

Saara Vauhkonen, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun yhteisöpedagogi YAMK opiskelija

DIGITAALINEN KAUPUNKISEIKKAILU OSALLISUUDEN TUKENA?



Tiivistelmä

Tässä artikkelissa tarkastellaan digitaalisen kaupunkiseikkailun tuottamaa osallisuutta sen pelaajille. Artikkelissa käydään läpi myös osallisuutta ja sen eri muotoja sekä digitaalisuutta digitaalista pelaamista sekä niiden tuomia mahdollisuuksia osallistajana. Konkreettisena esimerkkinä toimii digitaalinen kaupunkiseikkailu. Syksyn 2017 pelin pelaajille toteutettiin kyselytutkimus pelistä. Tutkimus koski noin 120 pelaajaa, vastauksia kyselyyn saatiin 51 kappaletta. Artikkelin pohjautuu samannimiseen valmisteilla olevaan ylempään yhteisöpedagogi - tutkinnon opinnäytetyöhön.

Johdanto

Digitaalisuus on täällä ja nyt, halusimme tai emme. Elämme yhteiskunnassa, jossa tämä teemaa vilahtaa arkipuheessamme kaiken aikaa. Yhteiskunnassamme on meneillään teollinen murros, missä on suuria rakenteellisia muutoksia käynnissä. Digitalisaatio on osa tätä murrosta, sekä omalta osaltaan luomassa puitteita muutosten onnistumiselle. Valtionkonttori (2016) toteaa ettei digitalisaatio ole ilmiönä uusi, sillä on vain laajemmat vaikutukset kuin on ajateltu. Digitalisaation avulla voimme haastaa olemassa olevia toimintatapoja ja luomaan niistä entistä toimivampia ja joustavampia. Suhtautuminen erilaisten sähköisten palveluiden hyödyntämiseen sekä kehittämiseen on osaltaan sukupolvikysymys. Nuoret käyttävät digitalisaation tarjoamia mahdollisuuksia suvereenisti ja oppivat lapsesta saakka olemaan avoimia mutta kriittisiä erilaisia sähköisiä palveluja kohtaan. (Valtionkonttori 2016.)

Osallisuus kuuluu 2000-luvun Suomen suosituimpiin käsitteisiin. ”Osallisuus on osallistumisen mahdollistama tunneperustainen ja yhteenkuuluvuuteen pohjautuva kokemus, jossa ihminen voi vaikuttaa itseään ja ympäristöään koskeviin asioihin ja toimia siinä aktiivisesti ja sitoutuneesti” (Rouvinen-Wilenius 2013.) Osallisuus ja osallistuminen ja niiden edistäminen ovat monien tämän päivän hankkeiden kärkitavoitteita, niin myös digitaalisen kaupunkiseikkailun. Osallisuuden käsitteen ilmaantuminen suomalaiseen keskusteluun kytkeytyy vahvasti kansalaistoiminnan edistämiseen. Kuinka osallisuus ja digitaalinen kaupunkiseikkailu ovat sitten vuoropuhelussa keskenään? DKS on alun perin kehitetty ennaltaehkäisemään syrjäytymistä, lisäämään yhteisöllisyyden kokemusta ja liikuntaa, sekä lisäämään nuorten kansalaisaktiivisuutta.

Digitaalinen kaupunkiseikkailu (DKS) on kaupunkitilaan sijoitettu peli, jota on pelattu syksyisin Mikkelissä vuodesta 2013 lähtien. Pelin tavoitteena on osallistaa nuoria ja nuoria aikuisia sekä paikallisia yrityksiä ja kolmatta sektoria. Tänä päivänä puhutaan paljon matalan kynnyksen osallistumisesta ja monialaisesta yhteistyöstä. Digitaalisessa kaupunkiseikkailussa pyritään toteuttamaan molempia.

