

Anna Anttila

NUORTEN YHTEISKUNNALLISEN OSALLISTUMISEN TUKEMINEN DIGI- TAALISIN KEINAIN

Kandidaatintutkielma
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Joulukuu 2021

TIIVISTELMÄ

Anna Anttila: Nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen tukeminen digitaalisin keinoin
Kandidaatintutkielma
Tampereen yliopisto
Tieto- ja sähkötekniikan kandidaattiohjelma, tietotekniikka
Joulukuu 2021

Nuorten kiinnostus yhteiskunnallista osallistumista kohtaan on heikkoa. Sen vuoksi nuorten osallistumisen tukemista on pyritty viime vuosien aikana parantamaan. Teknologian on tuonut uusia keinoja tämän saavuttamiseen. Tässä tutkielmassa pyritään vastaamaan, millä digitaalisilla keinoilla nuorten yhteiskunnallista osallistumista voidaan tukea.

Tässä kirjallisuuskatsauksessa esitellään ensin nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen tämänhetkinen tilanne. Nuorten tarpeita digitaalisten palveluiden käyttäjinä on esitelty. Niiden kautta huomataan mikä motivoi nuoria osallistumaan digitaalisin keinoin ja mitkä heidän tarpeensa käyttäjinä ovat. Tämä on olennaista tietää, jotta nuoret ovat valmiita ja halukkaita käyttämään hyväksi tarjottuja keinoja.

Lopulta siirrytään esittelemään digitaaliset keinot, joilla heidän osallistumistaan yhteiskunnallisiin prosesseihin voidaan tukea. Tutkielmassa digitaalisiksi keinoiksi tukea nuorten yhteiskunnallista osallistumista tunnistettiin informaation saatavuus digitaalisesti sekä osallistumismahdollisuuksien tarjoaminen digitaalisessa ympäristössä. Informaation saatavuus digitaalisesti mahdollistaa nuorten tietoisuuden tarjotuista osallistumistavoista ja aiheista, joihin he voivat vaikuttaa. Digitaaliset osallistumismahdollisuudet sen sijaan antavat nuorille mahdollisuuden luoda omaa sisältöään sekä osallistua aloitteisiin, keskusteluihin ja yhteisöihin, joista heillä ei olisi ilman palveluita tietoa tai mahdollisuutta osallistua. Keinoja käsitellään erikseen, mutta keinot myös tukevat toisiensa toteutumista. Tutkielmassa saadaan tietää, että nuorille on tarjolla useita erilaisia digitaalisia keinoja, joilla heidän osallistumistaan pyritään tukemaan.

Avainsanat: yhteiskunnallinen osallistuminen, nuoret, digitaalinen osallistuminen

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	1
2. TERMIEN SELITYKSET	3
3. TUTKIMUSMENETELMÄ	4
4. NUORET JA DIGITAALINEN OSALLISTUMINEN	5
4.1 Katsaus nuorten yhteiskunnalliseen osallistumiseen	5
4.1.1 Teknologian vaikutus osallistumiseen	6
4.2 Käyttäjien tarpeet	7
4.3 Tukemisen digitaaliset keinot	8
4.3.1 Informaation saatavuus	8
4.3.2 Digitaalinen osallistuminen	9
5. POHDINTA	12
6. YHTEENVETO	14
LÄHTEET	15

1. JOHDANTO

Yhteiskunnallisista asioista keskustelu ja päätösten tekeminen vaatii useita näkökulmia. Nuorten äänestysaktiivisuus on laskussa ja heidän kiinnostuksensa yhteiskunnalliseen osallistumiseen on katoamassa. Huoli nuorten heikosta osallistumisesta yhteiskunnan prosesseihin ja todellisen demokratian toteutumisesta kasvaa, sillä nuorten passiivisuus voi johtaa marginalisoitumiseen sekä radikalisoitumiseen. [1,2]

EU on viime vuosina keskittynyt tukemaan nuorten osallistumista demokratian toteutumiseen. Tehtävänä on siis saada nuoret ihmiset osallistumaan yhteiskunnan prosesseihin ja vaikuttamaan omalta osaltaan asioihin, jotka koskevat heitä ja heidän tulevaisuuttaan [3]. Tästä huolimatta osallistuminen tapahtuu usein pienemmältä osalta nuoria, jotka ovat olleet jo aiemmin kiinnostuneita yhteisiin asioihin vaikuttamisesta ja olleet osana keskustelua [1]. Tämän seurauksena voidaan olla huolissaan siitä, heijastavatko tehdyt päätökset ja käydyt keskustelut todella nuorten toiveita ja ajatuksia.

Teknologia on tuonut mahdollisuuden saavuttaa kohderyhmiä aikaisempaa laajemmin. Yksi keskeinen kohderyhmä on nuoret, joiden teknologisen osaamisen ja kokemuksen koetaan olevan aikaisempia sukupolvia vahvempi [4]. Työssä käsitellään usean projektin pohjalta kerättyjä huomioita ja päätelmiä nuorista ja heidän osallistumisestaan yhteiskunnallisiin prosesseihin teknologian avulla. Niiden tuloksista pyritään päättämään, **millä digitaalisilla keinoilla nuorten yhteiskunnallista osallistumista voidaan tukea**. Tutkielmassa keskitytään vastaamaan tutkimuskysymykseen EU alueen nuorten näkökulmasta.

Tutkimuskysymykseen vastattiin jakamalla tukemisen keinot digitaaliseen nuorten informointiin ja aktiivisempaan nuorille suunnattuihin osallistumismahdollisuuksiin. Nuoria voidaan tukea osallistumaan yhteiskunnallisesti informoimalla heitä heidän oikeuksistaan, heitä kiinnostavista aiheista ja niihin liittyvistä osallistumismahdollisuuksista. Yhteiskunnallista osallistumista voitiin tukea myös mahdollistamalla heidän osallistumisensa ja luomalla heille alustoja, joissa heille tarjottiin erilaisia työkaluja itsensä ilmaisuun. Nuoret voivat muun muassa luoda yhteisöjä, käydä keskusteluita, tuoda oman mielipiteensä esille sisällön luomisen kautta tai osallistua matalla kynnyksellä pelillistetyn osallistumisen kautta.

