



**HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU**

**OPINNÄYTETYÖ**

## **Nuori Espoo Crew**

Verkossa tehtävää nuorisotyötä pelillisin menetelmin

*Marjo Holmqvist*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika 05 / 2018

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Koulutusohjelman nimi

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Marjo Holmqvist	<b>Sivumäärä</b> 41 ja 4 liitesivua
<b>Työn nimi</b> Nuori Espoo Crew - Verkossa tehtävää nuorisotyötä pelillisin menetelmin	
<b>Ohjaava(t) opettaja(t)</b> Eevastiina Gjerstad, Juha Niiranen	
<b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b> Espoon kaupunki, nuorisopalvelut / Susanna Kilappa	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Tämä opinnäytetyö käsittelee Nuori Espoo Crew -toimintaa. Toiminta on pelin kaltaista eli pelillistä verkossa tehtävää työtä, johon nuori voi osallistua haluamallaan tavalla. Käsittelem työssäni pelillisyyttä, verkossa tehtävää nuorisotyötä sekä osallisuutta.</p> <p>Toiminnan tarkoitus on lisätä verkossa tehtävää nuorisotyötä ja saada myös sellaisia nuoria osallistumaan nuorisopalvelujen toimintaan, jotka eivät vielä ole mukana toiminnassa. Toiminnan avulla on tavoitteena lisätä nuorten osallisuutta ja madaltaa kynnystä vaikuttaa niihin toimintoihin, joissa nuori käy.</p> <p>Opinnäytetyön tilaajana toimii Espoon kaupungin nuorisopalvelut. Opinnäytetyö on toteutettu kysymällä espoolaisilta nuorisonohjaajilta ajatuksia ja ideoita toimintaan liittyen sekä nuorille toteutetulla kyselyllä, jolla pyrittiin saamaan vastauksia siihen, mitä nuoret mahdollisesti tällaiselta peliltä odottavat.</p> <p>Lopputuloksena on toiminnan kehittämiseen tarvittavia keinoja sekä nuorten esiin tuomia kehittämisideoita. Opinnäytetyö antaa mahdollisuuden toiminnan jatkamiseen uudella tavalla, uusin keinoin tai toiminnan päättämiseen, mikäli koetaan, että toimintaa ei voida jatkaa tarvittavin resurssein.</p>	
<b>Asiasanat</b> pelillistäminen, verkkonuorisotyö, osallisuus	

# HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Name of the Degree Programme

### ABSTRACT

<b>Author</b> Marjo Holmqvist	<b>Number of Pages</b> 41 + 4 appendices
<b>Title</b> Young Espoo Crew – Online Youth Work using Gamified Methods	
<b>Supervisor(s)</b> Eevastiina Gjerstad, Juha Niiranen	
<b>Subscriber and/or Mentor</b> Espoo City Youth Services / Susanna Kilappa	
<b>Abstract</b> <p>This thesis is about the activity of Young Espoo Crew. The described activity is a game-like, or gamified online youth work, which young person is able to participate in the way one likes. My theoretic framework is about gamification, online youth work and participation.</p> <p>The purpose of Young Espoo Crew is to increase the amount of online youth work and to get along those youngsters who are not yet participating Espoo city youth work activities. The aim for Young Espoo Crew is to increase youth participation and lower the threshold to be able to affect the activities which young person takes part in.</p> <p>The subscriber of this thesis is the city of Espoo youth services. This thesis was conducted by asking city of Espoo youth workers their views of how they feel about this activity and how they would improve it or change it. In addition, the youth were surveyed to gain an insight to what youngsters would possibly expect of this kind of activity.</p> <p>In conclusion, there are tools to develop the activity as well as improvement ideas introduced by youngsters. This thesis allows a chance Young Espoo Crew work to either proceed in a new way by using new ideas or end the whole activity if it seems that there are not enough resources.</p>	
<b>Keywords</b> gamification, online youth work, participation	

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 KEHITTÄMISKYSYMYS, TYÖN TILAAJA JA KEHITTÄMISTYÖ	6
2.1 Kehittämiskysymys ja työn tavoite	6
2.2 Espoon kaupunki	6
2.3 Espoon kaupungin nuorisopalvelut	7
2.4 Kehittämistyö	7
2.4 Palvelumuotoilu ja tuotteistaminen	8
3 OSALLISUUS	9
3.1 Osallisuuden käsitteitä	10
3.2 Osallisuuden tasot	11
3.3 Osallisuus Espoolaisessa nuorisotyössä	12
3.4 Osallisuus Nuori Espoo Crew -toiminnassa	14
4 PELI JA PELILLISYYS	15
4.1 Pelin suunnittelu	16
4.2 Pelin elementit	16
4.3 Pelillisyyden muotoja	18
5 VERKOSSA TEHTÄVÄ NUORISOTYÖ	18
5.1 Verkossa tehtävän nuorisotyön historiaa	19
5.2 Eettiset ohjeet verkossa tehtävälle kohtaavalle nuorisotyölle	20
5.3 Toiminnallinen verkkonuorisotyö	21
5.4 Verkossa tehtävän nuorisotyön haasteet ja mahdollisuudet	23
6 NUORI ESPOO CREW	25
6.1 Taustat	26
6.2 Kyselyt nuorille ja työntekijöille	26
6.3 Toiminnan idea, tehtävät ja palkitseminen sekä ympäristö	31
6.4 Haasteet	32
7 TULEVAISUUS, MITÄ SITTEN TAPAHTUU	33
8 LOPPUSANAT	36
LÄHTEET	39
LIITTEET	42

## 1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö käsittelee Nuori Espoo Crew -toimintaa, joka on pelillistä verkossa tehtävää nuorisotyötä. Nuori Espoo Crew on verkossa, tällä hetkellä blogspot-palvelussa, toimiva verkkosivusto, jossa on erilaisia tehtäviä nuorten tehtäväksi. Tehtävien tavoitteena on saada myös sellaisia nuoria mukaan kunnallisen nuorisotyön pariin, jotka eivät aiemmin ole juuri toiminnassa olleet. Verkkosivustolla olevia tehtäviä pääsevät nuoret oman aikansa puitteissa toteuttamaan ja tehtävät ovat erilaisia aina Instagram-päivityksistä aktiiviseen toiminnassa mukana olemiseen.

Tähän opinnäytetyöhän päädyin, kun Espoon nuorisopalveluissa haluttiin kokeilla uudenlaista työtapaa Youth against drugs -järjestön Street team -toiminnan tapaan pelillistäen ja verkkoa hyödyntäen. Opinnäytetyössäni pohdin, miten pelillisyyden toimii kunnallisessa nuorisotyössä sekä mitkä ovat esteitä tai hidasteita sen käytölle. Käyn myös läpi verkossa tehtävän työn historiaa ja mietin mitä on toiminnallinen verkossa tehtävä työ. Koin verkossa tehtävän nuorisotyön tärkeäksi, sillä vuonna 2016 tehdyn nuorten vapaa-aikatutkimuksen mukaan 10-29 -vuotiaista nuorista 93% viettää päivittäin aikaansa verkossa. Pohdin myös työntekijöiden henkilökohtaisten työpuhelimien tarpeellisuutta sekä toiminnan mobiilisuutta, sillä saman tutkimuksen mukaan älypuhelin on nuorille tärkein medialaite ja lähes kaikilla nuorilla onkin älypuhelin yläkouluun siirryttäessä.

Teoreettisena kehyksenä tässä opinnäytetyössä on osallisuus, pelillisyyden ja verkossa tehtävä nuorisotyö. Osallisuutta käsittelemällä yleisellä tasolla, sekä espoolaisen nuorisotyön näkökulmasta sekä pohdin mitä osallisuus on Nuori Espoo Crew -toiminnassa. Pelillisyyden on koko toiminnan pohjalla, sillä pelillisyyden kautta on toimintaa lähdetty kehittämään. Pelillisyydessä arkinen toiminta tehdään houkuttelevaksi ja innostavaksi pelin keinoin pisteitä ja palkitsemista hyödyntäen. Koska toiminta on pääasiassa verkossa, oli myös verkossa tehtävä nuorisotyö oleellinen osa työtä, vaikka toiminnan tavoitteena onkin ainakin osittain pystyä myös yhdistämään verkossa ja tilalla tehtävää työtä.

## 2 KEHITTÄMISKYSYMYS, TYÖN TILAAJA JA KEHITTÄMISTYÖ

Tässä luvussa avaan kehittämistyöni kehittämiskysymystä sekä kerron lyhyesti työn tilaajasta, Espoon kaupungista ja erityisesti sen nuorisopalveluista, sekä avaan käytettyä kehittämistyön menetelmää.

### 2.1 Kehittämiskysymys ja työn tavoite

Tässä opinnäytetyössä pohdin, miten pelillisiä menetelmiä voisi käyttää verkossa tehtävässä nuorisotyössä, sekä voiko pelillisyyttä käyttää kunnallisessa nuorisotyössä ja mitä se vaatii.

Tätä opinnäytetyötä varten aloitettiin niin sanottu peli, Nuori Espoo Crew, johon nuoret voivat osallistua verkossa ja jonka tehtäviin, tasoihin ja palkintoihin nuoret pääsevät itse vaikuttamaan. Toiminnan tavoitteena olisi saada mukaan nuoria, jotka osallistuvat peliin omalla tavallaan. Toimintaan voi osallistua tekemällä vain helppoja tehtäviä, voi osallistua antamalla kehittämisideoita ja tehtävätoiveita tai vaikka tekemällä pelkästään aktiivisuutta vaativia tehtäviä. Tavoitteena on tarjota laajasti vaihtoehtoja, kevyestä osallistumisesta toiminnan kehittämiseen ja omien ajatusten esiin tuomiseen.

### 2.2 Espoon kaupunki

Espoo on Suomen toiseksi suurin kaupunki, jossa on viisi eri kaupunkikeskustaa. Tammikuussa 2017 Espoossa oli noin 274 500 asukasta, joista 13-19 -vuotiaita, jotka lähinnä ovat opinnäytetyöni kohderyhmää, on noin 18 900. Espoossa väkiluku kasvaa tasaisesti ja väestö ikääntyy. 16-19 -vuotiaiden osuus on pienentynyt jo usean vuoden ajan. (Espoon kaupunki) Espoo-tarina on Espoon strategia vuosille 2017-2021. Espoo-tarinan tarkoitus on antaa suunta kaupungin toiminnalle. Espoon kaupungin taloussuunnitelma ja -arvio johdetaan siitä. Espoon vision mukaan kaupun-

gissa tulisi kaikkien olla hyvä asua, oppia, tehdä työtä ja yrittää. Espoo tarinassa nostetaan esiin valtuustokauden keskeiset päämäärät, tavoitteet ja toimenpiteet (Espoo-tarina 2018).

### 2.3 Espoon kaupungin nuorisopalvelut

Opinnäytetyöni teen Espoon kaupungin nuorisopalveluille, joka on osa liikunta- ja nuorisopalveluja. Espoossa on 18 nuorisotilaa, joissa on toimintaa pääsääntöisesti 12-17 -vuotiaalle nuorille. Lisäksi nuorisopalvelut järjestävät kerho- ja leiritoimintaa. Nuori Espoo -tarinan mukaisesti, toiminnan tulee olla kivaa tekemistä, päihteetöntä ja turvallista.

Opinnäytetyöni vastaa Nuori Espoo -tarinan mukaisesti siihen, että luodaan mahdollisuuksia harrastaa, olla oma-aloitteinen ja vaikuttaa. Nuorisopalvelut kohdistaa toimintansa erityisesti niille, joilla ei ole juuri muita harrastuksia. Espoon nuorisopalveluissa korostetaan sitä, että nuorten on hyvä tehdä yhdessä kavereiden kanssa, sillä yhdessä tekeminen luo iloa ja hyvänolon tunnetta. Nuorisonohjaajat kohtaavat nuoren yksilönä, kuitenkin osana yhteisöä. He toimivat mahdollistajina nuorten omien ideoiden ja toiveiden toteuttamisessa. Espoon nuorisopalvelut suuntaa avoimin mielin kohti tulevaisuutta ja erilaisia tapoja ja paikkoja kohdata nuori (Nuori Espoo -tarina 2018).

### 2.4 Kehittämistyö

Opinnäytetyöni on kehittämistoimintaa. Kehittämistoiminnan tarkoitus on muutos, jolla halutaan parantaa tai tehostaa olemassa olevia toimintatapoja. Kehittäminen on tyypillisesti tavoitteellista ja sitä tehdessä on tiedostettava, kuka tekee, mitä tehdään, miten tehdään ja miksi. Kehittämistä on sekä uusien ideoiden kehittäminen että levittäminen ja vakiinnuttaminen. (Toikko & Rantanen 2009, 13-18.) Nuori Espoo Crew -toiminnan tavoitteena on lisätä verkossa tehtävää nuorisotyötä, saada nuoria osalliseksi toimintaan ja tavoittaa sellaisia nuoria, jotka eivät ole vielä kunnallisen nuorisotyön palveluiden parissa ja joita on ollut muuten vaikea tavoittaa.

Kehittämistoiminnan periaatteiden määrittelyssä mietitään, millaisena kehittämistoiminta nähdään, millaista tietoa pyritään tuottamaan, miksi kehitetään ja mikä on kehittämistoiminnan luonne. Toiminta pitää tuntea hyvin, jotta tavoitteet työmuodot ja toimijat voidaan selkeästi kuvata. (Toikko & Rantanen 2009, 35.) Kehittämällä tavoitellaan muutosta, jossa kysytään, kenen intressiä se palvelee ja kenen ehdoilla kehitetään (Toikko & Rantanen 2009, 44).

Kehittämistoimintaan sisältyy viisi tehtävää. Ensimmäisenä tehtävänä on perustella ja määritellä toiminnan organisointi, toteutus ja arviointi. Toisena tehtävänä on organisointi, joka perustuu tavoitteenasettelun hyväksyntään ja virallistamiseen. Kolmantena tehtävänä on toteutus, joka muodostuu ideoinnista, priorisoinnista, kokeilusta ja mallintamisesta. Neljäntenä tehtävänä on arviointi, joka ohjaa kehittämissuunnitelmaa. Viides tehtävä on tulosten levittäminen. (Toikko & Rantanen 2009, 56–63.) Kehittämissuunnitelman aikana tuotettu tieto on yleensä luonteeltaan käytännöllistä, ja sillä pyritään vastaamaan erilaisiin tehtäviin. (Toikko & Rantanen 2009, 115.)