Toimin itse syksyjen 2016 ja 2017 seikkailujen tuottajana. Tuottajan näkökulmasta, minulla on ollut tieto taito, sekä vahva tahtotila tutkia digitaalista kaupunkiseikkailua, sekä kehittää sitä palvelemaan yhä enemmän siihen osallistujia. Digitaalisen kaupunkiseikkailun tuottamaa osallisuutta ei ole vielä koskaan tutkittu, joten se on formaatin kehittymisen kannalta oleellinen tutkimuksen kohde.

Tutkin DKS:n aiheuttamaa osallisuutta pelaajien näkökulmasta. Tutkimus toteutettiin syksyn 2017 pelin aikana pelaajilta kyselytutkimuksella. Tutkimuksella saimme arvokasta tietoa, jotta voimme kehittää peliä vielä enemmän osallistavaksi ja kansalaisaktiivisuutta lisääväksi.

Tutkimuksen toteutus

Tutkimus toteutettiin tapaustutkimuksena syksyn 2017 pelattussa digitaalisessa kaupunkiseikkailussa kyselytutkimuksen avulla. Kyselytutkimus toteutettiin

poikittaistutkimuksena. Kyselytutkimuksella pyrittiin selvittämään osallisuuden esiintyvyyttä digitaalisessa kaupunkiseikkailussa. Tutkimuksella pyrittiin saamaan yksityiskohtaista ja intensiivistä tietoa digitaalisesta kaupunkiseikkailusta ja sen tuottamasta osallisuudesta pelaajille. Koska tapaustutkimuksessa on tärkeämpää ymmärtää kokonaisvaltaisesti tutkittava tapaus kuin yleistäminen ja tapaustutkimuksen ominaisena piirteenä on teorian vahva osuus ja tutkijan osallisuus ulkopuolisuuden sijaan, on tapaustutkimus ollut tässä tapauksessa tutkimusmenetelmänä oivallinen.

Tapaustutkimuksella tavoittelen kokonaista ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä, tässä tapauksessa osallisuudesta. Tapaustutkimuksen monipuolisuus ja joustavuus sekä tutkimuksen teorian ja empirian vuoropuhelu keskenään edesauttavat lopputuloksen saavuttamisessa.

Syksyn 2017 pelissä oli yhteensä 172 kirjautumista peliin, näistä noin 15 kappaletta oli testikirjautumisia. Todellisia pelaajia oli noin 150, näistä 32 oli ulkomaalaista. Kysely oli tapahtuman ja pelin facebook –sivulla ja kysely lähetettiin kaikille suomalaisille pelaajille sähköpostiin erillisenä linkkinä, joiden sähköposti oli saatu peliin kirjautuessa. Vastauksia sain 51 kappaletta. Vastaajista yli puolet olivat tyttöjä / naisia, 95% Mikkeliläisiä ja puolet korkeasti koulutettuja ja töissäkäyviä. 74% vastaajista kertoi harrastavansa säännöllisesti.

Digitaalinen kaupunkiseikkailu

Digitaalinen kaupunkiseikkailu on ihannetilassaan mitä parhain ruohonjuuri tason osallistaja. Seikkailu tarvitsee toteutuakseen valtavan määrän sisällön tuottajia, sekä itse peliin pelaajia. Nykytilanteessa on otettu valtavia harppauksia vuoden 2013 lähtötilanteesta, rastien sisällöt tuotetaan ainakin osin kolmannen sektorin, oppilaitosten tai yritysten toimesta, tosin vielä voimakkaasti tukien.

Yhteisen seikkailupelin järjestäminen on muuntautumiskelpoinen aihio, joka soveltuu helposti yhteiseksi päämääräksi. Kunkin järjestäjäroolin sisällä voidaan sekoittaa eri toimijoita: työpajojen työntekijöitä, opiskelijoita, yhdistysaktiiveja, työttömiä työnhakijoita tai vaikkapa yritysten työntekijöitä. Kokonaisuuden kannalta ryhmien jäseniä pyritäänkin tarkoituksellisesti sekoittamaan keskenään niin, että ryhmien välillä syntyy aitoa vuorovaikutusta ja uuden kokemista.