Luvussa 2 avataan keskeisimpiä termejä, jotka ovat tutkielman ymmärtämisen puolesta tärkeitä.

Luvussa 3 esitellään tutkimusmenetelmä, jota työssä on käytetty.

Luvussa 4 käydään ensin läpi nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen tämänhetkinen tilanne ja keskeiset tilastot sekä tarpeet, joita nuorilla on digitaalisten palvelujen käyttäjinä. Siitä siirrytään esittelemään ne digitaaliset keinot, joilla nuorien yhteiskunnallista osallistumista voidaan tukea. Keinojen kartoitus on tapahtunut aikaisempien tutkimuksien ja lopputulosten pohjalta.

Lopulta luvussa 5 esitetään yhteenveto tutkielmasta ja käsitellään digitaalisten keinojen toimivuutta yhteiskunnallisen osallistumisen aikaansaajina.

2. TERMIEN SELITYKSET

Tässä luvussa selitetään tutkielman keskeisimpiä termejä auki. Tarkoituksena on esittää, mitä termit ja lyhenteet tarkoittavat tämän tutkielman kontekstissa.

Pietilä, Varsaluoma ja Väänänen esittävät **yhteiskunnallisen osallistumisen** olevan henkilön tai ryhmän olemista osana yhteiskunnan prosesseissa [5]. Yhteiskunnallinen osallistuminen pitää sisällään useita osallistumisen tapoja. Prosesseja on ruohonjuuritason aktivismista lainsäädännön prosesseihin. Yhteiskunnallisia prosesseja ovat muun muassa lainvalmistelu ja äänestäminen. [4]

Digitaalinen osallistuminen on teknologian kautta toteutettua osallistumismahdollisuutta esimerkiksi digipalveluiden avulla [6]. Tällaista osallistumista yhteiskunnallisiin prosesseihin voidaan luoda digitaalisilla menetelmillä kuten sähköisellä äänestämällä ja vetoomuksilla. Digitaalisena aktivismina voidaan nähdä media kuten sähköiset vetoomukset tai informaation jakaminen yhteiskunnallisista aiheista internetin kautta, jolla tähdätään vaikuttaa poliittisesti [7].

ICT (information and communication technology) viittaa tieto- ja viestintätekniikkaan.

Pelillistämällä (gamification) tarkoitetaan pelien elementtien hyödyntämistä muissa kuin pelien kontekstissa [8]. Tällaisia ovat muun muassa tykkääminen.

3. TUTKIMUSMENETELMÄ

Tämä kandidaattitutkielma on kirjallisuuskatsaus. Lähteitä tähän tutkielmaan on haettu Tampereen yliopiston Andor-kirjastopalvelun, SpringerLinkin sekä Google Scholarin tietokannan kautta. Hakulausekkeina lähteitä etsittäessä käytettiin enisisjaisesti:

(e-participation OR eparticipation OR “digital participation”) AND youth,

”digital support” AND youth,

“societal participation” AND youth,

digital AND youth AND participation,

“support youth digital civic participation”

Hakutuloksia ei rajattu julkaisuvuoden mukaan, mutta tuloksien julkaisuvuosiin kiinnitettiin huomiota. Näin pyrittiin välttämään vanhentuneiden käsityksien ja ikääntyneiden tutkimuksien ensisijainen valinta. Koska tutkielman tutkimuskysymys käsittelee hyvin viime aikoina pinnalle nostettua aihetta, aihetta käsittelevien lähteiden julkaisuvuodet aiheuttivat harvoin ongelmia.

Hakulausekkeilla löytyneitä lähteitä oli useita. Tarkempi rajaaminen hakusanojen avulla saattoi silti helposti rajata lähteitä liikaa tai jättää tutkielman puolesta keskeiset digitaaliset keinot täysin huomiotta. Lähteitä oli suhteellisen helppoa valita, kun tiivistelmiä ja sisältöä käytiin läpi.

Tuloksia hakulausekkeita käyttäen löytyi laajasti Andorin kautta ja SpringerLinkin avulla sopivia lähteitä ja tutkimuksia saatiin kerättyä vielä enemmän. Lopulta Google Scholarin kautta etsittiin lähteitä, jotta löydettiin vähemmän virallisia julkaisuja, kirjallisuutta ja tutkimuksia, joita muista tietokannoista ei onnistuttu löytämään. Näiden tietokantojen lisäksi tietoa löydettiin myös lähteistä kuten EUR-Lex, Tilastokeskus ja Eurostat, jotka tarjosivat keskeisiä määritelmiä ja tilastoa tutkimuskysymykseen liittyen. Myös löydettyjen lähteiden omista lähdeluetteloista löydettiin uusia lähteitä tutkielmaan. Yhteensä lähteitä löytyi hyvissä määrin.

4. NUORET JA DIGITAALINEN OSALLISTUMINEN

Tässä luvussa käydään ensin läpi eurooppalaisten nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen tämänhetkinen tilanne. Sen jälkeen kerrotaan teknologian vaikutuksesta nuorten osallistumiseen ja heidän tarpeistansa digitaalisten palvelujen käyttäjinä. Nuorten tarpeita sähköisten palvelujen käyttäjinä ja heidän motivaatiotaan osallistua on pyritty kartoittamaan erilaisten projektien tulosten pohjalta. Lopulta esitellään tarjotut digitaaliset tuet osallistumisen aikaansaamiseksi. Digitaalisia keinoja on esitetty tutkimusten ja toteutettujen palvelujen ja työkalujen pohjalta.

Käsitys siitä mitä nuorilla tarkoitetaan voi vaihdella kirjallisuudesta riippuen, sillä universaalia määritelmä termille ei ole. Eurostat, joka kerää tilastoa Euroopan nuorista, määrittelee nuoret 15–30-vuotiaiksi [9]. Tässä tutkielmassa käytetään Eurostatin määritelmää nuorista. Esitetyissä tutkimuksissa käsitys nuorista usein vaihtelee, mutta erot käsityksissä on pyritty pitämään mahdollisimman pienenä.

