toimintaan liittyvät valmistelevat työt ja vastata ryhmän kokonaisvaltaisesta ohjaamisesta ja nuorten ryhmäyttämisestä sekä muista nuorisotyöllisistä tehtävistä. Lisäksi hän suunnittelee ja arvioi toimintaa yhdessä vapaaehtoisten kanssa. Vapaaehtoisten pääasiallinen tehtävä on tuoda alan kokemusta ja tietoa nuorille sekä auttaa teknisissä kysymyksissä. Klubilla nuoret tekevät pelejä pienissä 2–4 hengen ryhmissä. Klubi kokoontuu kerran viikossa. Pelejä tehdään normaalisti noin kuuden viikon jaksoissa, eli yksi peli valmistuu kuuden tapaamiskerran aikana.

Jaksojen vaihtuessa pyritään muodostamaan uusia ryhmiä. Tämä edistää koko klubin yhteisöllisyyden muodostumista. Tarvittaessa voidaan sallia pidempikestoisia ryhmiä, jos ryhmät toimivat hyvin. Haasteena toiminnassa on se, että pelien tekemisessä käytettävien ohjelmien kirjo on melko laaja ja nuorten osaamistaso vaihtelee vasta-alkajista edistyneempiin pelintekijöihin. Tämän vuoksi on hyvä pyrkiä siihen, että kaikki klubille tulevat opettelevat itsenäisesti ainakin yhden pelinteko-ohjelman (esim. Game Maker) oman osaamistason mukaan. Mitä enemmän saman ohjelman tuntevia on, sitä sujuvampaa on ryhmissä työskentely. Vaikka toimintaan mukaan tuleminen ei vaadi nuorelta mitään osaamista tai kokemusta, on nuorella itsellään oltava kiinnostusta ja aikaa panostaa uuden opetteluun.

## Resurssit

Työajallisesti toiminta vaatii nuoriso-ohjaajalta noin yhden työpäivän viikossa. Nuoriso-ohjaajalla ei välttämättä tarvitse olla kovin syvällistä teknistä osaamista, mutta pelialan tunteminen ja pelikokemus ovat hyödyksi. Toiminta tarvitsee ehdottomasti osaavia vapaaehtoisia, mikäli nuoriso-ohjaaja ei itse ole konkari pelien tekemisessä. Nuorten käytössä tulee olla tietokoneita ryhmän koon mukaan. Käytössä on hyvä olla myös muita oheislaitteita, kuten kuulokkeita, piirtopöytiä, videotykki jne. Useat pelinteko-ohjelmat ovat ilmaisia, mutta ohjelmistohankintoihin on hyvä myös varata rahaa. Vapaaehtoisille tarjotaan joka kerralla kahvit ja voileivät. Kauden päätöskerralla kävijöille tarjotaan herkkua.

## Kokemuksia

Toiminnassa mukana olleet nuoret ovat oppineet paljon. Esimerkiksi nykytyöelämässä tarvittavat projektihallintataidot opitaan klubilla useimmiten yrityksen ja erehdyksen kautta. Tekniikan ja ihmisten kanssa toimiessa vastaan tulee aina pieniä ja isoja haasteita, niiltä ei mitenkään voi välttyä. Niihin voi kuitenkin varautua esim. kannustamalla nuoria opettelemaan järjestelmiä ja ohjelmia itsenäisesti tai yhdessä. Toisaalta on hyvä, että tiedostetaan se tosiasia, että teknisiä ongelmia tulee paljon, sillä se on realiteetti myös pelialalla toimivien keskuudessa. Nuoret oppivat, että vir-

heiden tekeminen on itse asiassa useimmiten hyvä juttu – niistä oppii ainakin sen, että samaa virhettä ei tarvitse tehdä enää toista kertaa.

### **Hyödyt nuorisotyön kannalta**

Pelinkehitystoiminnassa voidaan kohdata sellaisia nuoria, jotka eivät muuten välttämättä olisi nuorisotyön kanssa missään tekemisissä. Pelinkehitystoiminnalla on mahdollista vahvistaa nuoren omaa identiteettiä: on ok olla nörtti. Nuorelle on tärkeää tiedostaa, että samasta aiheesta kiinnostuneita ihmisiä on olemassa ja toiminnan kautta on mahdollista saada uusia kavereita.

Lisäksi monen urahaaveet saattavat saada lisäpotkua toiminnan kautta. Pelinkehitystoimintaa voisi hyödyntää laajemminkin nuorisotyössä tai vaikka kouluissa esim. tarjoamalla pelinkehitystä vapaavalintaisena oppiaineena. Tarvitaan vain aiheesta innostunut ohjaaja tai opettaja, vapaaehtoinen tai palkattu pelialan osaaja ja laitteisto. Innokkaita nuoria kyllä löytyy!

Pelinkehitystoimintaa voidaan toteuttaa myös esimerkiksi leiritoimintana. Pelitalolla on pidetty kesäisin viikon mittaisia päiväleirejä yhteistyössä Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteen laitoksen kanssa. Lisäksi Pelitalo on järjestänyt yhdessä klubin nuorten ja pelialalta tulevien vapaaehtoisten aikuisten kanssa viikonlopun mittaisen Junior Game Jam -tapahtuman, jossa yhden viikonlopun aikana tehtiin pelejä pienryhmissä.

### **Arviointi**

Toimintaa arvioidaan eri tasoilla. Kokonaiskäyntikertoja seuraamalla voidaan karkeasti arvioida toiminnan houkuttelevuutta. Yksittäisen nuoren osallistumiskertoja seuraamalla voidaan arvioida sitä, onko toiminta sellaista, että nuori haluaa sitoutua siihen. Lisäksi toimintaa arvioidaan ohjaajien kesken muutaman kerran vuodessa. Myös asiakaspalautekyselyn kautta saadaan arvokasta tietoa, miten toimintaa pitäisi nuorten näkökulmasta kehittää. Asiakaspalautekysely toteutetaan 1–2 kertaa vuodessa, yleensä kauden päätteeksi.

