

Sini Suominen  
Sanni Vihersaari

**OSALLISTAVA DIGINUORISOTYÖ  
LAPPEENRANNAN NUORISOTOI-  
MESSA**  
Tytöille toimintaa!

Opinnäytetyö

Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto

Yhteisöpedagogikoulutus

2022



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Yhteisöpedagogi (AMK)
Tekijät	Sanni Vihersaari, Sini Suominen
Työn nimi	Osallistava diginorisotyö Lappeenrannan nuorisotoimessa Työille toimintaa!
Toimeksiantaja	Lappeenrannan nuorisokeskus
Aika	2022
Sivut	41 sivua, liitteitä 9 sivua
Työn ohjaajat	Laura Hokkanen, Lauri Jääskeläinen

## TIIVISTELMÄ

Tämän kehittämisopinnäytetyön tavoitteena oli saada Lappeenrannan nuorisotyön ylläpitämälle Sammonlahden pelitalolle sellaista toimintaa, jonka tytöt kokisivat kiinnostavaksi, sillä Sammonlahden pelitalolla oltiin huolissaan siitä, että tytöt eivät käy pelitalolla.

Halusimme toteuttaa kokeilevaa kehittämistä hyödyntäen kahta erilaista digitaalisesti toteutettavaa ”pajailtaa”, joihin Sammonlahden pelitalon potentiaaliset tyttöasiakkaat voisivat osallistua. Tavoitteenamme oli osallisuuden vahvistaminen ja innostuksen kylväminen erilaisia toimintoja kohtaan. Päätimme ensin kartoittaa kyselyn avulla tyttöjen mielenkiinnon kohteita erilaisista digitaalisissa ympäristöissä toteutettavista toiminnoista, kuten digitaalisista peleistä, valokuvaamisesta, digitaalisesta piirtämisestä ja digitaalisista pakohuonepeleistä. Jaoin kyselyä kuitenkin myös hallitusti toisellekin pienelle nuorisoryhmälle, sillä ajatuksella, että Sammonlahden alueelta ei vastauksia kyselyyn tulekaan. Toivoimme tässä tapauksessa saavamme edes jonkinlaista dataa siitä, mitkä digitaaliset toiminnot kiinnostavat kyseisen ikäryhmän tyttöjä. Iloksemme kuitenkin huomasimme, että suurin osa kyselyyn vastanneista oli toivomaltamme Sammonlahden tai Lappeenrannan alueelta. Kysely siis kohdentui lopulta melko hyvin kohdeyleisöllemme.

Tämän kyselyn pohjalta suunnittelimme kaksi iltaa, joissa ohjaajat, eli tämän opinnäytetyön tekijät olivat mukana etänä. Ensimmäiseen iltaan (digitaalisen piirtämisen ilta) emme saaneet Sammonlahden pelitalon alueelta ketään mukaan. Pääsimme kuitenkin toteuttamaan illan opinnäytetyön kirjoittajien tuttujen nuorten avulla. Toiseen iltaan (huonepakopeli-ilta) saimme mukaan kohde-ryhmämme tyttöjä Sammonlahden alueelta.

Saimme palautetta mm. siitä, että tytöt olisivat halunneet kokoontua paikan päällä. Vallitseva koronatilanne oli kuitenkin otettava tässä huomioon. Tytöt kuitenkin kokivat, että toteutettu toiminta oli ollut ihan mukavaa. Osallisuuden toteutuminen oli vaikeaa näin lyhyellä aikavälillä. Toivommekin, että Sammonlahden pelitalo saisi tästä intoa kokeilla vastaavanlaisia digitaalisesti toteutettavia menetelmiä myös jatkossa ja saisi osallistettua tyttöjä paremmin toiminnan suunnitteluun, toteutukseen ja osallistumiseen ideoidemme kautta.

**Asiasanat:** verkkonuorisotyö, tyttötyö, osallisuus

Degree	Bachelor of Humanities
Authors	Sanni Vihersaari, Sini Suominen
Thesis title	Inclusive digital youthwork in Lappeenranta youthcentre Activities for girls!
Commissioned by	Lappeenranta youthcentre
Time	2022
Pages	41 pages, 9 pages of appendices
Supervisor	Laura Hokkanen, Lauri Jääskeläinen

## ABSTRACT

The goal of this thesis was to provide activities more interesting to girls for the Sammonlahti game house, maintained by the youth work services of Lappeenranta. It had become a concern that girls do not visit or participate in activities at the house.

We wanted to try implementing experimental community development, utilizing two different online "workshop nights" that potential female game house customers could participate in. Our objective was to reinforce participation and to possibly generate enthusiasm towards various different functions and facilities.

We first decided to use a questionnaire to survey exactly what activities or functions within digital environments girls are drawn to; like digital games, photography, digital art and drawing and digital escape rooms. We also distributed this survey to another, smaller and separate group of adolescents, just in case we would not receive any answers or input from the Sammonlahti area. At this point we were hoping for any kind of data about the interests of the girls in this age group. Fortunately, when we went through the results, we were happy to notice that most of the input came from the Sammonlahti/Lappeenranta area. This means the survey targeted our desired target group quite well in the end. Based on this survey we planned two workshops, joined by the instructors (the authors of this thesis) online. For the first night (night of digital drawing) we didn't manage to draw in anyone from the Sammonlahti area. We nevertheless got to carry out the night with adolescent previously familiar to us instead. For the next night (escape room night) we had participation by girls in our target group.

We received feedback that the girls would have preferred to gather up in person, however we had to take the prevalent Covid-19 situation into consideration and act accordingly. The girls said that the experience was still pleasant, regardless.

Securing participants proved challenging in such a short period of time, but we had in any case hoped that the Sammonlahti game house will try similar digitally executed functions and activities in the future as well. We hope as well that they will succeed in participating the girls in their area to appear in the planning, implementation, and attendance of these different functions, through the different ideas we had to share.

**Keywords:** digital youth work, girl work, participation

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	KEHITTÄMISTYÖN TAUSTA JA TARVE .....	6
2.1	Organisaation kuvaus ja kehittämisen tarve .....	6
2.2	Digipelit ja digitoiminta nuorten elämässä.....	8
2.3	Diginuorisotyö pelikasvatuksen silmin .....	10
3	TYTTÖYS, TYTTÖTYÖ JA OSALLISUUS .....	12
3.1	Osallisuuden merkitys ja osallisuuden haasteet .....	12
3.2	Osallisuus tyttötyössä .....	14
3.3	Tyttöys pelikulttuurissa .....	16
4	KEHITTÄMISTEHTÄVÄ JA KEHITTÄMISEN MENETELMÄT .....	17
4.1	Kehittämisen kohde ja tavoite.....	17
4.2	Kehittämismenetelmät ja niiden soveltaminen tavoitteiden saavuttamiseksi .....	18
5	KOKEILEVAN KEHITTÄMISEN TUOTOKSET.....	22
5.1	Kokeilumallien ideointi kyselyn vastausten pohjalta.....	22
5.2	Kokeilumallien käytännön toteutus .....	24
5.3	Kokeiluvaihe: Työille toimintaa! Piirtoilta.....	27
5.4	Kokeiluvaihe: Työille toimintaa! Peli-ilta.....	31
5.5	Kokeilun reflektointi: Työille toimintaa! -Tulokset ja palaute.....	32
5.6	Kokeilun haasteet .....	34
6	JOHTOPÄÄTÖKSET, RATKAISUHAHMOTELMAT JA POHDINTA .....	35
	LÄHTEET.....	41

## LIITTEET

Liite 1. Digitoimintaa nuorille- kysely

Liite 2. Lauri Jääskeläisen haastattelupohja

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyö käsittelee tyttöjen osallistumista ja osallisuutta diginuorisotyön näkökulmasta. Diginuorisotyö tarkoittaa nuorisotyön muotoa, jossa käytetään erilaisia teknologian ja digitaalisen median työkaluja (Verke s.a.). Myös kirjoittajia kiinnostaa kehittää erityisesti tytöille suunnattua turvallista ja mielekästä digitoimintaa.

Vaikka naisoletettujen osuus aktiivisesti digipelejä (millä tahansa alustalla tai konsolilla) pelaavista (noin 55 %) onkin miesoletettuja vähemmän (noin 73 %), on heillä kiinnostusta digipelaamiseen ja digitaalisiin aktiviteetteihin (Kinnunen ym. 2020). Digipelaaminen ei ole ainoa digiympäristöissä tapahtuva harrastus, vaan esimerkiksi blogien pitäminen ja digitaalinen kuvataide ovat suosittuja harrastuksia tyttöjen keskuudessa (Tormulainen 2021).

Nuorten osallisuutta voidaan pitää tärkeänä kasvutekijänä kohti aikuisen toimijuutta (Tormulainen 2021). Tavoitteenamme opinnäytetyössä on löytää turvallista ja osallistavaa, kiinnostavaa toimintaa, joka on digitaalisesti toteutettavissa. Tähän tarpeeseen on havahduttu myös Lappeenrannan nuorisotoimessa, jossa havaittiin, etteivät tytöt käy Lappeenrannassa sijaitsevalla Sammonlahden pelitalolla.

Toimenpiteenä Sammonlahden pelitalon ongelmaan kehitimme Webropol-kyselyn, jolla kartoitimme pääsääntöisesti Sammonlahden alueen tyttöjen mielenkiinnonkohteita erilaisia digitoimintoja kohtaan. Tämän kyselyn tuloksia käyttäen ideoimme kaksi pilotti-iltaa kyselyn vastauksien pohjalta. Keskitimme kyselyssämme ja toiminnassamme etänä järjestettävään digitoimintaan, johon mukaan lähteminen voisi olla helpompaa kuin mennä fyysisesti mukaan poikavoittoiseen ryhmään suoraan pelitalolle.

Kysely oli avoin myös pojille vastattavaksi, sillä koimme, että saataisimme saada heiltä ideoita ja vinkkejä sekä kartoittaa mahdollista kiinnostusta toimintamalliamme kohtaan. Varmistaaksemme ideoiden riittävyyden, jaoimme kyselyä myös muutamalle Lappeenrannan ulkopuoliselle nuorisoryhmälle. Tällä varmistimme, jos emme saisi Sammonlahden alueelta tyttöjä mukaan pilotti-

iltoihimme toimintaa testaamaan, meillä olisi jostain muista nuorisoryhmistä testaajia mukana. Kyselyn pohjalta ideoimme sekä toteutimme peli- ja piirtoil-  
lat kohderyhmällemme.

Pelitalotoiminnalla on ylipäätään tarkoitus mahdollistaa kiinnostava ja innos-  
tava tekeminen varsinkin niille nuorille, jotka eivät ehkä muutoin kävisi nuori-  
sotilalla (Joensuu 2014, 21). Kaikilla nuorilla ei välttämättä ole omaa pelaami-  
seen mahdollistavaa konetta kotonaan, mutta silti moni haluaisi päästä mu-  
kaan yhteiseen tekemiseen pelaamisen kautta ja tutustua näin uusiin ihmisiin.  
Tämän vuoksi olisikin tärkeää, että pelitaloilla olisi kaikille avoin, tervetullut il-  
mapiiri ja että siellä järjestettäisiin monipuolista, jokaiselle mielekästä teke-  
mistä. Haluamme olla mukana ideoimassa nuorten kanssa tällaista tekemistä  
ja saada heidät inspiroituneeksi siitä, miten monipuolista tekemistä oma peli-  
talo voisi heille tarjota.

## **2 KEHITTÄMISTYÖN TAUSTA JA TARVE**

### **2.1 Organisaation kuvaus ja kehittämisen tarve**

Lappeenrannan pelitila sijaitsee Lappeenrannan Sammonlahdessa. Pelitilalla  
on käytössä hyvät pelitietokoneet ja lisäksi on tarvikkeita ja välineistöä strii-  
maamiseen, videoiden tekoon, valokuvaukseen sekä äänilaitteistoa. Fyysiset  
tilat ovat myös kattavan varustelun lisäksi tilavat. Pelikoneita on yhteensä 13,  
joista yksi on niin sanottu ohjaajan kone.

Pelitila on auki nuorisotilan kanssa samaan aikaan, eli tiistaista keskiviikkoon  
klo 15–20, perjantaisin klo 15–21 ja viikonloppuisin klo 17–23. Peli- ja ajan-  
viettoaikaa on siis melko kattavasti tarjolla. Tällä hetkellä tietokoneilla pelaami-  
nen on niin sanottua avointa toimintaa, eli tietokoneet ovat vapaasti nuorten  
käytettävissä. Haastattelimme opinnäytetyömme työelämän kumppaniamme,  
Lappeenrannan nuorisotoimen ja Sammonlahden pelitilan nuorisotyöntekijää  
Lauri Jääskeläistä. Hänen mukaansa tällä hetkellä 5.–7.-luokkalaiset ovat eni-  
ten pelaamassa koneilla alkuillasta, minkä jälkeen hieman vanhemmat, eli 9.-  
luokkalaiset ja sitä vanhemmat tulevat käyttämään koneita pelaamiseen ja esi-  
merkiksi seuraavien korjailtavien harrasteautojen etsimiseen. (Jääskeläinen  
2021, liite 2.)

Sammonlahdella on yleisesti ottaen Lappeenrannassa hieman huono maine. Toki tämä maine ei koske koko Sammonlahden aluetta, vaan ennemminkin joitain valikoituja katuja. Myös Jääskeläinen (2021, liite 2) kommentoi, että tuolla alueella asuvilla nuorilla on hieman sellainen elämänasenne, että sammonlahtelaiset eivät voi kurotella kovin korkealle tähtiin ja että heidät on melkein ”tuomittu” epäonnistumaan.

Sammonlahtelaiset nuoret kaipaavat selkeästi yhdenvertaisuuden kokemuksia, eli että asuinpaikastaan huolimatta he ovat yhtä kykeneviä ja arvokkaita yksilöitä kuin muutkin. Nuorisotyön avulla ja esimerkiksi Sammonlahden pelitalon toiminnalla tällaiseen sammonlahteleisten nuorten omaamaan asenteseen ja ennakkoluuloihin voisi vaikuttaa, esimerkiksi kyseenalaistamalla näitä juurtuneita ennakkoluuloja ja asenteita. (Heinonen & Jalonen 2019, 9–11.)