4.1 Katsaus nuorten yhteiskunnalliseen osallistumiseen

Nuoria ei tule ymmärtää homogeenisenä ryhmänä. Tässä kirjallisuuskatsauksessa käsitys nuorista on kuitenkin rajoitettu ja muun muassa kulttuurillisia tai sukupuoleen kohdistuvia eroja ei ole koettu aiheelliseksi huomioida. Merkityksellisinä tekijöinä nähtiin ikä ja nuorten asuminen EU alueella. Tutkielmassa keskitytään käsittelemään nuoria, joilla on mahdollisuus tarvittuihin välineisiin sekä osaaminen osallistua digitaalisesti.

Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2019 Suomen eduskuntavaaleissa 20–24-vuotiaiden ryhmästä vain noin 54,8 prosenttia ja 18–19-vuotiaista vain noin 56,3 prosenttia äänesti. Siinä on huomattava ero muihin ikäryhmiin, joiden äänestysprosentti oli ainakin yli 60 prosentin [10]. Europarlamentti vaaleissa 18–19-vuotiaista 26,7 prosenttia ja 20–24-vuotiaista 23,3 prosenttia äänioikeutetuista nuorista äänesti vaaleissa. Tässäkin tilastossa nämä prosenttimäärät pysyvät muita ikäryhmiä alhaisempina [11]. Tästä voidaan päätellä, että nuoret eivät osallistu muiden ikäryhmien lailla äänestysprosessiin. Yhteiskunnallinen osallistuminen kärsii laskevista äänestäjämääristä sekä luottamuksen puutteesta poliitikkoihin ja vähentyvästä mielenkiinnosta yhteiskunnallisiin asioihin [1].

Euroopan parlamentin tilaamassa nuorisotutkimuksessa haastateltiin yhteensä 18 156 16–30-vuotiaista ihmistä kaikista Euroopan Unionin valtioista. Saatiin tietää, että noin 55 % vastaajista ei kokenut ymmärtävänsä paljon, jos mitään EU:sta ja enemmistö

kokee, ettei heillä ole sananvaltaa tärkeisiin valintoihin, lakeihin tai politiikkaan, joka koskee heitä [12]. Nuorilta puuttuu keskeinen informaatio yhteiskunnasta, jonka osana he ovat ja kokemus osallistumisensa vaikutuksista. Motivaatio osallistua yhteiskunnallisiin prosesseihin laskee tällaisen kokemuksen johdosta [1].

4.1.1 Teknologian vaikutus osallistumiseen

Tieto- ja viestintäteknikoiden kehitys on nähty tapana saada erityisesti nuoret kansalaiset osallistumaan yhteiskunnallisiin prosesseihin ja potentiaalisena ratkaisuna osallistumismahdollisuuksien kasvattamiseen nuorten ollessa vieraantuneita perinteisistä osallistumisen muodoista. Uudella medialla ja internetillä koetaan olevan potentiaalia saada osallistumisen määrää nostettua. [1] Kun suurempi osa kansalaisista osallistuu keskusteluihin, yhteiskunnallisen kestävyuden katsotaan kohentuvan. Tuomalla osallistumismahdollisuudet digitaaliselle tasolle, eri prosesseihin ja keskusteluihin osallistuvien määriä voidaan mahdollisesti kasvattaa. Tämä on kuitenkin täysin riippuvaista siitä, että mahdollisuus osallistua on tarjolla ja että tarjottuja digitaalisia ratkaisuja osataan käyttää osallistumiseen. [2]

Idealisesti osallistumisen tulisi olla mahdollisimman helppoa, kaikille mahdollista ja tasa-arvoista [13]. Näiden arvojen voidaan nähdä pätevän niin perinteiseen kuin digitaalisen tason osallistumiseen. Digitaalisesti ne voidaan toteuttaa, kun erilaisten käyttäjien tarpeet huomioidaan. Kun palveluiden suunnittelussa huomioidaan käyttäjien tarpeet, myös kynnys osallistumiseen madaltuu [2]. Yhteiskunnallisiin prosesseihin osallistuminen digitaalisesti ei silti aina ole kaikille mahdollista, sillä erilaiset kokemukset, taloudelliset tilanteet ja taidot rajoittavat eri ihmisiä [4].

Nuorten teknologinen osaaminen ei ole kaikilla samalla tasolla. Käsitys siitä, että nuoret ovat taitavia teknologian käyttäjiä voi aiheuttaa ongelmia heidän saavuttamisessaan. [14] Projektit, jotka keskittyvät digitaaliseen osallistumiseen pyrkivät usein herättämään ICT-taitoja omaavien sekä nuorten huomion [13]. Siitä huolimatta vähemmän ICT-taitoja osaavat nuoret tulee myös huomioida. Erilaisilla digitaalisilla keinoilla voidaan pyrkiä erityisesti tukemaan niiden nuorien osallistumista, jotka ovat hankalasti tavoitettavissa muilla keinoin. ICT-taitojen on tutkittu myös vaikuttavan taitoon löytää informaatiota digitaalisesta ympäristöstä [2]. Jos nuorten taitotaso teknologian suhteen on usein yliarvioitu ja informaation löytäminen on tehty vaativaksi, nuoria ei saavuteta tehokkaasti teknologian kautta. Vaikka teknologian kautta nuoria pyrittäisiin saada osallistumaan, heidän tavoittamisensa vaatii heidän teknologisen osaamisen monimuotoisuuden ymmärtämistä.

4.2 Käyttäjien tarpeet

Jotta nuorien osallistumista yhteiskunnallisesti voidaan tukea tehokkaasti digitaalisilla keinoilla, heidän tarpeitansa osallistumista tukevien palveluiden käyttäjinä tulee kartoittaa. Kun käyttäjien tarpeet otetaan huomioon, voidaan luoda mahdollisimman syrjimätön ja kaikki huomioon ottava tapa saada nuoret osallistumaan. [4]

Nuoria voidaan tehokkaasti motivoida vaikuttamaan asioihin, jotka ovat heille mielenkiintoisia tai heitä koskevia. Nuoriin vaikuttavia aiheita ovat muun muassa heihin vaikuttava politiikka sekä ihmisoikeuksia, opiskelua, terveyttä ja heidän työllisyyttään käsittelevät aiheet. Motivaatio osallistua on usein riippuvainen aiheiden kiinnostavuudesta nuorille ja kiinnostuksen kautta tuotettu osallistuminen voi edistää nuorten osallistumista yhteiskunnallisesti [15]. Osallistumismotivaatioon voivat vaikuttaa myös kilpailu ja palkinnot, jotka ovat osana osallistumista. [4]

Nuorilla on tarve saada keskustella asioista ja osallistua alustoilla, joilla he kokevat olonsa turvalliseksi [4]. Aktiivisen osallistumisen kautta nuoret pelkäävät tulevansa aggression tai poliisin kohteiksi [1]. Turvallisuuden tunteen on koettu kasvavan keskustelufoorumeilla muun muassa anonyymin tilan mahdollistamisella, yhteisten sääntöjen asettamisella ja moderaattorien kautta [4].