# Tablet-tietokone nuorisotilatoiminnassa



**JUULI VÄNSKÄ**

Espoon kaupungin liikunta- ja nuorisopalvelut, Juvanpuiston nuorisotila

**J**uvanpuiston nuorisotilalla Espoossa on puolen vuoden ajan ollut nuorten käytössä tablet-tietokone. Tavoitteena on ollut testata tabletin soveltuvuutta nuorten kanssa toimimiseen, sekä antaa nuorille mahdollisuus tietokoneen käyttöön, kuten internetin selailuun, tiedon hakuun, pelailuun, bloggauttamiseen sekä yleiseen ajanviettoon. Käytössä ollut iPad on liikuteltavissa kätevästi paikasta toiseen, ja näin ollen sen on voinut ottaa mukaan myös nuorten kerhoihin, retkille ja leireille.

## **Kohderyhmä**

Toiminnan kohderyhmänä ovat nuoret sekä nuorten kanssa työskentelevät.

## **Tavoitteet**

Tavoitteena on ollut testata tabletin soveltuvuutta nuorten parissa tehtävään työhön, sekä tarjota nuorille mahdollisuus hyödyntää tablettia nuorisotilatoiminnassa – Juvanpuiston nuorisotilalla ei ole muita tietokoneita nuorille.

## **Toteuttaminen**

iPad otettiin käyttöön nuorisotilalla tammikuussa 2013. Ensimmäiseksi ohjaajien tuli miettiä rajoja ja sääntöjä iPadin käytölle. Yhteisiin sääntöihin kirjattiin asioita, jotka vaikuttavat laitteen pitkäikäisyyteen (esim. syöminen ja juominen laitetta käytettäessä ei ole sallittua) tai käyttöön (mm. turvakoodit, asetusten säätäminen ja pelien latailu). Säännöissä otettiin myös huomioon mahdollinen houkutus mennä "sopi-

mattomille” sivustoille (esim. aikuisviihde, uhkapelit tai rasistiseen käytökseen tai päihteiden käyttöön kannustavat sivustot). Ne kiellettiin säännöissä rangaistuksen uhalla. Jokaisen nuoren, joka halusi tablettia käyttää, tuli omalla allekirjoituksellaan suostua noudattamaan yhteisiä sääntöjä.

Seuraavaksi ohjaajille tuli mieleen, etteivät kaikki nuoret välttämättä ole koskaan nähneet, saati käyttäneet iPadia. Näin ollen laadittiin helposti ymmärrettävät käyttö-ohjeet sekä kannustettiin nuoria kysymään käyttöapua tarvittaessa. Kaikki säännöt ja ohjeet käytiin yhdessä nuorten kanssa läpi nuorisotilan kokouksessa. Säännöistä ja ohjeista on ollut hyötyä. Puolen vuoden kokeilun aikana väärinkäytöksiä ei ole ilmennyt. Jos laitteen kanssa on tullut ongelmia, nuoret ovat reippaasti uskaltaneet tulla kertomaan ohjaajalle, mitä on tapahtunut.

Nuorisotilan ohjaajat olettivat, että nuorten halu iPadin käyttöön on suuri mm. siitä syystä, että tilalla ei aiemmin ole ollut tietokonetta. Näin ollen tabletin käyttöä varten laadittiin niin sanottu vuorolista. Tällä tavoin ohjaajat myös näkevät, ketkä tablettia ovat illan aikana käyttäneet, mikäli jotain tapahtuu.

### **Resurssit**

Kaikki nuorisotilan ohjaajat olivat käyttäneet iPadia ennenkin, joten laitteen perusosaamista löytyi työyhteisöstä entuudestaan. Muutahan toimintaan ei tarvitse kuin laitteen. Sen käytön oppii helpoiten itse käyttämällä ja kokeilemalla. iPadissa on myös liittymä, jotta sitä voi käyttää myös silloin, kun langatonta verkkoa ei ole käytössä.

### **Kokemuksia**

Tabletti on helposti kuljetettavissa paikasta toiseen. Näin ollen nuorisotilan kokikerho on saattanut ottaa kuvia tuotoksistaan suoraan iPadilla; sen voi myös ottaa mukaan leireille ja retkille (voi postailia kuvia ja tunnelmia reaaliaikaisesti blogeihin ja sosiaaliseen mediaan) tai lainata toiselle tilalle, kun siellä on tietokone rikki.

Käytännössä nuoret ovat käyttäneet laitetta ensisijaisesti pelailuun, internetin selailuun ja valokuvien ottamiseen. Nuoria on pyritty osallistaa kannustamalla esimerkiksi etsimään itseään kiinnostavia uutisia jaettavaksi eri sosiaalisen median palveluihin, bloggaamaan tilan blogiin tai etsimään tietoa itse ohjaajan avustuksella. Lisäksi iPadia hyödynnettiin kevään 2013 mittaan muun muassa kesätyöpaikkojen haussa.

Tabletin hyödyntämisestä nuorisotilatoiminnassa ei löytynyt ennakkotapauksia, joten Juvanpuiston nuorisotila joutui/sai luoda toimintaa koskevat säännöt ja ohjeet itse. Niitä mietittiin paljon ja niistä tuli melko tiukat. Kevään mittaan joitakin sääntöjä niin sanotusti höllätettiin, kun huomattiin että nuoret osaavat käyttää laitetta kunnioittavasti. Varsinaisia vaikeuksia tai ongelmia ei ole havaittu.

Kesällä 2013 Juvanpuiston nuorisotilan iPad sai tutustua myös leirielämään. Leireillä lapset ja nuoret pääsivät kuvaamaan leirielämää ja postaillemaan leirien blogeihin kuulumisia koteihin. Tabletin kautta tulleet kokemukset ja hyödyt ovat olleet

hyviä, minkä seurauksena lähes jokaiselle Espoon kaupungin nuorisotilalle tilattiin oma iPad nuorten käyttöön.

### **Hyödyt nuorisotyön kannalta**

Tabletti on liikuteltavissa paikasta toiseen, näin ollen sen voi ottaa mukaan kerhoihin, retkille ja leireille. Nuorten osallistaminen iPadin kautta on toteutunut, esim. valokuvaamalla, bloggaamalla, uutisia jakamalla ja tiedon itsenäisellä hankinnalla.

Nuorisotilan toiminnan informointi on tullut entistä tehokkaammaksi tabletin myötä. iPadin tultua Juvanpuiston nuorisotilalle perustettiin muun muassa Instagram-tili, joka on ollut suhteellisen aktiivisessa käytössä. Tabletti mahdollistaa osallistumisen mukana nuorten ajankohtaisissa netti-ilmiöissä aina peleistä erisovelluksiin.