#### 2.4 Palvelumuotoilu ja tuotteistaminen

Palvelumuotoilu on suhteellisen uusi käsite, eikä muotoilun käsitettä usein edes yhdistetä palvelun käsitteeseen. Palvelumuotoilu on ottanut mallia muotoilusta siten, että palvelu ja sen kehittäminen ovat prosessi, joka alkaa strategisesta suunnittelusta ja saavuttaa palvelun tuotannon ja kuluttamisen. Palvelumuotoilu eroaa kuitenkin tuotemuotoilusta, sillä palvelut elävät ja niitä on kehitettävä koko ajan, kun taas hyvin suunniteltu ja brändätty tuote on ikuinen ja ajaton. (Tuulaniemi 2011, 61-67.)

Palvelussa asiakas ja asiakkaan kokemus ovat keskiössä. Palvelua suunnitellessa on tärkeää miettiä myös henkilökunnan toimintatavat ja käyttäytymismallit. Toiminnassa tulisi olla vakioituneet tavat, jotka toistuvat työntekijästä riippumatta. (mt., 80.) Tämä on osoittautunut haastavaksi omassa työssäni, sillä jatkuva henkilöstön vaihtuminen, työntekijöiden ajan vähäisyys sekä sitoutumisen puuttuminen vaikuttavat toimintatapoihin ja tasalaatuisuuteen. Oleellista olisi, että mukana olevat työntekijät

olisivat todella sitoutuneita toimintaan ja heillä olisi aikaa palvelun laadukkaaseen ylläpitämiseen.

Palvelun muotoilun lisäksi siitä pitäisi saada aikaan myös tuote joka pitää tuotteistaa. Tuotteistuksesta puhutaan, kun palvelusta tehdään palvelukokonaisuutta. Uusia tuotteita syntyy muutamalla keinolla. Tuote voi syntyä siten, että itse huomataan puute markkinoilla, puute huomataan markkinoiden tutkimisen kautta tai teknologisella tutkimuksella (Sipilä 1999, 35).

Nuori Espoo -crew on syntynyt siten, että Espoon nuorisopalveluissa on huomattu selvä puute ja mahdollisuus palveluissa ja lähdetty kehittämään sitä. Tuotteen kehittäminen vaatii rohkeutta, näkemystä, motivaatiota ja päämäärän aktiivista tavoittelua. Uusien tuotteiden kehittäminen vaatii paljon resursseja ajassa ja rahassa (mt., 32). Tuotteessa ei siis oman näkemykseni mukaan riitä hyvä idea, vaan pitää olla innostunut tekijäjoukko, näkyvä tuote ja toimivat taustavoimat, jotka ovat toimivat ja hyvät tietotekniset ratkaisut, esimiesten tuki ja annetut ajalliset resurssit. Ilman näitä kaikkia tuote tai palvelu on jo syntyessään floppi.

### 3 OSALLISUUS

Osallisuus, myös nuorten osallisuus, on laissa määritelty perusoikeus. Perustuslain (731/1999) 6. pykälässä sanotaan, että lapsia on kohdeltava tasa-arvoisesti yksilöinä ja että heidän on saatava vaikuttaa itseään koskeviin asioihin kehitystään vastaavasti. Kuntalain (410/2015) 26. pykälä varmistaa nuorisovaltuuston asettamisen kuntaan. Lain mukaan nuorisovaltuusto on otettava mukaan lapsia ja nuoria koskevan osallisuuden ja kuulemisen kehittämiseen kunnassa. Myös perusopetuslaissa (628/1998) on määritelty koulussa tapahtuva osallisuus. Lain pykälässä 47 sanotaan, että kaikilla oppilailla pitää olla mahdollisuus osallistua koulun toimintaan ja kehittämiseen sekä ilmaista mielipiteensä oppilaiden asemaan liittyvistä asioista.

Nuorten osallisuus on kuitenkin varsinaisesti määritelty nuorisolain (72/2006) pykälässä 2, jossa määritellään, että lain tavoitteena on edistää nuorten osallisuutta ja

vaikutusmahdollisuuksia sekä kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa. Lisäksi pykälässä 8 todetaan, että nuorisotyö kuuluu kunnan tehtäviin ja näin ollen kunnan tulee luoda edellytyksiä nuorisotyölle ja -toiminnalle järjestämällä nuorille palveluja ja tiloja sekä tukemalla nuorten kansalaistoimintaa. Myös YK:n lapsen oikeuksien sopimuksen 12. artiklan mukaan lasta on kuultava ikätason mukaisesti häntä koskevissa asioissa.

### 3.1 Osallisuuden käsitteitä

Osallisuus on sikäli erikoinen käsite, että sille ei löydy helposti vastinetta tieteen keskeisissä kielissä. Englanninkielinen sana participation on hyvä esimerkki tästä, se kääntyy sekä osallistumiseksi että osallisuudeksi. Kiilakoski, Gretchel ja Nivala (2012, 15-16) ovat määritelleet lasten ja nuorten osallisuuden seuraavalla tavalla.

Osallisuus on todellisen vastuun kantamista ja saamista oman, toisten ja koko yhteisön toimintakyvystä. Se on sitoutumista yhteisten asioiden parantamiseen. Näin ollen osallisuutena ei voi pitää tilannetta, jossa lapsia ja nuoria kuunnellaan loputtomiin, mutta heidän mielipiteilleen ei anneta mitään merkitystä yhteisön toiminnasta päätettäessä. Osallisuudessa yksilöille, ryhmille ja kollektiiveille annetaan mahdollisuus toimia. Käytännössä tämä edellyttää hyvän tahdon lisäksi myös vallan jakamista. Osallisena oleminen tarkoittaa muutakin kuin mukanaolemista: mahdollisuutta muuttaa yhteisöä, johon kuuluu. Kyse ei luonnollisesti ole vain vallanjakamisesta, vaan siitä, että maailma on myös syvätasolla erinäköinen ja eri tavoin toimiva, kun lapset ja nuoret ovat toimijoina mukana. Osallisuuteen liittyy myös oikeus omaan identiteettiin ja arvokkuuteen osana perhettä (tai sitä muistuttavaa yksikköä), ryhmää, yhteisöä, yhteiskuntaa tai ekosysteemiä.

Osallisuus on ollut terminä käytössä jo melko kauan, silti sille ei ole yhtä selkeää määritelmää. Termi osallisuus toisaalta antaa mahdollisuuden luovaan toimintaan, jossa voidaan osallistaa nuoria, mutta toisaalta se antaa mahdollisuuden näennäisosallisuuteen, jolloin osallisuutta saatetaan ajatella olevan, vaikka todellisuudessa se on heikoissa kantimissa. (Kiilakoski, Gretchel & Nivala 2012, 14-15.)

Osallisuudesta puhuttaessa törmää usein muihin samankaltaisiin sanoihin, tai sanoihin, jotka koetaan samaa tarkoittavaksi. Aiemmin on jo mainittu sana osallistuminen, joka suomen kielessä eroaa osallisuudesta. Nuorisolain näkökulmasta osallistuminen

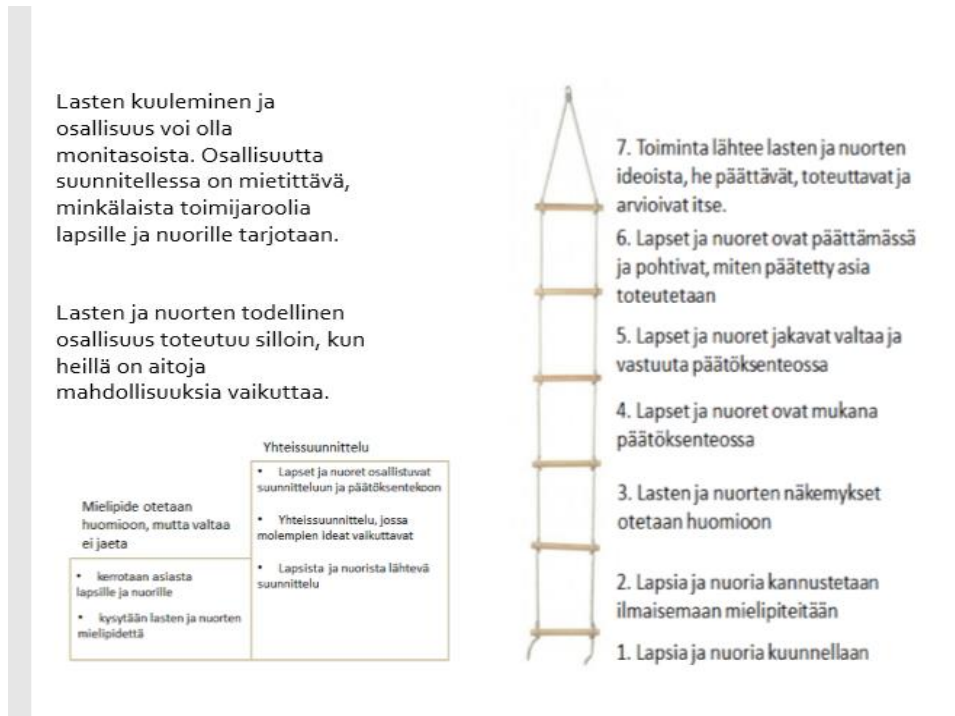
tarkoittaa osallistumista johonkin poliittiseen toimintaan, jonka joku muu on järjestänyt. Osallistumisessa nuoria kuullaan, ajatukset kirjataan, mutta joku muu tekee lopulliset päätökset. Pelkkää osallistumista ei kuitenkaan voi pitää osallisuutena. (Gretschel 2014, 244.)

Seuraava sana, joka kulkee osallisuuden mukana, on vaikuttaminen. Vaikuttaminen on sitä, että nuori on muuttunut osallistujasta toimijaksi ja haluaa muuttaa asioita (mt., 244). Omasta mielestäni vaikuttaminen on terminä helpompi ymmärtää osallisuus, vaikka eivät täysin samaa tarkoitaakaan. Osallisuus antaa enemmän tulkinnanvaraa, kun taas vaikuttaminen on sitä miltä kuulostaa: asioihin vaikuttamista.

Kuuleminen on käsitteenä väljä. Usein se käsitetään lähinnä viranomaisten ja nuorten välisenä. Kuulemisessa kuten osallistumisessa nuorta kuullaan, kirjataan sanomiset muistioon, mutta lopulta viranomainen tekee päätökset parhaaksi näkemällään tavalla. Kuulemisessa pitäisi muistaa myös kuunteleminen, ja kuunnella mitä nuori kysyy tai sanoo, ei vain esittää kysymyksiä, joihin odottaa sopivia vastauksia. (mt., 244-245.)

### 3.2 Osallisuuden tasot

Usein osallisuudessa määritellään olevan eri tasoja. Ensimmäisellä tasolla nuorta kuunnellaan. Toisella tasolla nuorta kannustetaan ilmaisemaan mielipiteensä. Kolmannella tasolla nuoren mielipide otetaan huomioon. Näillä tasoilla ei kuitenkaan vielä nuorille jaeta valtaa, vaan ainoastaan kuullaan ja mahdollisesti otetaan mielipide huomioon päätöstä tehdessä. Neljännellä tasolla nuori pääsee mukaan päätöksenteoon, ja viidennellä tasolla nuoret jakavat vastuuta päätöksenteossa. Kuudennella tasolla nuoret ovat mukana päättämässä sekä pohtivat asian toteuttamistapaa. Neljännellä, viidennellä ja kuudennella tasolla on kyse yhteissuunnittelusta ja siten osallistamisesta. Seitsemännellä ja ylimmällä tasolla nuoret ideoivat, suunnittelevat, toteuttavat ja arvioivat itse. (Valtiovarainministeriön tietokortti 4.)



Kuva 1, osallisuuden tasot (Valtiovarainministeriön tietokortti 4.)

Mielestäni espoolainen nuorisotyö on monella portaalla, riippuen siitä, mikä toiminta on kyseessä ja myös työntekijöistä. Kokemukseni mukaan monella nuorisotilalla ollaan tasolla kolme, vaikka tavoite olisi vähintään taso neljä, jolloin nuoret olisivat jo aktiivisesti mukana toiminnan suunnittelussa. Kuitenkin nuorisotiloilla nuoret vaihtuvat paljon, ja eri aikoina on eri tavalla aktiivisia nuoria kävijöinä. Voi olla aikoja, jolloin nuorisotilalla päästään tasolle kuusi tai jopa seitsemän. Useimmin kuitenkin ollaan tasoilla kolme tai neljä. On erikseen osallistavia työryhmiä, nuorisovaltuusto ja osallistuvan budjetoinnin Manimiitti, joissa nuorten osallisuus on erikseen nostettu tavoitteeksi ja toiminnan osaksi.

### 3.3 Osallisuus Espoolaisessa nuorisotyössä

Nuori Espoo -tarina on Espoon nuorisopalveluiden strategia, ja siinä sanotaan osallisuudesta seuraavasti:

Kannustamme nuoria oma-aloitteisuuteen ja yritteliäisyyteen. Annamme mahdollisuuden osallistua ja kehittää palvelujamme sekä elinympäristöä. Haluam-

me, että espoolainen nuori voi vaikuttaa tärkeinä pitämiinsä asioihin. Espoossa nuori osallistuu myös päätöksentekoon.

Myös Espoo-tarinassa, joka on koko kaupungin strategia, korostetaan osallisuutta ja valtuustokaudelle 2017-2021 onkin valittu poikkihallinnollisista kehitysohjelmista Osallistuva Espoo (Espoo-tarina 2017). Kuitenkin Nuori Espoo -tarinassa mainintaan nimenomaan mahdollisuus nuorten osallistumiseen ja erikseen vaikuttamiseen. Voisiko siis olla, että Espoossa ei perusnuorisotyön osuutta osallisuuteen pidetä niin isona osana, vaan on erikseen listattu ne paikat, joissa voi vaikuttaa. Toki nuorisolain mukaan osallistuminen tarkoittaa poliittista osallistumista, mutta kuitenkin jonkun muun järjestämään toimintaa. Osallistumista ei voi pitää osallisuutena, vaikka osallisuutteen kuuluukin osallistuminen.

Espoossa on nuorisovaltuusto, johon kuuluu 40 nuorta. Nuorisovaltuuston tehtävä on ajaa nuorten asioita ja tuoda nuorten toiveet ja mielipiteet kuulluksi. Nuorisovaltuuston jäsenet valitaan nuorisovaltuustovaaleissa, jotka käydään kahden vuoden välein. (Espoon kaupunki, 2018.)