Peli on täysin ilmainen ja sitä pelataan älylaitteella, mikä vaatii internet yhteyden. Pelivarusteeksi suositellaan pyörää, taskulamppua ja säänmukaisia vaatteita. Peli soveltuu ihan kaikille. 15-vuotiaat ja sitä vanhemmat voivat pelata peliä yksin tai kaveriporukassa, sitä nuoremmille pelaajille suositellaan pelikaveriksi täysi-ikäistä henkilöä.

DKS -peli on pelattu ensimmäisen kerran vuonna 2013, tuolloin peli oli viikon mittainen. Tämä todettiin huonoksi siksi, etteivät pelaajat sitoutuneet peliin koko viikoksi. Vuonna 2014 peli työstettiin kolmeen vuorokauteen, tämä formaatti toimi jo paremmin. Edelleen ongelmana oli sitoutumattomuus kaikkien arkikiireiden keskellä, niin pelaajilla kuin pelisisällön tuottajilla. Peliformaatti on nykyään 24 tuntia kestävä tapahtumakokonaisuus, joka toteutetaan yhteisöltä yhteisölle periaatteella; pelin tuottamisen näkökulma nostetaan yhtä tärkeäksi kuin itse pelaaminenkin.

Digitaalisen kaupunkiseikkailun tavoitteena on lisätä liikunnallisuutta, lisätä yhteisöllisyyden kokemusta ja vähentää syrjäytymistä tarjoamalla yhteinen kokemus ja päämäärä – seikkailupelin järjestäminen ja pelaaminen. Pelin ideana on luoda kaupunkiin (tai muuhun ympäristöön) erilaisista toiminnallisista rasteista koostuva seikkailu- ja tapahtumakokonaisuus.

Digitaalisuus

Kysymys on tiedosta ja datasta, yhteiskuntamme uudesta verenkierrosta, lähes kaikki ympärillämme oleva digitalisoituu (Turkki 2009). Digitalisaatio on myös Sipilän hallituksen pääleikkaavana teemana ja siten koskettaa jokaista suomalaista merkittävästi. Hallitusohjelman kymmenvuotis tavoitteeseen on kirjoitettu: ”Suomi on ottanut tuottavuusloikan julkisissa palveluissa ja yksityisellä sektorilla tarttumalla digitalisaation mahdollisuuksiin ja purkamalla turhaa sääntelyä ja byrokratiaa. Suomen ketterää uudistumista tuetaan luottamukseen, vuorovaikutukseen ja kokeilujen hyödyntämiseen perustuvalla johtamiskulttuurilla” (Sipilä 2015).

Digitaalisuus tavoitteena ja toimintatapana kaupunkiseikkailussa

Digitaalisessa kaupunkiseikkailussa digitaalisuus on yksi osallistamisen muoto ja toimii enemminkin välineenä. Peli on viety digitaaliselle alustalle ja pelaaminen tapahtuu digitaalisesti. Peli on digitaalisella alustalla vaikkakin pelaajat toimivat ja osallistuvat itse peliin fyysisesti. DKS yhdistää virtuaalisen pelimaailman todelliseen ympäristöön. Pelaajat voivat seurata toistensa pelaamista ja etenemistä pelissä virtuaalisesti sekä todellisessa ympäristössä.

Pelillisuus digitaalisessa kaupunkiseikkailussa

Lasten ja nuorten pelaaminen on arkipäivää ja lisääntynyt huomasti viime vuosina. Pelaaminen on osa lasten ja nuorten mediakompetenssia. Monille aikuisille ja vanhemmille digitaalinen pelaaminen on kuitenkin vierasta, mikä aiheuttaa huolta heidän keskuudessaan. Liialliseen pelaamiseen liittyy toki riskejä, joista on hyvä olla tietoinen. On kuitenkin syytä huomioda, että pelaaminen on paljon muutakin. Lasten ja nuorten monialaiset pelikulttuurit sisältävät myönteisiä lapsen kehitystä tukevia piirteitä. Digitaalinen pelaaminen on jatkumoa perinteisemmille kortti-, lauta- ja pihapelille, se on ajanvietettä, mikä tempaa mukaansa. (Mosaiikki ry 2015.)