Kuulimme Jääskeläistä haastattellessa, että Sammonlahden pelitalo voisi kaivata jonkinlaista tehostamista omaan toimintaansa. Pidimme palaverin Jääskeläisen kanssa ja melko nopeasti kehkeytyi havainto siitä, että tytöt eivät tosiaan käy pelitalolla oikeastaan ollenkaan. Jääskeläisellä oli omat ajatuksensa siitä, miksi tytöt eivät pelitalolla käy, mutta asiaa ei oltu enempää tutkittu/kysely alueen tytöiltä/lähikoulujen tytöiltä. Tartuimme tähän ja aloimme pohtia, millainen tekeminen tyttöjä voisi kiinnostaa. Kysyimme Jääskeläiseltä, mihin ongelmiin tai asioihin hän kokisi tärkeäksi puuttua pelitalon toiminnassa, sekä hänen mielipiteitään ja havaintojaan asiaan liittyen ja hän vastasi näin:

Ehkä semmosia syitä, mitkä on tullut suoraan on, että [nuoret] ei halua tulla, koska he saattaa pelata pelejä, jotka ei onnistu meillä ikärajoitusten puitteissa, tykkää pelata itsekseen yksinpelejä kotona tai että kaverit ei tahdo/jaksa lähteä mukaan. Ehkä yleinen viba on kuitenkin se, että nuorisotila on yhä vähän "jätkien mestan" maineessa, eli tytöt ei halua osallistua toimintaan. Ja koska aiemmin ja tällä hetkellä pelittäminen on osa meidän avointa toimintaa, niin saattaa tuntua pelottavalta-kin lähteä. Tää on siis on omaa mutuilua. (Jääskeläinen 2021, liite 2.)

Koimme, että Jääskeläinen tuntee alueensa nuoret hyvin ja tietää pelitalolla kävijät, sekä pelitalolla vallitsevan tunnelman. Tartuimme siihen, että Sammonlahden pelitalo kaipaisi tytöille turvallista, kiinnostavaa ja mukavaa teke-

mistä, jotta alueen tytöt pääsisivät mukaan pelitalon toimintaan kokien pelitalon kiinnostavaksi ja ennen kaikkea turvallisesti ympäristöksi olla. Sukupuolisensitiivinen ote pelitalon toimintaan voisi olla hyväksi. Sukupuolisensitiivisyydellä otetaan huomioon eri sukupuolten erojen huomioimista, esimerkiksi ilmaisutavoissa ja tulkinnoissa, jota sammonlahden tytöt tuntuvat kaipaavan, jotta he uskaltaisivat tulla pelitalolle. Lisäksi sukupuolten välinen tasa-arvo, eli sukupuolten välinen tasa-arvoinen kohtelu ja tasa-arvoiset mahdollisuudet, tulisi toteutua kaikessa nuorisotyön toiminnoissa. (Heinonen & Jalonen 2019, 8, 20; Jääskeläinen 2021, liite 2; Tasa-arvolaki 8.8.1986/609 § 7. mom.)

Gretschelin (2011) mukaan tyttöjen ja ylipäättään nuorten saaminen mukaan tällaiseen nuorisotilatoimintaan on haastavaa. Toiminnan tulisi olla niin matalakynnyksistä, että jokainen pystyisi helposti tulemaan mukaan. Kokemukseen matalasta kynnyksestä vaikuttaa kuitenkin erilaiset asiat, joita vastaan nuorisotilat joutuvat kamppailemaan jo pitkään; uusien nuorten on usein vaikea päästä jo tiloille syntyneisiin piireihin mukaan, ujompien nuorten on niin ikään vaikeaa päästä sosiaalisiin piireihin sisälle ja jotkut nuorista eivät pidä isovelimäisestä valvovasta silmästä nuorisotiloilla.

## **2.2 Digipelit ja digitoiminta nuorten elämässä**

Juhan Huizinga määrittelee ihmisen ei pelkästään ajattelevana, vaan luovana ja leikkivänä ihmisenä. Pelaamisen ja leikin välille ei tehdä eroa, vaan se nähdään luontaisena osana ihmisen toimintaa. (Manzos 2018, 9.) Huttunen (2014a, 11–12) taas kertoo, miten pelit ja leikit ovat olleet aina välineinä ajanviettoon tai toisiin ihmisiin tutustumiseen, mutta 1990-luvulla ohjaajat huomioivat, että pelien ja leikkien avulla voidaan kehittää myös esimerkiksi erilaisia taitoja ja se voi olla tavoitteellista toimintaa. Pelit ja leikit ovat hyviä välineitä lapsen ja nuoren minäkuvan ja itsetunnon kasvattamiseen sekä sosiaalisten suhteiden harjoitteluun. Manzos (2018, 12, 23) lisää, että peleillä on väliä myös ihmiselle, koska peleillä voidaan toteuttaa elämän kaltaisia monimuotoisia, intensiivisiä tarkoituksia. Pelaaminen luo tunnereaktioita ja täten saamme viestin kehoamme myöten siitä, että kyse on jostain tärkeästä.



Manzoksen (2018, 8) mukaan pelaamisella itsessään on laaja merkitys. Se voi tarkoittaa lautapelejä tai esimerkiksi urheilua. Se voi myös tarkoittaa *digitaalista pelaamista*, joka taas voi näyttäytyä monella eri tavalla niin tietokoneen edessä e-urheilua harrastaen tai kännykän kanssa ulkona kävellen. Kulttuurilla on oma vaikutuksensa siihen, millaisia pelejä suositaan.

Digitaaliseksi peleiksi kuvataan pelejä, joita pelataan jollakin digitaalisella laitteella. Peligenret auttavat hahmottamaan pelaamisen sisältöä ja luonnetta, esimerkiksi räiskintäpelit ja seikkailupelit ovat erilaisia peligenrejä, jotka tarjoavat pelaajilleen erilaista sisältöä lajityyppinsä mukaan. (Kallio ym. 2009, 2.) Digitaalisten pelien kehitystä on määrännyt ensisijaisesti teknologian kehittyminen. Esimerkiksi vuonna 1989 markkinoille tulleessa Nintendon Gameboy -käsitelissä oli erilaisia mahdollisuuksia kuin tietokoneella pelattaessa. (Stan-ton 2015, 11–12). Alun perin pelit olivat melko vaikeita, mutta pelitekniikan kehittyminen myös on helpottanut pelien vaikeustasoa aina 1990-luvulta lähtien, jolloin pelit tulivat saavutettavaksi myös laajemmin eri ihmisille. Aluksi pelejä tehtiin harrastajalta harrastajalle, mutta pelaaminen on kehittynyt kapeamman joukon tekemisestä hyväksytyimmäksi yleisemmäksi viihdemuodoksi. (Manzos 2018, 20–21.)

Nuorten vapaa-ajalla pelaaminen, niin digi- ja konsolipelaaminen kuin lautapelejäkin, on noussut merkittäväksi harrastukseksi ja onkin heti kolmantena kunto liikunnan ja urheilulajiharrastuksen jälkeen (Kaunismaa 2021, 4). Miehet pelaavat digitaalisia pelejä hieman naisia enemmän; vuonna 2020 tehdyssä Pelaajabarometrissä todetaan, että tietokoneella aktiivisesti pelaavia poikia (10–19 v.) oli kyselyiden mukaan noin 76 %, ja tietokoneella pelaavia tyttöjä (10–19 v.) noin 56 %. Lisäksi pelikonsoleilla aktiivisesti pelaavia poikia (10–19 v.) oli noin 62 % ja tyttöjä (10–19 v.) noin 33 %. Mentäessä seuraavaan ikähaarukkaan, eli 20–29-vuotiaisiin, prosenttiluvuissa tapahtuu merkittävä muutos pienempään suuntaan vain naisten pelaamisessa. (Kinnunen ym. 2020.)

Nykyään suosiotaan kasvattavat digitaaliset pelit ovat tavallaan laajentuma peli- ja leikkigenreen ylipäätään. Digitaaliset pelit mahdollistavat aivan uuden ja erilaisen ympäristön, jossa lapset ja nuoret voivat kasvaa, kehittyä, oppia, viettää aikaa ja sosialisoida. Digitaaliset pelit avaavat myös mahdollisuuksia lapselle tai nuorelle toimia turvallisesti sellaisissa tilanteissa ja identiteeteissä,

joita hän ei välttämättä pääsisi oikeassa elämässä kokemaan. (Huttunen 2014a, 11–12.)

Digitaalinen pelaaminen ei kuitenkaan ole ainoa digitaalisen toiminnan muoto, joka kiinnostaa nuoria. Erilaiset digitaaliset ympäristöt (esim. sosiaaliset mediat, YouTube, chatit, blogit, foorumit, digitaaliset keskustelu- ja yhteydenpito-kanavat) tarjoavat nuorille väyliä toteuttaa itseään, etsiä tietoa, tutustua uusiin ihmisiin, oppia, luoda ja viettää aikaa. Lisäksi kaikenlainen digitaalinen harrastustoiminta, kuten digitaalisilla välineillä piirtäminen ja vaikkapa valo-/videokuvaaminen ovat myös nuorten suosiossa (Kaunismaa 2019, 4).

Tällaiset digitaaliset ympäristöt mahdollistavat esimerkiksi tietyistä aihepiireistä kiinnostuneita kokoontumaan omille alustoilleen ja foorumeille, joissa he voivat jakaa tietoa ja innostusta yhteisestä kiinnostuksen kohteestaan (Verke 2019). Lisäksi tällaiset digiympäristöt voivat auttaa nuoria luomaan uusia suhteita ja muodostamaan uudenlaisia verkostoja. Tähän soveltuvat myös erilaiset viestintäohjelmat, sillä niihin voi kerätä keskitetysti nuoria ja jakaa heitä eri kanaville mielenkiinnonkohteiden mukaan. Hyvä esimerkki tällaisesta viestintäpalvelusta on Discord, jossa pystyy tekemään erilaisia kanavia eri aihealueille (Tuominen, s.a.).

### **2.3 Diginuorisotyö pelikasvatuksen silmin**

Sinisalo-Juha ja Timonen (2011, 23) kuvaavat, ettei nuorisotyössä ole määritelty erikseen verkossa tehtävän nuorisotyön käsitteitä, vaan ne ovat muotoutuneet erikseen teknologian ja muun kehityksen myötä. Verkkonuorisotyö (nykyään diginuorisotyö) voidaan mieltää verkossa tapahtuvaksi nuorisotyöksi, johon voidaan yhdistää niin vuorovaikutteiset chat-keskustelut kuin se, että perustetaan virtuaalisia nuorisotiloja. Huttunen (2014b) tosin kuvaa verkkonuorisotyötä hankalaksi termiksi, sillä verkkonuorisotyön termi tuo helposti mieleen reaaliaikaisen nuorisotyön ja verkkokeskustelun. Nuorisotyössä keskeistä on yleensä keskustelun ohella toiminta, mikä helposti jää Huttusen (2014b) mukaan verkkonuorisotyön termissä sivummalle, sillä verkkoa käytetään välineellisesti yhteydenpitoon tai viestinnällisiin tarkoituksiin. Kuitenkin vuosien aikana tilanne on kehittynyt ja esimerkiksi erilaisia pelikerhoja ja muuta toimintaa on

järjestetty, mutta kehittämistä on varmasti sellaisessa, missä verkko ja esimerkiksi chat-toiminnot eivät ole pelkästään väline, vaan sitä voitaisiin hyödyntää nuorisotyössä moniulotteisesti (Huttunen 2014b).

Diginuorisotyö onkin nykyään verkkonuorisotyötä vakiintuneempi käsite kaikenlaiselle verkossa, digitaalisissa ympäristöissä ja digityökaluilla tehtävälle nuorisotyölle. Digitaalinen nuorisotyö keskittyy näiden digitaalisten medioiden ja teknologian hyödyntämiseen nuorisotyössä. Digitaalisissa ympäristöissä yksilön, esimerkiksi nuoren, asema ei ole vain kuluttaja, vaan hän on myös luova toimija, joka luo sisältöä joskus ennakkoluulottomasti ja monitahoisestikin (Sintonen 2012, 14.) Edellisistä syistä johtuen onkin tärkeää, että mediakasvatus on osana yksilön kasvatusta ja mukana tiellä kohti vastuullista kansalaisuutta. Yhteiskunta digitalisoituu koko ajan, joten on tärkeää, että nuoret saadaan siihen mukaan aktiivisiksi toimijoiksi ja järkeviksi digitaalisen median käyttäjiksi. Lisäksi on tärkeää, että nuoret osaavat verkostoitua, sosiaalisoitua ja kehittyä vuorovaikutustaidoissaan kaiken tämän keskellä. Diginuorisotyö voi tapahtua sekä digitaalisissa ympäristöissä, että myös fyysisissä ympäristöissä. (Verke 2019, 26–29.)

Nykypäivänä (digi)nuorisotyön puolella digipelaaminen on jo otettu osaksi arkea. Lähes jokaiselta Suomen nuorisotilalta löytyy jonkinlainen pelikone, joko pelikonsoli tai tietokone (Pulkkinen 2014, 17). Nuorten kanssa pelatessa ohjaajan on helpompi saada nuoriin yhteys pelaamisen ohella syntyneiden keskustelujen kautta. Nuorisotiloilla kannattaakin suosia moninpelejä, eli vähintään kahden pelaajan pelejä, sillä näin saadaan useampi nuori osallistettua mukaan. Lisäksi erilaiset (yleensä konsoli- ja tietokonepelejä halvemmat) mobiilipelit mahdollistavat vieläkin useamman nuoren mukaanpääsyn, kun jokainen voi pelata yhteistä peliä omalta mobiililaitteeltaan, kuten esimerkiksi puhelimeltaan tai tablettiltaan. (Pulkkinen 2014, 17–20.) Tietokone- ja konsolipelien lisäksi olisi hyvä, jos mukaan saataisiin myös erilaisia pelaamisen muotoja, kuten roolipelejä, korttipelejä, lautapelejä ja jo aikaisemmin mainittuja mobiilipelejä, sekä kaikenlaista muuta digitaalisten välineiden avulla toteutettavaa toimintaa. Näin saadaan jälleen useammalle nuorelle mahdollisuus osallistua pelitalon toimintaan. (Joensuu 2014, 21.)