### **Arviointi**

Tablet-tietokoneen käyttöä ei ole Juvanpuiston nuorisotilalla arvioitu tunnusluvuin. Sen sijaan Espoon nuorisopalveluiden verkkotyöryhmän tapaamisissa on kerrottu käyttökokemuksista ja tabletin tuomista eduista ohjaajien näkökulmasta. Nuoret ovat antaneet palautetta satunnaisesti suullisesti, yleensä liittyen jonkin sovelluksen lataamiseen, suojakuoren väriin tai verkkoyhteyden hitauteen. Nyttemmin tilalla on alettu kerätä tunnuslukuja verkossa kohdatuista nuorista. Tabletinn soveltuvuudesta nuorisotilatoimintaan ja sen hyödyistä kertoo kuitenkin se, että Juvanpuiston kokeilun jälkeen tabletit on otettu käyttöön lähes jokaisella nuorisotilalla Espoossa.

# Valtakunnallinen NHL-verkkopeliliiga



**LEILA RÄSÄNEN** | Espoon kaupungin liikunta- ja nuorisopalvelut

Syksyllä 2013 ja alkuvuodesta 2014 järjestettiin valtakunnallinen NHL14-verkkopeliliiga Espoon nuorisopalveluiden, LABRA-hankkeen, Verken sekä Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalveluiden toimesta. Toiminnan tarkoituksena on tuoda pelaamisesta kiinnostuneita nuoria yhteen ja kannustaa pelitoiminnan järjestämiseen eri kuntien ja kaupunkien välillä. NHL-liiga on suunnattu yli 12-vuotiaille nuorille. Liiga pelataan PlayStation Network -ympäristön avulla, joka mahdollistaa kahden internetissä olevan PlayStation 3 -konsolin osallistumisen samaan peliin paikasta riippumatta.

## **Kohderyhmä**

Liiga on tarkoitettu kaikille nuorisotalan toimijoille, kuten kunnallisille palveluille, seurakunnille ja yhdistyksille, jotka järjestävät nuorisotoimintaa ja voivat kerätä oman joukkueensa toiminnassa mukana olevista nuorista. Pelaajina liigaan voivat osallistua kaikki pelin ikärajasuosituksen mukaiset nuoret.

## **Tavoitteet**

Toiminnan tavoitteena on toteuttaa verkkopeliliiga, johon mahdollisimman moni taho pääsee osallistumaan taidoista ja maantieteellisestä sijainnista riippumatta. Mukaan kutsutaan nuorista koostuvia joukkueita ympäri Suomen. Jokaisella joukkueella tulee olla vastuullinen aikuinen, joka hoitaa mm. ilmoittautumiset sekä valvoo paikan päällä, että sääntöjä ja reilua peliä noudatetaan. Tarkoituksena on tuoda pelaajia yhteen ja herätellä kipinää pelitoiminnan järjestämiseen eri kuntien ja kaupunkien välillä.

## Toteuttaminen

Päätös liigan toteuttamisesta sai alkunsa järjestävien tahojen yhteisessä palaverissa, jossa päätettiin, että LABRA-hankkeen työntekijä ja kaksi Espoon kaupungin nuorisonohjaajaa hoitavat käytännön järjestelyt saaden tukea sekä Verkeltä että Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalveluilta.

Peliliigan järjestäminen aloitettiin aikataulujen sopimisella, liigan sääntöjen laatimisella sekä markkinoinnilla. Lisäksi NHL-liigalle luotiin omat verkkosivut sekä Facebook-sivu. Liigaa mainostettiin myös Verken uutiskirjeessä. Mukaan ilmoitettiin kaikkiaan 12 nuorten joukkuetta eri puolilta Suomea: Rovaniemeltä, Tampereelta, Espoosta, Kotkasta, Savonlinnasta, Joensuusta, Helsingistä ja Haminasta. Alkuperäisen aikataulun mukaan liigan pelit oli tarkoitus toteuttaa viidessä viikossa, mutta melko pian todettiin tahdin olevan liian nopea, verkkoyhteyksiin liittyvien ongelmien ja nuorisotilojen vaihtelevien aukioloaikojen vuoksi. Näin ollen järjestelyille annettiin lisää aikaa.

Pari joukkuetta joutui kuitenkin jättäytymään liigasta pois jo alkumetreillä verkkoyhteyksiin liittyvien ongelmien vuoksi, sillä kaupunkien sisäisessä verkossa olevat pelikoneet takkusivat aika lailla. Tulevaisuudessa tuleekin huomioida, että liigaan osallistuvat joukkueet varmistavat yhteyksiensä toimivuuden pelaamalla useampia harjoitusotteluita ennen liigan alkamista. Myös pelaajien sitoutuminen oli hieman haasteellista joidenkin joukkueiden osalta, varsinkin niillä nuorisotaloilla, joissa NHL ei kenties ollut se suosituin peli.

## Resurssit

Koska verkkopeliliigan suunnittelu ja järjestäminen vie oman aikansa, tulee työvoimaresurssien olla kunnossa. Aikaa vievät mm. sääntöjen tekeminen ja mahdollinen testaus, yhteistyökumppaneiden haaliminen, työn organisointi, markkinointi ja sen suunnittelu, joukkueiden kerääminen, liigan kotisivun ylläpito, yhteyksien testaus, varautuminen yhteysongelmiin ja ottelutaulukoiden luominen. Näin ollen liigan järjestäminen edellyttää noin kolmen työntekijän työpanosta. Työaikaa ei tarvitse käyttää kokonaan liigan toteuttamiseen, mutta työntekijällä tulisi olla useampi tunti viikossa käyttäen liigan valmisteluun ja toteutukseen. Peliliigan suunnittelu ja käytännön järjestelyt tulee aloittaa hyvissä ajoin. Jos varsinainen liiga on tarkoitus pelata esim. marras-joulukuussa, olisi valmistelut hyvä aloittaa jo elokuussa.

Myös työntekijän tekninen osaaminen on tärkeää. Jos sitä ei ole entuudestaan, olisi hyvä perehtyä peleihin, laitteisiin ja verkkoon - jos se suinkin on mahdollista. Tietoa ja taitoa kannattaa pyytää konkareilta. Jotta NHL-liigan järjestäminen olisi sujuvaa, tulee työntekijän hallita ainakin perusasiat PS3-konsolista, itse pelistä ja tarvittavista yhteyksistä.