Jo 1940-luvulla pelaaminen on ollut merkittävässä osassa tietoteknologian kehitystä. Tutkijat käyttivät pelaamista ohjelmoinnin kehittämisessä ja suorituskyvyn testaamisessa. Sitten tietokone- ja videopelit ovat saavuttaneet suuren suosion etenkin lasten ja nuorten harrastuksena. 1980-luvulla kun kotitietokoneet lisääntyivät, oli pelaaminen niiden ylivoimaisesti suosituin käyttömuoto. Vuosituhannen vaihteessa pelaamisesta on tullut oleellinen osa populaarikulttuuria. Vuorovaikutteiset verkkopelit virtuaalihahmoineen ovat pelimaailman uutuuksia ja tulevaisuutta. (Suoranta ym. 2001, 113).

Pelaamisesta ja peleistä löytyy jännitystä, uusia tavoitteita, haasteita ja usein myös sosiaalisia kontakteja. Internet ja digitaaliset pelit ovat nousseet viime vuosikymmenten aikana merkittäväksi osaksi lasten ja nuorten arkea ja vaikuttaneet olennaisesti heidän kasvuympäristöönsä. Digitaalisten pelien viehätys on siinä, että niitä voi pelata yhdessä ystävien kanssa, eikä pelaaminen ole aikaan tai paikkaan sidottua. Peliin avulla oppiminen on usein motivoivaa ja taidot karttavat lähes huomaamatta. Digitaalisten pelien pelaaminen edellyttää myös erilaisten roolien

omaksumista, yhteistyötaitoja, strategista päätöksentekoa ja usein englannin kielen taitoa. (Mosaiikki ry 2015.)

DKS tarjoaa pelaajilleen haasteita, jännitystä ja uusia sosiaalisia kontakteja. DKS:n viehäytys on kyselyn tulosten mukaan siinä, että pääsee haastamaan itseään niin älyllisesti kuin fyysisesti sekä pelin yhteinen päämäärän saavuttaminen muiden pelaajien kanssa. DKS mahdollistaa tutustumisen uusiin ihmisiin ja motivoi liikkumaan kaupunkiympäristössä. DKS:a pidetään myös viihteellisenä vapaa-ajan muotona.

Osallisuus

Osallisuuden käsite on tullut Suomessa suosituksi 2000-luvun aikana, siihen yhdistyy hyvinkin erilaisia ja toisistaan poikkeavia merkityksiä. Kuvattaessa ihmisten ja yhteisöjen sekä ihmisen ja yhteiskunnan välistä suhdetta käytämme käsitettä osallisuus. (Nivala & Ryyänen 2013).

Osallisuuden tukeminen ja sen erilaiset näkökulmat digitaalisessa kaupunkiseikkailussa

Kiilakoski 2007, 12-14, kirjoittaa osallisuuden olevan sekä yksilöllinen, että yhteisöllinen elementti. Yhteisön on oltava sen kaltainen, että osallisuus on mahdollista ja yksilön on koettava itsensä arvokkaaksi. Osallisuus ei ole vain joko yhteiskunnan tai yksilöiden asia, se on sekä-että. Osallisuuden olennaisin piirre on yksilön oma kokemus.

Sosiaalisen osallisuuden käsitettä pidetään syrjäytymisen vastakohtana, mutta sille ei ole vakiintunutta määritelmää. Käsitteenä sosiaalinen osallisuus on laaja sateenvarjokäsite, joka kerää alleen monia erilaisia näkökulmia ja lähestymistapoja. Sosiaalinen osallisuus on yksilön kokemuksellinen tunne. Sen eri näkökulmat ja moniulotteisuus voidaan tiivistä seuraavasti:

- muuttuva, dynaaminen prosessi,
- torjuu köyhyyttä ja syrjäytymistä, mahdollistaa yhteiskuntaan osallistumisen,
- tarjoaa mahdollisuuksia ja voimavaroja,
- edistää taitoja ja kykyjä,
- takaa ihmisarvoisen elämän.