Digitaalisten pelaamiseen liittyvien kysymysten käsittely kasvatuksessa on olennainen osa pelikasvatusta, samoin kuin arvon antaminen nuorten ja lasten kulttuurille. Pelikasvatus ei ole muusta kasvatuksesta irrallista toimintaa, vaan pelaamisen kysymykset nivoutuvat osaksi nuoren ja lapsen hyvinvointia ja muuta kasvua (Meriläinen & Silvennoinen 2016, 16–17). Sen ollessa merkittävä osa myös muuta kasvatusta, täytyy tunnustaa, ettei pelikasvatus ole pelkästään nuorisotyöntekijän tehtävä, vaan esimerkiksi vanhemman pelikasvatustietoisuus, eli kasvattajan käsitykset pelikulttuurista, sen erityispiirteistä ja kasvattajan, kasvatettavan ja kasvatuksen vuorovaikutuksesta, vaikuttavat kasvatettavaan (Meriläinen 2020, 24). Onnistuneella pelikasvatuksella edistetään pelaamisen myönteisiä vaikutuksia ja voidaan ehkäistä mahdollisia haittoja (Pelikasvatus s.a.).

### **3 TYTTÖYS, TYTTÖTYÖ JA OSALLISUUS**

#### **3.1 Osallisuuden merkitys ja osallisuuden haasteet**

Yksinkertaisesta sanasta huolimatta *osallisuuden* käsite on monimuotoinen ja sitä voidaan pitää niin käsitteenä kuin ihanteenakin. Kuitenkin ajatusta siitä, että osallisuudessa olisi erityisen tärkeässä osassa osallistuminen, on arvoستeltu (Sintonen 2012, 17). Sintonen (2012, 17) kertoo, että osallistuminen ja osallisuus ovat eri asioita. Osallistuminen on mukanaoloa erilaisissa tilanteissa, kun osallisuus on monimuotoisempaa ja syvällisempää. Se on sitoutumista itse toimintaan ja halukkuutta vaikuttaa siihen, sekä myös ottaa vastuuta toiminnasta ja sen seurauksista. Sintonen (2012, 47) kuvaa osallistumisen ja osallisuuden eroja (kuva 1) niin, että toistaminen ja passiivisuus esitetään osallistumisena ja luovuus sekä aktiivisuus osallisuuden perustana.

<b>Osallistuminen</b>	<b>Osallisuus</b>
Opitaan tietämään ja taitamaan	Opitaan määrittelemään ja soveltamaan
Passiivinen vastaanotto	Aktiivinen vastaanotto
Toistaminen	Tuottaminen
Vetäydytään auktoriteettien taakse	Vastataan omien määritelmien seurauksista
Toistava luova tuottaminen	Uutta luova tuottaminen

Kuva 1. Osallistumisesta osallisuuteen (Sintonen 2012, 47)

Osallisuutta kuvaillaan kuulumisena kokonaisuuteen, jossa pystyy liittymään erilaisiin hyvinvoinnin lähteisiin ja elämän merkityksellisyyttä lisääviin vuorovaikutussuhteisiin. Sen kuvataan olevan mahdollisuutta vaikuttaa omaan elämän kulkuun sekä esimerkiksi mahdollisuuksiin ja toimintoihin. (Isola ym. 2017, 3.) Osallisuus ei ole siis yksiselitteinen asia vaan siihen liittyy tietynlainen aktiivisuus ja halukkuus vaikuttaa. Osallisuuden määritelmässä tulee olla tarkkana, sillä vaikka se voidaan nähdä sovellutuksena esimerkiksi erilaisiin kehittämishankkeisiin, voi se huonosti määriteltynä johtaa käytännön toteutuksena hajanaisuuteen ja hämmennykseen (Nivala & Rynänen 2013, 18).

Vuonna 2021 teetetyssä, noin 15 000 nuorta kattaneessa Osaamiskeskus Kentaurin kyselytutkimuksessa kartoitettiin harrastus- ja järjestötoiminnan merkityksiä ja vaikuttavuutta nuorille (Kaunismaa ym. 2021, 3). Tässä kyselyssä tuli Tormulaisen (2021) mukaan ilmi, että osallisuus ei vahvistu kaikessa harrastus- ja järjestötoiminnassa, mutta hän tunnistaa esityksessään osallisuuden merkityksen ja kuvaa sen esimerkiksi merkitykselliseksi nuoren kasvun kannalta kohti aikuista toimijuutta. Myös Sintonen (2012, 77–78) kuvaa, kuinka medialukutaitoinen on osallisempi esimerkiksi vuorovaikutuskyvyiltään ja pystyvämpi hahmottamaan merkityksiä. Tähän on hänen mukaansa myös pyrittävä. (Kaunismaa ym. 2021.)

Vaikka ideat ja toiminta olisivat erinomaisia, ei aktiivista osallisuutta kukaan voi rakentaa kenenkään puolesta tai tarjota valmiina toisten löydettäväksi,

vaan se tulisi integroida osaksi digitaalista toimintaa monilla erilaisilla tavoilla (Sintonen 2012, 79). Osallisuuden kartoittaminen voi olla hankalaa, sillä osallisuutta itsessään on hankala mitata. Osallisuutta esiintyy monissa yhteyksissä esimerkiksi toiveena ja tavoitteena, ja se voi esiintyä monella tapaa niin ihmisten ajatuksissa, katseissa kuin liikkeissäkin. (Kuhlampi 2019.)

Osallisuudessa on Nivalan ja Ryytäsen (2013, 15–16) mukaan pohjimmiltaan kyse vallankäytöstä ja siitä, miten osallisuutta määritellään. Täytyy myös kysyä esimerkiksi siitä, että kuka määrittelee toivottavan osallistumisen. Riskinä myös on, että osalliseksi tekemiseksi väitetty toiminta voi kaventua rituaalimaiseksi ja suppeiksi toimintamalleiksi, jolloin se ei toteuta osallisuutta. Nivala ja Ryytäsen (2013, 15–16) kertovatkin, että osallisuuteen ja sen merkityksellisyyteen tulee paneutua kriittisesti ja tiedostaa, että onko sillä todellista merkitystä siihen ”osalliseksi tehtävien” näkökulmasta.

### **3.2 Osallisuus tyttötyössä**

Suomessa alettiin kiinnittämään 1990-luvulla huomiota siihen, että nuorisotilat olivat poikavoittoisia tiloja, joissa tytöille oli tarjolla lähinnä sivustakatsojan tai tyttöystävän rooli. Sana tyttötyö kuvastaa sukupuolisensitiivistä nuorisotyötä, jossa otetaan huomioon sukupuoli ja sen tuomat erityispiirteet (Syrjäkari 2013, 5). Tyttötyölle ja tyttöjen omille tiloille heräsi tarve, kun tajuttiin, että tukemalla avuntarpeen varassa olevia tyttöjä pystyttäisiin tukemaan omien voimavarojen löytämisessä ja auttamaan heitä kasvamaan omannäköisiksi naisiksi. (Mulari ym. 2012, 8.)

*Tyttötyön* tekemiseen kuuluu sen asian tunnistaminen sekä tunnustaminen, että elämme yhteiskunnassa, joka rakentuu mies-nais-kahtiajaon ympärille, mikä näkyy niin arvoissa kuin asenteissa sekä työelämässä ja harrastuksissa. Tämän tunnustaa myös Syrjäkari (2013, 5), joka viittaa Ojasen (2011) huomioon siitä, että yhteiskunnassa riittää erilaisia – niin perinteisiä kuin modernejakin – odotuksia tytöille. Setlementtityössä nostetaan tyttötyön keskiöön sukupuoli- ja kulttuurisensitiivisyys, kohtaaminen ja yhteisöllisyys sekä sosio-kulttuurinen innostaminen.

Tyttötyö ja osallisuus linkittyvät toisiinsa erottamattomasti, sillä osallisuus ja omaehtoinen toiminta ovat sen kohdalla erityisen tärkeitä. Osallisuus näkyy tyttötyössä esimerkiksi sosiaalisen innostamisen kautta. Sosiokulttuurinen innostaminen on levinnyt Ranskasta toisen maailmansodan jälkeen Suomeen pedagogisena liikkeenä, jossa nostetaan ihmisen aktivointi lähiyhteisön kehittämisessä ja nostetaan ryhmät toimimaan itsenäisinä toimijoina. Ohjaajan rooli on toimia innostajana ja päävastuun kantajana (Mulari ym. 2012, 8, 11.)

Ojasen (2011, 9–11) mukaan *tyttö tutkimuksen* juuret ovat 1980-luvulla, jolloin alkoi ilmestyä ensimmäisiä tyttöihin liittyviä opinnäytetöitä. Tyttö tutkimukset ovat jossain nuoriso- lapsuus ja naistutkimusten välimaastossa, liittyen omalla tavallaan niihin jokaiseen. Yleensä tällaiset nuoriso- ja lapsuustutkimukset ovat koskeneet molempia sukupuolia, mutta tyttö tutkimuksessa on nimenomaan tyttöihin kohdistuva tutkimusalansa, miettiä sitä, että millaista on olla tyttö tietyissä tilanteissa, paikoissa, ympäristöissä ja piireissä.

Suomalaisten tyttöjen historiaa ei olla tutkittu kovin paljoa, tai ainakaan niin paljoa, kuin poikien. Ylipäätään nuorison vapaa-ajan viettoa ja kasvamista lapsesta nuoreksi ja nuoresta aikuiseksi ei olla tutkittu vielä kovinkaan kauaa. Vasta 1900-luvun lopulla ovat tällaiset tutkimukset alkaneet kiinnostaa ihmisiä. Tytöt on nähty lähinnä vain kotitöiden tekijöinä, eikä heidän vapaa-aikaansa ja tyttöyteen olla kiinnitetty sen suurempaa huomiota ainakaan tutkimusmielessä. (Tuomaala 2011, 45–47.)

Hytonen ja Valli (2016, 22–23) kuvaavat, että tyttöjä kohtaan asetetut odotukset ovat onneksi kuitenkin muuttuneet noista ajoista. Tytöt eivät enää hoida ainoastaan lapsia ja kotia, vaan he ovat aktiivisia osapuolia myös muun muassa perheen elättämisessä. Kuitenkin tietyt asiat ovat edelleen vallassa: pojilla riekkakkuutta ja aggressiivista käytöstä katsotaan enemmän läpi sormien, kuin tyttöillä. Tyttöjen odotetaan olevan hiljaisia ja kuuliaisia. Lisäksi tytöt ovat useammin herkempiä ja ehkä hieman sisäänpäin suuntautuneempina kuin pojat.

Tytöt tarvitsevat omaa tilaa. Tämä oma tila voi käsittää montaa eri asiaa: konkreettista, fyysistä tilaa (esimerkiksi oma huone kotona) tai harrastuspaikkaa. Näistä eri tiloista oma huone on käsitteistä vanhin, siihen on törmätty

1970-luvulta lähtien. Tällainen *tila* mahdollistaa tytölle ja tyttöporukoille sosiaalisia kanssakäymisiä, ystävyysuhteiden luomisen mahdollisuuksia ja omaa tilaa. (Anttila ym. 2011, 135–139.) Teknologia ja internet tuovat näihin tyttöjen tiloihin uusia ulottuvuuksia. Sosiaalisen median tilat ja kaikenlaiset sähköiset tilat tytöille ovat esimerkiksi erilaiset keskustelufoorumit, chat-palstat, kotisivut ja muut virtuaaliset yhteisöt. Nämä ovat uudenlaisia huoneita ja tiloja, joissa tytöt pääsevät rakentamaan omaa identiteettiään. (Laukkanen & Mulari 2011, 173–176.) Moni tyttö kokee suurissa ryhmissä toimimisen ahdistavana, eivätkä he välttämättä koe saavansa ääntään kuuluviin (Hytönen & Valli 2016, 40–41).

### 3.3 Tyttöys pelikulttuurissa

Videopelien maailma on ollut ja on vielä tälläkin hetkellä valkoihoisten heteromiesten valtaamaa aluetta. Pelien hahmot ja tarinat ovat yleensä tällaisen ihmistyyppin sankaritarinoita. Ei ole siis helppoa lähteä tyttö-/naispuoleisena peiliin, johon ei saa välttämättä laisinkaan samaistumispintaa ja jonka tarinassa naishenkilöt on kuvattu hyvinkin vanhoillisesti. (Ketolainen & Myöhänen 2020.)

Tytöt saavat videopelien maailmassa osakseen paljon häirintää, kuten haukkumista, syrjintää ja seksistisiä kommentteja. Tytöt/naiset ovat poikien/miesten dominoivassa pelimaailmassa edelleen alakynnessä ja heitä kohtaan on paljon konservatiivisia ja seksistisiä ajatuksia. (Friman s.a.; Leiviskä 2022.)

Marjeta (2014, 27–28) kirjoitti Helsingin pelitalolla järjestetystä tapahtumasta, joka keskittyi nimenomaan tyttöjen pelitalolla toimijuuteen. Pelitalon kävijöistä 90 % oli poikia, joten tyttöjä pyrittiin saamaan toimintaan mukaan yhteistyökumppaneiden voimin kasattujen tyttöjen pelipäivinä. Noiden päivien aikana tyttöjen kanssa keskusteltiin heitä askarruttavista aiheista pelitalon suhteen, sekä heiltä kerättiin myös palautetta ja ajatuksia tulevan toiminnan suhteen. Noiden tapaamisten aikana kävi ilmi, että tyttöjä kyllä kiinnostaa pelitalon toiminta, mutta heidän mielestään on turhaa erotella toimintaa erikseen pojille ja tytöille. Tytöt toivoivat esimerkiksi erilaisten tapaamisten järjestämistä samoista peleistä pitävälle nuorille. Tapahtuman summana oli se, että erilaiset tapahtumat ja tempaukset ovat tärkeitä väyliä saada uusia kävijöitä pelitalolle. Tällaisiin tapahtumiin osallistuminen on melko matalakynnyksistä, eikä vaadi



täysin uudeltakaan kävijältä paljoo. (Marjeta 2014, 27–28.)