Yhtenä osallisuuden muotona on osallistuva budjetointi eli Manimiitti. Manimiitin järjestävät Espoon nuorisopalvelut, opetustoimi ja nuorisovaltuusto yhteistyössä. Siinä espoolaiset nuoret pääsevät osallistumaan siihen, kuinka nuorisopalveluiden rahoja käytetään. Manimiitti on suunnattu yläkouluikäisille nuorille. (Espoon kaupunki, 2018.)

Myös nuorisotiloilla pyritään toteuttamaan osallisuutta. Nuorille annetaan mahdollisuus vaikuttaa nuorisotilan asioihin, useimmiten kysymällä mitä nuoret haluaisivat tilalla olevan tai tapahtuvan. Oman kokemukseni mukaan vaan valitettavan usein toiveisiin ei pystytä vastaamaan tarpeeksi nopeasti. Monella nuorisotilalla on aloitelaatikko, johon nuoret voivat omaehtoisesti kirjoittaa toiveita ja ideoita nuorisotilan toimintaan liittyen (Espoon kaupunki, 2018).

Aloitelaatikon toimivuus riippuu varmasti nuorisotilasta ja työntekijöistä, kuinka usein laatikkoon kurkataan ja kuinka aktiivisesti toiveisiin reagoidaan. Yleinen tapa toteuttaa nuorisotiloilla osallisuutta on tilakokoukset. Tilakokouksen tulisi olla hetki yhdes-

sä, ja siinä olisi tarkoitus käsitellä asioita, joita nuoret ovat nostaneet keskusteluun. Nuorten tulisi myös toimia puheenjohtajana ja sihteerinä, työntekijöiden lähinnä ollessa auttamassa sekä vastaamassa nouseviin kysymyksiin tai esittämässä lisäksymyksiä nuorten omiin ideoihin. (Espoon kaupunki, 2018.)

Omassa työssäni nuorisotilalla olen kuitenkin huomannut, että tilakokous pidetään toki kerran kuukaudessa, mutta se on ohjaajavetoinen ja siellä lähinnä kerrotaan paikalla oleville nuorille mitä on tapahtumassa ja kysytään, onko nuorilla toiveita. Toiveisiin reagoidaan tai sitten ei. Itse en koe tällaista toimintaa osallisuutena, vaan näennäisosallisuutena. Nuoret pakotetaan osallistumaan kokoukseen ja heille sanotaan, että nyt voi vaikuttaa, mutta kuitenkin mikään ei takaa mitään tapahtuvan. Lopulta nuoria ei enää edes kiinnosta osallistua tai ainakaan ehdottaa mitään.

Tämä on kuitenkin vain oma kokemukseni tilakokouksista, sanomatta sitä, etteikö jollain nuorisotilalla voisi tilakokoukset toimia oikeina vaikuttamispaikkoinakin tai etteikö niissä voisi toimia talotoimikuntia. Myös Gretschemin (2011) tekemä Helsingin nuorisotiloilla tekemä tutkimus vahvistaa tätä tunnetta, sillä tutkimuksessa kerrotaan nuorten kokevan talokokoukset hyvin eri tavoin eri nuorisotaloilla. Osa kokee kokoukset tarpeelliseksi ja osan mielestä niissä päätettävät asiat ovat vähäpätöisiä ja liian pitkän ajan päästä toteutettavia.

Lisäksi nuorisopalveluilla on erilaisia nuorten työryhmiä, joissa nuoret pääsevät mukaan ideoimaan ja järjestämään tapahtumia ja vaikuttamaan toimintaan.

### 3.4 Osallisuus Nuori Espoo Crew -toiminnassa

Nuori Espoo Crew -toiminnassa osallisuus esiintyy aluksi niin, että nuorilla on mahdollisuus antaa toiminnasta palautetta ja kehitysehdotuksia, joita mahdollisuuksien mukaan toteutetaan. Kaikkia toiveita ei voi toteuttaa, sillä ne voivat olla ristiriitaisia keskenään. Kuitenkin jos selkeästi useampi nuori toivoo samankaltaista muutosta, on mietittävä, että olisiko muutos hyödyllinen. Tavoitteena on, että mikäli toiminta tule-

vaisuudessa jatkuu, nuoret voisivat ottaa enemmänkin vastuuta tehtävien suunnittelussa, ja että tehtävien sisältö voisi olla osallisuuteen kannustava.

Toiminnan on tarkoitus edistää matalan kynnyksen osallisuutta, eli nuoren ei tarvitse osallistua nuorisovaltuustoon tai työryhmiin voidakseen vaikuttaa, vaan tulevaisuudessa tehtävissä on vaikuttamisen mahdollisuuksia mukana.

Osallisuuden tasoihin peilaten, tällä hetkellä ollaan vielä tasolla kolme, jolloin nuoria kuullaan ja pyritään ottamaan mielipide huomioon, mutta pitkässä juoksussa tavoite on tasolla kuusi, jotta toiminta olisi nuorten toimintaa ja nuoret olisivat mukana suunnittelemassa ja päättämässä toiminnasta ja jossa työntekijän rooli on lähinnä verkkosivun ylläpitäminen ja pisteiden jakaminen, mutta sisällön tuottaisivat nuoret itse.

#### 4 PELI JA PELILLISYYS

Pelillisuus on johdettu sanasta peli, mutta mikä varsinaisesti tekee pelistä pelin. Jesper Juul (2003) on määritellyt pelin sääntöihin perustuvaksi muodolliseksi järjestelmäksi, jossa on vaihteleva ja mitattavissa oleva lopputulos ja jossa erilaiset tulokset antavat erilaisia arvoja. Pelaajan tulee nähdä vaivaa vaikuttaakseen lopputulokseen ja tuntea kiintymystä, esimerkiksi tyytyväisyyttä tai tyytymättömyyttä, pelin lopputulokseen ja pelin lopputuloksen tulee olla neuvoteltavissa.

Pelillisuus, englanniksi gamification, on prosessi, jossa toimitaan kuin peleissä kuitenkin ei-pelimäisissä ympäristöissä. Pelillisyydessä käytetään peliajattelua ja pelien dynamiikkaa tavoitteena käyttäjien sitouttaminen. (Haonperä, 2013.) Pelillisuus on siis pelaamista ilman varsinaista peliä.

Pelillisuus on terminä varsin uusi, vaikka peliä on käytetty mallina jo aiemminkin. Eri-laisten leimojen kerääminen jonkin saavuttamiseksi on esimerkiksi ollut tapana jo iät ja ajat. Pelit ja pelaaminen kuvaavat sen hetkistä kulttuuria ja kehittää aivoja. Pelejä pelataan rakkaudesta lajiin, innosta tehdä sitä mistä nauttii. Pelit ovat läsnä arjessa, mukana monessa mitä teemme. Ei siis ole ihme, että pelit ja pelillisuus ovat mukana

aktiivisesti tämän päivän bisneksessä. Hyvin tehty peli, tai pelillinen toiminta, houkuttaa ihmisen takaisin peliin, eli yrityksen piiriin, yhä uudelleen ja uudelleen ja moni asiakas, eli pelaaja, kutsuu mukaan myös ystäviään, joista myös tulee pelaajia. Pelillisyyys ei kuitenkaan ole itsestään selvä toimintamalli, vaan se on suunniteltava tarkasti. (Zichermann & Cunningham 2011, ix.)

#### 4.1 Pelin suunnittelu

Kun pelillistä toimintaa alkaa suunnitella, on tärkeää miettiä mitä on tekemässä. On mietittävä mikä pelaajaa motivoi, mikä saa ihmisen pelaamaan ja millainen ihminen on pelaajana. Motivaation luoja toimii usein huipputasolle pääseminen, stressin lievittäminen, hauskan pitäminen tai sosiaalinen kanssakäyminen. Pelaajatyyppejä ovat löytöretkeilijä, suorittaja, sosiaalinen pelaaja ja tappaja. Löytöretkeilijä haluaa löytää pelistä kaikki sen mahdollisuudet ja piilotetut salaisuudet. Suorittaja tai menestyksekkäs suorittaja, haluaa pelata kilpailullisia pelejä. Hän pelaa voittaakseen, yhdessä joukkueen kanssa tai yksin. Toistuva häviäminen tai pelissä paikoilleen jääminen aiheuttaa hänelle motivaation loppumisen ja pelaamisen lopettamisen. Sosiaaliselle pelaajalle on nimityksen mukaisesti tärkeintä pelata yhdessä, sosiaalisesti. Tappaja on pelaajatyypeistä harvinaisin. Tappaja on saman tyyppinen kuin menestyvä suorittaja, mutta tappajalle on tärkeintä voittaa niin että joku muu häviää. Pelaajatyypit kuitenkin sekoittuvat ja yleensä sama pelaaja voi kuulua useampaan pelaajaryhmään. Keskivertoihminen pelaa kuitenkin ollakseen sosiaalisessa kanssakäymisessä, ei voittaakseen. Menestyminen on mukavaa, mutta ei toimi ensisijaisena motivaationa pelaamiselle. (Zichermann ym. 2011, 15-23.)

#### 4.2 Pelin elementit

On myös mietittävä, miten peli varsinaisesti toimii. Pelin suunnittelussa ja toteuttamisessa on seitsemän pääelementtiä: pisteet, tasot, pistetaulukot, merkit, pelin innostavuus, haasteet ja tehtävät sekä sitoutuminen. (mt., 36.)

Pisteet voidaan jakaa viiteen alakategoriaan, jotka ovat kokemuspisteet, lunastettavat pisteet, taitopisteet, karmapisteet ja mainepisteet. Ei ole väliä, mitä pistesysteemiä käyttää ja näkykö pisteet kaikille vai vain pelaajalle itselleen, oleellista on, että pisteet ovat olemassa. (mt., 36). Nuori Espoo Crew:ssa pisteitä kerätään, jotta saavutetaan palkintoja ja jotta näytään top-listalla.

Tasot vaikeutuvat perinteisissä peleissä pelin edetessä, mutta pelissä voi olla sekaisin eri vaikeusasteisia tasoja (mt., 45). Nuori Espoo Crew sisältää eritasoisia tehtäviä, joista jokainen voi valita itselleen sopivan. Haasteisiin vastataan pisteillä: mitä haastavampi tehtävä, sitä enemmän siitä on mahdollista saada pisteitä.

Pistetaulukoiden tarkoitus on helpottaa vertailua pelaajien kesken ja kertoa pelaajalle itselleen missä hän menee muihin pelaajiin nähden. Merkit tai badget, on mukana myös siksi, että näkisi missä pelaaja on pelissä. Mitä enemmän tai parempia merkkejä pelaajalla on, sitä paremmalta näyttää. (mt., 55.)

Pelin ensivaikutelma on suuri tekijä siihen, kuinka saadaan aloittelija innostumaan pelistä. Peliä tehdessä onkin tärkeää kiinnittää huomiota siihen, mitä mahdollinen pelaaja näkee ensimmäisenä, kun avaa sivun. Ensisilmäyksen aikana tehdään suuri osa päätöksistä pelatako vai jättääkö pelaamatta. Opasta ja sitouta, mutta älä liikaa. (mt., 60-61.)

Haasteet ja tehtävät ohjaavat pelin suuntaa. Helppojen tehtävien jälkeen voi jatkaa vaikeampiin tehtäviin ja näin kerryttää parempia pisteitä ja saavuttaa parempia palkintoja. (mt., 64-65.) Myös Nuori Espoo Crew sisältää eri tasoisten tehtävien lisäksi satunnaisia pikahaasteita, jotka ovat tarjolla esimerkiksi vain viikonlopun ajan.

Peliin sitoutumisessa ei ole kyse siitä mikä saa pelaajan mukaan peliin vaan ennen kaikkea siitä, mikä saa pelaajan palaamaan?

Palaute on tärkein ja eteenpäin vievin asia pelin kehittämisessä. Palautteessa saadaan suoraa tietoa osallistujilta siitä, mikä toimii ja mikä ei, kuin myös siitä, toimiiko ohjeistukset niin kuin pelin suunnittelija on tarkoittanut. Palautteessa pelaajalla on

mahdollisuus esittää omia ideoita uusia tehtäviksi ja tavoitteiksi. Pelin tekijän vaikeana tehtävä on miettiä mitkä ideoista haluaa tai voi ottaa mukaan peliin. (mt., 77-78.)

#### 4.3 Pelillisyyden muotoja

Perehtyessäni pelillisyyteen, tiedostin, että sanaa käytetään hyvin erilaisiin tarkoituksiin. Huomasin sitä usein käytettävän oppimispelin tilalla tai yhteydessä. Itse en kuitenkaan koe, että pelillisyydellä olisi varsinaisesti oppimispelien kanssa juurikaan tekemistä. Oppimispelit on tehty opettamaan jotain tietoa tai taitoa, niihin on oppiminen upotettu peliin, usein hyvin läpinäkyvästi eivätkä ne siksi motivoi samoin kuin viihdetarkoitukseen tarkoitettut pelit (Saarenpää, 2009). Toki oppimisleikkisäkin toimitaan pelillisesti, mutta oppimispelit ovat usein pelaamista, jossa opettaja tuo pelin oppimisympäristöön ja on aktiivisena toimijana pelissä, joka myös tapahtuu samassa ympäristössä (Krokkfors 2014, 27-30).

Olen enemmän samaa mieltä Vesterisen ja Myllärin (2014) samassa kirjassa olevan artikkelin kanssa, jossa puhutaan siitä, että pelillisuus on sellaista toimintaa, joka mahdollistaa oppimisen myös varsinaisen oppimisympäristön ulkopuolella. Pelien avulla tehdään oppimisesta tai muusta tekemisestä mielekäästä ja motivoivaa. Lapsille ja nuorille on luonteva tapa oppia pelien ja leikkien avulla, hyvä peli toimii tehokkaasti myös oppimisen välineenä, mutta huomaamatta. Myös kasvatuksessa moni käyttää pelillisyyttä, joskus tiedostamattaan. Esimerkkinä tavoite- tai tehtävätaulukot: jokainen päivä kun ei tule wilmaan merkintää tai joka kerta kun tyhjentää astianpesukoneen saa tarran. Kymmenellä tarralla saa palkinnon. Pelillistämistä.

## 5 VERKOSSA TEHTÄVÄ NUORISOTYÖ

Verkko, internet, netti...rakkaalla lapsella on monta nimeä. Myös verkossa tehtävää nuorisotyötä on kutsuttu ja kutsutaan monilla nimillä. Nimityksiä on ollut muun muassa verkkonuorisotyö, verkkoperustainen nuorisotyö, digitaalinen nuorisotyö, virtuaalinen nuorisotyö ja verkkovälitteinen nuorisotyö (Sinisalo-Juha & Timonen 2011, 23).

