

Verken strategia 2016–2019

Sisällys

Johdanto

1. Toimintaympäristön muutos
 - 1.1 Teknologinen kehitys
 - 1.1.1 Mobiiliteknologia
 - 1.1.2 Informaation luonne
 - 1.1.3 Lisätty todellisuus, virtuaalitodellisuus ja esineiden Internet
 - 1.1.4 Digitaalinen käsityöläisyys
 - 1.2 Nuorten mediaympäristö
 - 1.3 Poliittiset linjaukset ja opetussuunnitelmat
 - 1.3.1 Nuorisolaki ja lapsi- ja nuorisopoliittinen kehittämisohjelma
 - 1.3.2 Muut poliittiset linjaukset
 - 1.3.3 Opetussuunnitelmat
 - 1.4 Nuorisotoimialan käytäntöjen ja rakenteiden muutokset
2. Digitaalisuus nuorisotyössä
 - 2.1 Verkkonuorisotyöstä digitaaliseen nuorisotyöhön
 - 2.2 Digitaalisen nuorisotyön tavoitteet ja käytännöt
 - 2.3 Digitaalinen kuilu ja nuorisotyöntekijöiden osaamistarpeet
3. Verken visio, strategiset tavoitteet ja keskeiset toimintamuodot 2016–2019
 - 3.1 Strategiset tavoitteet
 - 3.2 Keskeiset toimintamuodot

Johdanto

Internetin käyttäminen tarkoitti pitkään sitä, että tietoverkkoon kytkeydyttiin pöytätietokoneen internet-selaimen välityksellä. Viime vuosina teknologinen kehitys on kuitenkin johtanut hyvin nopeasti siihen, että netti kulkee mukana kännykässä ja on läsnä yhä enenevässä määrin myös muissa arjen esineissä. Erityisesti nuorille internet on niin suuri osa jokapäiväistä toimintaa, että heille ei ole tarpeen erotella verkossa tapahtuvaa toimintaa fyysisestä maailmasta. Netti kuuluu erottamattomasti nuoren elämään.

Teknologiset kehityskulut ovat muuttaneet nuorten verkonkäyttöä. Siksi myös verkkoon kiinnittyvä nuorisotyö on murroksessa. Verkkonuorisotyö miellettiin pitkään pelkästään verkossa tehtävänä työnä, irrallisena muusta nuorisotyöstä. Sanalla verkkonuorisotyö onkin vahva konnotaatio kohtaavaan verkkotyöhön, esimerkiksi chat-ohjauskeskusteluun. Tarvitaan uutta terminologiaa, jotta digitaalisen median ja teknologian merkitys osana nuorisotyötä ymmärretään paremmin. Siksi Verke haluaa jatkossa puhua verkkonuorisotyön sijaan digitaalisesta nuorisotyöstä. Tässä strategiassa avataan osaltaan sitä, mitä Verke tarkoittaa digitaalisella nuorisotyöllä. Strategiassa pyritään myös avaamaan perusteluja terminologian muutokselle.

Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan yksinkertaistettuna sitä, että nuorisotyössä hyödynnetään digitaalista mediaa ja teknologiaa. Verken näkemyksen mukaan nuorisotyön tulee mahdollistaa ja tarjota

nuorelle turvallinen tila tulla, olla, osallistua ja vaikuttaa fyysisten ympäristöjen lisäksi erilaisissa digitaalisissa toimintaympäristöissä. Täten digitaalinen nuorisotyö mahdollistaa nuorille uudenlaisia tapoja osallistua sekä vahvistaa itseilmaisua ja luovuutta - digitaalinen nuorisotyö on siis tästä näkökulmasta myös mediakasvatusta. Verken visiona on, että kaikilla nuorten parissa työskentelevillä on valmiudet hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa osana työtään. Verke haluaa, että nuorten hyvinvointi, osallisuus ja yhdenvertaisuus paranevat digitaalisen nuorisotyön keinoin.

Verken toiminta-ajatuksena on tuottaa nuorisotoimialalle asiantuntemusta ja osaamista sekä koota yhteen toimialan osaamista ja hyviä käytäntöjä liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön. Keskeisiä Verken toimintaa ohjaavia arvoja ovat avoimuus, osallisuus, yhteisöllisyys ja yhdenvertaisuus. Verke sitoutuu tavoitteissaan ja toiminnassaan kansallisiin ja kansainvälisiin sitoumuksiin ja säädöksiin. Tärkeimmät Verken toimintaa ohjaavat linjaukset löytyvät nuorisolaista ja nuorisopolitiikan kehittämisohjelmasta. Ne molemmat ovat uusiutumassa vuoden 2016 alussa, jolloin Verken strategia tullaan päivittämään niiden mukaisiksi. Nuorisotoimialan yleistä kehittämistä suuntaavat myös nuorisotalan eurooppalaisen yhteistyön uudistetut puitteet (2010–2018) sekä Euroopan neuvoston suositukset.

Tässä strategiassa kuvataan Verken toiminnan tavoitteita ja painopisteitä vuosille 2016–2019. Strategia perustuu Verken toimintaympäristön viimeaikaisen kehityksen sekä tulevaisuuden muutosten arviointiin, jonka pohjalta on päädytty valitsemaan tietyt tavoitteet. Toimintaympäristön kehityskulkuja analysoidaan niin lähimenneisyyden kuin tulevaisuudenkin kannalta.

Strategiaa päivitetään vuosittain. Seuraava, kevään 2016 jälkeinen suurempi päivitys tullaan tekemään vuonna 2019, kun todennäköisesti seuraava nuorisopolitiittinen kehittämisohjelma astuu voimaan.

1. Toimintaympäristön muutos

Verken toimintaympäristöön liittyy monenlaisia kehityskulkuja, joita voidaan ryhmitellä esimerkiksi teknologisen kehityksen, poliittisten linjausten, nuorten mediankäytön ja nuorisotoimialan käytäntöjen alle (Kuvio 1). Osa Verken toimintaympäristöön vaikuttavista tekijöistä kehittyy nopeasti, osa taas saattaa pysyä vuosien ajan muuttumattomana. Seuraavassa eritellään tarkemmin viimeaikaisia kehityskulkuja ja pyritään analysoimaan, millaisia muutoksia on tulossa muutaman seuraavan vuoden aikana.



Kuvio 1. Verken toimintaympäristöön vaikuttavat keskeisimmät tekijät.

Kaikki Verken toimintaympäristöä ohjaavat tekijät vaikuttavat myös toisiinsa. Nuorisotyö on osa jatkuvasti muuttuvaa yhteiskuntaa, ja nuorisotyön arki muuttuu yhteiskunnan mukana. Esimerkiksi muutokset poliittisissa linjauksissa heijastuvat nuorisotoimialan rakenteisiin ja käytäntöihin. Teknologinen kehitys puolestaan vaikuttaa nuorten mediankäyttöön ja -käyttötapoihin. Nuorten elämää koskevien muutosten taas tulisi näkyä nuorisotoimialan käytännöissä ja käytäntöjen uudistamisessa sekä toimintaa ohjaavissa poliittisissa ohjelmissa.

Verke pyrkii paitsi reagoimaan yhteiskunnallisiin muutoksiin myös ennakoimaan muutoksia jo ennen kuin ne näkyvät nuorisotoimialalla tai toimialan käytäntöjä ohjaavissa poliittisissa asiakirjoissa.

1.1 Teknologinen kehitys

Teknologian kehittyminen näkyy yhteiskunnassa ja kulttuurissa monin tavoin. Yksi keskeisimmistä Verken toimintaympäristöön vaikuttavista tekijöistä liittyy niihin muutoksiin, jotka tapahtuvat nopeasti kehittyvän verkottuneen ja interaktiivisen median kentällä. Teknologinen kehitys laajentaa nuorten parissa työskentelevien kasvatuskenttää ja tuottaa lisävaatimuksia työntekijöille niin tietojen kuin taitojen tasolla. Verke tekee nuorisotalalla näkyväksi teknologisen kehityksen mukanaan tuomia muutostarpeita sekä tarjoaa konkreettisia esimerkkejä siitä, miten teknologiaa voisi hyödyntää osana nuorisotyötä ja mitä teknologiakasvatus voi tarkoittaa nuorisotyön kontekstissa.

Verken näkemyksen mukaan nuorten mediankäytön ja nuorisotyön kannalta merkittävimmät teknologiset kehityssuunnat liittyvät mobiiliteknologiaan, informaation luonteeseen, esineiden internetiin, virtuaalitodellisuuteen ja lisättyyn todellisuuteen sekä digitaaliseen käsityöläisyyteen. Niihin liittyviä kehityskulkuja esitellään seuraavissa kappaleissa.

1.1.1 Mobiiliteknologia

Niin laitteet kuin mobiiliverkot kehittyvät huimaa vauhtia, eikä tahti osoita hyytymisen merkkejä. Mobiiliteknologinen kehitys on hälvittänyt verkko- ja reaali maailman rajapintaa, kun verkko on koko ajan läsnä ja saatavilla. Verkko käsitteenä laajenee ja saa uudenlaisia merkityssisältöjä. Verkottunut digitaalinen media on toiminnan ja yhteisöllisyyden laajentuma, jonka avulla hahmotamme ja tulkitsemme ympäröivää maailmaa ja yhteiskuntaa. Mobiiliteknologian myötä verkossa olevat informaatiovälitteet ja yhteisöt ovat saatavilla jokaisena hetkenä ajasta ja paikasta riippumatta.