## **4 KEHITTÄMISTEHTÄVÄ JA KEHITTÄMISEN MENETELMÄT**

### **4.1 Kehittämisen kohde ja tavoite**

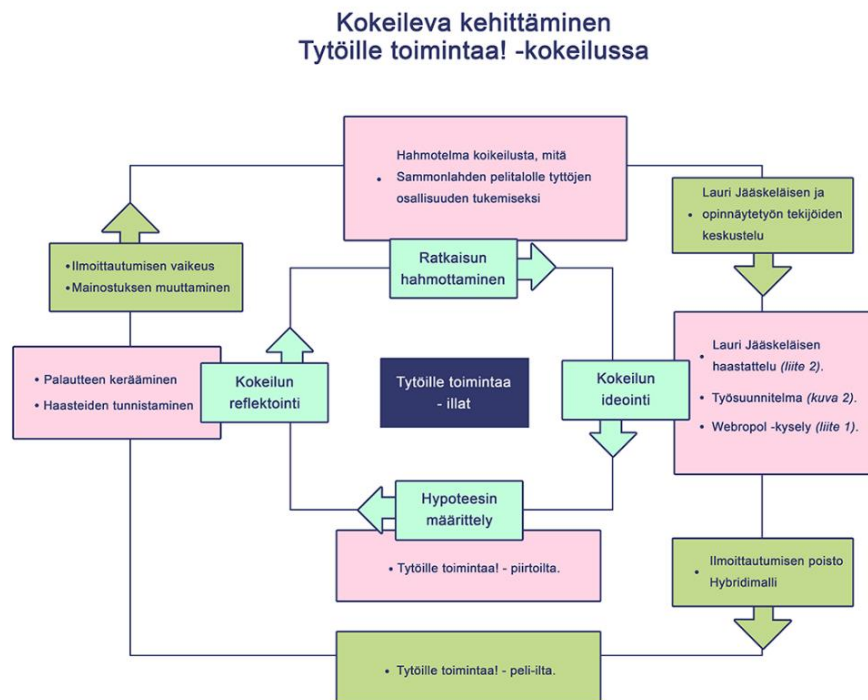
Tämän opinnäytetyön tavoitteena on lisätä tyttöjen osallisuuden tunnetta ja vaikuttamisen keinoja Lappeenrannan pelitalon toiminnan suhteen. Ideana oli kehittää ideoita ja inspiroivia aiheita tytöille, jotta he voisivat laajentaa käsitystään siitä, millainen pelitalon toiminta voisi olla heille mielekästä. Tytöille turvallinen, mukava ja mielekäs tekeminen, jonka suunnitteluun he pääsisivät itse halutessaan osallistumaan, voisi saada tytöt innostumaan pelitalolla käymisestä ja saada heidät osallistumaan sen toimintaan. Pelitalon toimintaan osallistuminen on vapaaehtoista, joten emme voi pakottaa ketään käyttämään sen palveluja. Innostuksen tulee lähteä tytöistä itsestään ja heidän kiinnostuksesta ja sitoutuneisuudestaan toimintaa kohtaan.

Emme pystyneet tämän opinnäytetyön aikarajojen puitteissa kehittelemään täysin valmiita, loppuun asti kokeiltuja ja testattuja malleja, vaan keskityimme avartamaan tyttöjen ajattelua siitä, mitä pelillisiä ja ei-pelillisiä digitoimintoja olisi mahdollista päästä kokeilemaan. Pyrimme toimimaan ideoitsijoina ja mahdollisen uuden toiminnan alullepanijoina. Tähän ideoitsija-ajatuksen perustuen koimme tärkeäksi myös sen, että emme jättäisi pelitalon poikia kokonaan toiminnan ulkopuolelle ja jaoimme kyselyä myös pojille. Tähän liittyy myös aikaisemmin luvussa 2.1. todettuun tasa-arvoisuuteen. Emme halunneet, että pojat kokisivat itsensä ulkopuolisiksi, vaikka toimintamme onkin ensisijaisesti kehitetty parantamaan tyttöjen osallistumishalukkuutta ja osallistumismahdollisuuksia Sammonlahden pelitalon toimintaan.

Kun pyrimme parantamaan tyttöjen osallistumismahdollisuuksia, tuli meidän suhtautua kriittisesti siihen, mikä on esimerkiksi osallistumista ja mikä on osallisuutta. Pelkästään ideoiden kerääminen nuorilta ei ole osallisuutta, vaan lähinnä kuulluksi tulemistä. Sen sijaan kehittelemämme toimenpide tuli määrittlemään sen, kokivatko tytöt pääsevänsä osallisiksi ideoimiseen, yhteiseen tekemiseen, luovaan ajatteluun ja ryhmäytymiseen.

## 4.2 Kehittämismenetelmät ja niiden soveltaminen tavoitteiden saavuttamiseksi

Käytimme kehittämismenetelmänä kokeilevaa kehittämistä. Kokeileva kehittäminen soveltuu tähän toimenpiteeseen, sillä kokeilevassa kehittämisessä on ideana se, että lopullinen tulos/tuotos muovautuu vasta kokeiluprosessin aikana (Hanhike ym. 2015, 12). Koko tämä kehittämistyö on muovautunut sen mukaan, mitä vastauksia olemme saaneet kyselystä ja sen vastausten perusteella kehittelemistämme ideoista. Kokeilu ei ole itsessään valmis tuotos, vaan se antaa alkusysäyksen suuremmalle prosessille, joka saattaa sisältää useita kokeiluja alkuperäiseen asiaan liittyen. Kokeilevalla kehittämisellä saamme myös parhaiten nuorten äänen kuuluviin ja pystymme reagoimaan palautteisiin nopeasti. (Hanhike ym. 2015, 12.)



Kuva 2. Kokeileva kehittäminen tytöille toimintaa! -kokeilussa (mukaillen Hanhike ym. 2015,14).

Kehittämisen tarve lähti Lappeenrannan Sammonlahden pelitalolta, joten pyrimme tarjoamaan kokeilullamme heille soveltuvia ratkaisuja. Halusimme kuitenkin alusta saakka pitää tavoitteemme, toimenpiteemme ja menetelmämme avoimena niin, että kaikki tulevat toimintomme ja kokeilumme olisivat sovellettavissa myös esimerkiksi muille pelitaloille, eikä vain pelkästään Lappeenran-

taan. Löytäessämme kanavia ja sopivia tilaisuuksia, aiomme myös jakaa opin- näytetyöllämme saavuttamiemme tuloksia nuorisotyön verkostoille digitaali- sesti esimerkiksi erilaisilla nuorisotyön Discord-palvelimilla. Sammonlahden pelitalo toimi kuitenkin mahdollistajana nimenomaan tämän tarvitsemansa toi- menpiteen, eli tyttöjen osallistamisen puitteissa, sekä fyysisten tilojensa ja ta- voittamiensa nuorten puolesta.

Käytimme yhtenä kehittämismenetelmämme toimenpiteenä kohderyhmäl- lemme suunnattua kartoitusta Webropol-kyselyn (liite 1.) muodossa, jolla py- rimme saamaan nykytilasta tarkempaa selvitystä ja myös tietoa kohderyh- mämme toiveista ja tarpeista kehittämistämme varten. Tavoitteenamme oli kartoittaa kiinnostusta digitaaliseen, kohderyhmällemme sopivaan toimintaan. Pohdimme kyselyyn erilaisia vaihtoehtoja ja sitä, mikä mahdollisesti voisi kiin- nostaa. Tähän apua saimme Kaunismaan (2021, 41) ajankohtaisesta kysely- tutkimuksesta. Melkein 7 795 vastanneen tytön joukosta pelaamiseksi harras- tuksekseen kertoo 21 %. Poikien (vastaajamäärä 6 099) vastaava prosentti oli yli kaksi kertaa suurempi: 51 %. Erityisesti tyttöjä kiinnostavaa harrastustoi- mintaa vaikuttaa olevan kuvataide (30 %), musiikki (34 %), kuntoliikunta (52 %), lukeminen (29 %) ja valokuvaaminen sisältäen esimerkiksi videoiden edi- toinnin (19 %). Tietokoneet ja koodaamisen mieleiseksi harrastukseksi il- moittaa vain 2 % kyselyyn vastanneista tytöistä.

Tämän pohjalta otimme omaan kyselyymme vaihtoehdoiksi esimerkiksi valo- kuvaamisen, piirtämisen ja liikunnan. Pyrimme luomaan idealistan, joka vas- taisi mahdollisimman hyvin nykypäivän nuoren tytön mieluisia kiinnostuksen- kohteita. Kyselyssä oli myös mahdollista täyttää ideoita vapaaseen tekstikent- tään, joka mahdollisti vastaajien omat ehdotukset. Kartoitimme kyselyllämme kohderyhmämme, eli Sammonlahden tyttöjen kiinnostusta tulevaan toimintaan ja siihen, olisiko osallistumiselle kiinnostusta esimerkiksi etänä järjestettävään toimintaan.

Pyrimme kohdistamaan kyselyn Sammonlahden alueen tytöille. Tähän saimme apuja Sammonlahden pelitalon nuorisotyöntekijältä Jääskeläiseltä. Tarkempaa kohdennusta mitään tiettyä ikäryhmää kohtaan emme tehneet. Tärkeintä oli, että kyselyyn vastaavat tytöt olisivat potentiaalisia pelitalolla kä- vijöitä, mutta mielestämme ideoita ja kokemuksia tuli kerätä myös laajemmin,

sillä meillä oli huoli siitä, ettei kysely tavoittaisi kohderyhmäämme. Kyselyssä emme sulkeneet pois muunsukupuolisia tai poikia, vaan halusimme tarjota myös heille mahdollisuuden kertoa ideoistaan. Kerroimme kuitenkin kyselysämme avoimesti, mihin tarkoitukseen ja tarpeeseen kysely oli luotu. Kyselyn kohderyhmän kattavien vastauksien saamiseksi kysely kohdennettiin Sammonlahden ja Lappeenrannan alueelle. Lähetimme kyselyn linkin Jääskeläiselle ja hän jakoi sitä potentiaalisille vastaajille Sammonlahden alueella ja sen kouluissa. Kysely oli auki lokakuun lopusta 2021 marraskuun 2021 loppuun, eli aikaa kyselyyn vastaamiseen oli noin kuukausi.

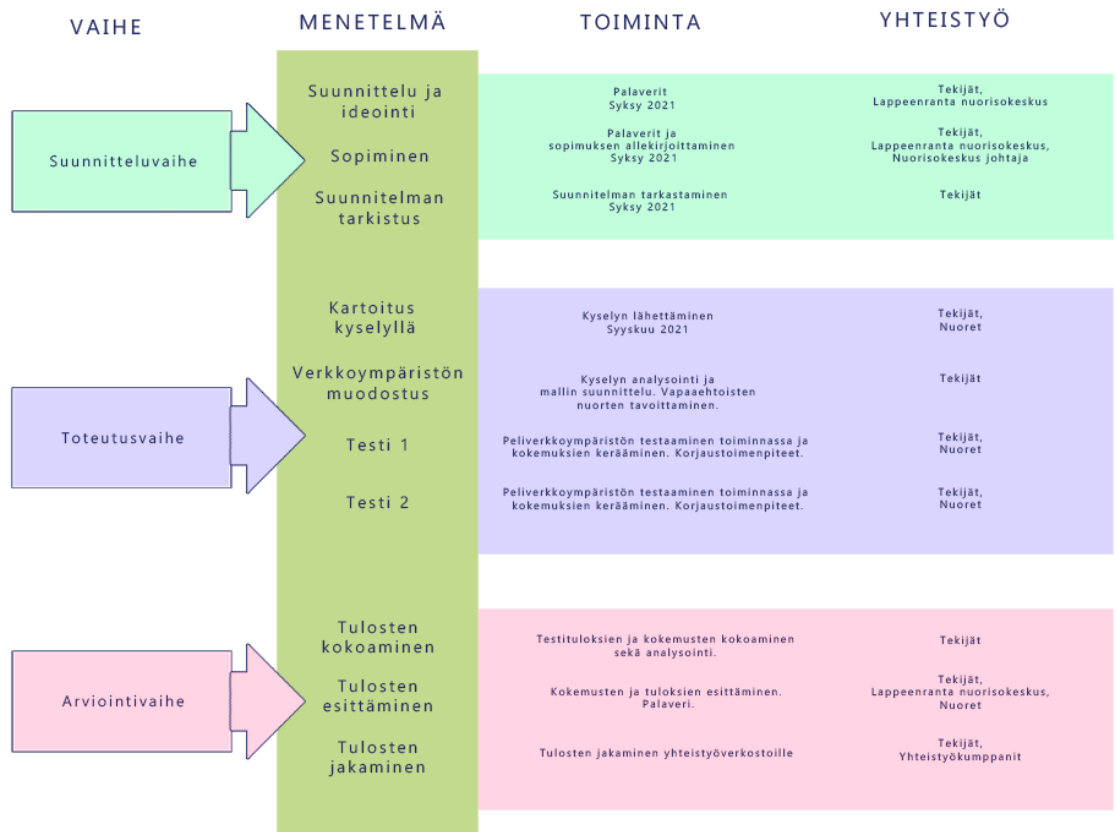
Kartoituksen jälkeen kehitimme kyselystä saatuja tietoja hyödyntäen kokeilumallin. Tämänkaltainen malli on yksi osa kokeilevaa kehittämistä Hanhikeen ym. (2015, 12–14) mukaan. Tämän jälkeen testasimme kehitettyä kokeilumallia, jotta saimme tietoa mallin toimivuudesta ja kohderyhmämme kokemuksista aikaisemmin tehtyyn kyselyyn verraten. Näiden vastausten pohjalta järjestäisimme kaksi yhteistä iltaa, jotka olisivat kyselyssä suosituimmiksi nousseiden aktiviteettien ja ideoiden inspiroimia. Tavoitteena oli, että näiden toiminnallisten iltojen avulla saisimme toivottavasti tytöt innostettua jatkamaan heitä osallistavaa digitaalista toimintaa ja suunnittelemaan kenties jopa pelitalon tulevaisuutta niin, että se olisi avoimempi ja matalakynnyksisempi paikka myös tytöille. Kaksi iltaa mahdollistaisi paitsi eri sisältöisten iltojen kokeilemisen, niin myös palautteen keräämisen toiminnallisten iltojen välissä.