Tässä osiossa käyn läpi verkossa tehtävän nuorisotyön historiaa, mediakasvatusta, toiminnallista verkkonuorisotyötä sekä verkossa tehtävän työn haasteita, mahdollisuuksia ja tulevaisuutta.

## 5.1 Verkossa tehtävän nuorisotyön historiaa

Digitaaliset laitteet ovat olleet mukana nuorisotyössä oikeastaan koko olemassa olonsa ajan, sillä ensimmäiset tietokoneet ja pelikonsolit ovat löytäneet tiensä nuorisotiloille jo 1980-luvulla. Jo vuonna 1988 perustettiin nuorisotietopankki, joka oli valtakunnallinen viesti- ja tietopalvelusovellus ja toimi videotex-järjestelmässä. (Verke 2017.)

Ensimmäisiä suunnitelmallisia digitaalisen nuorisotyön muotoja oli Tampereen seurakuntien bittileiri 1990-luvun alkupuolella. 1990-luku oli internetin yleistymisen ja arkipäiväistymisen aikaa ja siitä tuli kaikille saatavilla oleva palvelu. Nuorisotyöltä ei jäänyt internet huomaamatta ja sen mahdollisuudet otettiin nuorisotiedotuksessa käyttöön. Aluksi verkkopalvelut olivat yksisuuntaista tiedottamista, mikä on tietenkin ollut siihen aikaan lähinnä mahdollista. Kun sitten siirryttiin uudelle vuosituhannele, alkoivat yleistyä erilaiset chatit ja sosiaalinen media. 2000-luvun puoliväliin mennessä monet nuorisojärjestöt löysivät myös sosiaalisen median palveluihin. Ainakin IRC-galleriassa ja Habbo Hotellissa oli varsin suosittuja chatteja nuorille. Palvelut olivat anonyymeja, joten ne olivat nuorille helppoja, matalankynnyksen paikkoja osallistua. (Verke 2017.)

Pitkään monet nuorten verkkopalvelut toimivat lähinnä tiedottamiseen tai nuorten äänen esiin tuomiseen esimerkiksi erilaisten mediapajojen avulla. Vuonna 2005 otettiin käyttöön käsite verkkonuorisotyö, jolla tarkoitettiin internetissä ja sosiaalisen median palveluissa tehtävää nuorisotyötä. Verkkonuorisotyön yleistyessä, perustettiin vuonna 2007 myös nuorille suunnatun verkkotyön foorumi, Nusuvefo. Sen tarkoitus on lisätä yhteistyötä eri toimijoiden välillä sekä kehittää verkossa tehtävää nuorisotyötä. Nusuvefo on myös laatinut verkossa tehtävälle nuorisotyölle eettiset periaatteet, joihin palaan myöhemmin. (Verke 2017.)

Kunnallinen nuorisotyö lähti aktiivisemmin mukaan tekemään työtä verkossa Facebookin yleistyessä. Facebook koettiin helpoksi tavaksi kohdata nuoria ja käydä kahdenkeskistä keskustelua. Nuoret kuitenkin alkoivat kaikota Facebookista 2010-luvun alkupuolella älypuhelinien yleistyessä. Kunnallinen nuorisotyö seurasi hitaasti, sanoisin, että liian hitaasti, perässä. (Verke 2017.) Aloitin itse vuonna 2012 Espoossa nuorisotilalla työskentelyn, ja silloin keskityttiin lähinnä ja vain siihen, miten Facebookissa toimitaan, kuka toimii, miksi ja milloin. Facebookia opeteltiin käyttämään ja tutkailtiin sen ominaisuuksia ja samalla ei huomattu, miten siellä oli kaikkea paitsi nuoria.

Älylaitteet yleistyvät kunnallisessa nuorisotyössä vasta vuosien 2013-2015 välillä, eikä laitteet aluksi olleet kummoisia (Verke 2017). Omassa työpisteessänikin oli alkuun älypuhelin, johon sai käytännössä ladattua joko Facebookin tai Instagramin, mutta ei molempia, koska muisti ei riittänyt. Viime vuosina on älypuhelimet parantuneet ja niitä on enemmän käytössä, mutta ainakaan Espoossa ei ole nuorisonohjaajilla omia työpuhelimia, mikä mielestäni rajoittaa merkittävästi esimerkiksi nuorten kanssa käytäviä WhatsApp-keskusteluja.

Pelitoiminta lienee yleisintä digitaalista ja nykyisin myös verkossa tehtävää nuorisotyötä. Se on kehittynyt laitteiden ja mahdollisuuksien mukana. Aluksi pelattiin yhdessä nuorisotilalla, nykyisin voi pelata yhdessä missä vaan. Pelaamisesta on myös siirrytty pelien ohjelmointiin ja kehittämiseen, e-sports -toimintaan ja mobiilipelien kuten Pokemon Go hyödyntämiseen. Verkossa tehtävä nuorisotyö kulkee verkon, digitaalisuuden, sosiaalisen median ja pelien mukana. Enää nuorisotyön tarvitsisi pysyä mukana ja se mielestäni pitäisi saada arjeksi ja ennen kaikkea mahdolliseksi.

## 5.2 Eettiset ohjeet verkossa tehtävälle kohtaavalle nuorisotyölle

Nuorille suunnatun verkkotyön foorumi, Nusuvefo, on laatinut eettiset ohjeet kohtaaville verkkopalveluille. Nusuvefoon kuuluu kunnallisia nuorisopalveluita, verkossa kohtaavaa nuorisotyötä tekeviä järjestöjä, kirkko sekä muita nuorten kanssa toimivia tahoja. Nusuvefon tavoite on edistää ja kannustaa yhteistyötä ja tietotaidon vaihtamista eri organisaatioiden välillä, kehittää yhteisiä pelisääntöjä ja edistää verkossa

tehtävän nuorisotyön tunnettuutta. Eettisissä ohjeistuksissa on listattu oikeuksia ja velvollisuuksia sekä yhteydenottajalle että verkossa olevalle työntekijälle.

#### ”Yhteydenottajan oikeudet ja velvollisuudet

Yhteydenottajalla on oikeus tietää, minkä ikäisille palvelu on tarkoitettu.  
Yhteydenottajalla on oikeus tietää, voiko hän ottaa yhteyttä nimettömänä.  
Yhteydenottajalla on oikeus tietää, missä määrin keskustelu on luottamuksellista.

Yhteydenottajalla on oikeus luotettavaan, turvalliseen ja oikeudenmukaiseen palveluun.

Yhteydenottaja ohjataan tarvittaessa muiden palveluiden piiriin.

Yhteydenottajalla on oikeus saada tietoa palvelusta ja sen järjestäjästä, tietosuojasta ja tietojen käsittelystä sekä antaa palautetta palvelusta.

Yhteydenottajalla on velvollisuus noudattaa palveluiden sääntöjä.

#### Verkossa toimivan ohjaajan oikeudet ja velvollisuudet

Ohjaaja on vapaaehtoinen tai palkattu työntekijä.

Ohjaajalla on oikeus saada tehtävänsä koulutusta ja säännöllistä ohjausta.

Ohjaajalla on oikeus tietää, voiko hän pysyä palvelussa nimettömänä.

Ohjaajalla on oikeus olla suostumatta epäasialliseen kohteluun.

Ohjaajalla on velvollisuus puuttua sääntöjen vastaiseen käyttäytymiseen.

Ohjaaja on palvelussa sitoutunut toimimaan taustaorganisaationsa toimintaperiaatteiden ja arvojen mukaisesti.

Ohjaajalla on oikeus luopua vaitiolovelvollisuudesta, mikäli tulee ilmi suunnitella oleva tai jo tapahtunut vakava rikosasia tai lastensuojelullinen huoli. Luopuessaan vaitiolovelvollisuudesta ohjaajan on ilmoitettava siitä yhteydenottajalle mahdollisuuksien mukaan.

Ohjaaja on keskustelussa yhteydenottajaa varten.

Ohjaaja ei käsittele keskustelussa omia ongelmiaan.

Ohjaajan antama ohjaus on asianmukaista ja luotettavaa. Yhteydenottaja ohjataan tarvittaessa muiden palveluiden piiriin.

Ohjaaja voi tarjota vaihtoehtoja, mutta ei tee päätöksiä yhteydenottajan puolesta.

Ohjaaja ei pidä yhteyttä yhteydenottajiin työajan ulkopuolella.” (Nuorille suunnatun verkkotyön foorumi, 2018.)

### 5.3 Toiminnallinen verkkonuorisotyö

Toiminnallinen työote on nuorisotyön peruspilari, se mitä nuorten kanssa voisi tehdä ja mitä nuoret haluavat tehdä. Siksi myös verkossa tehtävän nuorisotyön tulisi olla toiminnallisempaa. Verkkotyössä toiminnallisuutta jonkin verran, mutta sitä ei juuri ole dokumentoitu. Se voi johtua siitä, että joko toiminnallista verkkonuorisotyötä ei tehdä

tai sitä ei osata määrittää. Selkein ja yleisin verkossa tehtävän nuorisotyön toiminnallisuus on pelaaminen, niin konsoleilla kuin tietokoneilla, ja erilaiset kuntien väliset turnaukset. (Huttunen 2014, 15-18.) Espoossakin osa nuorisotiloista on yrittänyt osallistua erilaisiin Playstation-konsolilla pelattaviin turnauksiin, mutta toistaiseksi epäonnistunut kaikenlaisten verkko-ongelmien takia. Oma työpisteeni on pelaamiseen painottunut, ja siellä pelaaminen varsinkin tietokoneilla on runsasta ja kollegani pelaavat paljon nuorten kanssa sekä niin että nuoret ovat samassa huoneessa, että verkon yli.

Luin opinnäytetyötäni tehdessä Sara Heinosen Pro Gradu -työtä Toimijuuden tukeminen järjestöjen verkossa tehtävässä nuorisotyössä. Siinä hän oli selvittänyt millaista välineellistä tai toiminnallista käyttöä internetillä on verkossa tehtävässä työssä. Työ käsitteli järjestöjä, mutta koen, että sitä voi osittain peilata myös kunnalliseen työhön. Tuloksissa oli hämmentävää se, että pelaamista ei kukaan vastaajista ollut nostanut toiminnalliseksi välineeksi. Itse mietin, johtuuko se siitä, mitä jo aiemmin pohdin, onko pelaaminen niin arkipäiväistä, ettei sitä ajatella verkossa tehtävänä työnä ensinkään.

Toiminnallisena verkkotyönä koetaan yhdessä tekeminen, osallisuus, tuottaminen ja vaikuttaminen. Siis se, mitä nuoret voivat itse tai yhdessä työntekijän kanssa tehdä. (Heinonen 2015, 35-36.) Voidaan siis sanoa, että toiminnallista verkkotyötä on kaikenlainen sisällöntuottaminen nuorten kanssa, kuten blogit, vlogit, infovideot, youtube-videot, valokuvalliset sisällöt ja niin edelleen. Näissä on keskeistä se, että nuoret ovat todella itse mukana tekemässä suunnittelusta toteutuksen kautta julkaisuun saakka.

Olen itsekin tehnyt pienryhmän kanssa Youtube-videoita Nuori Espoo -kanavalle, oikeastaan ajattelematta sitä verkossa tehtävänä työnä tai toiminnallisena, vaikka se on molempia. Enkä varmasti ole ainoa. Moni työntekijä tekee toiminnallista verkkotyötä ajattelemattaan, on se sitten lyhytelokuvia, Youtube-videoita tai muuta yhdessä tekemistä nuorten ja verkon kanssa. Blogejakin on ainakin Espoossa jo useamman vuoden ajan hyödynnetty esimerkiksi kesäleirien viestinnässä. Ryhmätoiminta nousee vastauksissa esille, mutta se voi olla verkossa tiedottavaa tai toiminnallista. Esimerkiksi ryhmächat tai Facebookissa toimiva ryhmä oma sivu voi toimia lähinnä yksipuolisen tiedon ryhmän tietoon tuomisena tai yhteisöllisenä keskustelualueena, jossa

kaikki mukaan kuuluvat voivat olla aktiivisia toimijoita tai vertaistukiverkostonä. (Heinonen 2015, 59)

Verkossa tehtävästä työstä on tullut osa perustyötä. Tero Huttunen (2014, 19) kirjoittaa, olisi hyvä, jos verkkotyö eri muodoissaan tulisi yhtä luontevaksi osaksi kaikkea nuorisotyötä, kuin se on luonteva osa nuorten elämää. Olen asiasta täysin samaa mieltä.

#### 5.4 Verkossa tehtävän nuorisotyön haasteet ja mahdollisuudet

Vaikka verkossa tehtävän nuorisotyön haasteita ja mahdollisuuksia voi poimia muualtakin tekstistäni, haluan vielä kuitenkin pohtia niitä erikseen. Oman kokemukseni mukaan nuorisotyöntekijät jättävät tekemättä verkossa nuorisotyötä koska eivät koe osaavansa, ei ole aikaa, se ei ole heidän työtapansa ja välineet ovat huonoja. Verken vuonna 2017 tekemässä digitaalisen nuorisotyön kyselyssä samat ongelmat nousevat vastauksissa esille. Lisäksi Verken kyselyssä haasteena nousee esille tavoitteiden puuttuminen digitaalisessa työssä.

Omassa työpaikassani, ja kuten myös kyselyssä on noussut esille (Verke 2017, 25), laitteet ovat kehittyneet viime vuosina harppauksin, nuorisotiloilla on käyttökelpoiset älypuhelimia ja tabletteja, jotka mahdollistavat verkossa tehtävää nuorisotyötä. Henkilökohtainen toiveeni olisi oma työpuhelin nuorisonohjaajille, sillä se helpottaisi nuorten kanssa käytäviä yksilö- ja ryhmäkeskusteluja ja nuorten olisi helpompi tietää kelle viestin laittavat tai kuka viestiin reagoi. Henkilökohtainen työpuhelin helpottaisi myös muualla kuin omalla tilalla kohdattujen nuorten mahdollisuuksia lähestyä työntekijää.