Gloaalissa vertailussa mobiilin internetin käyttäjien määrä ylitti kiinteän yhteyden käyttäjien määrän vuonna 2014. 73 prosenttia 16–24-vuotiaista suomalaisista käyttää internetiä puhelimella päivittäin tai lähes päivittäin (Tilastokeskus 2014). Verkossa tapahtuva toiminta, kuten pelaaminen, on siis laajentumassa pöytäkoneilta ja konsoleilta mobiileille laitteille: yli kolmasosa mobiililaitteen parissa vietetystä ajasta on pelaamista ja ennusteiden mukaan se tulee entisestään kasvamaan. Mobiiliteknologia lisää pelaajien määrää: mobiilin yleistymisen pelialustana toimii väylänä uusille pelaajille, jotka eivät muuten olisi perinteisemmille pelialustoille hakeutuneet.

Mobiililaitteella tarkoitetaan tällä hetkellä lähinnä älypuhelin tai tablettiä. Muitakin kannettavia älylaitteita on jo olemassa, mutta ne eivät vielä ole saavuttaneet kovin suurta suosiota. Tällaisiin voidaan lukea puettavat laitteet, kuten älykellot ja -rannekkeet. Todennäköistä on, että tulevaisuudessa mukanaamme kulkee jatkuvasti useampi kuin yksi älylaite.

Verken keväällä 2015 toteuttaman kyselyn mukaan mobiililaitteet ovat yleistyneet kuntien nuorisotyöntekijöiden käytössä huomattavasti parin vuoden takaiseen verrattuna. Nyt yli 70 prosentilla kaikista vastaajista (n=915) on työkäytössään älypuhelin, kun vuonna 2013 älypuhelin oli vain alle 20 %:n

käytettävissä. Mobiiliteknologiaa hyödynnetään nuorisotyössä erityisesti yhteydenpitoon nuorten kanssa. (Linkosalo 2015.) Mobiililaitteiden merkitys nuorten arjessa tulee varmasti kasvamaan, joten mobiiliteknologia tulisi ottaa nykyistä monipuolisemmin osaksi nuorten parissa tehtävää työtä ja toimintaa. Se pitäisi kuitenkin tehdä nuorisotyöllisten tavoitteiden näkökulmasta, ei laitteet edellä.

1.1.2 Informaation luonne

Teknologinen kehitys on vaikuttanut keskeisesti tiedon olemuksessa tapahtuneisiin muutoksiin. Ihmiskunta tuottaa tätä nykyä kahdessa vuodessa enemmän dataa kuin yhteensä koko edeltävän historiansa aikana. Jatkossa keskeistä ei ole mahdollisimman suuren tietomäärän omaksuminen vaan se, miten valtavasta tietomäärästä osataan koota kaikkein olennaisin tieto ja tuottaa tietokokonaisuuksia helposti ymmärrettävään muotoon.

Verkossa julkaiseminen on helppoa ja nopeaa, joten kenestä tahansa voi tulla tiedontuottaja. Perinteinen käsitys pyrkimyksestä tiedon objektiivisuuteen on murentunut nykyisessä informaatioyhteiskunnassa, jossa tiedon arvo ja oikeellisuus määrittyvät pikemminkin kollektiivisen tiedonrakentamisen ja vertaisarvioinnin kautta. Tietoa tuottavat yhä useammin muut kuin journalistit tai ammattikirjoittajat, jolloin toisaalta näkökulmat lavenevat, mutta toisaalta tekstit saattavat sisältää virheellistä tietoa. Informaation luonteen muuttuminen ja tiedontuottajien moninaisuus haastavat verkonkäyttäjien mediataitoja.

Nuorisotyössä pitäisi kannustaa myös nuoria tuottamaan sisältöä verkkoon. Oman äänen esiin tuominen on jo sinänsä arvokasta. Lisäksi sisältöjä tuottamalla nuoret kartuttavat mediataitojaan myös vastaanottajan näkökulmasta. Kun joutuu itse miettimään esimerkiksi aiheen rajaamista ja argumentoinnin tapoja, oivaltaa myös muiden tuottamien tekstien olevan erilaisten valintojen tulosta ja siten ymmärtää tiedon rakennetun ja kontekstisidonnaisen olemuksen.

Informaatioon liittyen big datasta on puhuttu viime aikoina paljon, erityisesti Snowden-paljastusten jälkeen. Big data tarkoittaa suurten, järjestelemättömien, jatkuvasti lisääntyvien tietomassojen keräämistä ja analysointia. Parhaimmillaan big data parantaa verkkopalvelujen käyttökokemuksia, mutta toisaalta verkonkäyttäjät eivät vielä käsitä, mitä kaikkia verkkoon tuotettuja tietoja voidaan yhdistellä ja mihin niitä voidaan käyttää.

Verkon hakukoneet ja mainostajat hyödyntävät big dataa esimerkiksi siten, että ne generoivat tietoa käyttäjän aiempien hakujen, klikkausten ja muiden taustatietojen perusteella. Näin syntyy informaatiokuplia (filter bubbles), jotka voivat pahimmillaan johtaa siihen, että netinkäyttäjän maailmankuva alkaa muuttua ja vääristyä, koska hän ei altistu oman ajatusmaailmansa ulkopuolisille mielipiteille. Nuorisotyöllisiä tavoitteita tähän liittyen voisi olla auttaa nuoria havaitsemaan omat kuplansa, lisätä ymmärrystä siitä miten teknologia luo kuplia ja kannustaa nuoria hakeutumaan omien kupliensa ulkopuolelle.

Big datan louhintaan kehitettyjä teknisiä työvälineitä voidaan soveltaa myös nuorisotyön kentällä, yksinkertaisimmillaan esimerkiksi yhdistämällä tietoja nuorten iästä, verkossa vietetystä ajasta ja suosituimmista sivustoista. Alueellisessa nuorisotyössä menetelmän avulla voitaisiin selvittää muun muassa sitä, missä nuoret liikkuvat, millaisiin sosiaalisiin verkostoihin he linkittyvät ja jopa millaisia tunnetiloja he kokevat. Tekniikkaa voisi soveltaa entistä enemmän nuorisotyön tietopohjaisessa kehittämistyössä.

Snowdenin tapaus on myös lisännyt verkon aktivistien keskuudessa pyrkimyksiä luoda pienempiä ja yksityisiä tietoverkkoja nykyisen internetin sisään tai sen rinnalle. Ne mahdollistavat toiminta- ja kommunikaatioympäristöjä, joissa viranomaisilla ei ole samanlaisia mahdollisuuksia rikkoa kirjesalaisuutta ja yksilön yksityisyyttä. Näistä verkoista käytetään nimityksiä deep web, darknet sekä yksittäisenä esimerkkinä Hyperboria-verkko.

Erityisesti nuorten informaatioympäristössä nopeasti muuttuvat tavat tiedon hankkimiseen, sen omaksumiseen ja esillepanoon asettavat haasteita nuorisotyöllisen sisällön toteuttamisessa työn kohderyhmälle. Työntekijöiden tulisikin paitsi etsiä rohkeasti digitaalisen maailman väyliä nuorten tavoittamiseksi myös jäsentää mahdollisimman hyvin nuorille suunnattua sisältöä kohderyhmää ja digitaalisia käyttöympäristöjä ajatellen. Esimerkiksi tiedon esittämisessä tulisi korostaa enemmän myös visuaalisia tiedon esittämisen tapoja sekä informaatioympäristön tiivistämistä.

1.1.3 Lisätty todellisuus, virtuaalitodellisuus ja esineiden internet

Tulevaisuuden yhteiskunnassa fyysinen ja virtuaalinen maailma sekä verkko ja lisätty todellisuus ovat sulautuneet yhteen. Virtuaaliset maailmat ovat monin tavoin osa arkipäiväämme 5–10 vuoden kuluttua (Gartner 2014). Se tuo uusia mahdollisuuksia myös nuorisotyölle: olla läsnä aktiivisemmin ja vuorovaikutteisemmin nuorten jokapäiväisessä arjessa.

Tulevaisuudessa tietoa ei tarvitse erikseen aktiivisesti etsiä, vaan se voidaan välittää meille sitä mukaa, kun teemme uusia havaintoja ympäristöstämme. Lisätty todellisuus viittaa näkymään, johon on lisätty tietokonegrafiikalla tuotettuja elementtejä ja jota käyttäjä tarkastelee läpikatseltavien näyttöjen kautta. Se on siis järjestelmä, jossa keinokeinoista, tietokoneella tuotettua tietoa (esimerkiksi kuvaa, ääntä, videota, tekstiä, GPS-informaatiota) on lisätty näkymään todellisesta ympäristöstä. Samankaltaisia laajennetun todellisuuden sovelluksia voidaan toteuttaa myös älypuhelimilla.

Lisätyn todellisuuden käyttöliittymänä on usein puettavaa tietotekniikkaa. Puettava tietotekniikka tarkoittaa tietokoneita, jotka ovat kiinnitettynä suoraan käyttäjän kehoon, useimmiten ylävartaloon, käsiin tai päähän. Puettavien tietokoneiden ideana on, että tietotekniikka on koko ajan käyttäjän saatavilla ja käyttövalmiina. Puettavat tietokoneet hyödyntävät eri tekniikoita, kuten erityyppisiin sensoreihin liitettyä tietotekniikkaa, joita voidaan käyttää esimerkiksi käyttäjän fysiologisen tilan valvontaan. Puettaviin tietokoneisiin ja älyvaatteisiin upotetuilla sensoreilla voidaan myös kerätä tietoa muun muassa käyttäjän asennosta, liikkeistä, sijainnista ja fysiologisesta tilasta.