Kokeilevassa kehittämisessä yhtenä elementtinä on, että idea kehittyy nopeasti ja se viedään melko nopeasti myös suoraan käytäntöön, eli konkreettisesti testiin (Hanhike ym. 2015, 12). Myös tämä kuvastaa hyvin tämän opinnäytetyön kehittämiskohdetta. Lisäksi hyödynsimme Hanhikeen ym. (2015, 12–14) kuvailemia kokeilevalle kehittämiselle tyypillisiä elementtejä, kuten olemassa olevia resursseja (eli pelitalon ympäristön nuoria, sekä itse pelitaloa), toimimme innovatiivisesti ajatellen ja tartuimme kiinni sellaiseen asiaan, joka on ollut vaikeasti ratkottavissa aiemmin (eli tyttöjen vähyys pelitalon kävijöissä).

Toivomme, että kokeileva kehittäminen jättää myös oven auki pelitalon toiminnan kehittämiseen. Jätämme ”perinnön” ja toivottavasti myös ideoita kokeilemalla ensin itse ja sitä kautta innostamalla ja inspiroimalla pelitalon työntekijät

ja nuoret uudenlaisten toimintatapojen käyttöön. Kyselyllä saatuja tietoja voitaisiin käyttää monipuolisesti pelitalotoiminnassa ja sekä työpajatoiminnassa, mutta tämä vaatii työntekijöiden sitouttamisen. Meidän opinnäytetyön tekijöiden näkökulmasta meidän ajallamme ja resursseilla Lappeenrannan nuorisotoimen sitouttaminen kuitenkin ”perinnön” eteenpäin kehittämiseen on heikko.

Tämän kaiken pohjalta laadimme työsuunnitelman (kuva 3), joka on jaettu vaiheisiin, joissa näkyy suunnitteluvaihe, toteutusvaihe sekä arviointivaihe. Menetelmät-kohdassa näkyy kehittämismenetelmämme mukaisesti eriaikaisia koikelemaan kehittämiseen liittyviä työvaiheita.



Kuva 3. Työsuunnitelma havainnollistavana kuvana

Suunnitteluvaiheeseen kuuluu yhteydenotto Lappeenrannan nuorisotoimeen syksyllä 2021 ja yhteinen vuorovaikutus opinnäytetyömme mahdollisista aiheista. Meillä oli jo valmiiksi ajatusta siitä, että jonkinlaiseen digitaalisen nuorisotyön alueeseen toivoisimme itse pääsevämme, sillä mielenkiintoa löytyi opinnäytetyön tekijöiltä. Toteutusvaiheessa toteutimme kyselyn. Korona-aika

toi tähänkin työhön omat haasteensa; parhaita tuloksia koronatilanteesta huolimatta toivoimme saavamme, kun teimme virtuaalisen kyselylomakkeen, jonka avulla kartoitimme alueen tyttöjen ideoita ja pyrimme saamaan heidän äänensä kuuluviin sen suhteen, että millainen pelitalolla tehtävä toiminta saisi heidät innostumaan mukaan. Lisäksi toteutusvaiheeseen kuului kahden kokeilumallin testaaminen. Arviointivaiheessa pohdimme kokeilumalliemme toimivuutta, osallisuuden toteutumista ja ratkaisuhahmotelmia kokeilevan kehittämisen mallin mukaisesti.

## **5 KOKEILEVAN KEHITTÄMISEN TUOTOKSET**

### **5.1 Kokeilumallien ideointi kyselyn vastausten pohjalta**

Vaikka jaoimme ideoiden ja ajatusten toivossa kyselyä muutamalle nuorisoryhmälle myös Sammonlahden ulkopuolelle, onnistuimme kuitenkin saamaan suurimman osan vastauksista (63 %) nimenomaan sammonlahden tytöiltä (83 % vastanneista oli tyttöjä/muunsukupuolisia). Kyselymme lopullinen vastaajamäärä oli 52 erillistä vastaajaa. Saimme kohdennettua kyselyn hyvin myös kohdeikäryhmällemme, sillä yli 70 % vastanneista oli alle 20-vuotiaita. Kohdeyhmänämme oli alun perin tytöt, mutta päätimme mahdollistaa toiminnan myös muunsukupuolisille, sillä kyselymme vastaajista osa oli nimenomaan muunsukupuolisia, joiden kiinnostuksen kohteet osuivat tyttöjen kanssa samaan kategoriaan.

Kyselyn vastauksista nousi kolme eniten ääniä saanutta vaihtoehtoa ylitse muiden sille, millaista toimintaa voisimme lähteä pilotoimaan testiryhmän kanssa: luova tekeminen (piirtäminen, digitaalinen piirtäminen) (38 %), pakuhuonepelit (44 %) ja verkossa tapahtuvat roolipelit (35 %). Toimintailtojen aiheiden lisäksi saimme kyselymme vastauksista selville myös muutamia tärkeitä huomioonotettavia asioita iltojen suunnittelua ajatellen. Vastauksista nousi tärkeimmiksi asioiksi muun muassa: joku pyytäisi toimintaan mukaan henkilökohtaisesti (34 %), toiminta olisi ilmaista (40 %), digitoiminta olisi illalla (32 %), mukaan voisi tulla etänä omalta koneelta käsin (32 %). Lisäksi se, että toimintaa vetäisi nainen (11,5 %) sai ääniä, kun taasen vastaava vastaus, että toimintaa vetäisi mies (0 %) ei saanut yhtäkään ääntä, on myös mielenkiintoinen havainto.

Tämän konkreettisen tekemisen ideoimisen lisäksi kartoitimme myös tyttöjen kokemuksia digipelaamisesta ja erilaisista digipelien tyypeistä, että mitkä tytöjä saattaisi mahdollisesti kiinnostaa. Saimme hyvää dataa mm. siitä, miksi tytöt pelaavat (esim. arjesta irrottautuminen 52 % ja ihan vain hovin vuoksi, koska pelaaminen on hauskaa 78 %) ja millaiset digipelit heitä kiinnostavat (toimintapelit 50 %, seikkailupelit 50 %). Sammonlahden pelitalo voisi käyttää keräämiämme tietoja tulevaisuudessa, kun he suunnittelevat tytöille suunnattua toimintaa, joten vastaukset palvelisivat niin pelitalon nuoria kuin työntekijöitä.

Kyselymme pohjalta järjestimme kaksi erilaista digitoimintailtaa. Näiden iltojen sisältö on luotu kyselyn tulosten pohjalta tutkien. Yhdessä kumppanimme Jääskeläisen kanssa pyrimme lukemaan kyselyn vastauksista myös laajemmin kartoittaaksemme, että millaista toimintaa tytöt kaipaavat. Järjestimme nämä kaksi iltaa etäyhteyksin, sillä koronan vuoksi emme pääse kokoontumaan kaikki samaan paikkaan. Tämä kuitenkin mahdollisti myös sen, että pääsimme kokeilemaan myös tällaisena korona-aikana toimintaa, joka on mahdollista toteuttaa tarvittaessa myös etäyhteyksin. Näin saimme useamman asian testattua samalla, kun kokeilemme alkuperäiseen ongelmaan suunniteltua toimintaa.

Ennen kuin toteutimme nämä illat, loimme niistä digitaaliset mainokset. Näitä jaetaan Sammonlahden pelitalon Instagram-tilillä, sekä myös koulun sisäisessä viestinnässä. Suuntasimme mainokset tytöille, mutta halusimme jättää aiheista kiinnostuneille pojille myös mahdollisuuden esittää toiveensa siitä, josko he haluaisivat myös tämän tyyppistä toimintaa tulevaisuudessa. Tämän toteutuksen jätimme kuitenkin tulevaisuuteen Jääskeläiselle.

Toimintaympäristönä oli verkkoympäristö Discord, jossa nuorilla on mahdollisuus osallistua illan keskusteluun ja toimintaan joko mikrofoniin kautta puheytöksillä, tai halutessaan kirjoittaen chatin puolella. Pyrimme varmistamaan, että jokaiselle löytyy sellaisen kommunikoinnin ja kuulluksi tulemisen väline, joka heille tuntui luontevimmilta. Myös me kirjoittajat halusimme ohjaajina kiinnittää huomiota siihen, että kommunikaatiotavasta riippumatta nuorilla oli

mahdollisuus tulla kuulluksi. Meidän vastuullamme oli myös iltojen striimaaminen ja illan kulun hoitaminen. Jääskeläinen oli myös mukana taustajoukoissa, nuorille tutumpana henkilönä.

## 5.2 Kokeilumallien käytännön toteutus

Kyselyn vastausten perusteella lähdimme pohtimaan noiden kolmen eniten ääniä saaneiden aihealueiden ympärille kahta erillistä toimintailtaa. Toinen pitäisi sisällään luovan tekemisen (digitaalinen piirtäminen), sekä verkossa tapahtuviin roolipeleihin liittyen hahmosuunnittelua. Toinen ilta koostuisi digitaalisesta pakohuonepelistä.

Päätimme kokeilla toteuttaa molemmat illat etänä. Tähän päätökseen vaikutti vallitseva koronatilanne ja se, että esimerkiksi toisen opinnäytetyön tekijöistä olisi ollut hankalaa matkustaa Lappeenrantaan juuri tämän tilanteen vuoksi. Halusimme myös kokeilla sitä, saisimmeko soveltuvaa ryhmää kokoon etänä pidettävään toimintaan ja kuinka toteuttaisimme sen. Lisäksi halusimme tarttua kyselyssäkin huomiota saaneeseen vastausvaihtoehtoon ”mukaan voisi tulla etänä omalta koneelta käsin” (33 %). Toivoimme, että tällainen etänä mukana olo olisi tytöille matalan kynnyksen tapa tulla mukaan pelitalon toimintaan ja ehkä sitä kautta löytää tiensä myös fyysisesti pelitalolle tulevaisuudessa.

Tarvitsimme alustan, johon pystyisimme kokoamaan nuoret iltoja varten ja mitä kautta voisimme olla puhe- sekä videoyhteyksissä nuorten kanssa iltojen aikana. Lisäksi tämän alustan tuli olla tytöille tuttu ja helppokäyttöinen. Eri kokeilujen jälkeen Discord valikoitui tähän käyttötarkoitukseen, sillä näytön striimaus ja chat-toiminnot toimivat Discordissa sulavasti. Molemmissa illoissa meidän tulee saada jaettua omaa tietokonenäyttöämme nuorille, joten tämän toimivuus oli erittäin tärkeää. Perustimme siis Discordiin oman toimintailloille tarkoitetun palvelimen, jonne teimme itsestämme pienet esittelytekstit ja loimme molemmille illoille omat kanavat yhteydenpitoa varten.

Loimme digitaaliset mainokset (kuva 4; kuva 5), jotka Sammonlahden nuorisotyöntekijä Jääskeläinen laittoi eteenpäin mm. Wilma-viesteillä ja fyysisinä paperimainoksina.






# HEI TYTÖT!

Kiinnostaako  
hahmosuunnittelu  
ja piirtäminen?

Vinkit ja ideat oman  
hahmon luontiin etänä  
striimaten  
Discordissa **10.2.2022**  
kello **18:00 - 20:00**

Sun ei tarvitse osata piirtää, pelkkä innostus riittää.  
Jos haluat kokeilla, ota lähellesi kynää ja paperia.  
Ota myös vaikka kaveri mukaan striimiin!  
Tilaisuus on maksuton.  
Saat sähköpostiisi liittymislinkin ja  
ohjeet tapahtumaa edeltävänä päivänä.

Mukana parhaat vinkit kertomassa  
hahmosuunnittelija/taiteilija **kipine!**

**Tyttö tai muusu, ilmoittaudu  
mukaan:**

[https://www.lyyti.fi/reg/  
Hahmosuunnitteluilta  
\\_0457](https://www.lyyti.fi/reg/Hahmosuunnitteluilta_0457)



*Piirtoillan järjestää Sanni V. ja Sini S. osana  
yhteisöpedagogien opinnäytetyötään  
"Tyttöille turvalliset tilat".*

*Yhteistyössä Lappeenrannan Nuorisotoimi*

Kuva 4. Piirtoillan mainos

Kohdensimme tämän mainonnan Sammonlahden alueelle. Mainoksissa kerrottiin molempien iltojen ohjelmasta ja ilmoittautumisohjeet. Sisällöltään mainokset ovat samanlaiset, mutta visuaalinen ilme vaihtuu teemojen mukaan.

Kuvissa on ilmoittautumisen suoraan kuvan ottamalla mahdollistava QR-koodi

sekä linkki. Kumpikin ohjasi Lappeenrannan omaan sähköiseen ilmoittautumiskaavakkeeseen, johon tuli täyttää oma nimi ja sähköpostiosoite.

**HEI  
TYTÖT!**

*Haluatko ratkaista mysteerin  
kanssamme? Tule pelaamaan  
Samsara room -peliä  
yhdessä!*

Pelataan etänä striimaten  
Discordissa  
**11.2.2022 klo 18:00 - 20:00**

Tarvitset vain nettiyhteyden ja laitteen. Osallistuminen on maksutonta. Pyydä kaveri mukaan tai tule itseksesi!

Saat sähköpostiisi liittymislinkin ja ohjeet tapahtumaa edeltävänä päivänä.