Laiteresurssien ja internet-yhteyksien osalta toiminnan järjestämisen edellytykset eivät ole erityisen vaativat: Play Station 3 -konsoli, näyttö, neljä ohjainta ja NHL14-

pelit ja toimiva internet-yhteys riittävät. Jatkossa liigoja järjestettäneen PS4-konsolilla. Myös muutama varaohjain on tervetullut lisä varustukseen. Suurimpana haasteena erityisesti kunnallisilla toimijoilla oli saada käyttöönsä riittävän vapaan tiedonsiirron salliva internet-yhteys. Kaupunkien tietoturvaan liittyvät käytännöt estävät usein pelaamisen edellyttämän, riittävän vapaan tiedonsiirron salliman, yhteyden käyttämisen. Espoossa pilotoidaan parasta aikaa kaupungin muista verkkokokonaisuuksista erillistä, pelikäytössä toimivaa yhteyttä.

### **Kokemuksia**

Verkkopeliliigan suurin anti nuorille on varmasti joukkueen kanssa yhdessä tekeminen. Onnistumisen tunteet voiton jälkeen ovat mielettömät ja se riemu siitä, että hei, me ollaan voitettu toinen kaupunki! NHL14-verkkopeliliiga poiki myös liigan ulkopuolella tapahtuvaa verkkopelitoimintaa eri nuorisotilojen välillä, ja kiinnostusta vastaavan liigan järjestämiseen vaikuttaa löytyvän jatkossakin. Myös ohjaajien välinen ajatusten ja kokemusten vaihto koettiin hyödylliseksi.

Yksi suuri haaste verkkopeliliigan toteuttamisessa on yhteysongelmat. Kun puhutaan kunnan (tai muun organisaation) verkon rakenteesta (osallistujan puolelta), niin liigan järjestäjällä on vain tietyissä puitteissa mahdollisuus vaikuttaa yhteysongelmiin. Monet organisaatioiden verkot on rakennettu siten, että yhteyksiä ulos ja sisään on rajoitettu (palomuurit, NAT jne.). Nämä rajoitteet voivat haitata pelien tarvitsemia yhteyksiä. Tämä tulee pitää mielessä ja tuoda mahdollinen ongelma myös osallistujien tietoisuuteen. Testipelejä kannattaa suorittaa niin paljon kuin vain mahdollista. Mikäli osallistuvalla joukkueella on ongelmia omien yhteyksien kanssa, tulisi heillä olla aikaa kysellä omalta verkontarjoajalta mahdollista ratkaisua pulmaan. Nämä asiat pitää kuitenkin suorittaa ennen varsinaisia liigapelejä.

### **Hyödyt nuorisotyön kannalta**

Verkkopeliliiga-toiminta on erittäin potentiaalinen nuorisotyön muoto, samalla tavalla kuin mikä tahansa muu tapahtuma tai joukkuekilpailu, jossa nuoria kootaan yhteen tekemään ja kokemaan yhdessä. Peliliiga toimii myös eräänlaisena airueena kilpapelaaamiselle sekä eSports-kulttuurille nuorisotyössä.

### **Arviointi**

NHL-verkkopeliliigan onnistumista arvioidaan palautekyselyllä, joka suunnataan liigassa mukana olleille joukkueille. Kyselyn tuloksia hyödynnetään tulevien vastaavien peliliigojen suunnittelussa ja toteuttamisessa.

### **Yhteistyökumppanit**

LABRA-hanke, Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut



# Moniammatillinen nuorten palveluiden chat



## MARKO "MASCO" SEPPÄLÄ

Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut, Move - Monialainen verkkonurisyön hanke

**B**yströmin nuorten palvelut on moniammatillinen matalan kynnyksen palvelu oululaisille nuorille. Palveluista saa henkilökohtaista ohjausta, tukea ja neuvontaa saman katon alta. Byströmin talossa voi asioida sekä ilman ajanvarausta että ajanvarauksella. Byströmin nuorten palveluiden työntekijöistä osa on tavattavissa IRC-Gallerian chatissa maanantaisin klo 20–22. Kahdenkeskisessä chatissa ovat tavattavissa nuorisotyöntekijä, terveydenhoitaja, koulukuraattori, ammatinvalintapsykologi ja sosiaaliohjaaja, Poikien Talon ja Tyttöjen Talon työntekijät sekä etsivä nuorisotyöntekijä. ([irc-galleria.net/bystrominnuortenpalvelut](http://irc-galleria.net/bystrominnuortenpalvelut))

### **Kohderyhmä**

Byströmin nuorten palveluiden chatin kohderyhmänä ovat Oulun seudulla asuvat 12–29-vuotiaat nuoret.

### **Tavoitteet**

Toiminnan tavoitteena on tarjota alueellisesti henkilökohtaista tukea ja neuvontaa niin verkossa kuin reaali maailman piirissäkin. Tavoitteena on myös madaltaa kynnystä hakea apua ja neuvontaa verkon ulkopuolelta oman alueen toimijoilta. Toiminta palvelee myös haja-asutusalueen nuoria, joilla ei ole saatavissa lähipalveluita.

### **Toteuttaminen**

Paikallista palvelua toteutettaessa kohdennettu markkinointi on isossa roolissa, sillä kohderyhmä on huomattavasti rajatumpi kuin valtakunnallisissa palveluissa. Työ

vaatii sitoutumista siinä mukana olevilta työntekijöiltä sekä koordinoivan tahon, joka vastaa mm. ylläpidosta ja seurannasta. Työntekijät on koulutettu verkossa tehtävään työhön, ja koulutuksessa on käsitelty muun muassa kohtaamista verkossa, nettislangia, sekä opastettu käytännön asioissa, kuten päivystysvuoron kulussa. Päivystysvuoron aikana työntekijät ovat yhteydessä toisiinsa Google Hangoutin avulla, joka mahdollistaa työntekijöille kollektiivisen ja moniammatillisen työyhteisön sekä väylän haastavien tilanteiden jakamiseen.