Virtuaalitodellisuudella tarkoitetaan tietokonesimulaation tuottamien aistimusten avulla luotua kokonaan keinokeinoista ympäristöä. Virtuaalitodellisuus voi joko pyrkiä simuloimaan jotakin todellista ympäristöä tai se voi luoda täysin kuvitteellisen ympäristön. Useimmat virtuaalitodellisuuden ympäristöt perustuvat lähes kokonaan visuaaliseen vaikutelmaan, joka luodaan joko tietokoneen näytölle, laajakankaalle tai erityiselle stereoskooppiselle katselulaitteelle. Joissakin simulointiympäristöissä käytetään lisäksi muita aistiärsyksiä, kuten simuloitua äänimaailmaa tai tuntoaistiin perustuvia liikeärsyksiä.

Esineiden internet (Internet of Things) viittaa kehityskulkuun, jossa fyysiset esineet ovat verkottuneet ja kommunikoivat keskenään. Esineiden internetin myötä fyysinen maailma muuttuu siis osaksi internetiä, kun esineet ovat itsenäisesti yhteydessä verkkoon. Monia tällaisia esineitä on jo olemassa, ja lisää kehitetään kaiken aikaa. Käytännön esimerkkeinä voidaan mainita niin sanotut älytalot, älyvaatteet tai älykodinkoneet, joissa laitteet kommunikoivat sekä keskenään että käyttäjilleen tai ne osaavat esimerkiksi automaattisesti mukautua yksilöllisesti kulloisenkin käyttäjän tarpeisiin. Aika näyttää, mihin kaikkiin esineisiin internet vakiintuu, mitkä laitteet kuluttajat ottavat omikseen ja mitä laitteita keksitään hyödyntää nuorisotyössä. Uusien teknologisten laitteiden hankkiminen nuorisotyöhön on aikaa vievä prosessi, joten esimerkiksi virtuaalitodellisuus ja esineiden internet eivät ole vielä moneen vuoteen nuorisotyön arkipäivää. Niiden suomat mahdollisuudet on kuitenkin hyvä tiedostaa jo nyt.

Koska teknologia lävistää arkeamme yhä moninaisemmin tavoin, tarvitaan lisää ymmärrystä teknologian toimintamekanismeista. Jos teknologia mielletään vain esineeksi, sivuutetaan kysymys siitä, millaista suunnittelua ja millaisia valintoja sen kehittäminen vaatii. Kriittinen teknologiakasvatus voisikin olla yksi nuorisotyön keskeinen tehtävä.

1.1.4 Digitaalinen käsityöläisyys

Jo useita vuosia on ollut saatavilla edullisia 3D-tulostimia, ohjelmoitavia piirilevyjä ja muita digitaaliseen luovuuteen kannustavia laitteita. Lähestulkoon kaikilla on siten mahdollisuus luoda omia teknologisia pientuotteita ja kehittää teknologiaa vastaamaan omia tarpeitaan. Esineiden internetiä on siis mahdollista luoda itse.

Digitaalinen käsityöläisyys on osa niin sanottua maker-kulttuuria, johon liittyy vahvasti yhteisöllinen tekeminen, hakkerointi, personointi, koodaaminen, korjaaminen sekä vanhojen laitteiden kierrättäminen uuteen käyttöön. Digitaalisessa käsityöläisyydessä merkittävää on toimintaan liittyvä yhteisöllisyys sekä taitojen ja tietojen avoin jakaminen verkossa. Verkosta löytyy useita yhteisöjä, joissa jaetaan esimerkiksi 3D-tulostukseen tarkoitettuja malleja sekä koodeja, joilla voidaan ohjelmoida esimerkiksi piirilevyjä. Kotona voidaan tulostaa erilaisia esineitä, kuten varaosia laitteistoihin, kuoria älypuhelimiin tai vaikka itse suunniteltu naulakko eteiseen. Itse tulostettavina materiaaleina voi käyttää esimerkiksi erilaisia muoveja, puusta valmistettua purua sekä metallia.

Digitaalinen käsityöläisyys kannustaa luovaan ajatteluun ja auttaa ymmärtämään, miten internet ja teknologia toimivat. Digitaalista käsityöläisyyttä voidaankin hyödyntää kriittisessä teknologiakasvatuksessa. Nuorisotyöntekijän ei tarvitse osata ohjelmointia toteuttaakseen digitaalista käsityöläisyyttä työssään, vaan liikkeelle voi lähteä esimerkiksi helppokäyttöisten elektronisten rakenteluserjojen avulla. Suomessa on myös monia luovan teknologian yhteisöjä, joiden osaamista voisi hyödyntää nuorisotyössä. Erilaisia digitaalista käsityöläisyyttä ja maker-kulttuuria edistäviä toimintamuotoja on nähtykin nuorisotyön piirissä jo jonkin verran: esimerkiksi digitaalisen pelitoiminnan puolella pelinkehityskerhoja ja peliohjelmointileirejä. Hacklab-tyyppiselle toiminnalle tulee tulevaisuuden nuorisotyössä olemaan varmasti tilausta.

1.2 Nuorten mediaympäristö

Ihmiseksi kasvaminen tapahtuu osaltaan suhteessa mediaan. Keskeisiä ovat median lukemisen, kuuntelemisen, katselemisen, kirjoittamisen, äänittämisen, kuvaamisen, pelaamisen kautta syntyvät kokemukset, merkitykset ja sosiaalinen toiminta. Median parissa koetaan oppimisen ja onnistumisen elämyksiä ja yhteenkuuluvuutta sekä käsitellään erilaisia tunteita, kuten iloa, surua, jännitystä ja pelkoa. Nuorille internet on kiinteä osa arkea, jossa verkko- ja reaali maailma eivät muodosta erillisiä ympäristöjä, vaan vuorottelevat ja lomittuvat luontevasti. Erilaiset tavat käyttää verkkoa lisääntyvät jatkuvasti arjen kaikilla tasoilla. Digitaalinen media tuleekin ymmärtää keskeisenä toiminta- ja kasvu-ympäristönä, joka linkittyy kaikkiin nuoren elämänalueisiin.

Verkko ja digitaalinen maailma tarjoavat nuorille erilaisia tapoja harrastaa ja kuluttaa aikaansa. Digitaaliset pelit ovat todella suosittu ajanviete: 95 prosenttia 10–19-vuotiaista suomalaisnuorista pelaa ainakin kerran kuussa jotain digipeliä (Pelaajabarometri 2011). Pelien ympärille onkin kehittynyt erilaisia yhteisöjä sekä johdannaiskulttuureita. Peleistä keskustellaan kavereiden kanssa samaan tapaan kuin vaikkapa elokuvista tai kirjoista. Pelata voi joko yksin tai useamman ihmisen kanssa. Pelaaminen voi tapahtua siten, että pelaajat ovat kaikki samassa paikassa tai pelejä voidaan pelata ryhmässä verkon yli. Pelaamisen merkityksellisyydestä kertoo monien uudenlaisten kulttuuristen ilmiöiden (esimerkiksi elektronisen urheilun, fanitoiminnan, cosplayn ja erilaisten itse luotujen sisältöjen) suosion kasvu.

Nuorille verkko on luonnollinen osa yhteydenpitoa ja yhteisöllisyyden muodostamista. Verkkovuorovaikutus on nuorille enimmäkseen kaverisuhteiden rikastamista ja ylläpitoa, mutta verkko tarjoaa myös mahdollisuuden löytää uusia vuorovaikutustilanteita. Esimerkiksi pikaviestipalveluissa, keskustelupalstoilla ja peleissä nuoret kohtaavat toisia samanikäisiä ja muodostavat sosiaalisia suhteita

heidän kanssaan. Nuoret pitävätkin verkkoa hyvänä paikkana laajentaa kaveripiiriä. Verkossa on helppo tavata ihmisiä, jotka jakavat samoja mielenkiinnon kohteita ja mielipiteitä. Esimerkiksi virtuaalisissa roolipeleissä tai verkon faniyhteisöissä voi syntyä sosiaalisuutta ja yhteisöllisyyttä, jota ylläpidetään niin netin avulla kuin kasvokkaisissa tapaamisissa.

Yhteyttä uusiin ja vanhoihin tuttuihin pidetään pääasiassa pikaviestein. Niiden käyttö on lisääntynyt merkittävästi muutaman viime vuoden aikana. Vuonna 2015 WhatsAppia käyttää 82 % nuorista, kun kaksi vuotta aiemmin vastaava luku oli 8 % (ebrand 2015). Peräti 77 prosenttia 16–24-vuotiaista käyttää pikaviestipalvelua päivittäin tai lähes päivittäin (Vertailun vuoksi: 25–34-vuotiaista näin tekee 44 %; Tilastokeskus 2014). Nuorten sosiaalisen median käyttö onkin siirtynyt viime vuosina julkisesta Facebook-kommentoinnista enemmän pikaviestimien yksityisiin ryhmiin – joihin tosin saattaa kuulua satoja nuoria.

Erilaisiin verkkoyhteisöihin osallistuminen on siis nuorelle enemmän tai vähemmän sosiaalinen välttämättömyys. Nykypäivänä nuorelle on melkein erikoisempaa olla kuulumatta kuin kuulua johonkin sosiaalisen median yhteisölliseen palveluun. Lähes kaikki 16–24-vuotiaat (91 %) seuraavat jotain yhteisöpalvelua vähintään viikoittain (Tilastokeskus 2014). Yleisin aika nuorilla on käyttää sosiaalista mediaa iltaisin klo 18–21 välisenä aikana. Palveluita käytetään ensisijaisesti kotona, mutta myös opiskelupaikalla, mobiililaitteella liikkeessä ja kaverin luona. Jopa 92 % nuorista käyttää sosiaalisen median palveluita älypuhelimella, kun kaksi vuotta sitten tehdyn kyselyn mukaan vastaava luku oli 75 %. (ebrand 2015.)