Tehokkaan toiminnan mahdollistamiseksi käytössä olevien alustojen tulee olla tehokkaita ja toimivia. Tämän toteuttamiseksi alustoilla tulisi olla hyödyllisiä ominaisuuksia kuten filttäminen tai avainsana (hashtag) aiheiden hakuun ja erotteluun sekä tykkäämismahdollisuus [2, 4]. Pietilä et al. tutkimuksen pohjalta pyrittiin tutkimaan mitä tarpeita nuorilla on sähköisen osallistumisen mahdollistaville palveluille ja luoda niiden avulla toimiva prototyyppi. Tutkimuksessa nuoret ilmaisivat muun muassa sivustojen designin, asettelun ja helppokäyttöisyyden parantamisen tarpeelliseksi, jotta osallistumista voitiin rohkaista. Palveluiden tarkoituksen selkeyttämisen koettiin myös olevan tarpeellista, sillä se vaikutti nuorten haluun osallistua. [2]

Osana osallistumista nuoret haluavat myös kokea osallistumisensa merkityksellisyyden ja vaikuttavuuden. Prosessien etenemisen näkyvyys ja nuorten osallistumisen vaikutuksen näkyminen on tarpeellista, jotta osallistuminen koetaan merkityksellisenä. Nuorten kokemus vaikutuksen puutteesta liittyy aikaisempiin kokemuksiin, joissa nuoret ovat kokeneet osallistumisensa vaikutuksen olevan heikkoa tai heidän mielipiteensä on jätetty täysin huomiotta. Se että nuoret kokevat osallistumisellaan olevan vaikutus voi vaikuttaa nuorten myöhempään osallistumiseen. [1, 4, 15]

Parycek et al. tutkimus osoitti, että useat nuoret suosivat matalan kynnyksen osallistumista digitaalisesti. Osallistumisen pelillistäminen kuten osallistuminen "tykkäämällä"

oli nuorien suosima tapa osallistua [13]. Pietilä et al. tutkimuksessa tarpeiden kartoitus esitti silti, että osa nuorista koki pelillistetyn osallistumisen mahdollisuutena aiheuttaa epätasa-arvoa eri aiheiden keskuudessa ja vähentää todellisen sisällön määrää. Tällaisia elementtejä olivat muun muassa tittelit ja merkit, joita eri käyttäjille voidaan antaa. [4] Pelillistäminen sai aikaan erilaisia mielipiteitä nuorilta eri keinojen suhteen.

Nuorilla on halu luoda yhteisöjä ja luoda omaa identiteettiään osana osallistumista. Parycek et al. tutkimuksessa todettiin, että käyttäjät haluavat pystyä luomaan ryhmiä ja lisätä informaatiota käyttäjistä. Sosiaalisten ominaisuuksien olemassaolo ja mahdollisuus olla yhteydessä toisiin käyttäjiin nähtiin tärkeänä ominaisuutena. [13] Osallistumisen puolesta yhteisöt voivat olla tärkeitä. CivicWeb projektin tutkimuksessa todettiin, että nuorten yhteisöjen mielenkiinnon kohteilla on vaikutus heidän mielenkiintoonsa vaikuttaa yhteiskunnallisiin asioihin [1].

Nuorilla käyttäjillä voidaan todeta olevan useita palveluihin ja niiden käytettävyyteen liittyviä tarpeita. Heillä on tarve päästä vaikuttamaan heille mielenkiintoisiin ja heitä koskeviin asioihin, luoda yhteisöjä ja kehittää identiteettiään sekä kokea olonsa turvalliseksi toimivilla ja tehokkailla alustoilla, joita he käyttävät osallistumiseen. Nuoret haluavat myös kokea osallistumisensa olevan merkityksellistä. Osallistumiskeinoina pelillistäminen jakaa mielipiteitä nuorten kesken. Voidaan silti olettaa, että osalle nuorista pelillistetyn osallistumisen mahdollistaminen voi olla tarpeellista ja sen voidaan nähdä johtavan heidän osallistumiseensa.

4.3 Tukemisen digitaaliset keinot

Digitaalisilla keinoilla tarkoitetaan tässä tutkielmassa tieto- ja viestintäteknologiaa hyödyntäviä ratkaisuja, jotka tukevat nuorten yhteiskunnallista osallistumista. Uudet teknologiat, erityisesti Internet, voivat olla hyödyllisiä mekanismeja nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen kehittämiseen ja tukemiseen. Tässä kappaleessa tukemisen keinot on jaoteltu informaation saatavuuteen sekä digitaalisen osallistumisen mahdollistamiseen. Informaation saatavuus koetaan passiivisempänä tapana tukea nuorten osallistumista digitaalisen sisällön kuluttajana. Näin nuoret voivat luoda omia mielipiteitään ja inspiroitua osallistumaan. Toisaalta digitaalinen osallistuminen on mahdollistettu usein erilaisia digitaalisia kommunikointiväyliä ja palveluita hyödyntäen, mikä mahdollistaa oman sisällön tuottamisen ja aktiivisen osallistumisen keskusteluun tai prosessiin.

4.3.1 Informaation saatavuus

Jotta aktiivista osallistumista voidaan odottaa nuorilta, heillä tulee olla mahdollisuus löytää tietoa yhteiskunnallisista prosesseista ja siitä, miten he voivat osallistua niihin.