### **Resurssit**

Chatissa päivystävät työntekijät käyttävät työaikaan chat-työskentelyyn keskimäärin kolme tuntia viikossa omalla päivystysvuorollaan. Työn koordinoinnista vastaa Move-hankkeen työntekijät. Tärkein työkalu on oma persoona yhdistettynä ammattitaitoon. Toiminnassa hyödynnetään Ninchat-alustaa, joka mahdollistaa osallistumisen myös ilman kirjautumista IRC-Galleriaan. Ninchat on mahdollista upottaa myös muihin verkkosivustoihin, ja jatkossa toimintaa suunnitellaan laajennettavaksi muihinkin ympäristöihin, kuten Oulun kaupungin nuorten tieto- ja neuvontakeskuksen NettiNappi-sivuille.

### **Kokemuksia**

Kahdenkeskinen anonyymi chat (eli chat, jossa keskustellaan nimettömästi) on lähtökohtaisesti ongelmakeisempi kuin ryhmächat. Nuori tulee usein keskustelemaan jonkin selkeän asian tai ongelman kanssa. Keskustelun päätteeksi nuori ohjataan tarvittaessa reaaliaikaisen Byströmin nuorten palveluihin tai ottamaan yhteyttä muihin paikallisiin toimijoihin. Byströmin chat on myös mukana Oulun kaupungin kriisitoiminnassa. Esimerkiksi syksyllä 2013 Oulussa tapahtuneen koulu-puukotuksen jälkeen järjestettiin Byströmin tuki-chat, joka keräsi runsaasti kävijöitä.

Toiminnan käynnistämässä suurimmat haasteet ovat liittyneet chatin aukiolo-aikoihin. Alkuun Bystömin nuorten palvelun chat toimi niin sanotusti virka-aikaan eli klo 15–17, mutta nuorilta saadun palautteen myötä aukioloaika siirrettiin maanantai-iltaan klo 20–22. Samalla IRC-Gallerian mainostusta laajennettiin kattamaan koko Pohjois-Suomen, mikä toi selvästi lisää kävijöitä palveluun.

### **Hyödyt nuorisotyön kannalta**

Fyysisen palvelun ja paikallisen verkkopalvelun yhdistämisen etu on eteenpäin ohjaamisessa ja matalan kynnyksen palvelun tuottamisessa. Nuori saa reaaliaikaisen kontaktin haluamaansa työntekijäänsä sekä verkossa että fyysisessä tilassa. Nuori voi esimerkiksi keskustella chatissa ammatinvalintapsykologin kanssa ja tarvittaessa varata ajan hänen vastaanotolleen. Verkkokohtaaminen madaltaa kynnystä tulla fyysiseen palveluun. Tarkoituksena on olla läsnä siellä missä nuoretkin ovat ja siten toteuttaa moniammatillista nuorisotyötä myös verkossa.

## **Arviointi**

Byströmin chatia koskevista tunnusluvuista voidaan päätellä, että kävijöiden keski-ikä on noin 17 vuotta ja yli 80 prosenttia heistä asuu Oulussa tai lähiympäristössä. Keskimääräinen keskustelun kesto on lähes puoli tuntia. Suosituimpia puheenaiheita ovat mm. perheongelmat, alakulo, seksuaalisuus sekä työ- ja jatko-opiskelupaikat.

Byströmin nuorten palvelun chatin työntekijät kirjaavat jokaisen chat-keskustelun sähköiseen raportointilomakkeeseen, jossa kysytään mm. keskustelun kulkua, nuoren tukitoimenpiteitä sekä ohjauksen tarvetta. Lisäksi työntekijää pyydetään arvioimaan omaa onnistumistaan keskustelustaan nuoren kanssa.

Myös nuorelle annetaan keskustelun päätteeksi kyselylinkki, jossa hänellä on mahdollisuus antaa kouluarvosana-mittarilla palautetta siitä, mikä hänen mieliansa oli ennen keskustelua ja sen jälkeen. Tulokset ovat osoittaneet, että nuorten antama arvosana on ollut selvästi korkeampi chat-keskustelun jälkeen kuin ennen chattia.

Toiminnan arvioinnin pohjalta Move-hanke järjestää puolivuositain kehittämispäivän, jossa suunnitellaan seuraavan kauden toimintaa ja kehittämiskohteita sekä tarjotaan täydennyskoulutusta työntekijöiden kaipaamiin teemoihin liittyen.

## **Yhteistyökumppanit**

Oulun kaupunki, Pohjois-Pohjanmaan työ- ja elinkeinotoimisto, Oulun Seudun Settlementti ry & Somia Reality Oy

# Aktiivinen etsivä työ internetissä



ANNI SUSINEVA | Exit – pois prostituutiosta ry, Nuorten Exit

**N**uorten Exitin työn tarkoituksena on nuoriin kohdistuvan seksuaalisen kaltoinkohtelun ja vastikkeellisen seksin piiriin ajautumisen ennaltaehkäiseminen sekä avun piiriin pääsemisessä auttaminen. Yksi Nuorten Exitin toimintamuodoista on aktiivinen etsivä työ internetissä eri alustoilla, eli käytännössä hankkeen työntekijät jalkautuvat nettiin. Toiminnan tavoitteena on puuttua havaittuihin nuoriin kohdistuviin seksinostoyrityksiin ja muuhun seksuaaliseen kaltoinkohteluun sekä nuoren itseään vahingoittavaan toimintaan, kuten maksullisen seksin tarjoamiseen. Tämän lisäksi tuodaan oikeaa tietoa nuorille, aikuisille sekä keskusteluiden lukijoille. ([exithanke.fi](http://exithanke.fi))

## **Kohderyhmä**

Toiminnan kohderyhmänä ovat kaikenikäiset keskustelupalstojen ja seuranhakupalstojen käyttäjät, etenkin alle 18-vuotiaat nuoret.

## **Tavoitteet**

Toiminnan tavoitteena on puuttua keskustelupalstoilla havaittuihin nuoriin kohdistuviin seksinostoyrityksiin ja muuhun seksuaaliseen kaltoinkohteluun sekä nuoren itseään vahingoittavaan toimintaan, kuten maksullisen seksin tarjoamiseen. Tämän lisäksi tavoitteena on tuoda oikeaa tietoa laista nuorille, aikuisille sekä keskusteluiden lukijoille.