Nuorten verkkoviestintää leimaa kuvallisuus. Niin itse otettuja kuvia kuin muokattuja meemikuvia jaetaan ahkerasti. Kuvia jaetaan paitsi erityisissä kuvanjakopalveluissa (mm. Instagram), myös pikaviestipalveluissa. Visuaalisen viestinnän korostumisesta kertoo myös videoblogien saavuttama suosio. Vloggaajat ovat nousseet nuorten keskuudessa tähtiasemaan ja idoleksi.

Kavereiden nettiin linkittämät sisällöt kiinnostavat nuoria, sillä lähes puolet 16–24-vuotiaista lukee sosiaalisessa mediassa jaettuja mediasisältöjä päivittäin. Mediasisältöjen jakamisen yleistyessä ihmisten tapa seurata joukkoviestimiä saa uusia piirteitä, kun yhä yleisemmin artikkeleita päädytään lukemaan tai televisiouutista katsomaan Facebook-kaverin vinkistä tai blogin ylläpitäjän suosituksesta. Tällöin on vaarana, että verkkokäyttäjä voi saada vinoutuneen kuvan maailman tapahtumista, jos yhteisöpalvelussa olevat kaverit edustavat pääosin samaa maailmankatsomusta ja arvoja kuin käyttäjä itse. Tietyt näkökulmat uutisissa saattavat korostua muiden kustannuksella. Tällaisen ilmiön yhteydessä puhutaan sosiaalisen median kuplasta.

Nuoret pitävät tärkeänä mahdollisuutta vaikuttaa siihen, millainen kuva itsestä muodostuu muille verkon ympäristöissä. Tällainen valikoitu minän esittäminen on nuorille tyypillistä erityisesti sosiaalisessa mediassa. Nuoret kokevatkin identiteetin verkossa joustavana, muovailtavana ja jatkuvasti päivitettävänä. Identiteetin muodostuminen tapahtuu verkossa monenlaisen toiminnan välityksellä, kuten bloggaamalla. Lisäksi anonymiteettiin perustuvat verkkopalvelut mahdollistavat identiteetillä leikkittelyn. Nuorisotyön tulisi tukea nuoria näiden oman identiteetin rakentamisessa erilaisilla foorumeilla – myös verkossa.

Verkkokulttuurit näyttäisivät olevan nuorille ennen kaikkea tekemistä ja ilmaisua. Verkossa voidaan muun muassa harrastaa ja tehdä asioita, kuten pelata ja blogata, tavata kavereita, luoda uusia sosiaalisia suhteita, tuoda esille omaa identiteettiä sekä vaihtaa mielipiteitä. Nuorille verkko on keskeinen kasvuympäristö, jossa vietetään aikaa monipuolisesti ja sosiaalisesti. Näin ollen verkkoa ei tulisi nähdä ainoastaan välineellisestä näkökulmasta. Kun verkko nähdään laajemmin tilana ja toimintaympäristönä, voidaan verkon käyttö ymmärtää kulttuurisena ilmiönä ja toimintana, jolla on keskeinen rooli nuorten arjessa ja elämässä.

Vaikka nuoret käyttävät verkkoa varsin aktiivisesti ja monipuolisesti, nuorten tavoissa toimia verkossa on paljon vaihtelevuutta. Ei ole olemassa yhtä, yhtenäistä nuorten verkkokulttuuria. Nuorten verkon käyttöä onkin tärkeää tarkastella nuorten omakohtaisten ja yksilöllisten kokemusten kautta. Verkon käyttötavat,

trendit ja ilmiöt myös muuttuvat tiuhaan. Verke tarkastelee omassa toiminnassaan nuorten verkkokäytön eri ilmiöitä monipuolisesti, eikä kiinnity liikaa tiettyihin verkkokäytön tapoihin. Verke tulkitsee, mitä nuorten verkkokäytön trendit ja ilmiöt tarkoittavat nuorisotyön kannalta.

1.3 Poliittiset linjaukset ja opetussuunnitelmat

1.3.1 Nuorisolaki ja lapsi- ja nuorisopoliittinen kehittämisohjelma

Poliittisista linjauksista Verken toimintaan vaikuttavat voimakkaimmin nuorisolaki sekä lapsi- ja nuorisopoliittinen kehittämisohjelma. Verken strategiaa tullaan päivittämään vuonna 2016 uuden nuorisolain ja nuorisopoliitiikan kehittämisohjelman mukaisiksi.

Ensi vuoden alkupuolelle asti voimassa olevan nuorisolain tavoitteena on tukea nuorten kasvua ja itsenäistymistä, edistää nuorten aktiivista kansalaisuutta ja nuorten sosiaalista vahvistamista sekä parantaa nuorten kasvu- ja elinoloja. Tavoitteen toteuttamisessa lähtökohtina ovat yhteisöllisyys, yhteisvastuu, yhdenvertaisuus ja tasa-arvo, monikulttuurisuus ja kansainvälisyys, terveet elämäntavat sekä ympäristön ja elämän kunnioittaminen.

Nuorisolaki ei mainitse nuorisotyön palvelu- ja kehittämiskeskuksia eikä siten määrittele niille erityisiä tehtäviä. Laissa ei myöskään mainita digitaalista teknologiaa tai nuorten verkkokulttuureja erikseen. Verke sitoutuu nuorisolain lähtökohtiin, tavoitteisiin ja nuorisotyön määritelmään sekä kehittämään digitaalista nuorisotyötä liittyen laissa lueteltuihin kunnallisen nuorisotyön muotoihin (nuorten kasvatuksellinen ohjaus, toimintatilat ja harrastusmahdollisuudet, tieto- ja neuvontapalvelut, nuorisoyhdistyksien ja muiden nuorisoryhmien tuki, liikunnallinen, kulttuurinen, kansainvälinen ja monikulttuurinen nuorisotoiminta, nuorten ympäristökasvatus). Lisäksi Verke edistää nuorten osallistumista ja kuulemista (nuorisolain 8. pykälä) liittyen internetin hallinnointiin ja kehittämiseen sekä muihin digitaaliseen mediaan ja teknologiaan liittyviin asioihin.

Valtioneuvosto hyväksyy joka neljäs vuosi nuorisopoliitiikan kehittämisohjelman. Ohjelmaa kutsutaan lapsi- ja nuorisopoliitiikan kehittämisohjelmaksi (LANUKE) ja se sisältää nuorisolain mukaisesti tavoitteet alle 29-vuotiaiden kasvu- ja elinolojen parantamiseksi. Ohjelma sisältää hallituskauden valtakunnalliset lapsi- ja nuorisopoliittiset tavoitteet sekä suuntaviivat alueelliselle ja paikalliselle ohjelmatyölle.

Verken toiminta kytkeytyy osaksi Lapsi- ja nuorisopoliittisen kehittämisohjelman (LANUKE 2012-2015) strategisia tavoitteita ja toimenpidekokonaisuuksia. Verke edistää toiminnassaan erityisesti seuraavien LANUKE:n strategisten tavoitteiden toteutumista:

- **Strateginen tavoite 1: Lapset ja nuoret kasvavat aktiivisiksi ja yhteisvastuuta kantaviksi kansalaisiksi**
Toimenpide 1.1: Lasten ja nuorten kuuleminen sekä osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuudet
Toimenpide 1.4: Tietoyhteiskuntaosallisuus ja mediataidot

Toteutus: Verke vahvistaa nuorisolaan toimijoiden osaamista tietoteknologiaa, digitaalista nuorisotyötä ja nuorten verkkokulttuureita koskevista aihepiireistä. Verke tekee näkyväksi nuorten uudenlaisia osallistumisen ja vaikuttamisen tapoja ja kohteita.

- **Strateginen tavoite 2: Lapset ja nuoret voivat osallistua tasavertaisesti kulttuuri-, liikunta- ja vapaa-ajantoimintaan**
Toimenpide 2.3: Lasten ja nuorten oma toiminta

Toteutus: Verke edistää nuorten omaehtoisen toiminnan tukemista digitaalisen teknologian avulla. Verke lisää nuorisolan toimijoiden ymmärrystä nuorten moninaisesta verkkokulttuurista ja digitaalisesta pelikulttuurista.

- **Strateginen tavoite 4: Yhdenvertaisuus toteutuu.**

Toimenpide 4.3: Alueellinen yhdenvertaisuus

Toteutus: Verke kehittää yhteistyössä paikallisten ja valtakunnallisten toimijoiden kanssa digitaalisen nuorisotyön palveluja ja työmuotoja, joilla mahdollistetaan nuorten osallistuminen toimintaan omasta asuinalueesta riippumatta, ja siten edistetään alueellisen yhdenvertaisuuden toteutumista.

- **Strateginen tavoite 5: Tytöillä ja pojilla on tasa-arvoiset oikeudet ja mahdollisuudet.**

Toimenpide 5.1: Harrastusten sukupuolittuneisuus

Toteutus: Verke pyrkii vahvistamaan omalla toimialallaan nuorten yhdenvertaista ja tasa-arvoista harrastustoimintaa esimerkiksi tuomalla näkyväksi digitaalisen pelitoiminnan kehittämisessä peleihin liittyvää sukupuolittuneisuutta sekä edistämään nuorisotyössä tyttöjen pelaamiseen kannustavia toimintamuotoja.