Ajan tai osaamisen puute sekä kokemus arvostuksen puutteesta verkossa tehtävää nuorisotyötä kohtaan rajoittaa osaltaan sen tekemistä. Tunne, ettei työtä arvosteta, saattaa tulla esimiehen tai kollegan asenteesta. Toinen työntekijä, joka ei itse tee digitaalista nuorisotyötä juurikaan, saattaa pitää älylaitteen jatkuvaa näpräämistä laiskana ja turhana, vaikka juuri siellä verkossa saattaa olla äärimmäisen intensiivinen ja henkilökohtainen keskustelu käynnissä. Verken kyselyssä esimiesten vas-

tauksista nousee esiin, että työntekijöillä on mahdollisuus vaikuttaa välineistöön ja käyttää työaikaa siihen, että kehittää osaamistaan (2017, 41).

Myös minulle on annettu mahdollisuus opiskella esimerkiksi pelitoimintaa työajalla, mutta toisaalta ei ole työaikaa jolloin harjoitella. Verken kyselyssä nousi esiin työntekijöiden kokemus tästä: vain 37% työntekijöistä koki osaamisen kehittämisen mahdolliseksi yhteisen työajan puitteissa (s.17). Koen kuitenkin, että ainakin omassa työpäikkassani verkossa tehtävää nuorisotyötä yritetään esimiesten taholta arvostaa, välineistö halutaan pitää ajan tasalla, työntekijöitä kehoitetaan koulutuksiin, koulutuksia tarjotaan ja uusia digitaalisen työn muotoja halutaan ottaa käyttöön, vaikka toisaalta sitten sinne 38,75 tuntiin ei joka viikko jää aikaa tehdä sitä digitaalista työtä. Osaamista tulisi jokaisen työntekijän kehittää. Kaikkien ei tarvitse olla "someguruja" tai pelaamisen mestareita. Tärkeää olisi ymmärtää tätä aikaa, ja sitä maailmaa jossa nuoret ovat. Myös he, jotka jo ovat osaavampia verkkomaailmassa, voivat pyrkiä pysymään uusimpien ilmiöiden mukana ja siten kehittää omaa osaamistaan.

Verkossa tehtävä nuorisotyö on mielestäni tärkeää monestakin syystä. Yksi sen ehdoton etu on mielestäni se, että siihen voi osallistua kuka vaan missä vaan. Verkko mahdollistaa osallisuuden ilman että nuoren tarvitsee edes tulla paikalle kirjoittamaan lappuja laatikkoon. Verkossa on mahdollista järjestää eritasoisia vaikuttamiskanavia ja siten saada mahdollisimman moninainen nuorisojoukko osallistumaan. (Joensuu 2016, 138-139.) Verkossa on mahdollista myös suunnitella sisältö mahdollisimman monia palvelevaksi, myös heitä joilla on jotain fyysisiä rajoitteita ja aistivammoja.

Vielä ei välttämättä kaikkia kohderyhmiä ole kaikissa palveluissa osattu ottaa huomioon, ja menee aikaa ennen kuin kaikki verkkosivut ovat vaikka saatavilla niin että lukulaitteet osaavat lukea ne. Pienillä askelilla on kuitenkin mahdollista muuttaa asiaa ja tehdä verkkopalvelusta suurinta osaa palveleva. (Karvonen & Makkonen 2016, 143.) Kaikille mahdollinen palvelu on myös Nuori Espoo Crew:n tavoitteena. Ei ole tarkoitus, että osa espoolaisista nuorista jäisi toiminnan ulkopuolelle, vaan tavoite on palvella tasapuolisesti kaikkia. Verkossa voi tehdä paljon samoja asioita kuin niin sanotussa perinteissä nuorisotilatoiminnassa. Verkkoa voi käyttää niin monipuolisesti ja sen mahdollisuudet ovat rajattomat, että käyttö on jokaisen työntekijän omissa käsissä. Ei pidä pelätä astua uuteen maailmaan.

Verkossa tehtävän nuorisotyön ei tulisikaan korvata perinteistä tilatyötä, eikä toisaalta olla erillinen osakaan, jota vain joku työntekijä tekee. Sen pitäisi olla osa sitä perustyötä, siinä missä nuorten illat, leirit tai ryhmien ohjaaminenkin on. Ihan kaikkea ei verkossakaan voi tehdä, sillä esimerkiksi askartelu, kokkailu tai liikunnalliset ohjelmat ovat merkittävästi hankalampia verkossa. Toisaalta niitä voi toteuttaa toisin, sillä mikä estää tekemästä nuorten kanssa askarteluun, ruuanlaittoon ja jalkapallon tekniikoihin opasvideoita. Videot eivät kuitenkaan voi korvata yhdessä tekemistä, siihen tarvitaan paikka ja aika. Myös kohtaaminen verkossa saattaa olla erilaista kuin nuorisotilalla. Verkossa jää näkemättä ilmeet ja eleet ja verkossa voi olla helpompi sanoa että kaikki on hyvin niin että vastapuoli uskoo, kuin sitten taas kasvokkain kohdatessa pieni ilme saattaa paljastaa, ettei ehkä olekaan. Toisaalta kirjoittaen voi olla helpompi kertoa ongelmista kuin puhuen. Kaikessa nuorten kanssa tehtävässä työssä on omat haasteensa. Haasteita ei kuitenkaan pidä pelätä, ja välillä kannattaa astua myös oman mukavuusalueensa ulkopuolelle ja opetella uusia asioita.

## 6 NUORI ESPOO CREW

Nuori Espoo Crew -toimintaan voi osallistua kaikki 13-18 -vuotiaat espoolaiset nuoret. Nuori Espoo Crew:n tarkoitus on osallistaa nuoria osallistumaan nuorisopalvelujen eri toimintoihin ja myös toteuttamaan tapahtumia, kerhoja tai muuta toimintaa. Tarkoituksena on, että nuoret kertovat toisilleen toiminnasta ja toisaalta toivovat ja kertovat minkä näköistä tulisi nuorten toiminnan olla ja osallistuvat sen toteuttamiseen. Nuori Espoo Crew tarjoaa matalan kynnyksen toimintaa, johon voi osallistua eri tasoilla. Toimintaan voi osallistua verkon tai sosiaalisen median kautta tai tulemalla nuorisotilalle toteuttamaan tehtävää tai esimerkiksi osallistumalla johonkin tapahtumaan vapaaehtoisena. Jokaisella on oma tapansa toimia. Toiminnan tulee olla hauskaa, vapaamuotoista ja avointa. Hyvä ylläpito mahdollistaa toiminnan jatkumisen käyttäjiltä saatujen ideoiden pohjalta. (Ervamaa & Piispa 2013, 42.)

## 6.1 Taustat

Nuori Espoo Crew sai alkunsa, kun useat työntekijät olivat käyneet koulutuksissa, joissa kerrottiin YAD Youth Against Drugs -järjestön tekemästä Street team -toiminnasta, joka on nuorten itsensä tekemää huumeiden vastaista vapaaehtoistyötä. Street Team malli on tullut bändien tavasta markkinoida itseään fanien avulla. Bändien fan clubien jäsenet markkinoivat siis bändiä ystävilleen ja aktiivisimmat palkitaan. YADin Street Team on toiminut vuodesta 2007 ja se on vakiintunut yhdeksi järjestön toimintamuodoista. Siihen voi osallistua kuka tahansa yli 13-vuotias nuori, mistä päin Suomea tahansa, milloin itselle sopii. Toiminta on vapaaehtoista ja palkitsevaa. (Ervamaa & Piispa 2013, 6-7.) Toiminta vaikutti mielenkiintoiselta ja Espoon nuorisopalveluissa lähdettiin pohtimaan, miten toiminnan toimintamallia saisi siirrettyä myös kaupungille ja mikä olisi sen tarkoitus.

YAD Street Team perustuu idealtaan siihen, että osallistujat tulevat mukaan tekemään huumeidenvastaista vapaaehtoistyötä ja sitoutuvat järjestön arvoihin. Osallistujat siis tekevät huumevalistusta nuorilta nuorille. Nuori Espoo Crew ei voi toimia aivan samoin, sillä kyseessä on kuitenkin kunnallisen nuorisotyön toimintatapa, ja siksi se on aatteetonta toimintaa. Lisäksi Nuori Espoo Crew:ssa tavoite on aluksi tavoittaa niitä nuoria, jotka eivät vielä ole mukana Espoon nuorisopalveluiden toiminnassa. Avoimessa tilatyössä, avointen iltojen aikana kohdataan vain murto-osa nuorista. Koulujen kanssa toki tehdään yhteistyötä, mutta se jää helposti vain tiettyjen nuorisohjaajien hoidettavaksi. Nuorista siis vain osa on niin sanotusti tuttuja nuoria ja aktiivisesti mukana nuorisopalvelujen toiminnassa, ja Nuori Espoo Crew tavoittelee mukaan toimintaan myös niitä nuoria, jotka eivät halua tai voi osallistua avoimiin nuorten iltoihin tai ryhmätoimintaan.

## 6.2 Kyselyt nuorille ja työntekijöille

Toimintaa aloittaessa kysyttiin työntekijöiltä mielipidettä toiminnasta, tehtäväideoita sekä sitä, onko heillä intoa olla mukana. Palautteen pyysin sähköpostitse omin sanoin kerrottuna. Nuorille tein pienen kyselyn, jossa oli mahdollisuus kommentoida sen hetkistä ensimmäistä versiota toiminnan nettisivusta.

Toimintaa esiteltiin työntekijöille työpaikkakokouksissa, jolloin näytettiin ensimmäistä versiota verkkosivusta, kerrottiin tausta ja toiminnan idea. Esittelyn jälkeen heitä pyydettiin tutustumaan sillä hetkellä olemassa olleisiin tehtäviin ja sivuun ja antamaan niiden ja esittelyn perusteella palautetta omin sanoin. Sain kuusi sähköpostivastautta, joista kaksi oli nuorisotilan työntekijöiden yhteinen vastaus ja neljä oli työntekijöiden henkilökohtaisia vastauksia.

Työntekijöiden palautteesta nousi esiin innostus hyvästä ideasta ja kannustusta toiminnan aloittamiseen. Muutama aktiivinen antoi toiminnalle hyviä kehitysideoita itseltään ja jututtamiltaan nuorilta sekä joitakin oli myös mukana aloittamassa toimintaa ja päivittämässä tehtäviä ja sivustoa. Palautteessa oli jonkin verran sivuston ulkoasuun ja selkeyteen liittyviä kommentteja, pohdintaa tietoturvasta, jos toimintaan on tarkoitus rekisteröityä mukaan sekä ideoita ilmaisujen selkiyttämisestä, esimerkiksi onko sana raportoida kuinka tuttu nuorille.

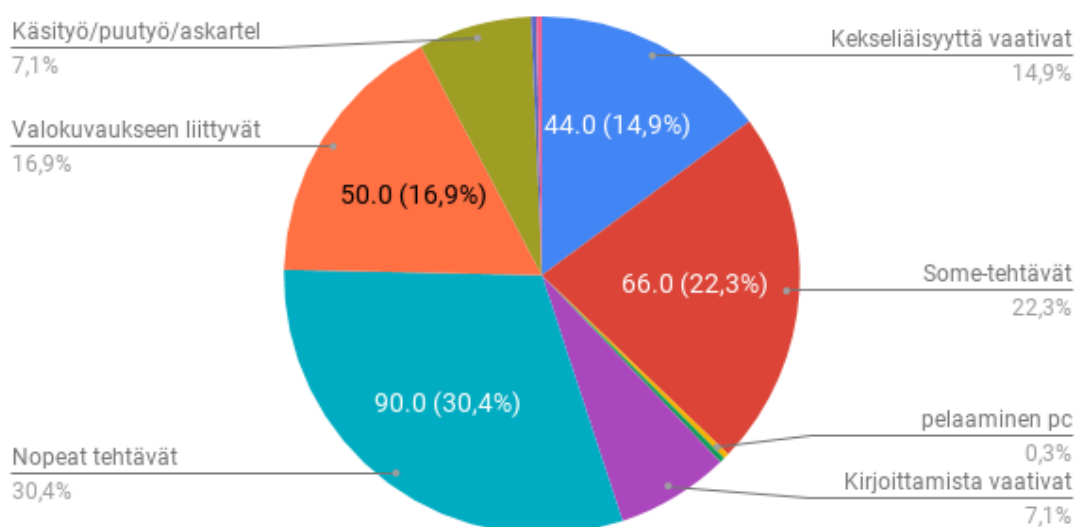
Palkintojen laatu puhututti, onko Nuori Espoo –tavara houkuttelevaa, minkälainen tulisi olla pääpalkinnon, jotta nuoret haluaisivat mukaan, onko hastagien aika ohi, eli kuinka paljon nuoret haluavat laittaa sosiaaliseen mediaan mitään #nuoriespoo. Yksi työntekijä oli myös ideoinut tehtäviä, joita voi sellaisenaan tai hieman muokaten myös hyödyntää. Tehtäväideoita oli niin tilalla suoritettavia apuohjaajan tehtäviä kuin verkkoon tehtäviä videoita ja tapahtumiin osallistumista. Hän oli miettinyt useita tehtäviä, jotka on siirretty talteen tulevaa käyttöä varten. Suurin osa työntekijöistä ei kuitenkaan kommentoinut toimintaa mitenkään, eikä näin tulkiten halua olla mukana.

Nuorten kyselyssä kysyttiin, että millaisia tehtäviä nuoret tekisivät, onko sivusto hyvä ja miten sitä voisi kehittää, minkälaisia palkintoja nuoret haluaisivat ja vapaan sanan kommentointia. Kysely toteutettiin keväällä 2016 ja suurin osa, 144 vastausta, vastauksista kerättiin kyseisen kevään Manimiitin eli osallistuvan budjetin tapahtumassa ja loput vastauksista tuli nuorisotilojen nuorilta. Kysymykset kehitettiin yhdessä toimintaa ideoineiden muiden työntekijöiden kanssa, ja kyselyn tavoitteena oli selvittää mitä sivustolle pitäisi tehdä, jotta se olisi nuorten mielestä houkutteleva.

Kyselyn on tarkoitus olla myös jatkossa sivustolla auki, helppona aloitustehtävänä, jolloin nuori pääsee heti kertomaan ensi kokemuksistaan ja pystymme reagoimaan myös ensivaikutelman syntymiseen. Mikäli ensivaikutelma vaikuttaa toistuvasti olevan huono, voimme reagoida ja muuttaa esimerkiksi sivuston ulkoasua hyvien ideoiden avulla. Kyselyn kysymyksiä tulee tarkentaa, ja kysymyksissä pitää olla enemmän vaihtoehtoja. Pakotettuihin avoimiin kysymyksiin suuri osa vastauksista on muotoa en tiedä. Saimme kuitenkin käyttökelpoisiakin vastauksia, ja vaikka toiminnan pyörittäminen ei ole lähtenyt käyntiin toivomallani tavalla, uskon että näiden vastausten pohjalta on helpompi yrittää tehokkaammin.