## Toteuttaminen

Hankkeen työntekijät seuraavat julkisia, kaikille avoimia keskusteluja useilla eri alustoilla. Havaitessaan esimerkiksi alle 18-vuotiaan nuoren tarjoavan seksuaalipalveluja maksua vastaan, työntekijät reagoivat siihen lähestymällä viestin kirjoittajaa. Nuorelle kerrotaan heränneestä huolesta, hänen oikeuksistaan sekä mahdollisuudesta saada tukea. Nuoreen pyritään luomaan luottamuksellinen kontakti. Mikäli edellisen kaltaiseen tarjoukseen on keskusteluketjussa vastattu, myös itse keskusteluun kommentoidaan ja kerrotaan laista.

Mikäli alaikäinen henkilö todentuntuaisesti tarjoaa maksullista seksiä, tästä konsultoidaan nettipoliisia ja tehdään tarpeen tullen lastensuojeluilmoitus. Rikosilmoitus voidaan tehdä sellaisesta henkilöstä, joka on ilmoittanut olevansa halukas ostamaan nuorelta seksuaalipalvelun. Myös palveluntarjoajaan otetaan yhteyttä. Tämä on johtanut joillakin alustoilla hyvään yhteistyöhön niin, että palveluntarjoaja kiinnittää huomiota siihen, että alustan säännöt ovat paremmin näkyvillä ja aikuisia muistutetaan heidän vastuistaan.

Monelle nuorelle ja aikuiselle on uutta, että seksuaalipalvelujen osto ja sen yritys alle 18-vuotiaalta on rikos. Tämä sekoitetaan usein suojaikärajaan ja siksi aiheesta on yllättävän usein vääriä käsityksiä. Nuorten Exitin tavoitteena on oikaista näitä käsityksiä myös netissä ja tuoda esiin oikeaa tietoa laista ja nuoren oikeuksista puuttamalla julkisiin keskusteluihin. Jotkin keskustelut jäävät pitkäksi aikaa näkyviin ja tulevat uusille keskustelijoille hakukoneiden kautta esiin – tällöin keskustelussa on olemassa tarkkaa tietoa esimerkiksi laista.

## Resurssit

Aktiivinen etsivä työ verkossa vaatii tutustumista verkon eri alustoihin ja niissä käydyn keskustelun hahmottamista: Mitkä viestit ovat trolleja ja missä on syytä aitoon huoleen? Missä nuoret etsivät seuraa toisistaan ja missä aikuiset ja hyvin nuoret viettävät aikaa keskenään? Perustason tietotekninen osaaminen riittää. Nuorten Exitin työntekijät viettävät aikaa verkossa eri alustoihin tutustuen noin viisi tuntia viikossa.

## Kokemuksia

Nuorten Exitissä on pohdittu sitä, onko etsivä työ netissä tunkeutumista nuorten omiin tiloihin ja täten oikeutettua. Nuorten Exitissä katsotaan kuitenkin, että keskusteluissa elävät väärinkäsitykset nuorten kokemasta seksuaalisesta kaltoinkohtelusta on hyvä oikaista ja nuoriin kohdistuvaan kaltoinkohtelemaan toimintaan on tärkeää puuttua. Tämä välittää viestin sekä henkilöille, jotka mahdollisesti hyväksikäyttävät nuoria, että nuorille, jotka ovat jo joutuneet tai ovat vaarassa joutua hyväksikäytön kohteeksi.

Suuri osa seksuaalisesta kaltoinkohtelusta netissä tapahtuu yksityisten viestien välityksellä, jotka ovat ulkopuolisilta pimennossa. Jokaisella on oikeus yksityisyyteen myös verkossa, ja tätä tulee kunnioittaa ja arvostaa. Tämä tuo kuitenkin haasteen-

sa aktiiviseen etsivään työhön ja nuoriin kohdistuvaan kaltoinkohteluun sekä seksinostoyrityksiin puuttumiseen. Ennaltaehkäisevän työn tärkeys korostuu tässäkin: nuorten laaja tiedottaminen heidän oikeuksistaan ja konkreettisten neuvojen antaminen kouluissa, netissä ja jalkautuessa antavat toivottavasti nuorille keinoja käsitellä saamiaan seksinostotarjouksia, houkuttelua ja häirintää.

Nuorten Exitin puuttumisen kynnyksellä ylittyi vuonna 2013 toteutetulla puolen vuoden seurantajaksolla 20 kertaa. Nuoria lähestyttiin netin välityksellä, joko yksityisviestillä tai kommentilla julkiseen keskusteluun, 15 kertaa ja aikuista netin käyttäjää lähestyttiin joko yksityisviestillä tai kommentilla julkiseen keskusteluun 5 kertaa. Viranomaiseen otettiin yhteyttä neljässä tapauksessa.

### **Hyödyt nuorisotyön kannalta**

Verkossa käydään paljon keskustelua nuorisotyön kannalta tärkeitä aiheista. Nuoret etsivät tietoa elämäänsä koskevista ajankohtaisista aiheista, kuten mielenterveysongelmista, itsetuhoisuudesta, kiusaamisesta, päihteistä ja seksuaalisuudesta. Kaikki käyttäjät eivät löydä asiantuntevaa tietoa verkossa tai eivät tiedä, mistä tai miten etsiä sitä. Tässä kohtaa ammattilainen, joka tekee etsivää verkkotyötä, voisi olla avuksi. Verkossa jokainen on "asiantuntija" ja mielipiteitä esitetään totena; miksei ammattilainen tällöin toisi keskusteluun asiallista faktatietoa aiheesta, tuoden samalla esiin sopivan auttavan tahon yhteystiedot?

### **Arviointi**

Tehty etsivä työ raportoidaan kirjaamalla alustat (verkkosivujen nimet) ylös ja niissä käydystä keskustelusta kirjataan olennaisimmat havainnot. Kaikki lähetetyt viestit ja kommentit kirjataan, lisäksi keskustelun etenemistä seurataan ja huomioidaan kommenttien saama palaute.

# Kirjoittajat

**Elias Aarnio** on pitkän linjan nettikansalainen jo IRC:n ja Usenetin ajoilta. Kiinnostus tietotekniikkaan ja internetiin veivät töihin nykyisen Suomi24.fi:n edeltäjään Sirkus.com:iin ja Digitoday.fi -verkkolehteen. Nykyään työ on avoimen lähdekoodin käytön edistämistä Innopark Programmes Oy:n palveluksessa.