- **Strateginen tavoite 9: Lasten, nuorten ja perheiden asioita hoidetaan osaavasti ja hyvässä yhteistyössä.**

Toimenpide 9.2: Lasten ja nuorten parissa toimivien osaaminen

Toteutus: Verke edistää monialaista yhteistyötä paikallisella ja valtakunnallisella tasolla tekemällä yhteistyötä julkisen, yksityisen ja kolmannen sektorin kanssa. Verke vahvistaa lasten ja nuorten parissa toimivien osaamista sekä kehittää uudenlaisia verkottunutta ja interaktiivista mediaa sekä digitaalista teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja nuorisotyöhön.

1.3.2 Muut poliittiset linjaukset

Hallitusohjelma

Sipilän 1. hallituksen hallitusohjelma (2015) linjaa nuorisotakuun yhdeksi kärkihankkeekseen liittyen osaamiseen ja koulutukseen. Se tosin asemoidaan osaksi sosiaali- ja terveystalouden, ei nuorisotyötä. Hallitus haluaa säästää kuntien resursseja vähentämällä niiden velvoitteita. Aikeissa on säätää laki, jonka puitteissa kunnat voivat harkintansa mukaan päättää, millä tavalla ne järjestävät nyt voimassa olevan lain (mukaan lukien nuorisolaki) mukaisia palveluja. Kunnat eivät olisi velvollisia noudattamaan mainituissa laeissa tai niiden nojalla annetuissa asetuksissa säädettyjä velvoitteita tai suosituksissa mainittuja menettelytapoja palveluiden toteuttamiseksi. Ministeriöiden tehtävänä on laatia kokonaisuudessaan yksityiskohtaiset esitykset kuntien tehtävien ja velvoitteiden poistamiseksi vuoden 2015 loppuun mennessä.

Julkisten palvelujen digitalisointi on hallitusohjelmassa vahvasti esillä. Hallitusohjelma lupaa edistää lainsäädäntötoimin uuden teknologian, digitalisaation ja uusien liiketoimintakonseptien käyttöönottoa sekä perustaa Esineiden internet -ohjelman koordinoimaan eri ministeriöiden toimia. Lisäksi sisäisen turvallisuuden ja oikeudenhoidon palvelutasoa on tarkoitus parantaa digitalisaation ja uusien teknologioiden avulla.

Hyvä medialukutaito – suuntaviivat 2013–2016

Opetus- ja kulttuuriministeriö on laatinut kulttuuripoliittiset suuntaviivat hyvän medialukutaidon edistämiseksi vuosille 2013–2016. Suuntaviivoissa nähdään medialukutaito laaja-alaisena, lasten ja nuorten elämänhallintaan ja sivistykseen liittyvänä kokonaisvaltaisena toimintakykyisyytenä. Medialukutaito ei ole

vain tietoa, taitoa tai osaamista taikka median käytön hallitsemista, vaan tapa olla ja elää suhteessa mediaan. Yhtenä keskeisenä kehittämisalueena nähdään digitaaliseen pelaamiseen liittyvä mediakasvatus. Lisäksi todetaan, että muuttuvassa mediaympäristössä ei kannata panostaa niinkään laite- tai mediakeskeiseen mediakasvatukseen, vaan sisältöihin ja tarinoihin sekä pedagogiseen, kasvua tukevaan toimintaan median parissa. Tarvitaan mediakasvatusta, joka kannustaa itsensä ilmaisemiseen ja omaehtoiseen tekemiseen sekä tukee kasvun kannalta myönteisiin yhteisöihin sitoutumista. Suuntaviivoissa mainitaan Verke yhtenä kolmesta nuorisotyön palvelu- ja kehittämisskeskuksesta, jotka ovat mediakasvatusnäkökulmasta keskeisimpiä.

Julkisen hallinnon ICT-strategia

Julkisen hallinnon ICT-strategian 2012–2020 (JulkiCT) tavoitteena on tehostaa julkisen hallinnon toimintaa sekä parantaa julkisia palveluja ja niiden saatavuutta muun muassa nopeuttamalla tietojärjestelmä- ja palvelukehityshankkeiden toteutumista sekä edesauttamalla innovatiivisten tai muualla tehtyjen ratkaisujen käyttöönottoa julkishallinnossa. JulkiCT:n strategisiksi linjausalueiksi on nostettu muun muassa sektorirajat ylittävien palveluinnovaatioiden ekosysteemien kehittäminen, tiedon ja tietovarantojen avaaminen sekä tietoteknisen osaamisen vahvistaminen julkishallinnon eri tasoilla.

OKM-KIDE

Opetus- ja kulttuuriministeriön älystrategiassa (OKM-KIDE 2013–2016) viedään julkisen hallinnon tieto- ja palveluinfrastruktuuriin liittyvää kokonaisarkkitehtuuria ministeriön omalle kohdealueelle. Tavoitteena on vahvistaa kansalaisten osallisuutta tietoyhteiskunnassa, parantaa tietointensiivistä sekä tieto- ja viestintäteknistä osaamista sekä edistää digitaalisten sisältöjen ja palvelujen tuottamista ja käyttöä opetuksen, tieteen, kulttuurin, liikunnan ja nuorisotyön sektoreilla. Strategian läpileikkaavina linjauksina ovat toimintamallien ja toimintakulttuurin edistäminen sekä kestävän kehityksen edistäminen.

1.3.3 Opetussuunnitelmat

Nuorisoalan tulevien ammattilaisten koulutus vaikuttaa siihen, millaista tukea Verkeltä jatkossa kaivataan nuorisoalalle. Verke tekee aktiivista yhteistyötä nuorisoalan oppilaitosten kanssa, muun muassa vaikuttamalla siihen, että digitaaliseen teknologiaan liittyvät asiat olisivat esillä opetussuunnitelmissa. Digitaalisuuden esiinnostaminen yhtenä nuorisotyön ydinalueena jo koulutuksen aikana vaikuttaa tulevien nuorisotyöntekijöiden asenteisiin teknologiaa kohtaan. Jos peruskoulutus tarjoaa hyvät valmiudet digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen, Verke voi omassa toiminnassaan keskittyä syventävän osaamisen kartuttamiseen.

Peruskoulun ja lukion opetussuunnitelmissa tieto- ja viestintäteknikan käyttötaidot ovat keskeisessä asemassa. Se ei saa kuitenkaan tarkoittaa sitä, että nuorisotyö kokee koulun hoitavan kaiken teknologiakasvatuksen. Nuorisotyöllä on oma paikkansa kasvattajana myös tässä asiassa.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa luetellaan seitsemän laaja-alaista osaamiskokonaisuutta, joiden tulisi näkyä kaikissa oppiaineissa. Näistä erityisesti kaksi, tieto- ja viestintätekninen osaaminen sekä monilukutaito sisältävät digitaaliseen mediaan liittyviä elementtejä. Monilukutaidolla tarkoitetaan erilaisten tekstien tulkitsemisen, tuottamisen ja arvottamisen taitoja, jotka auttavat oppilaita ymmärtämään monimuotoisia kulttuurisia viestinnän muotoja sekä rakentamaan omaa identiteettiään. Teksteillä tarkoitetaan myös digitaalisen median monimuotoisia esityksiä.

Tieto- ja viestintäteknikan osalta tavoitteena on muun muassa ohjata oppilaita ymmärtämään tieto- ja viestintäteknologian käyttö- ja toimintaperiaatteita, kehittämään käytännön tv-taitojaan omien tuotosten laadinnassa sekä käyttämään tv:tä vuorovaikutuksessa ja verkostoitumisessa. Opetussuunnitelman

perusteissa kannustetaan kouluja tekemään aktiivisesti yhteistyötä koulun ulkopuolisten tahojen kanssa – tämä tarkoittanee myös nuorisotyötä. Uusi opetussuunnitelma astuu voimaan vuosiluokkien mukaan porrastettuna vuosina 2016–2019.

Lukion opetussuunnitelman perusteet

Lukion opetussuunnitelmien perusteiden viimeisimmässä luonnoksessa kuvailaan kuutta aihekokonaisuutta, joista kaksi liittyy mediaan ja teknologiaan. Kaikille lukioille yhteisiä aihekokonaisuuksia ovat mm. monilukutaito ja mediat sekä teknologia ja yhteiskunta. Tavoitteena on syventää peruskoulun puolella hankittua osaamista, ja lukiossa median ja teknologian yhteiskunnallinen konteksti ja osallisuus korostuvat.

Käytännössä aihekokonaisuudet ovat oppiainerajat ylittäviä teemoja ja laaja-alaisia osaamisalueita. Aihekokonaisuudet on otettu huomioon perusteiden oppiainekohtaisissa osuuksissa sekä toimintakulttuurin kehittämistä ohjaavissa teemoissa. Lukion opetussuunnitelmien perusteiden on tarkoitus astua voimaan vuonna 2016.