Sosiaalisen osallisuuden kokemuksellista tunnetta ei voida määrätä ulkopuolelta, mutta sitä voidaan edistää. Paras keino osallisuuden kokemuksellisuuden edistämiseksi on osallistuminen. (Leeman, ym. 2015.)

DKS:n kyselyyn vastanneista noin puolet olivat ensikertalaisia ja noin puolet tulivat peliin mukaan omasta halusta. Loput mielenkiinnosta tai ystävän houkuttelemana. Vastaajista reilu 50% oli sitä mieltä, että pelin pelaaminen on erittäin paljon yhdessä toimimista, loputkin olivat vastaajista, pitivät sen olevan jonkin verran tai paljon yhdessä toimimisena. Ja 45% vastaajista yhtyi mielipiteeseen siitä, että pelin yhteinen päämäärä lisää myös yhteenkuuluvuuden tunnetta erittäin paljon. *”Loistava peli jälleen. Vuorokauden aikana naurettiin ja mietittiin yhdessä muiden kanssa ja saatiin onnistumisen fiiliksiä. Pelissä pääsi paikkoihin, joihin yleensä ei pääse ja kokemaan uusia asioita. Odotan jo seuraavan vuoden peliä, toivottavasti sellainen järjestetään.”* Osallisuuden olennaisimman piirteen ollessa yksilön oma kokemus, osoittaa tutkimus, että pelaajat kokevat osallisuuden pelatessaan peliä voimakkaaksi.

Osallinen ihminen tuntee itsensä päteväksi ja arvostaa omaa rooliaan yhteisössä. Osallisuudessa yksilölle on annettava mahdollisuus myös toimintaan, tämä tarkoittaa myös vallan ja vastuun jakamista. Osallinen ihminen kantaa ryhmästään ja toiminnasta vastuuta. ”Osallisuus on todellisen vastuun kantamista ja saamista oman, toisen ja koko yhteisön toimintakyvystä. Se on sitoutumista toimintaan yhteisten asioiden parantamiseksi” (Kiilakoski 2007, 14.)

Osallistuminen tarkoittaa yleensä ihmisen toiminnallista mukana olemista. Toiminta yhteiskunnassa nähdään osallistumisena kansalaisyhteisön vuorovaikutukseen, jossa kansalaisuuden rooli kehittyy. Toiminnallisen kansalaisuuden perusta on osallistuminen. Yksinkertaisimmillaan se on osallistumista mukana oloa muiden määrittelemissä tilanteissa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita aktiivista toimintaa yhteisten asioiden hyväksi, vaan on passiivista ryhmän jäsenyyttä. Osallistumista on määritelty monin tavoin.

Jokainen kyselyyn vastaaja oli sitä mieltä, että DKS lisää yhdessä tekemisen meininkiä edes jollain tasolla. Peliä pidetään oivallisena tapana liikkua kaupunkiympäristössä ja hyvänä mahdollisuutena tutustua uusiin ihmisiin. Kyselyn vastaajat olivat kaikki yksimielisiä pelin tarjoavan mahdollisuuden erilaisen osaamisen jakamiseen, lisäävän avointa vuorovaikutusta, sitoutuneisuutta ja onnistumisen tunnetta. *”Peli on mukava tapa touhuta yhdessä myös pienten lasten kanssa. Erityisesti tänä vuonna oli ihan mahtavaa kun kärkikahinoissa mukana olevat nuoret tulivat kertomaan pienille pelaajille salarasteista ja muutenkin tsemppasivat pelaajia. Paljon juteltiin toisten pelaajien kanssa ja pähkäiltiin yhdessä kinkkisiä rasteja. Peli on myös hyvä tapa herättää huomaamaan miten paljon kaikkea hienoa ja kiinnostavaa meillä Mikkelissä onkaan. Tosi iso kiitos kaikille tapahtuman järjestäjille, toivottavasti jaksatte ensi vuonnakin raataa tämän pelin meille kasaan.”*