CivicWeb tutkimuksen mukaan suurin osa kansalaissivustoista (civic website) ei mainosta sivustoaan tarpeeksi, jotta käyttäjämäärät voisivat kasvaa [1]. Nuorille suunnatuista palveluista tulee tiedottaa nuoria, jotta tietoisuus niiden olemassaolosta ja informaation löytäminen on mahdollista [2]. Meriläinen et al. tutkimuksen mukaan nuoret eivät myöskään tiedä oikeuksiaan lain valmistelun kuulemismenettelyssä [2]. Informaation digitaalinen saatavuus on siis myös tärkeää, jotta nuoret tietävät oikeuksistaan yhteiskunnallisissa prosesseissa.

Pietilä et al. tekemän tutkimuksen mukaan nuoret seurasivat poliittisia uutisia usein digitaalisten uutislehtien ja sosiaalisten media palveluiden kautta [5]. Poliittiset käytännöt kuten uutisten lukeminen voi tukea muita yhteiskunnallisen ja poliittisten osallistumisen muotoja [15]. Yhteiskuntaa koskevan informaation saatavuus ja sen käyttäminen voivat siis vaikuttaa nuorten yhteiskunnalliseen osallistumiseen.

Digitaalisesti nuorille tarjotaan informaatiota myös yhteiskunnan puolesta erilaisia työkalujen ja palvelujen kautta. Paikallishallinnoilla on usein käytössä sosiaalinen media informaation jaon työkaluna [16]. Nuorisoprojekti YouthMetre on Euroopan komission rahoittama projekti, joka tarjoaa avointa EU:n generoimaa dataa ja pyrkii voimaannuttamaan Euroopan Unionissa asuvia nuoria osallistumaan yhteiskunnan prosesseihin. Dataa ja informaatiota politiikasta ja sen tuloksista esitetään visuaalisesti ”data dashboard”:n avulla. Dataa esitetään nuorten tarpeiden mukaan aluekohtaisesti. YouthMetre myös yhdistää nuoria, järjestöjä ja lain tekijöitä sekä laittaa heidän ideoitaan eteenpäin. Pyrkimyksenä on tavoittaa ja kasvattaa nuorten identiteettiä yhteiskuntaan osallistujana. [17] Keskeisen informaation jakaminen nuorille tukee näin heidän osallistumistaan prosesseihin heidän mielenkiinnon kohteitaan hyödyntämällä. Nuorilla on mahdollisuus etsiä ja löytää informaatiota heille tärkeistä asioista, jotta he voivat löytää mieleisensä osallistumisen tavan ja kohteen.

Internet mahdollistaa vapaamman tiedon kulun globaalilla tasolla kansalaiselta toiselle. Useissa maissa internettiä on käytetty tapana päästä hakemaan informaatiota ja näkökulmia, joita perinteinen lehdistö ei jaa [1]. Sosiaaliset media palvelut ovat usein nuorten suosima tapa osallistua digitaalisesti. Ne tarjoavat nuorille tavan seurata keskustelua, sisältöä ja mediaa, joita muut tuottavat. [5]

4.3.2 Digitaalinen osallistuminen

Digitaaliset palvelut, jotka mahdollistavat nuorten osallistumisen prosesseihin tai joiden tehtävänä on tuoda nuorten ääni esille, ovat oleellinen osa keinoja, joilla nuorten osallistumista voidaan tukea. Palvelut kuten kyselytyökalut, sosiaalisen median alustat, online-yhteistyöpalvelut ja online-konsultointialustat mahdollistavat nuorten osallistumisen ja oppimisen yhteiskunnan prosesseista sekä voivat tutustuttaa nuoria yhteiskuntaa

koskettaviin ongelmiin [2, 4]. Nuorten osallistumisen voidaan nähdä olevan esiehto kestäväälle demokraattiselle kehitykselle [2]. Tässä kappaleessa käydään läpi tyypillisimpiä tapoja, joilla palvelut ja virtuaaliset alustat voivat tukea nuorten digitaalista osallistumista yhteiskunnallisiin prosesseihin sekä tarjota mahdollisuuden ilmaista mielipiteitään yhteiskuntaa koskevista aiheista.

Verkkotekniikka mahdollistaa globaalimpien virtuaalisten yhteisöjen muodostumisen, joita samat mielenkiinnon kohteet yhdistävät [18]. Yhteisöjen muodostaminen on usein mahdollistettu erilaisia sosiaalisten medioiden kautta. Näin nuoret voivat kehittää omaa identiteettiään kansalaisina ja osallistua yhteisöihin, jotka tukevat heidän osallistumistaan. Toisaalta CivicWeb projektin mukaan internetin nähtiin myös poissulkevan nuoria sääntöjen ja asetettujen käyttäytymisnormien kautta [1].

Sen lisäksi, että nuorille on saatavilla informaatiota internetin kautta, heillä on myös mahdollisuus keskustella toistensa ja päätöstentekijöiden kanssa. Keskustelujen käyminen yhteiskuntaa koskevista asioista tuo esiin nuorten mielipiteitä ja näkemyksiä, joita voidaan ottaa huomioon erilaisissa yhteiskuntaa koskevissa prosesseissa. [14] Keskusteluja voidaan luoda usein digitaalisesti muun muassa foorumien eli keskustelupalstojen ja sopivien sosiaalisten medioiden kautta. Ne mahdollistavat interaktion toisten käyttäjien kanssa sekä neuvottelun toisten kanssa. Keskustelupalstoja voidaan myös rajoittaa ajan, ryhmien tai henkilöiden suhteen, jolloin nuorille voidaan luoda mahdollisuus keskustella sovittuun aikaan päätöstentekijöiden kanssa moderoidulla alustalla. [14] Päätöstentekijöiden osallistuminen keskusteluihin vaikuttaa siihen, kuinka vakavasti nuoret kokevat heidän osallistumisensa vaikuttavan [4]. Yhteys poliittisiin vaikuttajiin yhteisellä alustalla kasvattaa myös mielenkiintoa osallistua. Positiivinen kokemus vaikuttamisesta osallistumalla keskusteluihin pysyy nuorien mielessä ja voi inspiroida heidän osallistumistaan jatkossa [13]. Digitaalisesti keskustelua voidaan saada aikaiseksi myös muun muassa chatbottien eli luonnollista kieltä käyttävien keskusteluagenttien kautta. Ne voivat tukea ajatusprosessia ja mahdollisesti saavuttaa nuoret muita ihmisiä paremmin. [19]