Kaikkiaan vastauksia kerättiin yhteensä 183 kappaletta ja tulevaisuudessa mikäli toimintaan halutaan panostaa ja sitä halutaan kehittää, tulee samanlainen ensireaktio kysely jäämään sivuille. Nuorten vastauksista näkyy toki se, että osa on vastannut enemmän tosissaan kuin toiset, mikä toki oli odotettavissakin. Löysin kuitenkin vastauksista hyviä kehittämisideoita sekä nuorten näkökulmaa sivuston rakenteeseen. Yksi mieleen jääneistä vastauksista sanoi, että olisi hyvä, jos tästä olisi sovellus. Olen samaa mieltä, nuoret kuitenkin ovat netissä enemmän puhelimilla, joten puhelimessa toimivat pelit ja sovellukset ovat aina kannatettavia.

### Määrä: Minkälaiset tehtävät saavat/saisivat sinut osallistumaan?



Taulukko 1 (N=183)

Ensimmäisessä kysymyksessä nuoret ovat saaneet valita niin monta kohtaa kuin ovat halunneet tai kertoa kohdassa muu oman kommentin. Muu vastauksia oli moi, entiiä ja ihan sama.

Tästä taulukosta huomaa, että on parempi, jos tehtäviä on paljon ja niitä on nopea suorittaa kuin se, että tehtäviä on vain muutama ja ne vievät aikaa. Toki pienet ja nopeat tehtävät eivät voi olla pistearvoiltaan samoja kuin vaativammat tehtävät. Työntekijöiden kyseenalaistamat sosiaalisessa mediassa suoritettavat tehtävät ovat kuitenkin nuorilta saaneet yli viidenneksen äänistä, eli ei niitä ainakaan kokonaan kannata pois jättää. Muuten vastaukset kertovat sen, mitä olemme itsekin ajatelleet: mahdollisimman monipuolisesti tehtäviä, jokaiselle jotakin ja pisteet tehtävän vaativuuden mukaan. On siis mahdollista suorittaa paljon pieniä tehtäviä ja päästä palkinnoille tai vähemmän vaativia tehtäviä, jos sellaiset itseä miellyttävät enemmän.

Kysyttäessä nuorilta ensivaikutelmaa sivustosta sekä Nuori Espoo Crew -toiminnasta, he lähinnä vastasivat ”en tiiä” tai ”kiva sivu.” Kehittämideoita silti jonkin verran löytyi, mikä oli mukava huomata.



Taulukko 2 (N=183)

Taulukot 2 ja 3 antavat paljon samoja vastauksia. Molempiin kysymyksiin oli vastausmuotona avoin vastaus, joten näihin taulukoihin olen koostanut vastauksista esiin nousseet asiat.

Iso osa nuorista on vain silmäillyt sivuston läpi, ja todennut että on ihan kiva tai ei osaa antaa parannusehdotuksia. Molemmista taulukoista kuitenkin huomaa sen, että sivustoa pitäisi selkeyttää ja se pitäisi saada toimivaksi puhelimella. Toisaalta pitäisi olla enemmän kuvia ja enemmän väriä, toisaalta pitäisi yksinkertaistaa. Tehtäviä kaivattiin lisää ja enemmän vaihtoehtoja, erikseen toivottiin liikuntaan ja ruokaan liittyvää tehtävää. Molemmat ovat kehityskelpoisia ehdotuksia. Myös tehtävienantoja toivottiin selkeämmiksi. Olemme jo pyrkineet siihen, että tehtävät olisivat selkeästi ohjeistettu, mutta aina pitää muistaa testata uudet tehtävät niin, että ne ovat selkeitä muillekin kuin niiden kirjoittajille. Osa nuorista toivoit myös sovellusta tai kunnolla koodattua sivustoa. Yksittäinen rahalla saisi paremmat sivut -kommentti ajaisi myös samaan suuntaan. Blogi-alusta on hieman toimimaton ja hankala myös omasta mielestäni, mutta päädyimme siihen alun perin testaamisen ajaksi. Mikäli kuitenkin toimintaa halutaan kunnolla kehittää, on ehdottomasti saatava toimiva sivusto ja mieluiten myös puhelinsovellus toimintaa varten.



Taulukko 3 (N=183)

Nuorten palautteesta saa jotain käsitystä siitä, mitä sivustolla pitäisi tehdä, jotta sitä olisi helppo ja mukava käyttää. Sivusto pitäisi koodata kunnolla, sen tulee latautua nopeasti, toimia helposti puhelimella, olla tarpeeksi kevyt ja yksinkertainen, jotta hitaammallakin yhteydellä toimii. Toisaalta sen pitää olla silti värikäs ja sisältää kivoja kuvia. Tehtäviä pitää olla helppoja ja nopeita sekä vaikeita ja tavoitteellisempia. Tehtävien pitää olla siis monipuolisia ja kaikille jotakin. Toimintaa pitää aktiivisesti pyörittää jonkin aikaa, jotta huomataan mikä toimii ja mikä ei ja mitkä tehtävät innostavat nuoria.

### 6.3 Toiminnan idea, tehtävät ja palkitseminen sekä ympäristö

Toiminnan idea on saada nuoria osallistumaan toimintaan omalla tavallaan, itselleen sopivaan aikaan ja itselleen sopivimmassa seurassa, on se yksin tai yhdessä ystävien kanssa. Toiminta on verkossa, joten se on aina saatavilla. Nuorilla on myös mahdollisuus vaikuttaa toiminnan sisältöön suorilla ideoilla, palautteilla ja taustatiedon kautta nähdyn tehtävien tekemisen aktiivisuuden kautta. Nuori Espoo Crew:ssa voi reagoida nopeasti palautteisiin ja rakentaa toimintaa aina enemmän nuorten näköiseksi.

Toimintaa miettiessä ja suunniteltaessa on ollut tärkeää ottaa huomioon nuorten moninaisuus. Kuten edelläkin on kyselyistä noussut esille, tehtävien tulee olla monipuolisia sosiaalisen median päivityksistä nuorisotilalla käymisen tai virkkaa vauvalle pipo-tyyppisen tehtävän kautta toiminnan ohjaamiseen, esimerkiksi kerhossa apuohjaajana toimiminen ja tehtäviä pitää olla tarpeeksi, jotta mahdollisimman monelle osallistuminen olisi mahdollista ja mielekästä. Koska testaaminen on jäänyt minimaaliseksi, on kyselyiden tulosten kautta toimintaa tästä eteenpäin kehitettävä, mikäli kaupunkitasolla sitä päädytään ylläpitämään.

Kyselyn mukaan nopeat ja pienet tehtävät vetoaisivat nuoriin. YADin mukaan heidän suosituimpia tehtäviä on niin sanotut vapaat tehtävät, joissa voi soveltaa tekemistä itselle sopivaksi (Ervamaa & Piispa 2013, 25). Heidän mukaansa on uusia suosikki-tehtäviä vaikea keksiä. Vanhat suosikit kantavat ja vetoavat uusiinkin tulijoihin, mutta uusiin tehtäviin on vaikea saada osallistujia paljon. Tehtävistä toiminnan kehittämisen

kannalta keskeisiä ovat palautekyselyt. Niiden avulla on mahdollista saada suoraa palautetta toiminnasta sekä kehittämideoita. (mt., 37) Palautteita on syytä kerätä tarpeeksi usein, jotta toiminta pysyy tuoreena ja mielekkäänä osallistujille. Kaiken kaikkiaan tehtävien tulee olla ennen muuta helppoja, hauskoja ja sellaisia joita tehdään ilolla.

Tehtävistä kerrytetään pisteitä tehtävien vaativuuden tasoisesti. Kun on tarpeeksi saanut pisteitä, saa palkintoja. Aluksi pisteväli on hieman tiheämpi ja harvenee mitä suuremmille palkinnoille päästään. Palkintojen toimiminen motivaation lähteenä tulee ottaa huomioon, kun toimintaa, tehtäviä ja palkintoja mietitään. Hyviä palkintoja on vaikea keksiä, kun samalla kuitenkin pitää ottaa huomioon se, että ei tiedetä osallistujien määrää tai mikä on heidän tavoitteensa. Kaikella toiminnalla on kuitenkin oma budjettinsa.

Ensimmäiset palkinnot vielä voivat olla jotain Nuori Espoo -logolla varustettuja tuotepalkintoja, mutta kuinka pitkälle sellaiset palkinnot jaksavat ylläpitää nuorten motivaatiota. Välipalkintoina, siellä vähän enemmän pisteitä keränneille, elokuva liput tai harrasteliput, esimerkiksi Superpark liput, ovat varmasti hyviä. YAD Street Teamissa pääpalkinto on Conversen kengät. Pääpalkinnon pitää siis olla jotain todella tavoittelemisen arvoista. Nuori Espoo Crew:ssa ei ole vielä pääpalkintoa, koska tavoitteena on saada nuorilta vastaus siihen, mikä olisi se palkinto mitä he lähtisivät tavoittelemaan.

Myös sillä, missä toiminta tapahtuu, on merkitystä. Se nousi myös esiin muutaman nuoret vastauksissa. Blogialusta on huono paikka toiminnan ylläpitämiseen. Omasta näkökulmastani se on hankala ja kömpelö ja käyttäjäpalautteista nousi esiin, että ei ole selkeä, vaikea käyttää eikä toimi mobiilisti. Sivun tulisi olla helppokäyttöinen, selkeä mutta silti informatiivinen.

#### 6.4 Haasteet

Haasteita on noussut tässä parin vuoden aikana esiin enemmän kuin hyötyjä. Jos aloitetaan siitä, missä toimintaa ylläpidetään. Edellä mainittujen lisäksi blogissa toi-

miva järjestelmä vaatii todella paljon työtunteja, juuri epäkäytännöllisyytensä vuoksi. Kysymys kuuluukin, olisiko kuitenkin järkevämpää ostaa sivulle suunnittelija ja tekijä, jolle kerrottaisiin tavoitteet ja toiveet ja jolta saisi ylläpitopalvelun sivustolle. Vai onko olemassa jokin palvelu, johon voisi liittyä? Ongelmaksi tässä, kuten useimmiten, muodostuu resurssit. Kuinka paljon maksaa ja kenen työaikaan ollaan valmiita käyttämään toiminnan ylläpitämiseen. Pistetaulukoiden ylläpitäminen ja palkintojen postittaminen vaativat myös työaika, eikä kaiken toiminnan pyörittämiseen riitä tunti viikossa tai edes silloin tällöin.

Työntekijäresurssit ja sitoutuminen ovat myös haasteita. Koska toimintaa oli tarkoitus pystyä ylläpitämään useiden työntekijöiden yhteistyössä, olisi ollut tärkeää ensiksi tehdä selkeä työnjako sekä aikataulutus ylläpitämiseen liittyen. Lisäksi olisi pitänyt ottaa huomioon henkilöstön liikkuvuus. Toiminnan aikana kävi niin, että kaikki aluksi mukana olleet paitsi minä itse, vaihtoivat työpaikkaa tai jäivät muista syistä pois Espoon nuorisopalveluista. Työntekijävaihtuvuuden takia olisi myös tärkeää, että olisi joku työntekijä, jolle olisi varattu aikaa toiminnan ylläpitämiseen sekä muille työntekijöille toiminnan opastamiseen. Keskustelin aiheesta esimiehen kanssa ja hän nosti esiin sen, kuinka toimintaa pitäisi jatkuvasti markkinoida ja kertoa uusille työntekijöille, jotta toiminta pysyisi käynnissä. Siihen ei kuitenkaan ole ollut ratkaisua, että mistä toiminnasta voisin luopua, jotta voisin markkinoida ja opastaa uusia työntekijöitä tähän toimintaan. Tämä sama ongelma nousee esiin aina kun uusia toimintoja yrittään ottaa mukaan. Mistä ollaan valmiita luopumaan, jotta voidaan saada uuteen aikaa.

Työajan käyttö, budjetti, sitoutuminen, markkinointi, nuorten innostaminen... nämä ovat kaikki kysymyksiä, joihin pitää olla ratkaisu ennen kuin toimintaa voi ylläpitää aktiivisesti. Ilman selkeää suunnitelmaa ja tavoitetta on toimintaa vaikea toteuttaa, ja se jää ei kenenkään vastuulle eikä siten voi olla toimiva ratkaisu.

## 7 TULEVAISUUS, MITÄ SITTEN TAPAHTUU

Nuori Espoo Crew ja tulevaisuus on vielä täysin auki. Itse koen, että toiminnalle olisi tarve ja toiminnasta olisi hyötyä ja se antaisi uusia kulmia toimintaan. Kuitenkin kunnallisessa nuorisotyössä keskimäärin ja myös Espoossa on pienet resurssit, joten nuorisopalveluissa on mietittävä sitä, mihin resursseja halutaan käyttää. Kuten jo aiemmin totesin, täytyy toiminnalla olla vahva suunnitelma, jos sitä halutaan toteuttaa. Kaikessa toiminnassa tulee myös huomioida kasvatuksellinen nuorisotyön perusluonne. Jos pohdimme Juha Niemisen määrittelemiä nuorisotyön perustehtäviä sosialisatiofunktiota, personalisaatiofunktiota, kompensatiofunktiota sekä resursointi- ja allokointifunktiota, huomaamme, että monet niistä toteutuvat Nuori Espoo Crew:n toiminnassa.

Toiminnan hyviä puolia ovat sen mahdollisuudet: pelillinen toiminta mahdollistaa toimintaan osallistumisen motivoinnin pelin keinoin, verkossa oleva toiminta mahdollistaa kaikkien espoolaisten nuorten osallistumisen, huolimatta siitä missä asuu, toimintaa hyödyntäen on mahdollista osallistua nuoria uudella tavalla, kun motivaattorina toimiikin pisteet ja niillä saavutettavat palkinnot sekä se, että tehtävien monipuolisuus tarjoaa mahdollisuuden osallistua niin pienesti tai niin suuresti kuin haluaa. Jo näissä nousee esiin tavallaan kompensatiofunktio, joka tarkoittaa sitä, että korjataan yhdenvertaisuuteen, tasa-arvoon ja elämänhallintaan liittyviä ongelmia (Nieminen 2014, 25). Tässä tapauksessa nuoret voivat osallistua toimintaan, vaikka olisi haasteita, pieniä tai suuria. Nuori Espoo Crew pitäisi saada toimimaan esteettömästi, niin että kaikilla olisi mahdollisuus osallistua. Pienempään esteeseen toiminta jo vastaa: se on mahdollista missä päin Espoota vain asuville nuorille. Ei ole este osallistua, vaikka ei asuisi nuorisotilan vieressä.