Harjun (2004) mukaan ihminen on osallinen yhteisössään ja yhteiskunnassa, kun hän tekee työtä, harrastaa, osallistuu ja vaikuttaa. Osallisuus on myös vahvasti kokemuksellista ja jaettavaa. Tässä tulkinnassa on kyse syvällisestä, viime kädessä identiteettiin ulottuvasta kokemuksesta tai jäsenyyden tunteesta yhteisössä. Toisen tulkinnan mukaan osallisuus on osallistumista vaativampaa ja edellyttää ihmiseltä aktiivisuutta ja sitoutumista. Siinä osallisuus on omakohtaisesta sitoutumisesta nousevaa vaikuttamista ja vastuunkantamista.

Digitaalisuus luo osallisuudelle ja osallistumiselle aivan uudet muodot. Tänä päivänä voit osallistua ja olla osa jotain yhteisöä, poistumatta kotoasi. (Verke 2015.) Vaikka verkko tarjoaisikin erinomaisen tilan kansalaisten osallisuudelle ja vaikuttamiselle, ongelmaksi nousee kuitenkin se, ettei kaikki osapuolet ole sitoutuneet vuorovaikutukseen. Tällöin viestintä jää kansalaisten keskeiseksi ja vaikuttaminen näennäiseksi. Vuorovaikutus ja osallistumiseen liittyvät valmiudet tulisi nostaa merkittävämmälle sijalle tarkasteltaessa kansalaisten digitaalisia valmiuksia. Tietoyhteiskunnan ja digitaalisuuden suurimpia haasteita on kansalaisosallisuus, yhteisöllinen osallistuminen, sosiaalinen vuorovaikutus ja yhteistoimijuus eri osapuolten välillä. Yhteistoiminnan ja jakamisen valmiuksia on kehitettävä, sillä yhteisöllisyydellä on digitaalisuudessa merkitystä. (Mäkinen, 2006.)

Johtopäätökset

Digitaalinen mobiilipelaaminen on noussut hyvin suosituksi pelaamisen menetelmäksi nuorten keskuudessa viime vuosina. Tästä hyvänä esimerkkinä Pokemon go. Digitaalinen kaupunkiseikkailu on myös vastannut tähän kysyntään, kehittäen pelin ja pelitavan mikä on nuorille mieleinen. Digitaalinen kaupunkiseikkailu pakottaa kuitenkin fyysisen osallistumisen mikä lisää osallisuuden, yhteisöllisyyden ja yhteenkuuluvuuden tunnetta merkittävästi. Erona Pokemon go –peliin DKS tuottaa pelaajilleen myös elämyksiä ja haastaa pelaajat salarasteillaan älyllisesti.

Tutkimuksessa nousi selkeästi esiin se, että DKS on osallistavaa toimintaa. DKS on pelinä matalan kynnyksen seikkailupeli ja tapahtuma kokonaisuus, johon on helppo osallistua ja tulla mukaan. Noin puolet pelaajista syksyn 2017 pelissä olivat ensikertalaisia, jotka osallistuivat peliin oman kiinnostuksen vuoksi.

Digitaalisuus tuo peliin uutuusarvon, mikä saa nuoret kiinnostumaan pelistä. Pelin luonne on kilpaileminen, mutta pelin haastavuus pakottaa osallistujat tekemään yhteistyötä muiden pelaajien kanssa ja jakamaan omaa osaamistaan. Peli saa pelaajat intensiivisyydellään sitoutumaan peliin hyvinkin voimakkaasti.