Äänioikeus on jotain mitä vain osa nuorista pystyy ikänsä puolesta harjoittamaan. Sähköisiä vetoomuksia sen sijaan voidaan käyttää tapana vaikuttaa yhteiskunnallisiin prosesseihin tai politiikkaan keräämällä kannatusta usealta osallistujalta. Vetoomuksilla on mahdollisuus kerätä tietystä aiheesta kiinnostuneita ihmisiä yhteen sekä näin luoda painoarvoa yhteisesti ajatulle asialle. Voidaan päätellä, että nuorten kiinnostus vetoomuksista johtuu kokemuksesta, että vetoomuksen kautta he kokevat valintojensa merkitsevän enemmän. Digitaalisia vetoomuksia voidaan käyttää lobbauksen työkaluna [14]. Solidaarisuus, hyväntahtoisuus ja halu vaikuttaa asioihin ovat motivoineet nuoria ihmisiä osallistumaan digitaalisiin vetoomuksiin. Vetoomukset koetaan matalan riskin poliittisena osallistumismahdollisuutena. [20]

Digitaalisesti tuotetut kyselyt voivat olla tehokas tapa kerätä laajasti nuorten mielipiteitä erilaisia kysymystyyppejä käyttäen. Niiden käyttö on suhteellisen helppoa usealle nuorelle. Niiden huonona puolena on usein rajoitetut vastaukset, jotka eivät anna tilaa nuorten omalle ilmaisulle kuten oman sisällön tuottamiselle tai neuvottelumahdollisuudelle. [14]

Jotta nuorten mielipiteet saadaan esille, nuorilla tulee olla mahdollisuus myös aktiivisesti ilmaista omia näkemyksiään ja tuottaa omaa sisältöään, jonka kautta he voivat ilmaista itseään. Nuorten oman sisällön tuottamisen mahdollistaminen voi yhteiskunnallisella tasolla vaikuttaa merkittävästi siihen, että nuorten ääni ja mielipiteet kuuluvat keskusteluissa. Alustat kuten Twitter mahdollistavat nuorten näkemysten ilmaisemisen ja jakamisen sekä keskusteluun osallistumisen matalalla kynnyksellä laajalle yleisölle. Nuoret voivat osallistua tuottamaan sisältöä, liittyä yhteisöihin ja antaa palautetta omien intressiensä mukaan. Joskus se voi johtaa tahattomaan poliittisten aiheiden näkemiseen ja kokemiseen. [15]

Osallistumisen pelillistäminen on myös osa digitaalisia ratkaisuja, joilla tukea osallistumista. Muun muassa osallistuminen informaation jakamiseen on tehty helpoksi nuorten suosimilla alustoilla. Mediasta tykkääminen tai sen jakaminen on helpottanut informaation kulkua ja matala kynnyks luodaan tämän kaltaisen ”one click” aktivismin kautta [1]. Toisaalta myös digitaalisten pelien on nähty osallistavan nuoria yhteiskunnallisiin prosesseihin. Rexhepi et al. tutkimuksen mukaan pelipohjainen ympäristö mahdollisti nuoren osallistumisen yhteisöihin ja prosesseihin, jotka tukivat kestävän yhteiskunnan kehitystä. Peleissä on usein käytössä palkitseminen, kilpailu ja yhteistyö mahdollisuudet. Pelipohjaisen ympäristön kautta voidaan opettaa ja nähdä nuorten ratkaisut muun muassa erilaisiin kaupungistumisongelmiin. [16]

5. POHDINTA

Nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen tukeminen digitaalisesti voidaan saavuttaa monella tavalla. Tutkimukset, jotka käsittelevät osallistumista tukevia keinoja, viittaavat siihen, että tukemisessa ei ole ainoastaan kyse tarjottujen työkalujen määrästä. Nuorten käyttäjien tarpeet ja heidän teknologisen osaamisensa monimuotoisuus tulee olla huomioituna, kun heitä halutaan tukea digitaalisin keinoin. Digitaalisten palvelujen kautta osallistuminen vaatii, että kaikkien nuorten tarpeet ja myös erityistarpeet otetaan huomioon. Tällä hetkellä ongelmana on se, että käytössä olevia palveluita käyttävät vain pieni määrä jo prosesseihin osallistuvia nuoria. [2]

Digitaalisen tason tukemisella voidaan nuoria inspiroida osallistumaan sekä verkko-yhteyden kautta että yhteydettömässä muodossa. Kyse on informaation tarjoamisesta ja vastaamisesta nuorten tarpeeseen saada tietää heitä kiinnostavista aiheista. Nuorille voidaan tarjota informaatiota ja lähestyä heidän käytössään olevan digitaalisen median kautta. Koska ICT-taitojen ei voida olettaa olevan kaikilla samalla tasolla, informaation löytämistä tulisi helpottaa sen tarjonnan kasvattamalla erilaisia keinoja ja työkaluja käyttäen. Sen lisäksi, että yhteiskunta ottaa velvollisuudekseen informoida nuoria ja kertoa heille heidän mahdollisuuksistaan osallistua prosesseihin, nuorten tulee saada kuulla toistensa mielipiteitä ja näkemyksiä. Usean näkökulman ja laadukkaan informaation pohjalta muodostetut mielipiteet ja mielenkiinto voivat johtaa nuorien osallistumiseen yhteiskunnallisesti [15]. Tarjotulla informaatiolla voidaan nähdä olevan merkittävä vaikutus siihen, kuinka nuoria saadaan osallistumaan yhteiskunnallisesti.