Nuori Espoo Crew -toiminnassa toteutuu myös personalisaatiofunktio, eli nuorten tukeminen omaksi itsekseen kehittämisessä. Personalisaatiofunktiossa pyritään tunnistamaan nuoren yksillöllisyys ja ainutlaatuisuus. Nuorisotyössä ja myös siis Nuori Espoo Crew -toiminnassa on nuori vapaaehtoisesti mukana ja nuoren tarpeita kuullaan ja kunnioitetaan. Sosialisatiofunktiolla tarkoitetaan sitä, että saadaan nuoret kulttuurin, yhteiskunnan ja lähiyhteisön jäseniksi. Siihen sisältyy myös erilaisten tietojen, taitojen ja arvojen välittäminen ja siten annetaan nuorille mahdollisuus kehittää ja uudistaa yhteisöä. Nuori Espoo Crew elää ja muuttuu, nuoret vaikuttavat siihen mil-

lainen se on. Nuoret ovat osa sitä yhteisöä, jota he voivat kehittää ja uudistaa. (mt. 23-25.)

Juha Nieminen on artikkelissaan Vastavoiman hahmo – nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimisympäristöt ja eetos (2014) listannut nuorisotyön eetokseen liittyviä tekijöitä. Ensimmäisenä on vapaaehtoisuus, johon sisältyy kolme teemaa. Nuoret osallistuvat vapaaehtoisesti toimintaan, toiminnassa on mukana vapaaehtoisia työntekijöitä ja toiminta rahoitetaan kansalaisten vapaaehtoisella rahoituksella, kuten Veikkauksen tuella. Toisena on nuorten tarpeiden ja itsemääräämisoikeuden kunnioittaminen, eli nuori on omasta halusta mukana toiminnassa, jonka on kokenut mielekkääksi. Toiminnan sisältö saa silti olla nuorten kasvua tukevaa. Kolmantena on nuorten kansalaisuuden lujittaminen, eli nuori on yhteisönsä jäsen. Neljäntenä on aikuisten kasvatusoikeus ja -vastuu, jolla tarkoitetaan sitä, että on lopulta kuitenkin aikuisten vastuulla, että nuorten tarpeita ja itsemääräämisoikeutta kunnioitetaan ja että nuori sisäistää sosialisatiofunktion tuoman tietojen, taitojen ja arvojen sisällön. Viidentenä on arvoperustan relativisuus ja pluralistisuus eli ei ole olemassa yleispätevää koko nuorisotyön laajaa kenttää ohjaavaa arvoperustaa ja nuorisotyön arvoperusta on moninainen. (34-38.)

Nämä näkyvät Nuori Espoo Crew:ssa siten että toiminta on vapaaehtoista, mutta kasvatuksellista. Toiminnalla tulee olla selkeä tavoite, ei pelkästään Nuori Espoo -tarinan mukaista kivaa tekemistä, vaan myös tavoite, jolla on myös työntekijöille selvää miksi kyseistä toimintaa ylläpidetään. On tavoite osallisuuden lisääminen tai verkkotyön kehittäminen tai jokin ihan muu, on sen oltava kaikille kristallinkirkkaana tiedossa ja sitä seurataan toiminnan edetessä. Nuoret osallistuvat, vaikuttavat, mutta moni asia on kuitenkin työntekijöiden ratkaistava. Eli aikuiset kuitenkin edistävät tietojen ja taitojen kehittymistä.

Nuori Espoo Crew on mahdollista pitää tuoreena, jolloin se mahdollisesti pysyy myös nuorten mielestä miellyttävänä toimintamuotona. Nopeita tehtäviä lisäämällä saa ainakin kyselyn mukaan nuoria osallistumaan. Nopeidenkin tehtävien tulee olla sellaisia, joita nuori voi tehdä missä vain, milloin vain. Silloin kun tulee sellainen tunne, että nyt olisi hetki aikaa. Nuoret elävät hetkessä ja haluavat osallistua silloin kun se on heille itselleen sopivaa, eivätkä he välttämättä halua sitoutua pitkäkestoiseen toi-

mintaan. Mikä saattaakin olla toiminnan suurin haaste, että jos nuoret eivät lainkaan sitoudu. Jos he tekevätkin vain yhden tehtävän, eivätkä enää palaa takaisin.

Muina haasteina on aluksi nuorten mukaan saaminen, toiminnan houkuttelevaksi tekeminen ja toiminnan toiminnallisuuden kuntoon saaminen eli verkkosivun pitäisi olla helposti ylläpidettävä. Jos toiminta koetaan hyväksi ja tarpeelliseksi, on suunnitelmaan jo kirjattava siihen sitoutuneet työntekijät, kuinka paljon kenelläkin on aikaa käytettävissä sekä vastualueet. Onko jollakin vain sivuston ylläpitäjän tehtävä ja toisella tehtävien raportoinnin tarkistus? Vai onko kaikilla samat tehtävät ja tehdään kun ehditään? Toiminnan suunnitteluvaiheessa jo pitää ottaa huomioon entä jos - tilanteet. Entä jos joku työntekijä vaihtaa työpaikkaa tai jää pitkälle sairauslomalle. Entä jos osallistujia tulee puolet enemmän tai vähemmän kuin oli tavoitteena. Entä jos sivusto kaatuu tai tulee muita sivustoon liittyviä ongelmia. Suunnitteluvaiheessa jo pitää aikatauluttaa tehtävien kierto, miten hoidetaan eri teemoihin tai vuoden juhliin ajoittuvat tehtävät, kuinka usein uusia tehtäviä lisätään tai vanhoja poistetaan.

Uskon, että Nuori Espoo Crew olisi hyvä lisä verkossa tehtävään nuorisotyöhön ja että hyvällä suunnittelulla toiminnasta voisi saada loistavan uudenlaisen työskentelytavan espoolaiseen nuorisotyöhön.

## 8 LOPPUSANAT

Tämän opinnäytetyön tekeminen on ollut pitkä ja opettavainen prosessi. Olen oppinut verkossa tehtävästä työstä, pelillisyydestä ja osallisuudesta paljon sekä saanut pohdita niiden toteutumista espoolaisessa nuorisotyössä. Nuori Espoo Crew syntyi hyvästä ideasta ja suuresta innosta. Työryhmällä oli vahva näkemys toiminnan pelillisyydestä ja innostavasta uudesta toimintatavasta, jolla nuoria saadaan osallistettua nuorisopalveluiden toiminnan suunnitteluun ja jopa toteuttamiseen. Aika pian astui esiin ensimmäiset resursseihin liittyvät ongelmat, sillä työntekijöillä oli monta asiaa hoidettavana ja vaikea löytää aikaa toiminnan suunnitteluun.

Rahaan ja työntekijöihin liittyvät resurssit ovatkin niin Nuori Espoo Crew:ssa kuin kaikessa muussakin toiminnassa suurimmat haasteet saada järjestettyä. Aikaa tarvitaan toiminnan ylläpitämiseen, verkkosivujen päivittämiseen, tehtävien tarkastamiseen, pisteiden jakamiseen. Rahaa tarvitaan välineisiin, minkä tahansa verkossa tehtävän työn edellytys on se, että työntekijöillä olisi vähintään omat työälypuhelimet, jollei jopa sen lisäksi tabletit. Ajan ja rahan vähäisyys näkyy myös siinä, kuinka paljon toiminnassa on mahdollista osallistaa nuoria. Osallisuus pitäisi saada toiminnassa nousemaan selkeästi vähintään sellaiselle tasolle, jolla nuoret ovat mukana suunnittelemassa toimintaa ja sen tehtäviä.

Pelillisuus on oiva keino motivoida ihmisiä pelin välinein. Sen vuoksi sitä paljon käytetäänkin jo esimerkiksi yritysten markkinoinnissa ja kuluttajien sitouttamisessa. Se on helpohko keino saada ihmiset oman yrityksen käyttäjäksi, kun tarjoaa houkuttimen, jolla kuluttaja tulee takaisin. Samalla tavalla nuoria pitäisi voida motivoida pelin keinoin osallistumaan toimintaan ja sitouttaa siihen. Innostuneet nuoret voivat aktiivisesti jopa vaikuttaa pelin kulkuun, tasoihin, tehtäviin ja palkintoihin, mikä osaltaan motivoi ja sitouttaa vielä lisää. Näkisin, että pelillisin keinoin toteutettu verkkonuurisotyö toimisi kunnissa matalan kynnyksen verkkonuurisotyönä.

Pelin metodit ovat pienemmässä mittakaavassa melko helppo tuoda toimintaan, ja pelistä voi tehdä pienen tai suuren. Pienemmässä mittakaavassa sen avulla voitaisiin toteuttaa vaikkapa teemaviikkoja ja siihen liittyviä tehtäviä, eli peli olisi käynnissä kerralla vain tietyn ajan. Pelin keinot motivoivat nuoria osallistumaan, kun vain palkinnot tai muut houkuttimet ovat tarpeeksi hyviä. Pelin voi halutessaan tuoda pois verkosta, vaikkapa yksittäisen nuorisotilan seinälle, jossa on näkyvissä tehtävät ja pistetaulukot. Tehtävien toteuttaminen voi kuitenkin tapahtua ainakin osittain verkossa. Pelin pitää olla helppo käyttää, yksinkertainen, värikäs ja raikas. Kuten pelillisyyden kappaleessa huomattiin, pelin tulee olla helppo sisäistää, helppo aloittaa, aluksi tarpeeksi informatiivinen mutta ei liian paljon ohjeita. Peli pitää oppia pelatessa.

Nuori Espoo Crew on tuore ja nykyaikainen tapa tehdä nuorisotyötä ja sen avulla on mahdollista kohdata sellaisia nuoria, jotka muuten eivät nuorisotyön toiminnoissa käy. Nuori Espoo Crew mahdollistaa nuorille osallistumisen, milloin haluaa ja omalla tavallaan. Se näkyi tuloksissakin: nopeat, missä ja milloin vain toteutettavat tehtävät

kiinnostivat nuoria eniten. Nuoret elävät tässä ja nyt, eikä toiminta saa olla liian sitovaa. Pelin avulla on mahdollista lisätä nopeata osallisuuttakin: hyvin voi olla tehtävä, jonka voi tehdä useasti ja tehtävänä on raportoida huomaamansa epäkohta tai idea, miten saataisiin kaupungista mukavampi paikka nuorille. Toimintaan voi osallistua vain suorittamalla tehtäviä tai vaikuttamalla tehtävien sisältöön tai muuten pelin kulkuun. Nuorilla on paljon ideoita, vaikka ne eivät tässä kyselyssä nousseet esiin. Siksi tällainen peli on oiva tapa osallistaa nuoria verkossa.

Nuoret ovat internetissä ja varsinkin mobiililaitteilla, ja siksi verkossa tehtävän nuorisotyön on oltava ajan hermolla, mobiililaitteilla ketterästi toimivaa ja motivoivaa. Pelillisuus toimisi hyvin myös kunnallisessa nuorisotyössä: siistit, yksinkertaiset verkkosivut ja mobiilisovellus sekä hyvät ja motivoivat palkinnot, joita on halua tavoitella sekä hyvä markkinointi ja uskon, että nuoria saataisiin mukaan. Nuorisotyön tulee vastata siihen aikaan ja tarpeeseen, missä nuoret ovat juuri sillä hetkellä. Ei kannata jäädä suremaan Facebookia välineenä, jos nuoret ovat jo Snapchatissa tai siitä seuraavassa trendissä, jota ei vielä kukaan tiedä.

## LÄHTEET

- Ervamaa, Suvi & Piispa, Mikko 2013. Yad Street Team. Huume kriittistä kevytaktivis-  
mia nuorille. Jyväskylä: Bookwell.
- Espoon kaupunki 2018. Espoo-tarina 2017-2021. Viitattu 15.2.2018.  
<https://www.espoo.fi/download/noname/%7BD2192649-32C3-4E01-8EB1-7CA033DC1945%7D/98258>
- Espoon kaupunki 2018. Espoon asukasluvu vuodenvaihteessa 2016/2017. Viitattu  
15.2.2018. <http://www.espoo.fi/download/noname/%7BB4E36089-73AB-4377-801A-1E57A5453468%7D/88389>
- Espoon kaupunki 2018. Manimiitti. Viitattu 15.2.2018. [https://www.espoo.fi/fi-FI/Nuoret/Osallistu\\_ja\\_vaikuta/ManiMiitti](https://www.espoo.fi/fi-FI/Nuoret/Osallistu_ja_vaikuta/ManiMiitti)
- Espoon kaupunki 2018. Nuorisopalvelujen tarina. Viitattu 8.5.2018.  
<https://www.espoo.fi/download/noname/%7B61E019A2-6082-413C-9F21-96FAEE7C21BC%7D/56518>
- Espoon kaupunki 2018. Nuorisotiloilla. Viitattu 15.2.2018. [https://www.espoo.fi/fi-FI/Nuoret/Osallistu\\_ja\\_vaikuta/Nuorisotiloilla](https://www.espoo.fi/fi-FI/Nuoret/Osallistu_ja_vaikuta/Nuorisotiloilla)
- Espoon kaupunki 2018. Nuorisovaltuusto. Viitattu 15.2.2018. [https://www.espoo.fi/fi-FI/Nuoret/Osallistu\\_ja\\_vaikuta/Nuorisovaltuusto](https://www.espoo.fi/fi-FI/Nuoret/Osallistu_ja_vaikuta/Nuorisovaltuusto)
- Gretschel, Anu 2011. Nuorisotalo mahdollistavana lähiyhteisönä: nuorten näkökulma.  
Viitattu 26.5.2018. [https://www.hel.fi/static/liitteet/nk/nuorisotalo\\_gretschel.pdf](https://www.hel.fi/static/liitteet/nk/nuorisotalo_gretschel.pdf)
- Gretschel, Anu 2014. Nuori – ei asiakkaaksi, vaan vaikuttamaan nuorisotyön keinoin.  
Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) 2014. Nuorisotyötä on tehtävä. Me-  
netelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Hakapaino. 243-262.
- Haonperä, Janne 2013. Mitä on pelillistäminen. Viitattu 27.4.2018.  
<http://www.cloudriiven.fi/blogi/mita-on-pelillistaminen/>
- Heinonen, Sara 2015. Toimijuuden tukeminen järjestöjen verkossa tehtävässä nuori-  
sotyössä. Kasvatustieteiden pro gradu -tutkielma. Viitattu 12.3.2018.  
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97644/GRADU-1435658449.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huttunen, Tero 2014. Mitä on verkkonuorisotyö. Teoksessa Lauha, Heikki & Tuuttila,  
Leena (toim.) 2014. Verkko nuorisotyössä. Nuorisotyö verkossa. Helsinki: Paintek  
Pihlajamäki Oy. 15-19.
- Joensuu, Mika 2016. Nuorisotyön osallisuus digitaalisessa palvelutuotannossa. Te-  
oksessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) 2016. Kohti digitaalista nuoriso-  
työtä. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy. 137-139.
- Juul, Jesper 2003. The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Game-  
ness. Viitattu 2.9.2017. <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Karvonen, Kaisa & Makkonen, Iita 2016. Esteettömyys luo yhdenvertaisuutta. Teok-  
sessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) 2016. Kohti digitaalista nuorisotyötä.  
Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy. 143-145.