**Jarno Alastalo** on tarinankertoja ja ideatoimisto Making People Happy:n perustaja. Jarno on verkkoyhteisöjen asiantuntija, ja hän auttaa yrityksiä viestimään merkityksellisesti verkossa. Aikaisemmin hän on toiminut Aller Mediassa Suomi24:n johtajana ja sosiaalisen median pääarkkitehtina.

**Ella Haapalehto** on helsinkiläinen opiskelija, jonka elämässä verkko on kuulunut olennaisena osana ala-asteelta lähtien. Tulevaisuudessa Ella tulee työskentelemään sosiaali- ja terveysalalla nykyisen kaksoistutkinnon suorittamisen jälkeen.

**Erkki Hentonen** on teknologiapainotteinen luokanopettaja, joka toimii projektisuunnittelijana *Digitaaliset pelit osana tulevaisuuden elinkeinoperustaa Helsingissä ja Suomessa* -hankkeessa Helsingin nuorisosiainkeskuksen Pelitalolla.

**Sonja Hernesniemi** on mediakasvatukseen erikoistunut kasvatustieteilijä, joka työskenteli Joensuun nuorisotoimen ja Pohjois-Karjalan koulutuskuntayhtymän yhteistyössä toteuttamassa Kohtaamo-hankkeessa vuosina 2012–2013. Verkkopohjaisessa toiminnassa erityisenä kiinnostuksen kohteena hänellä ovat luovat menetelmät ja uudet pedagogiset tavat hyödyntää verkko- ja pelimaailmaa.

**Salla Hongisto** työskentelee toimittajana ja lehtitoiminnan ohjaajana Helsingin kaupungin nuorisosiainkeskuksen koordinoimassa pääkaupunkiseudun Nuorten Ääni -toimituksessa. Tällä hetkellä hän on opintovapaalla.

**Ari Huotari** työskentelee nuoriso-ohjaajana Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalolla. Vastuualueina hänellä on muun muassa pelinkehitystoiminta ja erilaiset pienryhmät, kuten syrjäytymisvaarassa olevien poikien peliryhmä. Ari harrastaa pelaamista monessa muodossa. Tietokonepelien lisäksi kiinnostuksen kohteina ovat myös erilaiset figuuri- ja roolipelit.

**Tero Huttunen** työskentelee projektipäällikkönä Verkessä. Erityisenä kiinnostuksen kohteena hänellä on digitaalinen pelaaminen sekä laajemmin tietoverkottuneen ja digitalisoituneen yhteiskunnan erilaiset ilmiöt ja kimmellukset.

**Mika Joensuu** toimii Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluissa nuorisosihteerinä ja vastaa samalla kaupunkinsa verkkoperustaisen nuorisotyön kehittämisestä. Hän on toiminut muiden töidensä ohessa erilaisissa asiantuntija- ja kouluttajatehtävissä nuorten verkkomaailmaan liittyen jo vuosien ajan.

**Meri-Tuulia Kaarakainen** on koulutussosiologian jatko-opiskelija ja tietojenkäsittelytieteen maisterivaiheen opiskelija, joka työskentelee Turun yliopiston Koulutussosiologian tutkimuskeskuksen RoSA-laboratoriossa e-oppimisen adaptiivisia ratkaisuja kehittävässä ja tutkivassa työryhmässä.

**Petri Keskinen** on toiminut 5 vuotta verkkopedagogina Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:ssä. Koulutukseltaan hän on yhteisöpedagogi ja suuntautunut opinnoissaan mediakasvatukseen.

**Ismo Kiesiläinen** työskentelee tuottajana Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen koordinoimassa pääkaupunkiseudun Nuorten Ääni -toimituksessa.

**Tommi Kiilakoski** on Nuorisotutkimusverkoston tutkija. Hän toimii vuosina 2012–2014 kehittäjä-tutkijana Kaupunkimaisen nuorisotyön kehittämisverkoston Kanuunan koulunuorisotyön hankkeessa.

**Juha Kinanen** on kouluttaja, webkoordinaattori ja Jiipeenetti.fi -verkkojulkaisun päätoimittaja ja työskentelee PTK – poikien ja tyttöjen keskuksessa, 7–14-vuotiaiden ja heidän ohjaajiensa parissa.

**Jussi ”Kaapo” Kosonen** työskentelee nuorisotyön ohjaajana Viinikan seurakunnassa Tampereella. Hän on fanaattinen pelaaja, joka löysi digitaalisen pelaamisen Civilizationin myötä 90-luvun alussa.

**Emma Kuusi** toimii ylitarastajana opetus- ja kulttuuriministeriön nuorisoyksikössä.

**Anna-Maija Laine** är en av Nörttitytöt-bloggens chefredaktörer. Maija är en medianom som sysslar med olika mediaprojekt, mediekunskap och levande rollspel. Anna-Maija on yksi yhteisöllisen Nörttitytöt-blogin päätoimittajista. Hän on erilaisten mediahankkeiden ja mediakasvatuksen parissa työskentelevä medianomi, jonka vapaa-aika kuluu lähinnä liveroolipelien parissa.

**Heikki Lauha** työskentelee projektisuunnittelijana Verkessä, vastaten mm. ulkoisesta viestinnästä ja tutkimustoiminnasta. Erityisenä mielenkiinnon kohteena hänellä on nuorten osallisuustoiminnan laajentaminen sekä verkkonuorisotyön yhteiskunnallinen vaikuttavuus.

**Sonja Leppänen** toimii projektityöntekijänä Tornion kaupungin nuorisotoimen Adapteri-hankkeessa.

**Markku Lukkariniemi** työskentelee projektipäällikkönä Tornion kaupungin nuorisotoimen Adapteri-hankkeessa.

**Marcus Lundqvist** trollaa internetissä ja työskentelee Verkessä. Lisäksi hän seikkailee monen-



laisissa sosiaalisen median yhteisöissä ja innostuu kaikista uusista palveluista ja teknologioista.

**Jani Merikivi** työskentelee tietojärjestelmätieteen tutkijana Aalto-yliopistossa. Hän on väitellyt nuorille tarkoitettujen virtuaalimaailmojen toistuvasta käytöstä.