Osallistuminen yhteiskunnallisesti ja palautteen kerääminen yhteiskuntaa koskevista asioista voidaan tehdä digitaalisen osallistumisen keinoin [16]. Tällaisen mahdollistavat muun muassa erilaiset digitaaliset työkalut, joilla voidaan huomioida erilaiset tarpeet, joita nuorilla on [14]. Tässä tutkielmassa on esitetty millä tavoin nuorille mahdollistetaan osallistuminen digitaalisessa ympäristössä. Virtuaalisia yhteisöjä, keskusteluita, sähköisiä vetoomuksia ja kyselyjä, alustoja nuorien itsensä ilmaisuun ja peliympäristöjä voidaan hyödyntää nuorten osallistumisen tukemisessa. Ne voidaan käsitellä tapoina mahdollistaa osallistuminen tai aikaansaada innostuminen osallistua. Erilaiset keinot tarjoavat useaan tarpeeseen osallistumismahdollisuuden. Teknologiat kuten internet voivat tarjota nuorille mahdollisuuksia osallistumiseen antamalla tilan keskustelulle ja toisten kanssa toimimiselle, mutta pelkästään digitaliset palvelut eivät itsessään varmista sitä, että nuoret osallistuvat prosesseihin tai ymmärtävät osallistumisensa tärkeyttä [2, 14].

Sen lisäksi, että nuorten tyypillisimmät tarpeet on huomioitu, heidän osallistumisensa on myös riippuvainen siitä kuinka hyvin digitaaliset palvelut ovat saatavilla erityistarpeita vaativille henkilöille [2]. Jotta nuorten mielenkiinto osallistua voidaan pitää yllä, erilaisia tapoja ja työkaluja osallistua tulee löytää tai kehittää [14]. Näin useat nuorten tarpeet voidaan pyrkiä täyttämään usealla eri tavalla. Tutkielmassa on esitelty nuorten tarpeet palvelujen käyttäjinä. Tarjotut tukemisen keinot ja nuorten osallistuminen niiden käyttöön on riippuvaista siitä, miten ne vastaavat nuorten tarpeisiin, jos ne vastaavat niihin lainkaan.

Poliitikot ja muut yhteiskunnalliset vaikuttajat vaikuttavat olevan askeleen myöhässä nuorien suosimien sosiaalisten alustojen suhteen [20]. Parycek et al. tutkimuksessa nuoret uskoivat alustan toimivan mahdollisena linkkinä heidän ja päätöntekijöiden välillä [1]. Nuorilla on positiivinen näkemys digitaalisesta osallistumisesta, vaikka he pysyivät kriittisinä vaikutuksesta. Käyttäjät halusivat nähdä enemmän poliittisia vaikuttajia alustalla. Päätöksentekijöiden ja poliittisten vaikuttajien tulee olla mukana digitaalisen osallistumisen projekteissa ja osallistua keskusteluihin sekä kuulla nuorten mielipiteitä, jotta heidän osallistumisellaan on arvoa ja motivaatio osallistua kasvaa. [13]

Tutkimusten kautta huomattiin, että osallistumista tukevia keinoja on olemassa useita erilaisia. Tulee huomioida, että nuoret eivät välttämättä osallistu yhteiskunnallisesti, vaikka heille olisi useita palveluja sähköisesti tarjolla. ICT voi olla hyvä työkalu nuorten osallistumiskulttuurin tukemisessa, mutta sitä ei tule nähdä vastauksena nuorten osallistumisen kasvattamiseen yksinään. [14] Prosessit voidaan silti luoda nuorille mielekkäämmiksi ja lähestyttävämmiksi Internetin ja uuden median avulla.

Teknologia on jatkuvasti suuremmissa osassa nuorten jokapäiväistä elämää ja yhteiskunnallinen toiminta tapahtuu aiempaa suuremmissa määrin verkossa. Uusi media luo mahdollisuuksia mikä voi ohjata nuoria arvostamaan yhteiskunnallista elämää. [15] Digitaalisen osallistumisen avulla voidaan tavoittaa kansalaisia ja saada tarvittua palautetta siitä minkälaisia ratkaisuja tulisi yhteiskunnan puolesta tehdä. Jos arvostus yhteiskunnallista elämää kohtaan kasvaa nuorten tuttavapiireissä niin on mahdollisuus tavoittaa myös hankalasti tavoitettavia nuoria. Tätä kautta voidaan myös taata tehtyjen ratkaisujen kestävyys. [16]

6. YHTEENVETO

Tutkielman tutkimuskysymyksenä oli millä digitaalisilla keinoilla nuorten yhteiskunnallista osallistumista voidaan tukea. Tutkimuskysymykseen löytyy useita vastauksia ja tutkimuskysymykseen on onnistuttu vastaamaan jossain määrin kattavasti. Tutkielmassa esitetään useat digitaaliset keinot, joilla nuorten yhteiskunnallista osallistumista voidaan inspiroida tai aikaansaada. Digitaalisiksi keinoiksi tukea nuorten yhteiskunnallista osallistumista esitettiin informaation saatavuus palveluiden ja työkalujen kautta sekä osallistumisen mahdollistaminen muun muassa keskustelupalstojen, kyselyiden ja vetoomuksien kautta. Yksittäisiä tutkimuksia eri keinoista ja niiden toimivuudesta, erityisesti yhteiskunnalliseen osallistumiseen keskittyen, on kuitenkin vähän. Yksittäisistä keinoista tehtyjen tutkimusten puute jättää epäselväksi sen kuinka tehokkaita keinot ovat toisiinsa verrattuina. Huomion arvoista on myös, että tutkielmassa keskitytään tällä hetkellä tarjottuihin tukemisen keinoihin ja niistä tehtyihin tutkimuksiin. Tämä tarkoittaa, että vastauksessa ei huomioida mahdollisia tulevaisuuden teknologian tarjoamia keinoja, joilla yhteiskunnallista osallistumista voidaan tukea.

Huoli eurooppalaisten nuorten osallistumisesta yhteiskunnan prosesseihin kasvaa nuorten osallistumiseen liittyviä tilastoja tutkiessa. EU:n nuorisostrategia ja nuorien osallistumiseen keskittyneet tutkimukset kuitenkin osoittavat, että tilanteeseen pyritään aktiivisesti vaikuttamaan. Tutkielmassa esiteltiin nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen tilanne ja kuinka digitaalisin keinoin tätä osallistumista voidaan tukea. Sen lisäksi, että nuorien osallistuminen voidaan siirtää digitaaliselle tasolle, nuoria voidaan myös informoida heidän mahdollisuuksistaan osallistua. Nuorten tarpeet täyttävien digitaalisten keinojen tarjoaminen voidaan nähdä tukevan ja edesauttavan osallistumista. Keskittymisen digitaalisten keinojen kehittämiseen voi saada aikaan nuorten kasvavan osallistumisen yhteiskunnallisiin asioihin ja nuorten käyttäjien laajan saavuttamisen.