**Tyttö tai muusu, ilmoittaudu  
mukaan:**

[https://www.lyyti.fi/reg/  
Mysteeripeliilta\\_2249](https://www.lyyti.fi/reg/Mysteeripeliilta_2249)



*Mysteeri-illan järjestää Sanni V. ja Sini S. osana yhteisöpedagogien opinnäytetyötään "Tyttöille turvalliset tilat".  
Yhteistyössä Lappeenrannan Nuorisotoimi*

Kuva 5. Peli-illan mainos

Ilmoittautuneet saivat sähköposteihinsa linkin Discord-palvelimellemme toimintailtoja edeltävänä päivänä. Linkin mukana tulivat myös erilliset ohjeet Discord-palvelimelle liittymiseen sekä esimerkiksi piirtämistä varten muistutuksen siitä, että halutessaan piirtovälineet sai ottaa mukaan. Molempiin iltoihin

olimme varanneet aikaa joustavasti noin klo 18–20 loppuviikosta torstaiksi ja perjantaiksi.

### 5.3 Kokeiluvaihe: Tytöille toimintaa! Piirtoilta

Luovalle toiminnalle digitaalisessa toteutuksessa on paljonkin erilaisia mahdollisuuksia videotuotannosta kuvakollaasien toteuttamiseen ja myös luovuuden merkitys sekä mahdollisuudet tunnustetaan osallisuuden yhteydessä (Sintonen 2012, 38). Päätimme toteuttaa illan piirtämisen sekä hahmosuunnittelun kautta, sillä teemana piirtäminen on kaikille tuttu ja toivottavasti tuttuus myös täten madaltaisi kynnystä osallistumiselle. Hahmosuunnittelun mukaan ottaminen lisäsi tietynlaista pelillisyyttä, sillä hahmolla voitaisiin vaikkapa tulevaisuudessa roolipelata ja mahdollisuuden luoda jotain itseään varten. Toiminnalle voitaisiin saada jatkuvuutta esimerkiksi siten, että lähdettäisiin luomaan sarjakuvaa yhteisesti osallistujien kesken. Vaikka tapahtuma järjestettiin digitaalisesti, ei osallistujalla tarvinnut olla välineitä piirtämiseen lainkaan tai vaikka vain kynä ja paperi kävivät. Näin kynnys osallistua pyrittiin madaltamaan mahdollisimman pieneksi.

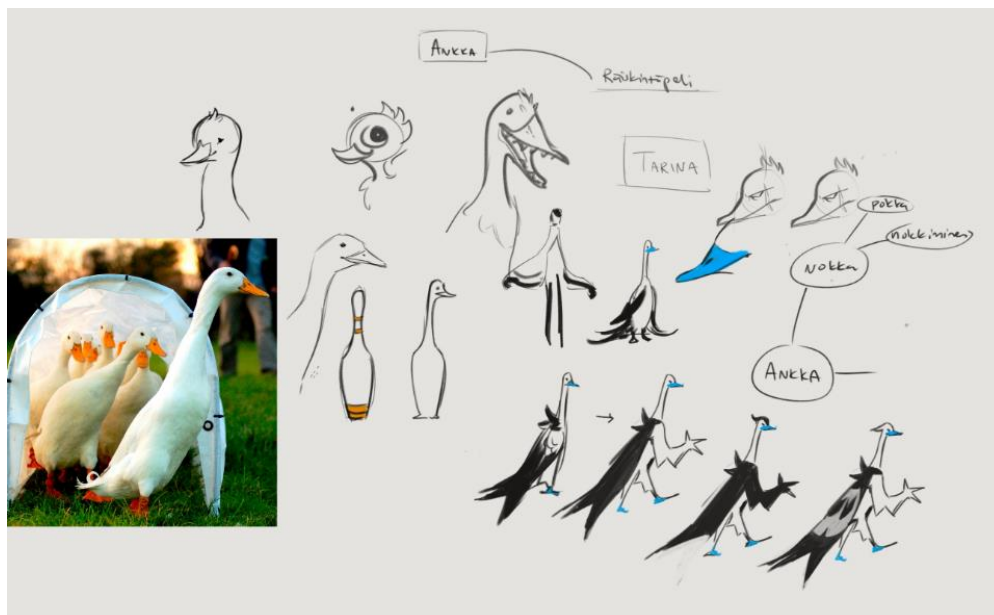
Digitaalisesti järjestetty tapahtuma mahdollisti myös järjestämisen puolesta sitä, että osallistumaan voitiin pyytää paikkakunnan ulkopuolelta lisävahvistusta. Paikalle pyydettiin hahmonluonnin ammattilainen, pelihahmosuunnittelija ja graafikko. Näin nuorille saatiin myös sisällöllisesti arvokasta oppia, josta sai ottaa mukaan sen, mitä halusi.

Graafikko kertoi yksinkertaisesti samalla piirtämistään striimaten, eli näyttöään jakaen siitä, mihin tulee kiinnittää huomiota hahmosuunnittelussa ja miten hahmoihin saa esimerkiksi haluttuja luonteenpiirteitä näkyviin. Kirjoittajat olivat keskustelun herättäjinä ja kysyivät kysymyksiä hahmonluonnista, jonka aikana tämä kyseinen ammattilainen havainnoi ajatuksia puhumalla tai piirtämällä. Keskusteluun pystyi ottamaan osaa kirjoittamalla chatiin tai avaamalla mikin.

Osallistujia oli ilmoittautunut määräpäivään mennessä yksi. Määrä oli pettymys, mutta kontaktiemme kautta saimme samana päivänä paikalle houkutelua vielä kaksi nuorta, jotka eivät olleet Lappeenrannan alueelta vaan tulivat

etänä eri puolelta Suomea. Enemmänkin olisi ollut kiinnostusta kontakteisamme, mutta ilmoitus tuli liian pienellä varoitusajalla. Lopullinen määrä oli siis kolme nuorta.

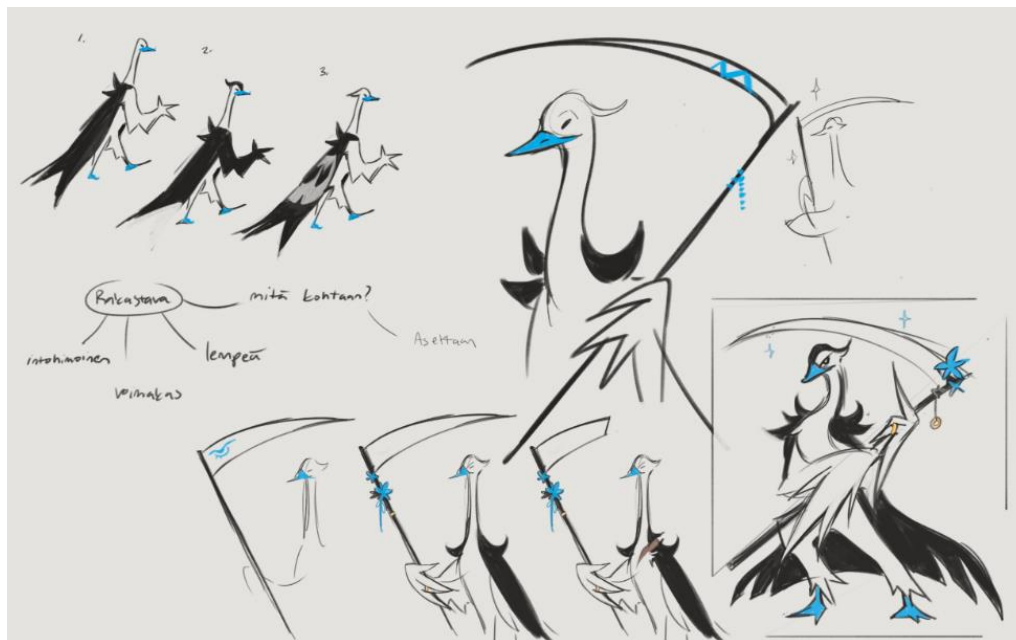
Nuoret saivat esittää luonteenpiirteitä tai asian, jonka pohjalta lähdettiin hahmoa suunnittelemaan. Piirrettäväksi hahmoksi valikoitui nuoren ehdotuksesta ankka. Lisäksi pohdittiin, minne ympäristöön ankkaa oltiin suunnittelemassa ja ehdotukseksi valikoitui räiskintäpeli. Näistä lähtökohdista lähdettiin suunnittelemaan siis räiskintäpelissä olevaa ankkahahmoa (kuva 6), jolle yhdessä kehittelimme keskustelun kautta tarinaa ja graafikkomme havainnoi ajatuksia visuaalisesti. Nuoret ehdottivat aseeksi viikatetta, joka suunniteltiin ankkahahmolle sopivaksi (kuva 7).



Kuva 6. Piirtoillan aikana ammattilaisen havainnoimaa hahmosuunnittelua

Avainsanoina toimi erilaiset adjektiivit, joiden mukana tarinaa lähdettiin yh-

dessä kehittämään eteenpäin. Ankalle suunnitellulle aseelle lisättiin esimerkiksi yksityiskohtia, jotka kertoivat sen olevan rakastava sekä huolehtiva asettaan kohtaan (kuva 7).



Kuva 7. Ankkahahmolle yhdessä mietittyä asetta

Ilta jatkui niin, että sama kaava toistui – yleisöstä sai antaa vinkkejä ja nyt toinen illan ohjaajista siirtyi piirtämään omaa näyttöään striimaten. Hän loi samalla tavalla ammattilaisen neuvoja ja oppeja noudattaen hahmoa. Ohjaajan suoritus huvitti osallistujia, kun hän sai tehtäväkseen luoda vesityypin Pokémonin kookoksen pohjalta (kuva 8).





Kuva 8. Yhdessä suunniteltu Pokémon-hahmo

Illasta jäi osallistujien kesken hyvä tunnelma ja palaute oli positiivista. Aihe kiinnosti ja nuoret kokivat oppineensa jotain uutta sekä inspiroituneensa hahmosuunnittelusta. Toinen heistä aikoi piirtää heti illan päätteeksi itsekkin. Myös ammattilaisen esiintyminen ja helppo lähestyttävyyys saivat kiitosta.

Tämän kokeiluvaiheen osalta osallistujamäärä jäi harmittavan pieneksi. Mainostus oli jäänyt kyseisen illan kohdalla olosuhteista johtuen melko lähelle itse iltaa, eikä viesti ollut tavoittanut kattavasti yleisöä. Lisäksi Jääskeläisen kohdassa nuoria paikan päällä, oli hän saanut palautetta siitä, että toimintaa olisi toivottu paikan päällä järjestettäväksi. Ymmärsimme, että teema kiinnosti, mutta digitaalisesti järjestettynä tämä ei houkuttanut kohderyhmää sillä tavalla kuin toivoimme. Ehkä myös ilmoittautuminen lomakkeen kautta koettiin hankalaksi.

Seuraavaksi illaksi suunniteltuun peli-iltaan ei ollut vielä tullut osallistumisilmoituksia, joten pohdimme, pystyisimmekö järjestämään kyseistä tapahtumaa. Pidimme tapahtuman jälkeen palaverin opinnäytetyön tekijöiden sekä Jääskeläisen kanssa. Yhteisen keskustelumme jälkeen nuorisotyöntekijä

Jääskeläinen lähti kokeilemaan erilaista lähestymistapaa: suoraa linkkiä ilmoittautumiskaavakkeen sijaan.

#### **5.4 Kokeiluvaihe: Tytöille toimintaa! Peli-ilta**

Valitsimme huonepakopeliksi perinteisen point and click- tyyppisen huonepakopelin, eli pelin, jossa pelaajan tulee etsiä huoneesta tavaroita, yhdistellä niitä toisiinsa ja selvittää erilaisia pulmia päästäkseen eteenpäin. Tällaiset pelit ovat perustana nykypäivän oikean elämän huonepakopeleille ja ylipäätään huonepakopeli-genrelle. Toinen kirjoittajista löysi Samsara room-nimisen huonepakopelin, joka oli ikärajaltaan sallittu kaikille, oli miellyttävän näköinen ja kaiken lisäksi ilmainen. Ikäraja tuli ottaa huomioon peliä valitessa, sillä peli-illassa olisi mukana eri-ikäisiä tyttöjä. Lisäksi pelin tuli olla sellainen, että sitä olisi miellyttävää seurata ”sivustakatsojan roolista”. Suunnittelimme nimittäin niin, että Sini striimaisi peliä omalta tietokoneeltaan ja muut saisivat etänä osallistua pelin kulkuun joko chattiin kirjoittaen tai mikrofonin avulla puhumalla. Peli on siis yksinpeli, mutta pyrimme siihen, että pelaisimme peliä silti yhdessä, pohtien seuraavia siirtoja aina yhteisesti. Myös se, että peli oli ilmaiseksi ladattavissa, oli hyvä asia, sillä pystyisimme kertomaan kiinnostuneille, että pelin voi ladata myös itselleen.

Koska huomasimme, että edellisen illan osallistujamäärä oli jäänyt harmillisen pieneksi ja emme olleet saaneet paikalle yhtäkään toivomamme kohderyhmän tyttöä, päätimme palaverin jälkeen muuttaa lähestymistapaamme. Kuten luvussa 5.3 mainittiin, liittymislinkkiä lähdettiin tarjoamaan suoraan nuorisolle ilman erillistä ilmoittautumislomaketta ja kerrottiin mahdollisuudesta tulla pelaamaan Samsara room-nimistä huonepakopeliä yhdessä kello 18:00. Lisäksi kuulimme Jääskeläiseltä, että osalle tytöistä Discord oli tuntematon, tai että heillä ei ollut tunnuksia Discord-palveluun. Emme kuitenkaan lähteneet enää tässä vaiheessa vaihtamaan, sillä esimerkiksi nuorille kyllä tutumpi, mutta meidän kannaltamme huonommin toimiva Google Meets-palvelu ei olisi toiminut halutulla tavalla. Toivoimme, että tällainen yksinkertaistettu tapa tulla mukaan toisi osallistujia huonepakopeli-iltaan. Tämä yksinkertaisempi tapa tulla mukaan toimi, sillä saimme huonepakopeli-iltaan Discord-palvelimellemme viisi nuorta mukaan. Lisäksi Jääskeläinen laittoi pelitilalle meidän striimimme

päälle, jotta myös pelitilalla fyysisesti olevat nuoret voisivat osallistua. Kaiken kaikkiaan peli-illassa oli mukana 7 nuorta.