Nuoriso- ja vapaa-ajanohjauksen perustutkinto

Tietotekniikan osaaminen, tiedottaminen ja markkinointi, nuorisokulttuurien tunteminen sekä ammatillinen viestintä mainitaan arvioitavina osaamisalueina kaikkien opiskelijoiden kohdalla. Tietotekninen osaaminen keskittyy lähinnä tietoturvallisuuteen, mutta valinnaisissa tietotekniikan opinnoissa opiskelija voi perehtyä erilaisten tietojärjestelmien sovelluksiin, joita voidaan hyödyntää omalla ammattialalla. Myös äidinkielen kohdalla mainitaan mediataidot ja verkon hyödyntäminen, mutta siinäkin opiskelijan omien valmiuksien kannalta, ei siitä näkökulmasta, miten nuorisotyöntekijä voisi tukea nuorten mediataitoja tai hyödyntää verkkoa osana nuorisotyötä. Opiskelija perehtyy sen kaltaisiin sisältöihin vain, jos hän valitsee kuudesta vaihtoehdoisesta tarjolla olevasta ohjausmuodosta media- ja verkko-ohjauksen. Nuoriso- ja vapaa-ajanohjauksen perustutkinto on uusittu vuonna 2014 ja se astuu voimaan syyslukukaudesta 2015 alkaen.

Korkeakoulujen opetussuunnitelmat

Yhteisöpedagogiksi voi opiskella Centriassa, Diakissa, Humakissa, Mamkissa ja Noviassa. Kaikkien ammattikorkeakoulujen opetussuunnitelmissa mainitaan verkkoympäristöt ja verkko-ohjaus kaikille pakollisissa opinnoissa. Opetussuunnitelmista jää sellainen yleiskäsitys, että painopiste on verkossa tapahtuvassa ohjauksessa ja markkinoinnissa sekä opiskelijan omassa mediataidoissa, ei niinkään digitaalisen median ja teknologian laajamittaisessa ammatillisessa hyödyntämisessä.

Nuorisotutkimuksen perusopinnot voi suorittaa Helsingin, Jyväskylän, Oulun, Itä-Suomen, Tampereen ja Turun yliopistoissa. Lähes kaikkien yliopistojen opetussuunnitelmissa mainitaan sosiaalinen media tai media yhtenä aihepiirinä pitkässä aihelistassa sellaisella opintojaksolla, jossa käsitellään nuorisotutkimuksen ajankohtaisia kysymyksiä.

1.4 Nuorisotoimialan käytäntöjen ja rakenteiden muutokset

Hallitusohjelman linjauksen kuntien oman harkinnan lisäämisestä voi tarkoittaa sitä, että kuntien nuorisotyön säännölliset resurssit pienenevät. Se puolestaan saattaa johtaa siihen, että tulevaisuuden nuorisotyössä korostuu ulkopuolisella rahoituksella tehtävä hanketyö. Hankkeiden avulla voidaan kehittää tehokkaasti nuorisotyön käytäntöjä, mutta riskeinä ovat lyhytjänteisyys ja juurruttamattomuus. Kunnallisen nuorisotyön resurssien pieneneminen voi johtaa myös siihen, että jatkossa järjestöjen ja seurakuntien

osuus kasvaa nuorille suunnattujen palvelujen tarjoajina myös kunnissa. Silloin todennäköisesti vapaaehtoisten nuorisotyöntekijöiden osuus kasvaa nykyiseen verrattuna.

Kunnallisen nuorisotyön resurssien pieneneminen voi johtaa myös siihen, että nuorisotyötä toteutetaan entistä useammin monen kunnan yhteistyössä. Jo nyt esimerkiksi etsivää työtä tehdään yli kuntarajojen, ja verkossa on monen kunnan yhteisiä nuorisotiedotusportaaleja.

Useissa kunnissa nuorisotoimi on oma yksikkönsä, mutta joissakin kunnissa se on yhdistetty esimerkiksi sivistys-, kulttuuri- tai liikuntatoimeen. Kunnan nuorisotyöstä vastaavista viranhaltijoista 64 %:lla on vastuullaan nuorisotoimialan lisäksi myös muita toimialoja (Nuorisotyön tulevaisuusodotukset 2013). Jos kuntien ei ole enää pakko noudattaa nuorisolakia, voi olla, että nuorisotoimia yhdistetään nykyistä useammassa kunnassa johonkin muuhun toimialaan. Tämä puolestaan voi johtaa pitkällä aikavälillä siihen, että nuorisotoimista vastaa yhä useammin sellainen henkilö, jolla ei ole varsinaista tuntemusta nuorisotalasta.

Nuorisolain 7 §:n mukaan kuntien nuorisotyöhön ja -politiikkaan kuuluvat nuorten kasvatuksellinen ohjaus, toimintatilat ja harrastusmahdollisuudet, tieto- ja neuvontapalvelut, nuorisoyhdistyksien ja muiden nuorisoryhmien tuki, liikunnallinen, kulttuurinen, kansainvälinen ja monikulttuurinen nuorisotoiminta, nuorten ympäristökasvatus sekä tarvittaessa nuorten työpajapalvelut ja etsivä nuorisotyö tai muut paikallisiin olosuhteisiin ja tarpeisiin sopivat toimintamuodot (Nuorisolaki 72/2006). Jos uudessa nuorisolaissa ei listata nuorisotyön muotoja samaan tapaan kuin nykyisessä, se vapauttaa kunnat miettimään nuorisopalvelunsa uudelta pohjalta. Tämä saattaa tarkoittaa, että toimintamuodot vastaavat aiempaa paremmin paikallisten nuorten tarpeisiin. Tulevaisuudessa kuntien nuorisotyö voi siis olla eri puolilla maata hyvinkin erilaista.

Nuorisotakuu ja etsivä nuorisotyö saivat paljon painoarvoa edellisessä hallitusohjelmassa (Hallitusohjelma 2011). Se ohjasi myös nuorisotyöhön käytettyjä resursseja ja siirsi painopistettä kohti korjaavaa työtä. Vuonna 2011 79 % kuntien viranhaltijoista arvioi etsivän nuorisotyön toteutuvan melko tai erittäin hyvin, kun kaksi vuotta myöhemmin etsivää nuorisotyötä toteutettiin säännöllisesti tai jonkin verran 97 %:ssa kunnista (Nuorisotyön tulevaisuusodotukset 2013). Nähtäväksi jää, mihin suuntaan nuorisotyön painopiste siirtyy seuraavaksi.

Edellinen hallitus suhtautui myönteisesti Veikkauksen, Raha-automaattiyhdistyksen ja Fintoton yhdistämiseen. Tulevaisuus osoittaa, mitä yhdistäminen tarkoittaa nuorisotyön avustusten jakautumisen kannalta erityisesti järjestötoiminnan näkökulmasta. Raha-automaattiyhdistys on perinteisesti tukenut erityisesti sosiaali- ja terveysalan järjestöjä, kun taas veikkauvoittovarot ovat ohjautuneet opetus- ja kulttuuriministeriön kautta niin järjestöjen kuin kuntienkin nuorisotyöhön.

Nuorisotala tarvitsee uudenlaista ajattelua sen suhteen, millaisiin toimintoihin haetaan rahoitusta ja mistä lähteistä, sekä minkä organisaatioiden kanssa tehdään yhteistyötä. Nuorisotyötä pitää hankkeistaa ja yhteistyökumppaneita tulee etsiä yli sektorirajojen.

2. Digitaalisuus nuorisotyössä

2.1 Verkkonuorisotyöstä digitaaliseen nuorisotyöhön

Digitaalista mediaa ja teknologiaa on käytetty nuorisotyössä siitä asti, kun ensimmäiset digitaaliset laitteet tulivat markkinoille. Laajemmin verkkoa alettiin hyödyntää 2000-luvulla, kun sosiaalisen median mahdollisuudet huomattiin myös nuorisotyössä. Valtakunnallinen verkkonuorisotyö kehittyi pääasiassa järjestöjen toimesta, kun kunnat ja seurakunnat rakensivat omia paikallisia verkkopalvelujaan. Termi verkkonuorisotyö vakiintui tarkoittamaan kohtaavaa työtä, jossa nuorisotyöntekijä kohtaa nuoren verkkovälitteisesti.

Viimeistään mobiilitekhnologinen kehitys on kuitenkin johtanut siihen, että nuorisotyön verkkopalveluja ei ole tarkoituksenmukaista erottaa fyysisistä palveluista. Niin nuorilla kuin nuorisotyöntekijöilläkin on taskuissaan laitteet, jotka mahdollistavat verkon käytön milloin vain. Mobiililaitteiden yleistymisen ja pikaviestipalveluiden käytön lisääntyminen ovat muokanneet nettiä hyödyntävän kommunikoinnin tapoja nuorisotyössä. Verken kyselyaineiston perusteella vaikuttaa siltä, että erilaisten sovellusten käyttö ja muun muassa kuvien jakaminen ovat yleistyneet (Linkosalo 2015).

Mobiilitekhnologian lisäksi myös muu teknologia on kehittynyt, ja esineiden internetin myötä verkko on myös fyysisissä esineissä. Siksi on tarpeen irtautua verkkonuorisotyön käsitteestä ja alkaa puhua laajemmin digitaalisuudesta nuorisotyössä. Verkkonuorisotyön tilalle on ehdotettu muun muassa termejä digitaalinen työote ja digitaalinen nuorisotyö.

Verken nimi on vielä vuoden loppuun asti Verke - Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus. Vuoden 2016 alusta lähtien olemme pelkkä Verke. Pitkän nimen pudottamiseen on kaksi syytä, joista toinen liittyy verkkonuorisotyön käsitteen kapeuteen. Haluamme edistää digitaalisen teknologian käyttöä nuorisotyössä laajemmin kuin vain verkkovälitteisen kohtaamisen välineenä. Toinen syy on se, että uuden nuorisolain myötä nykyiset nuorisotyön palvelu- ja kehittämiskeskukset tulevat erittäin todennäköisesti muuttamaan osaamiskeskuksiksi, eli myös sana "kehittämiskeskus" on pian historiaa.