LÄHTEET

- [1] Banaji, Shakuntala, & David Buckingham. (2010) "Young People, the Internet, and Civic Participation: An Overview of Key Findings from the CivicWeb Project." *International Journal of Learning and Media*, vol. 2, no. 1, pp. 15–24. Saatavissa: <https://doi.org/10.1162/ijlm.a.00038>.
- [2] Meriläinen, N., Pietilä, I., Varsaluoma, J. (2018) Digital services and youth participation in processes of social change: World Café workshops in Finland. Abstract from European Consortium for Political Research General Conference, Hamburg, Hamburg, Germany. Saatavissa: <https://ecpr.eu/Filestore/PaperProposal/b1e33045-418a-4e54-97fd-1689fb07816e.pdf>
- [3] EU:n uusi nuorisostrategia 2019–2027. Saatavissa: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/fi/ALL/?uri=CELEX:52018DC0269>
- [4] Pietilä, I., Meriläinen, N., Varsaluoma, J., Väänänen, K. (2021) "Understanding Youths' Needs for Digital Societal Participation: Towards an Inclusive Virtual Council." *Behaviour & Information Technology*, vol. 40, no. 5, Taylor & Francis, pp. 483–96. Saatavissa: <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1912182>.
- [5] Pietilä, I., Varsaluoma, J., & Väänänen, K. (2019) *Understanding the Digital and Non-Digital Participation by the Gaming Youth*. Springer Verlag. Saatavissa: https://doi.org/10.1007/978-3-030-29384-0_28
- [6] Jutta Pietilä. (2019) Näkörajoitteisten nuorten aikuisten kokemuksia e-demokratiapalveluiden saavutettavuudesta. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-201912126806>
- [7] Fuentes, Marcela A.. "digital activism". *Encyclopedia Britannica*, 25 Jun. 2014. Saatavissa (Viitattu: 20.12.2021) : <https://www.britannica.com/topic/digital-activism>
- [8] Väinö Kuosmanen. (2019) Opetuksen pelillistäminen. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201907043566>
- [9] Eurostat: Youth. Saatavissa (Viitattu: 20.11.2021): <https://ec.europa.eu/eurostat/web/youth>
- [10] Suomen virallinen tilasto (SVT): Eduskuntavaalit [verkkójulkaisu]. ISSN=1799-6252. Äänestäneiden Tausta-Analyysi 2019, 1. Äänestäneet eduskuntavaaleissa 2019 . Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 29.11.2021]. Saatavissa: http://www.stat.fi/til/evaa/2019/03/evaa_2019_03_2019-05-24_kat_001_fi.html
- [11] Suomen virallinen tilasto (SVT): Europarlamenttivaalit [verkkójulkaisu]. ISSN=1798-2898. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 29.11.2021]. Saatavilla: <http://www.stat.fi/til/euvaa/index.html>
- [12] Euroopan parlamentti: Youth Survey 2021. Saatavissa (Viitattu: 20.11.2021): <https://www.europarl.europa.eu/at-your-service/fi/be-heard/eurobarometer/youth-survey-2021>

- [13] Parycek, P., Sachs, M., Sedy, F., & Schossböck, J. (2014) "Evaluation of an E-Participation Project: Lessons Learned and Success Factors from a Cross-Cultural Perspective." *Electronic Participation*, Springer Berlin Heidelberg, pp. 128–40. Saatavissa: https://doi.org/10.1007/978-3-662-44914-1_11.
- [14] Masters, Z., Macintosh, A., & Smith, E. (2004) "Young People and e-Democracy: Creating a Culture of Participation." *Electronic Government*, Springer Berlin Heidelberg, pp. 15–22. Saatavissa: https://doi.org/10.1007/978-3-540-30078-6_3
- [15] Kahne, J., Lee, N., & Feezell, J. (2013) "The Civic and Political Significance of Online Participatory Cultures Among Youth Transitioning to Adulthood." *Journal of Information Technology & Politics*, vol. 10, no. 1, Taylor & Francis Group, pp. 1–20. Saatavissa: <https://doi.org/10.1080/19331681.2012.701109>.
- [16] Rexhepi, A., Filiposka, S., & Trajkovik, V. (2018) "Youth e-Participation as a Pillar of Sustainable Societies." *Journal of Cleaner Production*, vol. 174, Elsevier Ltd, pp. 114–22. Saatavilla: <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.10.327>.
- [17] Donert K., de Miguel González R., Luppi A. (2019) YouthMetre: Open Data to Empower Young People to Engage in Democracy and Policymaking. In: de Miguel González R., Donert K., Koutsopoulos K. (eds) *Geospatial Technologies in Geography Education. Key Challenges in Geography (EUROGEO Book Series)*. Springer, Cham. Saatavissa: https://doi.org/10.1007/978-3-030-17783-6_5
- [18] Vasilis, Triantafillou, and Kalogeras Dimitris. (2010) "e-Democracy: The Political Culture of Tomorrow's Citizens." *Next Generation Society. Technological and Legal Issues; Third International Conference, e-Democracy 2009, Athens, Greece, September 23-25, 2009; Revised Selected Papers*, Springer Berlin Heidelberg, p. S. 99–107. Saatavissa: https://doi.org/10.1007/978-3-642-11631-5_9.
- [19] Väänänen, Hiltunen, A., Varsaluoma, J., & Pietilä, I. (2020). *CivicBots : Chatbots for Supporting Youth in Societal Participation*. Springer, Cham. Saatavissa: [doi:10.1007/978-3-030-39540-7_10](https://doi.org/10.1007/978-3-030-39540-7_10)
- [20] Airi-Alina Allaste, Kari Saari. (2019) Digital participation in Estonia and Finland. *Digitalisation and youth work*, pp. 63-68.