Osallistavilla digitaalisilla mobiilipeleillä on kysyntää ja ne saavat nuoret osallistumaan ja aktivoitumaan onnistuessaan pelilogiikassa. DKS on yksi esimerkki osallistavasta digitaalisesta pelistä. Se on Mikkelissä jo perinteeksi muodostunut tapahtuma syksyisin, mitä odotetaan innolla. Mistä kaikesta voi sitten kehittää digitaalisen pelin, taivas on vain rajana.

Lähteet

Harju, A. 2004. Osallisuus.

http://www.kansalaisyhteiskunta.fi/tietopalvelu/osallistuminen_ja_vaikuttaminen/osallisuus WWW-dokumentti. 10.12.2004. Ei päivytystietoja. Luettu 15.12.2016.

Kiilakoski, T. 2007. Johdanto: Lapset ja nuoret kuntalaisina. Teoksessa Gretschel, A. & Kiilakoski, T. (toim.) Lasten ja nuorten kunta. Nuorisotutkimusverkosto. Opetushallitus humak Humanistinen ammattikorkeakoulu. Hakapaino Oy, Helsinki 2007.

Leeman, L., Kuusio, H., Hämäläinen R. 2015. Sosiaalinen osallisuus.

https://www.thl.fi/documents/10531/2088501/Tietopaketti_Sosiaalinen_Osallisuus.pdf/52a41c04-c4fa-4cf0-bc6f-0bb06705903b PDF-dokumentti. 26.6.2015. Ei päivytystietoja. Luettu 15.12.2016.

Mosaiikki ry. Ei elämä pelissä vaan peli elämässä. Pelituki-hanke

http://www.mosaiikki.info/lehdet_fi.php?id=2015_103_pelituki

Luettu 18.11.2016

Mäkinen, M. 2006. Digitaalinen voimistuminen ja kansalaisten osallisuus tietoyhteiskunnassa. Esimerkkejä verkossa julkaisevista paikallisyhteisöistä. Tampereen yliopisto. Tiedotusopin lisensiaattitutkielma. Helmikuu 2006.

<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/76418/lisuri00039.pdf?sequence=1> PDF-dokumentti. Luettu 27.2.2016

Nivala E. & Rynnänen S. 2013. Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ideaalia.

<http://www2.uef.fi/documents/1381035/2330652/NivalaRyyn%C3%A4nen2013.pdf> PDF-dokumentti. Luettu 12.10.2016

Rouvinen-Wilenius, P. 2013. Voidaanko yhdenvertaista osallisuutta ja yhteisöllisyyttä mitata? www.alli.fi/binary/file/-/id/679/fid/2406/

Suomen sosiaali ja terveys ry. Power Point –esitys 19.9.2013. Luettu 15.12.2016.

Sipilä, J. 2015. Ratkaisujen Suomi. Pääministeri Juha Sipilän hallituksen strategiseen ohjelma.

http://valtioneuvosto.fi/documents/10184/1427398/Ratkaisujen+Suomi_FI_YHDISTETTY_netti.pdf/801f523e-5dfb-45a4-8b4b-5b5491d6cc82

PDF-dokumentti. 29.5.2015. Luettu 15.12.2016.

Suoranta, J., Lehtimäki, H. & Hakulinen S. 2001. Lapset tietoyhteiskunnan toimijoina. Tietoyhteiskunnan tutkimuksen työraportteja 16/2001. Tampereen yliopisto. Klingendahl Paino Oy Tampere 2001.

Turkki, Teppo 2009. Nykyaikaa etsimässä. Suomen digitaalinen tulevaisuus. Taloustieto Oy. Yliopistopaino 2009.

Valtionkonttori 2016. Kohti digimurrosta.

http://www.valtiokonttori.fi/fi-FI/Virastoille_ ja_laitoksille/Digitalisaatio/Loppuraportti_Valmiina_digikiriin/Johdanto

WWW-dokumentti. Julkaistu 7.1.2016. Päivitetty 11.1.2016. Luettu 21.10.2016

Verken strategia 2016-2019.

<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Verken-strategia.pdf>

PDF-dokumentti. Ei päivitystietoja. Muokattu 29.1.2016. Luettu 31.10.2016.