2.2 Digitaalisen nuorisotyön tavoitteet ja käytännöt

Digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä. Digitaalisuus liittyy kaikkiin nuorisotyön toimintamuotoihin. Digitaalisuutta voidaan jakaa esimerkiksi välineelliselle, toiminnalliselle ja sisällölliselle tasolla. Digitaalisen teknologian välineellisyys tarkoittaa esimerkiksi verkkovälitteisiä keskusteluja, sosiaalisessa mediassa tapahtuvaa tiedottamista ja nuorille suunnattuja aloitepalveluita verkossa. Toiminnallisuus tarkoittaa esimerkiksi digitaalisen teknologian kytkemistä nuorten omaehtoiseen toimintaan. Sisältönä digitaalinen teknologia on esimerkiksi silloin, kun toiminnan päätavoitteena on median tai teknologian toiminnan syvällisempi ymmärtäminen. Sisällöllisen näkökulma on tavoitteiltaan yhteneväinen media- ja teknologiakasvatuksen kanssa.

Olennaista digitaalisessa nuorisotyössä on se, että verkkoa ei nähdä ainoastaan välineellisestä näkökulmasta. Kun verkko nähdään laajemmin tilana ja toimintaympäristönä, voidaan verkon käyttö ymmärtää kulttuurisena ilmiönä ja toimintana, jolla on keskeinen rooli nuorten arjessa ja elämässä. On toivottavaa, että tulevaisuudessa erottelua verkkoa hyödyntävän nuorisotyön ja muun nuorisotyön välillä ei

enää tehdä, vaan että digitaalisesta mediasta tulee itsestään selvä osa nuorisotyötä, samaan tapaan kuin se jo on itsestään selvä osa nuorten elämää.

Voimassa olevassa nuorisolaissa nuorisotyön tavoitteiksi on määritelty nuorten aktiivisen kansalaisuuden edistäminen, nuorten sosiaalinen vahvistaminen sekä nuoren kasvun ja itsenäisyyden tukeminen. Digitaalisen nuorisotyön kontekstissa nämä voisivat tarkoittaa esimerkiksi seuraavaa:

- Aktiivinen kansalaisuus: Digitaalista mediaa ja uusia teknologioita hyödynnetään nuorten vaikuttamistoiminnassa sekä harrastustoiminnoissa.
- Sosiaalinen vahvistaminen: Kehitetään uudenlaisia digitaalista teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluja, joilla edistetään nuorten kiinnostumista yhteiskuntaan ja työelämään.
- Nuorten kasvun ja itsenäisyyden tukeminen: Vahvistetaan nuorten kykyä mediaillaisuun sekä kehitetään median ja teknologian tulkintataitoja, jotta nuoret osaavat tehdä itsenäisiä ratkaisuja oman kasvunsa tueksi.

Tällä hetkellä internetiä käytetään nuorisotyöllisistä toimintamuodoista eniten tiedottamiseen (98 %) ja yhteydenpitoon nuorten kanssa (99 %). Pelaamiseen internetiä käytetään melko vähän (38 %), vaikka asenteet pelaamista kohtaan ovat muuttuneet myönteisemmiksi verrattuna vastaavaan, vuonna 2013 toteutettuun kyselyyn. Mobiililaitteiden yleistymisen nuorisotyöntekijöiden käytössä on lisännyt pikaviestipalveluiden käyttöä. (Linkosalo 2015.)

Internetin nuorisotyöllisen käytön pitäisi olla nykyistä tavoitteellisempaa ja suunnitelmallisempaa. Verken kyselyyn vastanneista kuntien nuorisotyöntekijöistä vain alle kolmasosa on osallistunut internetiä hyödyntävän nuorisotyön tavoitteiden asettamiseen. Osa vastaajista kokee, että tavoitteiden puuttuminen vaikeuttaa internetin käyttöä nuorisotyössä. Mikäli tavoitteita on asetettu, niiden seurannan keinot eivät välttämättä ole vastaajien tiedossa: monet eivät tiedä, millä keinoin netin käytölle asetettujen tavoitteiden toteutumista seurataan omassa organisaatiossa. Suunnittelua, tavoitteellisuutta ja arvointia nuorisotyöllisen internetin käytön suhteen olisi hienoa nähdä tulevaisuudessa enemmän. (Linkosalo 2015.)

2.3 Digitaalinen kuilu ja nuorisotyöntekijöiden osaamistarpeet

Muutos digitaaliseen, verkottuneeseen ja interaktiiviseen mediaan on tapahtunut hyvin nopealla aikataululla ja synnyttänyt tilanteen, jossa lasten ja nuorten kasvattajille ei ole kertynyt omakohtaista kokemuksellista tuntemusta digitaalisista ympäristöistä. Tätä ilmiötä kutsutaan yleisesti digitaaliseksi kuiluksi. Digitaaliseen osaamiseen liittyvä eriarvoisuus on vahvasti kytköksissä mahdollisuuksiin käyttää ja omaksua uusia medioita ja tekniikkaa. Tämän lisäksi on mahdollista, että digitaalinen eriarvoisuus on sukupolvelta toiselle periytyvää.

Nuorten opiskelu- ja työskentely-ympäristöt ovat muuttumassa yhä enemmän digitaalisiksi, interaktiivisiksi ja verkottuneiksi. Ne nuoret, joilla valmiudet ympäristöissä toimimiseen ja sisältöjen ymmärtämiseen ovat puutteellisia, ovat vaarassa joutua entistä eriarvoisempaan asemaan. Tulevaisuudessa voidaankin puhua digitaalisesta syrjäytymisestä.

Sosiaaliset verkostot, palvelut ja monet yhteiskunnalliset asiat pohjautuvat tulevaisuudessa verkkoon ja niihin pääsy on kiinni oikeanlaisesta välineistöstä ja osaamisesta. Nuorisotyölle ja nuorisotyöntekijöille tämä asettaa vaatimuksia tasoittaa digitaalisen osaamisen kuilua paitsi nuorten keskuudessa myös nuorten ja kasvattajien välillä sekä nuorisotyöntekijöiden keskuudessa.

Opetussuunnitelmat antavat viitteitä siitä, että tulevaisuuden nuorisotyöntekijöiden oma digitaalinen osaaminen on parempaa kuin aiemmin opiskelleiden. Omat mediataidot tai runsas vapaa-ajan

mediankäyttö ei kuitenkaan tarkoita automaattisesti sitä, että nuorisotyöntekijä osaisi hyödyntää digitaalista mediaa tavoitteellisesti ja tarkoituksenmukaisesti myös työssään. Vaatii työntekijältä ymmärrystä sovittaa nuorisotyön metodeja digitaaliseen maailmaan. Täydennyskoulutusta tullaan tarvitsemaan myös tulevaisuudessa siihen, miten digitaalista mediaa voidaan hyödyntää kasvokkaisessa nuorisotyössä samoin kuin siihen, millaisia digitaalisia palveluja nuorisotyöhön kannattaa rakentaa. Nuorisotyön ammattilaisen rooli kasvattajana digitalisoituneessa ja verkottuneessa yhteiskunnassa edellyttää nykyistä laajempaa osaamista ja syvempää ymmärrystä digitaalisesta mediasta ja teknologiasta. Nuorisotyöntekijän on kyettävä tarjoamaan nuorille uudenlaisia mahdollisuuksia harrastuksiin ja osallisuuteen. Digitaalisessa nuorisotyössä on lisäksi keskeistä toimintamahdollisuuksien tasa-arvoistaminen ja nuoren yhteiskuntaan kasvamisen tukeminen.

Verken kyselyn perusteella on selvää, että nuorisotyössä kaivataan osaamista sen suhteen, kuinka teknologiaan liittyviä asioita viedään nuorisotyölliseen kontekstiin. Nuorisotyöntekijät arvioivat oman osaamisensa kaikkein heikoimmaksi liittyen teknologiseen tietotaitoon ja teknologian nuorisotyölliseen hyödyntämiseen. Vuorovaikutukseen, kasvatukseen ja neuvontaan liittyvä osaaminen koetaan muuta internetin käyttöön liittyvää osaamista paremmaksi.

Netin käyttöä nuorisotyössä edistää nuorisotyöntekijöiden mukaan parhaiten oma motivaatio internetin nuorisotyöllistä käyttöä sekä ylipäänsä nuorisotyötä kohtaan. Yli 90 % nettiä työssään käyttävistä vastaajista on sitä mieltä, että merkittävin internetin nuorisotyöllistä käyttöä edistävä tekijä on kokemus siitä, että internet on keskeinen osa nuorten elämää.

3. Verken visio, strategiset tavoitteet ja keskeiset toimintamuodot 2016-2019

Verken visiona on, että kaikilla nuorten parissa työskentelevillä on valmiudet hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa osana työtään. Verke haluaa, että nuorten hyvinvointi, osallisuus ja yhdenvertaisuus edistyvät digitaalisen nuorisotyön keinoin.

Verken toiminta-ajatuksena on tuottaa nuorisotoimialalle asiantuntemusta ja osaamista sekä koota yhteen toimialan osaamista ja hyviä käytäntöjä liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön. Verke toimii yhdistävässä, kokoavassa ja palvelevassa roolissa suhteessa nuorisotoimialaan. Verke on kiinni nuorisotyöntekijöiden arjessa, mutta ymmärtää myös nuorisotyön yhteiskunnallisen kontekstin ja strategisen kehittämistyön suunnat.