**Mimmi Mäkinen** työskentelee Verkessä ja hän on vastannut mm. Verke on tour -koulutusten järjestämisestä.

**Maarit Nousimaa** on työskennellyt verkkopedagogina Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:ssä 7 vuotta ja on koulutukseltaan sosionomi.

**Sami Paananen** on nuorisotyön päällikkö Tuusulasta. Vuosien varrella hänellä on karttunut kokemusta nuorisotyöstä sekä kentältä että hallinnosta.

**Leila Räsänen** työskentelee nuoriso-ohjaajana Espoon kaupungin liikunta- ja nuorisopalveluiden *Nuorisokasvatustyötä yhdessä!* -hankkeessa. Verkkonuorisotyö on hänelle suhteellisen uusi kiinnostuksen kohde, samoin verkkopelaaminen.

**Aleksi Salminen** on teologian opiskelija Helsingin yliopistosta. Hän on erilaisten internet-ilmiöiden innokas analysoija, erityisesti deadlinejen puskiessa päälle. Hänen tähänastisen elämän kiistatta merkittävin saavutus on Helsingin yliopiston ylioppilaskunnan meemikilpailun voitto vuodelta 2013.

**Sini Savolainen** työskentelee nuoriso-ohjaajana Kivenlahden nuorisotilalla Espoossa, ja haluaisi hyödyntää verkkoa monipuolisemmin työssään.

**Marko "Masco" Seppälä** on ollut mukana kunnallisessa nuorisotyössä reilut 10 vuotta, ja vuodesta 2007 asti hän on keskittynyt verkossa tehtävään nuorisotyöhön. Tällä hetkellä hän työskentelee Oulun kaupungilla Monialainen verkkonuorisotyö -hankkeen projektipäällikkönä. Lisäksi työkuvaan kuuluu sosiaalisen median hyödyntämisen koordinointi sivistys- ja kulttuuripalveluissa.

**Suvi Silfverberg** on sosiaalipsykologi ja toimii tutkijana Tietotekniikan tutkimuslaitos HIITissä. Hän on kiinnostunut yhteisöpalvelujen käyttäjäprofileista ja näiden mahdollisuuksista oman identiteetin rakentamisessa.

**Heidi Sipilä** opiskelee tällä hetkellä liiketaloutta Haaga-Helia -ammattikorkeakoulussa Helsingissä ja hän toimii vapaaehtoisena sekä Plan Suomi Säätiön koordinoimassa Ei vihapuheelle -liikkeessä että Uusi Lastensairaala 2017 -hankkeessa.

**Anni Susineva** toimii Nuorten Exitissä järjestötyöntekijänä. Työnsä ulkopuolella hän ei mielellään vietä aikaa netissä surffaillen, vaan urheillen, lukien, piirtäen ja maalaten.

**Veera Säilä** on toiminut reilut kolme vuotta Turun Tyttöjen Talon Blogi -hankkeessa sekä muissa taidelähtöisissä projekteissa. Hän haluaa innostaa nuoria ilmaisemaan itseään eri medioita hyödyntäen ja tulemaan tutuksi verkon tarjoamien mahdollisuuksien kanssa turvallisesti yhdessä tehden.

**Päivi Timonen** toimii sosiaalisen median lehtorina Humanistisessa ammattikorkeakoulussa, työpisteensä Helsingissä sijaitseva TKI-Ilkka (TKI tutkimus, kehitys, innovaatio -keskus). Verkkonuorisotyön ja sosiaalisen median opetuksen lisäksi hän työskentelee erilaisissa hankkeissa. Mielenkiintoisena työssään Päivi pitää erityisesti verkko-opetusteknologian ja verkko-oppimisen edistämistä.

**Suvi Tuominen** työskentelee Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikössä, jossa hän toimii Finnish Safer Internet Centre -hankkeen projektipäällikkönä.

**Leena Tuuttila** toimii suunnittelijana Verkessä, vastuualueinaan mm. oppilaitos- ja tutkimus-yhteistyö. Häntä kiinnostaa verkkonorisotyön menetelmällinen ja ammattieettinen ulottuvuus, sekä nuorten ja nuorisotyöntekijöiden omakohtaiset kokemukset nettiin ja sen nuorisotyölliseen hyödyntämiseen liittyen.

**Juuli Vänskä** työskentelee nuorisonohjaajana Espoon kaupungin liikunta- ja nuorisopalveluissa, tällä hetkellä Kauklahden nuorisotilalla. Häntä kiinnostaa kovasti erilaiset some-palvelut, joista uusimmat innostuksen aiheet ovat Instagram ja Pinterest.

## **Verkko nuorisotyössä – Nuorisotyö verkossa**

Miten teknologia voidaan huomioida nuorisotyössä?  
Mitä on verkkonuorisotyö ja miten verkkoa  
hyödynnetään nuorten parissa tehtävässä työssä?  
Mitä asioita ja ilmiöitä on nuorten verkkomaailmassa  
ja -kulttuurissa juuri nyt havaittavissa?

Verken – Verkkonuorisotyön valtakunnallisen  
kehittämiskeskuksen tuottama artikkelijulkaisu tarjoaa  
näköaloja tämänhetkiseen verkkonuorisotyöhön.  
Kirjan sisältö on kerätty ja toimitettu pääsääntöisesti  
vuoden 2013 aikana Verken verkkosivustolla  
julkaistuista Viikon näkökulma -artikkeleista sekä Hyvä  
käytäntö -kuvauksista. Kirjoittajina ovat toimineet  
nuorisotyöntekijät sekä laajemmin nuorisoalan ja  
sosiaalisen median tutkijat ja asiantuntijat.

Kirja on suunnattu kaikille nuorten parissa  
työskenteleville niin kunnissa, seurakunnissa kuin  
järjestöissä. Kirjan tavoitteena on antaa ideoita ja  
työkaluja oman osaamisen ja koko työyhteisön  
toiminnan kehittämiseen. Lisäksi kirjaa voidaan  
hyödyntää oppimateriaalina tai oheislukemistona  
nuorisoalan oppilaitoksissa. Kaikki kirjan materiaalit  
on luettavissa ja vapaasti hyödynnettävissä Verken  
sivuilla osoitteessa [www.verke.org](http://www.verke.org).

ISBN 978-951-9245-17-1 (nid.)

ISBN 978-951-9245-18-8 (PDF)