- Kiilakoski, Tomi & Gretschel, Anu & Nivala, Elina 2012. Osallisuus, kansalaisuus, hyvinvointi. Teoksessa Gretschel, Anu & Kiilakoski, Tomi (toim.) *Demokratiaoppi-tunti. Lasten ja nuorten kunta 2010-luvun alussa*. 9-33.
- Koskinen, Antti & Kangas, Marjaana & Krokfors, Leena 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto Kaisa (toim.) 2014. *Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys ope-tuksessa*. Vantaa: Vastapaino.
- Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi 2017. "Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea" – Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017. Viitattu 12.3.2018. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/09/Digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa.pdf>
- Nieminen, Juha 2014. Vastavoiman hahmo – nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimis-ympäristöt ja eetos. Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) 2014. *Nuori-sotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet*. Helsinki: Haka-paino. 23-38.
- Nuorille suunnatun verkkotyön foorumi 2018. Eettiset ohjeet kohtaaville verkkopalve-luille. Viitattu 12.3. 2018. <https://www.verke.org/nusuvefo/eettiset-ohjeet-kohtaaville-verkkopalveluille/>
- Oikeusministeriö 2018. Kuntalaki. Viitattu 20.5.2018. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2015/20150410>
- Oikeusministeriö 2018. Nuorisolaki. Viitattu 20.5.2017. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2006/20060072>
- Oikeusministeriö 2018. Perusopetuslaki. Viitattu 20.5.2018. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1998/19980628>
- Oikeusministeriö 2018. Perustuslaki. Viitattu 20.5.2018. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>
- Saarenpää, Hannamari 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. Pelitieto Pelien peruskurssi. Viitattu 20.8.2016. <https://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>
- Sinisalo-Juha, Eeva & Timonen, Päivi 2011. Verkko-perustaisen nuorisotyön määritte-lyä ja teoriaa. Teoksessa Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) 2014. *Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkko-perustaiseen nuorisotyöhön*. Helsinki: Unigrafia. 23-35.
- Sipilä, Jorma 1999. *Asiantuntijapalvelujen tuotteistaminen*. Porvoo: WSOY.
- Toikko, Timo & Rantanen, Teemu 2009. *Tutkimuksellinen kehittämistoiminta*. Tampe-re: Tampereen yliopistopaino Oy – Juvenes Print.
- Tuulaniemi, Juha 2011. *Palvelumuotoilu*. Hämeenlinna: Kariston kirjapaino Oy.
- Valtiovarainministeriön tietokortti 10 2018. Osallisuuden laatu ja arviointi. Viitattu 14.4.2018. <http://vm.fi/documents/10623/2866950/Kaikki+lasten+ja+nuorten+tietokortit+1-10.pdf/aaeb0f62-5929-4bad-85bd-a7c8542bab54>
- Verke - Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus 2018. *Suomalaisen digitaalisen nuo-risotyön historiaa*. Viitattu 12.3.2018. <https://prezi.com/dnjrrwll9cvu/digitaalisen-nuorisotyön-historiaa/>

Vesterinen, Olli & Mylläri, Jaakko 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto Kaisa (toim.) 2014. Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Vantaa: Vastapaino.

Zichermann, Gabe & Cunningham, Christopher 2011. Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, Kanada: O'Reilly Media, Inc.

## LIITTEET

## Liite 1: Kysely

KYSYMYKSET	VASTAUKSET	183
------------	------------	-----

## Palautekysely!

Ensimmäinen palautekysely. Anna palautetta sivusta, tehtävistä, kerro toiveesi, ideasi, kritiikkisi.

**Minkälaiset tehtävät saavat/saisivat sinut osallistumaan? \***

- Some-tehtävät (Instagram, facebook, tms)
- Valokuvaukseen liittyvät tehtävät
- Kirjoittamista vaativat tehtävät
- Kekseliäisyyttä vaativat tehtävät
- Nopeat tehtävät
- Käsityö/puutyö/askartelutehtävät
- Muu...

---

**Mitä sinulle tulee ensimmäisenä mieleen kun selaat Nuori Espoo Crew:n sivuja? \***

Lyhyt vastauksiksi

**Millaiset palkinnot olisivat hyviä?**

Lyhyt vastauksiksi

**Miten sivuja voisi parantaa?**

Pitkä vastauksiksi

**Mikä sivuilla on huonoa? \***

Pitkä vastauksiksi

**Mitä muuta palautetta haluaisit toiminnasta antaa?**

Pitkä vastauksiksi

## Liite 2: Kuvakaappaus sivustosta


← → ↻ 🏠 [nuoriespoocrew.blogspot.fi/p/etusivu.html](https://nuoriespoocrew.blogspot.fi/p/etusivu.html) Luo blogi Kirjautu sisään

# NUORI ESPOO

## Crew

Etusivu | Lily | Tehtävät | Pisterajat ja palkinnot | Top10 | Lue lisää | Blogi

### Etusivu



Nuori Espoo Crew -ajatuksen voi olla kaikki 13-16 -vuotiaat espoolaiset nuoret. Toiminnassa on tehtävä, joka voi toteutua verkossa sekä tehviä, jossa lähdetään ulos, muun muassa nuorisotilalle jalka osallistujan toimintaan. Jokainen voi valita tehtävät, jotka sopivat kalle!

Ideana on, että nuoret tekevät nuorille nuorten näköistä töitä.

Tehtävissä saa pöytä ja kun on kokenut teosta saa palkintoja. Palkinnot ovat tervettä ja palkinnot välitetään takaa.

Jos saat kiinnostuksen, tule mukaan kehittämään tätä!


Sitten siitä on vielä mahdollista, joten kaikki saattaa muuttua vielä toisenlaiseksi :)

[Liity Crew -porukkaan!](#)

[Valitse tehtävä](#)

[Raportoi tehtävät](#)

[Kerää pisteitä ja saa palkintoja](#)



Etusivu



Täällä Blogilekisti (Atom)

### Yhteystiedot


Voit ottaa yhteyttä Nuori Espoo Crewn yhtäjaksoin, eli Espoon kaupungin nuorisopalveluiden työntekijöihin: [nuoriespoocrew@gmail.com](mailto:nuoriespoocrew@gmail.com)

Löydätään myös Instagramista [#nuoriespoo](#)


### #nuoriespoo Instagramissa

**KIKKIKI!**



**KUUKAUDEN TEHTÄVÄ**



#NUORIESPOO


### Tehtävät

Valitse tehtävä ja raportoi valmis tehtävä ylläpidolle.

Helppoa ja hauskaa Tehtävissä silloin kun siltä tuntuu.

Osallistu, vaikuta ja ansaitse palkintoja!

## TEHTÄVÄT




**Muutimme tehtävää: #NUORIESPOO**

Tee Instagramissa, jossa on jätetty sinun mielestäsi nuorten Espoonin tilityksiä. Tagaa postaus #nuoriespoo.

(Jos olet ilmoittanut ilmoittautumisen ilmoittautumisen, nauti raportoinnin, että ilmoitat @nuoriespooille Instagramissa kuvan. Muuton raportoi (mikäli olet kuvan lähtö: nuoriespooew:n sisäkköpostin.)

Pisteitys: 4 p / jaeita kuva



**TAUSTATIETOKYSELY**


Helppo tapa aloittaa pitämisen koulun toiminnassa on täyttää taustatietokysely. Kysely on käynnin niminen ja siihen tehdään vain kerran. Kysely löytyy täällä: [TAUSTATIETOKYSELY](#). Kun olet vastannut, raportoi tehtävä tehtäväksi luovuttamalla.

### Yhteystiedot


Voit ottaa yhteyttä Nuori Espoo Crewn yhtäjaksoin, eli Espoon kaupungin nuorisopalveluiden työntekijöihin: [nuoriespoocrew@gmail.com](mailto:nuoriespoocrew@gmail.com)

Löydätään myös Instagramista [#nuoriespoo](#)


### #nuoriespoo Instagramissa



**KIKKIKI!**



**KUUKAUDEN TEHTÄVÄ**



#NUORIESPOO



**TAUSTATIETOISELY**  
Helppo tapa aloittaa pisteyden kerääminen on lähettää taustatietyösi. Kysely on täysin nimeton ja sinun tehtäväsi vain kerätä. Kysely löytyy täältä: **TAUSTAKYSELYTIE**. Kun olet valinnut raportin lähettäväsi lähettämällä viesti **nuorespoo: n sähköpostiin**. Läheta viestillä "haluan" jonka saat täytettyä kyselylomakkeen. Näm löydämme, että olet lähettävän suorittanut!

Pisteitys: 10p.



**KEKSI TEHTÄVÄ**  
Milloin teidän läheillä Nuori Espoo Crewlauna suostaa? Keksi tehtävä ja anna se pistettä. Läheta tehtäväsi **nuorespoo: n sähköpostiin**.

ps. Ideoimasi tehtävä voi hyvinkin löytyä kohta täältä!

Pisteitys: 0-10p./palautus



**HANKI JÄSSÄRI**  
Kävle lähimmälle nuoriEspoo ja hanki tuokan vuoden jässäri. Ja jos sulle ja on se, olin raportoi sekin. Kato raportitensa (viesti **nuorespoo: n sähköpostiin** tai **ig kuva** tagilla #nuorespoo) näitä kuvia olet voittanut.

Pisteitys: 5p.



**TEE KÄSILLÄSI**

Ihmisellä ei voi koskaan olla tarpeeksi villasukkia, pipoja, tossuja tai tumpuja. Näytä taitosi ja neuo, virkkaa, ompele tai tuunaa lämmitävä **uutekappale kovan tuunaa lämmitävä vaattekappale kovan väleisin iltoihin tai odottamaan syksyn laulua ja talven pakkasia!** Raportoi lähettämällä **nuorespoo: n sähköpostiin** pari kuvaa, jossa näkyy välihuuhetta jattu valmis vaate.

Pisteitys: 8 pistettä



**HEI ME LEIVOTAAN!**

Koraa ympärillesi kaverit taikka kakkipöytä ja viettäkää illa leipoen jotain hyvää - suolaista tai makeaa. Raportoi ottamalla kuva leipomuksestasi ja leipojista. Läheta kuvat **nuorespoo: n sähköpostiin**.

sähköpostiin

Pisteitys: 3-6 pistettä



**LUE KIRJA**

Käy kirjastossa tai lainaa kaverilta jokin itsellesi uusi kirja ja luo se. Raportoi lähettämällä **sähköposti Nuori Espoo Crew** lle, jossa kerrot mikä kirjan tui ja mitä siitä tykkäsit ja kenelle sitä voisit suositella.

Pisteitys: 3-8 pistettä



**MIKÄ KESÄ!**

Bongaa kesän merkki, ota siitä kuva ja jaa istaan **#nuorespoo kesä**. Voit myös halutessasi raportoida kuvan lähettämällä sen **nuorespoo: n sähköpostiin** #istakesävoilkkaa

Pisteitys: 4 pistettä



**MUN NUORI ESPOO**

Milainen on, ta oisi sinun Espoo, nuorten Espoo? Toimii haikamallasi tavalla: tanssi, laulu, piirä, näyttele, kuvaa, kirjoita. Tehtävän pisteytys on mieltävää, mutta mitä enemmän vaivaa palaatuksen suhteen on nähty, sitä enemmän siitä todennäköisesti saa pistettä. Tuotoksia julkaistaan Nuori Espoo fb-sivulla ja instassa - jos et sitä erikseen kiellä.

Raportoi lähettämällä tuotoksesi **nuorespoo: n sähköpostiin**. Liitä viestillä kuva, video, teksti, mitä kina keksikään. Tässä saat käyttää mielikuvitusta niin paljon kuin haluat!

Pisteitys: 0-20p/palautus.



**ANNA PALAUTETTA!**  
Kato mitä hyvää ja huonoa sivuissa ja tehtävissä on ja anna meitä kehittämään toimintaa! **KYSELYYN**



#NUORESPOO

NUORI ESPOO CREW: F

nuoriespoocrew.blogspot.fi/p/pisterajat-ja-palkinnot.html

### Pisterajat ja palkinnot

Tässä on pisterajat. Hauskaa pisteidentavoittelua!

Ensimmäisen palkinnon, pinssin, saat kun olet raportoinut ensimmäisen tehtävää.

Seuraavat pisterajat:

- 20 pistettä - yllätystuote
- 40 pistettä - tuubihuivi
- 65 pistettä - leffalippu
- 100 pistettä - kangaskassi
- 150 pistettä - lahjakortti
- 200 pistettä - Tähän voit vielä vaikuttaa!
- 275 pistettä - Tähän voit vielä vaikuttaa!
- 350 pistettä - Tähän voit vielä vaikuttaa!
- 425 pistettä - Tähän voit vielä vaikuttaa!
- 500 pistettä - Tähän voit vielä vaikuttaa!

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#) [LinkedIn](#)

[Etsi sivu](#)

Täällä: Bloggokatti (Atom)


### Yhteystiedot

Voit ottaa yhteyttä Nuori Espoo Crewin ylläpitäjään, eli Espoon kaupungin nuoriespoo-osaston työntekijään:


nuoriespoocrew@gmail.com

Löydätään myös Instagramista #nuoriespoo


### #nuoriespoo Instagramissa



### KIIKKII!



### KUUKAUDEN TEHTÄVÄ



#NUORIESPOO