Verken toiminnan ydinkohderyhmää ovat 1) nuorten parissa toimivat sekä 2) nuorille suunnattua toimintaa suunnittelevat nuorisotyön ammattilaiset niin kunnissa, järjestöissä kuin seurakunnissa. Muita Verken kohderyhmiä ovat nuorisotyön lehtorit ja esimiehet sekä päättäjät. Ydinkohderyhmä ei ole yhtenäinen, sillä esimerkiksi etsivän työn tekijöiden ja järjestöjen nuorisotyön suunnittelijoiden työ on hyvin erilaista tavoitteiltaan ja toimintamuodoiltaan. Siksi he tarvitsevat myös erilaista tukea Verkeltä.

3.1 Strategiset tavoitteet

Strategisten tavoitteiden avulla pyritään vaikuttamaan siihen, että digitaalisen median tarjoamia mahdollisuuksia osataan hyödyntää nuorisotyössä. Tavoitteita päivitetään, kun toimintaympäristön muutoksista johtuen niiden sisältöä on syytä tarkentaa tai muuttaa.

Strateginen tavoite 1. Ymmärrys digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä nuorisotyössä lisääntyy ja laantuu.

Tavoitteena on, että digitaalisuus ymmärretään nuorisotyössä paitsi välineenä, myös sisältönä, kulttuurina ja toimintaympäristönä. Verke nostaa esiin ajankohtaisia teemoja, jotka syventävät ymmärrystä digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä nuorisotyössä. Verke tunnistaa teknologisen kehityksen ja nuorten mediankäytön ajankohtaiset ja nuorisotyön kannalta oleelliset teemat ja välittää niistä tietoa nuorisotoimialalle. Nuorisoalan oppilaitosten opetussisällöissä näkyy vahvasti digitaalisen median nuorisotyöllinen hyödyntäminen. Verke edistää nuorten vastuurooleja ja osallisuutta digitaalisessa nuorisotyössä.

Strateginen tavoite 2. Nuorisotyön rakenteet tukevat digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä.

Tavoitteena on, että nuorisotyön käytettävissä on tarvittava infrastruktuuri sekä se, että digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntävä nuorisotyö on tavoitteellista ja sitä arvioidaan jatkuvasti. Verke tukee toimijoita strategisessa suunnittelussa.

Strateginen tavoite 3. Nuorisoalalla syntyy innovatiivisia palveluja ja konsepteja, joissa hyödynnetään digitaalista mediaa ja teknologiaa.

Tavoitteena on, että nuorille suunnatut, digitaalista teknologiaa ja mediaa hyödyntävät palvelut ja toimintamuodot lisääntyvät ja monipuolistuvat. Verke kannustaa nuorisotoimialaa kehittämään uudenlaisia ratkaisuja liittyen digitaalisen median käyttöön nuorisotyössä. Ratkaisut voivat olla joko teknologiaan liittyviä innovointeja tai toimintamallien kehittämistä. Verke nostaa uusia teemoja ja sisältöjä digitaalista nuorisotyötä koskevaan kehittämistyöhön.

3.2 Keskeiset toimintamuodot

Verke pyrkii saavuttamaan strategiset tavoitteet pääasiassa seuraavien toimintamuotojen avulla: kouluttaminen ja konsultointi, tiedon kokoaminen ja tuottaminen sekä yhteistyö niin kansallisella kuin kansainväliselläkin tasolla.

Kouluttaminen ja konsultointi

Verke tarjoaa nuorisoalalle tiettyjä koulutuspaketteja, mutta räätälöi koulutukset kulloisenkin tarpeen ja tilanteen mukaan. Verke suosii pienryhmien koulutuksia, koska niissä osallistujat pääsevät vaihtamaan kokemuksia keskenään ja oppimaan myös toisiltaan helpommin kuin suurissa massakoulutuksissa. Myös Verken järjestämässä isommissa tapahtumissa pyritään järjestämään ryhmätöitä, joissa osallistujat pääsevät ääneen. Verke järjestää koulutuksia yhteistyössä muiden organisaatioiden kanssa ja pitää puheenvuoroja nuorisoalan tapahtumissa.

Verke tarjoaa asiantuntemustaan konsultoinnin muodossa koko nuorisotoimialalle. Verke antaa sisällöllistä ja teknistä asiantuntemusta kuntien, järjestöjen ja seurakuntien nuorisoalan toimijoille. Verke kommentoi

valmistelussa olevia asiakirjoja, kuten opetussuunnitelmia. Verke konsultoi myös valtionhallintoa, esimerkiksi opetus- ja kulttuuriministeriötä digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvissä asioissa.

Tiedon tuottaminen, kokoaminen ja levittäminen

Verke kerää systemaattisesti tietoa toimialastaan, jotta pystyy toisaalta kehittämään omaa toimintaansa, ja toisaalta tarjoamaan tietoa toimialalle kehittämistyön tueksi. Verke kannustaa nuorisotoimialaa pohjaamaan digitaaliseen mediaan liittyvän kehittämistyön ajantasaiselle tietopohjalle. Verke kerää ja tuottaa tietoa kehittämistyön tueksi, muun muassa vuosittaisia selvityksiä digitaalisen median käytöstä ja kehittämistarpeista nuorisotoimialalla. Verke on yhteistyökumppanina sellaisissa tutkimuksissa ja selvityksissä, jotka koskevat joko digitaalisen median käyttöä nuorisotyössä tai nuorten digitaalisen median käyttöä.

Verke kokoaa yhteen ja jakaa tietoa nuorten verkkokulttuureihin, teknologiseen kehitykseen ja digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvistä asioista. Tiedon jakamiseen haetaan jatkuvasti uusia tapoja. Tiedon jakamisen pääasiallisia kanavia ovat verkkosivut ja sosiaalinen media sekä painetut julkaisut. Verke kannustaa nuorisotoimialaa jakamaan tietoa omista hyvistä käytännöistään ja muusta digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvästä osaamisestaan.

Yhteistyöverkostot

Verke kehittää digitaalista nuorisotyötä vuorovaikutuksessa toimialan kanssa. Verke on laajasti verkostoitunut. Yhteistyökumppanit edustavat muun muassa muita osaamiskeskustoja, nuorisotoimialan ja teknologia- ja mediakasvatuksen organisaatioita sekä yrityksiä. Kontaktit järjestöjen, kuntien ja seurakuntien nuorisotyöntekijöihin sekä nuorisotoimialan oppilaitoksiin, tutkijoihin ja päättäjiin ovat hyvät. Verke osallistuu oman toimialansa kannalta oleellisiin ohjausryhmiin, työryhmiin ja verkostotapaamisiin.

Verken kansainvälisen toiminnan lähtökohtana ovat kansalliset tarpeet. Kansainvälisten hankkeiden ja kumppanuuksien pitää jollakin tavalla hyödyttää kansallisen digitaalisen nuorisotyön kehittämistä ja liittyä Verken strategiaan tavoitteisiin. Toisaalta Verke myös pyrkii tekemään suomalaista digitaalista nuorisotyötä kansainvälisesti näkyväksi.

Lähteet

ebrand 2015. Some ja nuoret 2015. Saatavilla osoitteessa <http://www.ebrand.fi/somejanuoret2015/>

Gartner 2014. Hype Cycle for Emerging Technologies 2014. Saatavilla osoitteessa <https://www.gartner.com/doc/2809728>

Hallitusohjelma 2011. Saatavilla osoitteessa <http://valtioneuvosto.fi/documents/10184/147449/Kataisen+hallituksen+ohjelma/81f1c20f-e353-47a8-8b8f-52ead83e5f1a>

Hallitusohjelma 2015. Saatavilla osoitteessa <http://valtioneuvosto.fi/sipilan-hallitus/hallitusohjelma>

Lehtikangas, Annukka 2014. Identiteetti, vuorovaikutus ja toimijuus verkossa - Kartoitus nuorten verkkokulttuuria käsittelevästä kotimaisesta tutkimuksesta. Saatavilla osoitteessa <http://www.verke.org/images/pdf/Verkkokulttuuri.pdf>

Linkosalo, Helmi 2015. "Internet ei ole mörkö, vaan mahdollisuus." Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä 2015. Saatavilla osoitteessa <http://www.verke.org/images/pdf/Kuntakysely2015>

Valtionvarainministeriö 2012. Palvelut ja tiedot käytössä - Julkisen hallinnon ICT:n hyödyntämisen strategia 2012–2020. Saatavilla osoitteessa http://www.2014.vm.fi/vm/fi/04_julkaisut_ja_asiakirjat/03_muut_asiakirjat/julkict-strategia-2012-2020.pdf

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012. Audiovisuaalinen kulttuuri digitaalisessa ympäristössä. Saatavilla osoitteessa <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2012/liitteet/okm31.pdf>

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013. Opetus- ja kulttuuriministeriön älystrategia OKM-KIDE. Saatavilla osoitteessa <http://www.minedu.fi/OPM/Julkaisut/2013/OKM-KIDE.html?lang=fi>

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013. Hyvä medialukutaito. Suuntaviivat 2013-2016. Saatavilla osoitteessa http://www.minedu.fi/OPM/Julkaisut/2013/Hyva_medialukutaito.html?lang=fi

Tilastokeskus 2014. Tieto- ja viestintäteknikan käyttö 2014. Saatavilla osoitteessa http://www.stat.fi/til/sutivi/2014/sutivi_2014_2014-11-06_fi.pdf

Tampereen yliopisto 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. Saatavilla osoitteessa: https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1