Sini striimasi peliä omalta koneeltaan. Osa nuorista oli mukana Discord-palvelimen kautta, kommentoiden peliä välillä äänichatin välityksellä ja pelitalolla olleet nuoret olivat mukana myös äänichatin välityksellä Jääskeläisen kautta. Peli osoittautui sangen mukavaksi aivopähkinäksi koko ryhmälle. Sini oli tutustunut peliin aiemmin ja tiesi sen kautta, mitä se sisältää. Sini ei kuitenkaan ollut perehtynyt liaksi peliin, jotta aito ihmetys ja muiden kanssa pulmien selvittäminen välittyisi illan aikana. Peli sujui mukavasti ja nuoret olivat melko aktiivisesti mukana selvittämässä jokaista tehtävää. Sanni oli myös mukana taustajoukoissa ja huuteli aina omia pohdintojaan niihin väleihin, kun nuorilta ei meinannut tulla ideoita, että kuinka edetä pelissä. Kellon lyödessä tasan klo 20 huomasimme, että saimme pelin juuri sopivasti päätökseen, eli saimme siis koko pelin pelattua läpi yhdessä ja vieläpä sovitussa ajassa.

### **5.5 Kokeilun reflektointi: Tytöille toimintaa! -Tulokset ja palaute**

Kyselyn pohjalta luotu toiminta herätti kiinnostusta ja palaute oli positiivista. Aluksi vaikutti kuitenkin siltä, että se ei riittänyt osallistumiseen, mutta reagoimalla nopeasti seuraavan Tytöille toimintaa! -illan ilmoittautumistyyliin pystyimme varmistamaan, että kiinnostuneet löysivät perille. Myös Jääskeläisen läsnäolo Discord-palvelimella jälkimmäisessä illassa suoraan Sammonlahden pelitalolta mahdollisti sen, että paikan päällä kiinnostuneet nuoret pystyivät ottamaan osaa toimintaan, vaikka Discord ei ollut tuttu. Tällainen hybridimalli vaikuttaa kokeilujemme perusteella parhaimmalta ratkaisulta – paikan päälle pääsevät ne, jotka haluavat, mutta myös digitaalisesti etänä osallistujia löytyi molempiin iltoihin.

Toiminnan jatkumiselle oli kiinnostusta ja esimerkiksi piirtoiltana mukana olleen graafikon yhteystiedot annettiin Lappeenrannan nuorisotoimen edustajille. Toimintaa olisi mahdollista kokeilla uudestaan hybridimallilla. Myös peli-illan tuloksena oli, että Samsara room-peliä saatetaan pelailta seuraavissa pelitalon striimeissä. Vastaava ammattilaisten hyödyntäminen laajemmin nuorisotoimen toiminnassa voisi olla hyvä keino, ei pelkästään lisätä mielenkiintoisia toimintaa, mutta myös esitellä eri oppilaitosten osaamista ja aloja. Nuoret



saisivat toiminnan lomassa tutustuttua erilaisiin oppilaitoksiin ja kenties löytää kiinnostuksen kohteita myös koulutusalojen kesken. Oppilaitokset voisivat muodostaa yhteistyöverkostoja, joiden oppilaat voisivat esimerkiksi tarjota osaamistaan ja tehdä toteutuksia osana omia opintojaan. Myös erilaisissa järjestöissä on paljon osaamista ja sopivan aiheen sekä järjestön tullessa yhteen, olisi mahdollista järjestää kiinnostavaa toimintaa myös heidän kanssaan yhteistyössä. Toiminta tulisi kuitenkin järjestää niin, että se palvelisi kaikkia osapuolia ja ei olisi vain koulutusta eri aiheista, vaan osallistavaa, mielekästä toimintaa nuorille.

Nuorten palautetta kartoitimme lomakkeiden sijaan vapaalla keskustelulla kummankin illan päätteeksi. Piirtoiltaa varten tavoitetut nuoret eivät suoraan kuuluneet kohderyhmäämme, mutta olivat nuoria tyttöjä, joilla oli kiinnostus piirtämiseen. Heidän palautteensa mukaan he oppivat uutta ja toiminta oli innostavaa sekä inspiroivaa. Toinen heistä alkoikin piirtämään oppien mukaan heti illan päätteeksi. Keskustelu oli ohjaajavetoista, mutta mitä pidemmälle ilta eteni, sitä enemmän myös keskustelua syntyi muiden osallistujien kesken. Myös chattiin kirjoittamisesta nuoret siirtyivät illan aikana mikkien kautta käytävään keskusteluun suoraan ohjaajien kanssa alkujännityksen jälkeen.

Kysyimme myös peli-illan päätteeksi nuorilta palautetta heti pelin loputtua. Palaute oli melko vähäsananista ja tyyliä ”Iha jees, iha ok, iha kivaa”. Illan aikana kuitenkin mielestämme välittyi kiinnostus tätä yhteistä tekemistä kohtaan ja eräs nuori sanoikin, että Sammonlahden nuorisotoimelle olisi mukavaa perustaa oma Discord-palvelin. Jotkut nimittäin saattaisivat päästä tutustumaan toisiinsa helpommin sitä kautta.

Saimme pitkin prosessia palautetta sekä Jääskeläiseltä että nuorilta hänen kauttaan. Lisäksi koimme kaikista tehokkaimmaksi sen, että kysyimme palautteen heti illan päätteeksi, kun nuoret ovat vielä paikalla ja ilta on tuoreessa muistissa. Uskomme, että ylimääräisen palautekyselyn täyttäminen olisi saattanut olla liian työlästä nuorille. Näin varmistimme sen, että kuulumme nuoria heti asioihin liittyen ja toimimme mahdollisimman nopeasti annettujen palautteiden perusteelta. Jos olisimme kyselleet palautteet vasta jälkikäteen, emme ehkä olisi pystyneet reagoimaan esimerkiksi ennen peli-iltaa tekemäämme toimenpiteeseen siitä, että jaoimmekin suoran linkin Discord-palvelimelle. Lisäksi

pystyimme varmistamaan keskustelulla laajemmin tunteita ja kokemuksia, kuin mitä ehkä mekaaniselta tuntunut palautekysely olisi mahdollistanut.

## 5.6 Kokeilun haasteet

Kokosimme merkittävimmät haasteet kuvaksi (kuva 9). Osa näistä ilmeni jo ennen kokeiluryhmiä, kuten kyselyn sisällön oikeanlainen kohdentaminen. Aikatauluttaminen sekä mainostus ilmenivät itse kokeilujen aikana, sillä osallistujamäärät antoivat ensimmäiseen iltaan vihiä siitä, että ne eivät olleet täysin onnistuneita.



Kuva 9. Ilmi tulleet haasteet kokeilussa

Esimerkiksi Discord-keskustelualustan käyttö oli mielestämme perusteltua, sillä testatessamme muita palvelualustoja, olivat ne nettiyhteydeltään epäluotettavia tai ne vaativat erillisen rekisteröitymisen. Mutta Discord palveluna ei ole niin tuttu ja esimerkiksi uuden alustan käyttäminen yhdistettynä uuteen toimintaan on voinut karkottaa kiinnostuneita. Twitch-tyyppinen näytönjako-toimitus tai Youtubessa tapahtuva striimi olisi voinut olla parempi ja kohderyhmällemme tutumpi – näiden käyttöä suosittelimme vaihtoehtona Discordille. Lisäksi ilmoittautumiseen liittyneet haasteet saimme ratkaistua nopeasti reagoimalla. Mainostuksen haasteisiin pystyimme myös reagoimaan yhteistyökumppanimme kanssa, mutta myös sen toteuttaminen laajemmin voisi palvella kohderyhmäämme. Esimerkiksi somekanavien laajempi hyödyntäminen ja mainostuksen kohdistaminen kouluun voisi tavoittaa kiinnostuneita. Samoin

esimerkiksi järjestö- ja harrastusryhmien kanssa toimiva yhteistyö voisi mielestämme palvella myös tässä. Nuorille viestiminen suoraan esimerkiksi eri järjestöjen peliharrastusryhmistä voisi olla tapa tavoittaa nuoria laajemminkin.

Tapahtumailtojen aikatauluttaminen vaatisi mielestämme laajempaa kartoitusta kohderyhmältämme. Kaikille sopivia aikatauluja on haastava luoda, mutta olisimme voineet kokeilla, olisiko viikonlopulle aikataulutettujen tapahtumailtojen osallistujamäärät olleet suurempia verrattuna nyt koulupäivän päätteeksi järjestettyihin tapaamisiin. Haasteet eivät kuitenkaan olleet epäonnistumisia, vaan mahdollisuuksia oppia ja kehittää toimintaa pidemmälle.

## **6 JOHTOPÄÄTÖKSET, RATKAISUHAHMOTELMAT JA POHDINTA**

Tarkoituksenamme oli luoda toimintaa, joka olisi osallistavaa ja kartoittaisimme, että herättääkö vastaava toiminta kiinnostusta. Pyrimme tuomaan illoissamme osallisuuden elementtejä (kuva 1, s. 13) näkyväksi esimerkiksi niin, että valitsemamme pulmapeli edellyttää aktiivista osanottoa, keskustelua muiden kanssa ja kykyä ajattelemaan ”laatikon ulkopuolelta.” Uusia ratkaisuja voitiin kehittää yhdessä muiden kanssa. Ensimmäisessä illassa toteutimme kyselyn pohjalta toiveen luovasta tekemisestä. Näkemyksemme mukaan luova tekeminen itsessään voi olla hyvin palkitsevaa, sillä piirtäminen ja oman hahmon suunnittelu on myös aktiivista osallistumista ja siinä nimenomaan luodaan jotain uutta. Lisäksi hahmon tekemisen saisi yhdistettyä vaikkapa roolipelaamiseen tai muuhun nuorille suunnattuun toimintaan ja täten myös toteuttaa jatkumoa sekä halukkuutta osallistua monella eri tapaa. Molemmat voivat onnistuessaan lisätä merkityksellisyyden ja onnistumisen tunteita ja sitä kautta ohjata kohti osallisuuden kokemusta.

Osallisuuden eräänlaiseksi vastakäsitteeksi on ajateltu välinpitämättömyyttä ja passiivisuutta (Nivala & Ryyänen 2013, 19). Jos peilaamme tapahtumia ja tarkastelemme sisältöä, jota olemme luoneet, on toimintamme pyrkinyt torjumaan näitä asioita. Kaksi iltaa tuo mahdollisuuden kartoittaa sitä, että olisiko osallisuuden huomioon ottavalle ja tytöille ohjatulle toiminnalle kiinnostusta, mutta emme näe, että pystymme väittämään toteuttavamme osallisuutta vaikuttavasti näiden kokeilujen pohjalta. Yksilöt voivat tietenkin kokea pystyvänsä, osaavansa ja haluavansa olla toiminnassa aktiivisesti mukana myös jo

näiden kokeiluryhmien kautta. Ollakseen kuitenkin vaikuttavaa, meidän mielestämme osallisuuden kokeminen vaatii pitkäjänteistä työtä, sillä osallisuus ei ole pelkästään monimuotoinen käsite, vaan sitä tulee myös toteuttaa mielestämme monimuotoisesti ja pitkäjänteisesti. Kokeilumme osoitti siis hyvin sen, että luottamus rakentuu hitaasti ja koska se on yksi avainelementti osallisuuden kokemiseen, on osallisuuden prosessi hyvin pitkä ja hidlas. Lisäksi uudelleenlaisen toiminnan käynnistäminen ja sen jatkumo ovat nekin hitaita ja aikaa vaativia prosesseja. Nämä kaikki vaiheet kuitenkin tarvitaan, jotta merkityksellistä osallisuuden tunnetta voisi kokea.

Mielestämme osallisuus vaatii myös luottamusta, joten vaaditaan kriittistä tarkastelua, että pystyimmekö me ulkopuolisina nuorisotyöntekijöitä tuomaan turvallisuuden ja luottamuksen kokemuksen vai olisiko toiminta vielä vaikuttavampaa, jos tekijöinä olisi tutut ja turvalliset nuorisotyöntekijät. Kynnys toimintaan osallistumiselle ja siihen vaikuttamiseen voi nousta, jos syvällistä luottamusta nuorten ja nuorisotyöntekijöiden kanssa ei ole. Meitä auttoi kuitenkin tiiviisti Lappeenrannan oma nuorisotyöntekijä, jonka panosta ilman emme olisi saaneet tavoitettua kohderyhmäämme tai välttämättä vakuutettua heitä siitä, että me olemme hyviä tyyppisiä ja testiryhmämme olivat kokeilemisen arvoisia.

Pohdittavaksi myös jää, pystyisimmekö tekemään vaikuttavampaa osallisuutta ja lisäämään toimintaan kohdistuvaa kiinnostusta, jos olisimme nuorten mukana tiiviisti esimerkiksi työntekijöinä. Kyselyllä pystymme kartoittamaan mielenkiinnon kohteita ja tämä oli meidän näkökulmastamme erinomainen ideakartoitus, mutta näemme että innostuminen ja ideointi jäävät tällaisesta kyselykartoituksesta helposti pois. Keskustelu, kehonkieli ja yhdessä toimiminen voisi nostaa esiin sellaisia mahdollisuuksia ja ideoita, joita emme pysty kartoittamaan kyselyllä.

Laajassa kyselytutkimuksessa (Kaunismaa ym. 2021, 46) on tullut ilmi, kuinka nuorten pelaamista harrastuksena pitävien nuorten osallisuus yhteisöihin ja yhteiskuntaan näyttäytyy miinusmerkkisenä. Jos tätä osaa voitaisiin kehittää, voisi tuloksena näillä nuorilla olla vahvistavat kokemukset omasta elämänhallinnastaan ja vastuullisuudestaan. Liian pitkälle vieviä johtopäätöksiä ei tule kuitenkaan tehdä; vaikka nuoret kuvataankin itsenäisinä toimijoina, täytyy mie-

lestämme heille jättää päätös siitä, haluavatko he toimia osana erilaisia yhteisöjä.

Tässä opinnäytetyössä keskityimme antamaan innostusta sille, mitä tytöt voivat omalla tekemisellään saada aikaan. Pyrimme tällä luomaan osallisuudelle hyvän kasvualustan, joka jatkuessaan tukee tyttöjä olemaan aktiivisia uuden luojia ja tuemme heidän kokemustaan itsellisinä toimijoina, jotka ovat yhteydessä muihin. Lisäksi luvussa 2.1. pohdittu yhdenvertaisuuden tavoitteet eivät pystyneet toteutumaan näin lyhyellä aikavälillä. Työnsarkaa sammonlahtelaisen nuorten itsetunnon kohottamisessa siis on, mutta kenties mielekkään tekemisen kautta sitä pystyisi nostattamaan, sekä toteuttamaan yhdenvertaisuuden tavoitteita. Tätä mielekästä tekemistä voisi olla esimerkiksi pelitalolla järjestettävät tapahtumat.

Kokeiluryhmien lyhytaikaisuus ei tarkoita, etteikö tällaisella lyhytkestoisella toiminnalla olisi merkitystä tai etteikö opinnäytetyöllämme pystyttäisi kartoittamaan kiinnostusta ja halukkuutta osallisuuteen perustuvalla toiminnalla. Osallistujilla oli hyviä kokemuksia ja he ottivat alkujännityksen jälkeen aktiivisesti osaa keskusteluun. Palaute molempien iltojen jälkeen oli kiinnostunutta ja motivoitunutta. Kyseinen palaute antaa jo vihjeitä siitä, että tämän tyyppinen toiminta, joka on rakennettu osallisuuden näkökulmasta, on tervetullutta ja sille on tarvetta, kun pystytään ottamaan huomioon erilaiset haasteet, kuten ilmoittautumisen kynnyksen ja osallistumisen erilaiset tavat. Jos kuitenkin haluamme saavuttaa osallisuuden kokemuksen laajasti ja vaikuttavasti, näemme, että tämän tyyppisen toiminnan tulisi antaa mahdollisuus sitoutumiseen sekä jatkuvuuteen.

Vaikka kehitlemämme toimintaillat eivät olleet osallistujamäärältään niin onnistuneita, olemme kuitenkin tyytyväisiä lopputulokseen. Saimme itsellemme paljon uutta tietoa, ideoita ja ajatuksia siitä, mitä kannattaa ottaa huomioon, kun lähtee toteuttamaan tämäntyyppistä toimintaa jatkossa. Meillä molemmilla on kiinnostus tällaisten digitaalisten nuorisotilojen luomiselle ja pääsimme testaamaan tämän opinnäytetyön avulla sellaista toimintaa. Osallisuuden tuominen mukaan toimintaan ei ole yksinkertaista ja helppoa. Siitä ei kuitenkaan tule lannistua, vaan rohkaisevaa on se, että jo sitä kohti meneminen on tärkeää ja oppiminen yhdessä nuorten kanssa vie kohti toivottua lopputulosta.

Internetti ja digitaaliset ympäristöt ovat tulleet jäädäkseen. Digitaaliset lukutaidot, kuten kriittinen ajattelu, lukutaidot, toimintakyky sekä yhteistyö (Sintonen 2012, 69) ja niiden luomat mahdollisuudet eivät suinkaan poista osallisuutta, vaan kasvattavat sen edellytyksiä merkittävästi. Tunnistamme kuitenkin haasteena sen, että internetti, pelit ja erilainen digitaalinen toiminta kasvavat ja muokkautuvat jatkuvasti, joten osallisuudelle on löydettävä uusia tapoja esiintyä. Osallisuuden kokemukset yksilölle voivat olla merkittäviä niin merkityksellisyuden kokemusten kuin yksilön hyvinvoinnin kautta (Kuhlampi 2019) mutta nuorisotyötä edistävinä kasvattajina tunnistamme sen mahdollisuudet kasvatuksen puolelta myös digitaalisissa ympäristöissä.

Onnistuimme hyvin henkilökohtaisissa tavoitteissamme. Saimme reagoitua hyvinkin nopeasti esimerkiksi ensimmäisen piirtoillan jälkeen tekemällämme toimenpiteellä ilmoittautumisen muuttamisessa, kun Jääskeläinen alkoikin jakaa suoraa Discord-linkkiä nuorille. Peli-illan hybridimallista kiitokset menevät Jääskeläiselle, joka järjesti striimimme pyörimään pelitalolle. Tämäkin oli yksi erittäin positiivinen, tuloksia tuottava lisäys. Lisäksi otimme mielestämme hyvin huomioon kyselyssämme saadut tulokset ja pyrimme toteuttamaan niistä niin monta eri kohtaa, kuin vain suinkin näihin kahteen iltaan saimme mahdollistettua. Pystyimmekö kuitenkin tuomaan sammonlahtelaisille nuorille jotain, mikä toisi tyttöjä talolle? Aito pyrkimyksemme ja toiveemme olisi, että kyllä. Kaksi kokeilua osoitti, että aktiviteetteihin olisi kiinnostusta. Kuitenkin vasta toistuvampi toiminta osoittaisi sen, että olisiko tällainen tytöille kohdistetut tapahtumat sellaisia, jotka houkuttelisivat tyttöjä mukaan toimintaan pysyvästi.

Näillä tiedoilla mitä meillä nyt on, olisimme muokanneet kyselyämme hieman enemmän siihen suuntaan, että se olisi keskittynyt enemmän nimenomaan digitekemiseen, eikä niinkään pelkästään pelaamiseen. Lisäksi olisimme voineet painottaa enemmän itse pelitalolla tapahtuvien asioiden kartoittamiseen. Sopivaa ajankohtaa toiminnan toteutumiselle olisi ollut hyvä myös kartoittaa jo kyselyssämme, jotta olisimme voineet kohdentaa toimintamme ajallisesti vieläkin paremmin. Kyselyssämme olisimme voineet myös kartoittaa tulevaa toimintaa paremmin lisäämällä etätoteutuksesta kysyttäessä vastausvaihtoehdoiksi erilaisia digitaalisia alustoja, joilla toimintaa olisi mahdollista toteuttaa. Näin olisimme saaneet jo heti alussa tietoa siitä, mitkä alustat ovat kohderyhmämme

tytöille tuttuja, ja mikä niistä olisi paras tulevia toimintailtoja varten. Onneksi saimme kuitenkin kyselyyn tavoittelemamme määrän vastauksia (yli 50) ja lisäksi suurin osa vastauksista tuli kohderyhmämme tytöiltä.

Eri toiminnot, eri kellonaika, eri viikonpäivä ja muut nyanssit vaikuttivat toki osaltaan siihen, ketkä ja kuinka moni pääsi paikalle. Oisimme myös jättäneet alun perin virallisen ilmoittautumiskaavakkeen pois, jos olisimme tienneet sen olevan kompastuskivenä. Mainostamisen olisimme myös aloittaneet ehkä hieman aikaisemmin, tosin siinäkin on varjopuolensa; liian aikaisin aloitettu mainos unohtuu helpommin ennen tapahtumaa. Saimme palautteeksi sen, että jos toiminta olisi ollut paikan päällä pelitalolla, olisi useampi tullut mukaan. Tämä on toisaalta tulevaisuuden kannalta positiivinen palaute, sillä tämän perusteella tyttöjä siis ehkä kiinnostaisi tällainen toiminta, mutta ehkä mieluummin pelitalolla, kuin etänä järjestettynä. Selkeämpi kohderyhmä, esimerkiksi jokin tietty koululuokka tai luokat Sammonlahden kouluilta olisi voinut myös tuottaa hedelmällisempää tulosta osallistujamäärissä. Peli-iltaa mainostaessa Jääskeläinen keskittyikin enemmän erään tietyn luokan tyttöihin, ja sillä todistetusti saimme paremman osallistujatuloksen.

Kyselyssämme tuli ilmi myös se, että vastaajat toivoisivat, että toimintaa vetäisi naispuoleinen henkilö. Opinnäytetyön kirjoittajien ohjatessa molemmat illat koimme, että vastasimme ainakin tähän kohderyhmämme pyyntöön. Vaikuttiko se kenties osallistujamäärään? Jos emme olisi tyttöjä, olisiko kokeiluilltoihimme tullut ketään? Vaikuttaako Sammonlahden pelitalon tyttöjen vähyyteen se, että siellä on miespuoleinen ohjaaja? Kokevatko tytöt kenties itsensä jollain tapaa ulkopuolisiksi digitaalisten pelien tai muiden digitoimintojen äärellä? Tyttöjen ja naisten asema tuntuu olleen digitaalisiin peleihin ja digitoimintoihin liittyen alusta saakka tällainen, että tyttöjä pidetään heikompina tässäkin asiassa, vaikka videopeleissä pelaajan fyysisillä ominaisuuksilla ei ole mitään merkitystä. Ainoastaan sormien näppäryys merkitsee. Usein tytöt eivät uskalla moninpelejä pelatessaan edes avata mikrofoniaan osallistuakseen yhteiseen keskusteluun, sillä silloin heidät saatettaisiin tunnistaa tytöksi ja näin avautuisi väylä kiusaamiselle. Tyttöjä saattaa kiinnostaa hieman eri asiat, kuin poikia, mutta yhteinen nimittäjä kaikille kuitenkin on se, että jokaisen tulisi kokea olonsa tervetulleeksi, turvalliseksi ja hyväksytyksi riippumatta siitä, kuka on. Pelaamisen tulisi olla yhtä sallittua kaikille.

Heti alusta asti käyttöön otettu hybridimalli, eli sekä etä- että lähitoteutus olisi voinut tuottaa kokeilumme kannalta parhaimmat tulokset. Tähänkin kuitenkin vaikutti koronatilanne ja aikaresurssit, mutta seuraaviin toteutuksiin ottaisimme hybridin käyttöön varmasti. Hybridimalli on myös yksi merkittävä kokeilumme tulos. Tulee ottaa myös huomioon, että yksi mielenkiintomme kohde oli nimenomaan tällaiseen koronatilanteeseen soveltuva tekeminen ja että voisiko olla mahdollista järjestää toimintaa (ja millaista toiminta?) silloin, kun pelitalo jou- tuukin olemaan suljettuna.

Pohdimme myös sitä, olisimmeko saaneet nuoret osallistettua iltojen suunnit- telemiseen enemmän. Olisimme voineet järjestää äänestyksen peli-illassa pe- lattavasta pelistä, tai piirtoillan aihealueesta. Näin nuoret olisivat päässeet vai- kuttamaan. Toisaalta meidän piti saada asiat järjestykseen melko nopeasti, jo- ten tällaiseen osallistamiseen olisimme tarvinneet lisää aikaa. Lisäksi pyrimme tekemään tällä kertaa mahdollisimman valmiin, nopeasti ja helposti toteutetta- van suunnitelman, jotta nuorilla olisi myös ehken matalampi kynnyksen osallistua. Annoimme nuorille kuitenkin mahdollisuuden olla joko katselijan ja seuraajan roolissa, tai halutessaan osallistuvan roolissa molemmissa illoissa. Osallisu- den osalta emme siis päässeet kuin hipaisemaan sen pintaa, mitä se voisi parhaimmillaan olla. Osallisuus ja osallisuuden tunne vaativat kuitenkin niin paljon aikaa kehittyä, että sitä on vaikeaa saada aikaiseksi näin lyhyessä ajassa ja näin pienillä toiminnoilla. Se on suurempi kokonaisuus, johon liittyy aktiivinen kuuleminen ja koko pelitalon yhteinen toimintatapa. Tällaisesta ai- heesta saisi jo uuden opinnäytetyön aiheen. Toivomme kuitenkin, että olemme onnistuneet kylvämään sen pienen siemenen Sammonlahden pelitalolle, josta toivottavasti kasvaisi jonain päivänä aktiivisesti yhteiseen toimintaan osallistu- via tyttöjä Sammonlahden pelitalolle, jotka uskaltaisivat rohkeasti astua oman pelitalonsa matalan kynnyksen yli kokien olonsa tervetulleiksi ja osallisiksi.



## LÄHTEET

Anttila, A., Ojanen, K., Saarikoski, H. & Timonen, S. 2011. Tyttöjen juttuja. Teoksessa Aaltonen, S. Mulari H. & Ojanen, K. (toim.) Entäs tytöt: Johdatus tyttötutkimukseen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino, 135–139.

Friman, U. s.a. Syrjintä ja häirintä pelimaailmassa. Nuortenlinkki. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaamisen/syrjinta-ja-hairinta-pelimaailmassa> [viitattu 15.1.2022].

Gretschel, A. 2011. Nuorisotalo mahdollistavana lähiyhteisönä: Nuorten näkökulma. Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus. Julkaisuja 3/2011. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 41. 21–28. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/nuorisotalo.pdf> [viitattu 11.3.2022].

Hanhike, T., Kutilahti, P., Martikainen, M., Poskelja, J. & Urjakangas, H-M. 2015. Kokeileva kehittäminen. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja. TEM raportteja 67/2015. 12–15. PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74944/TEMrap\\_67\\_2015\\_web.pdf?sequence=1](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74944/TEMrap_67_2015_web.pdf?sequence=1) [viitattu 25.1.2022].

Heinonen, L. & Jalonen, R. 2019. Kaikki mukana? Yhdenvertaisuussuunnitelun opas nuorisotyöhön. PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://www.koordinaatti.fi/system/files/2020-01/kaikki-mukana\\_0.pdf](https://www.koordinaatti.fi/system/files/2020-01/kaikki-mukana_0.pdf) [viitattu 9.4.2022]

Huttunen, T. 2014a. Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä. Teoksessa Lauha, H (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 11–15.

Huttunen, T. 2014b. Mitä on verkkonuorisotyö? Verke. WWW-dokumentti. Päivitetty 13.3.2014. Saatavissa: <https://www.verke.org/blogit/mita-on-verkkonuorisotyö/> [viitattu 12.10.2021].

Hytönen, T. & Valli, S. 2016. Ihanat tytöt. Menetelmäopas hiljaisten ja ujojen tyttöjen kohtaamiseen. Lasten Keskus ja Kirjapaja Oy. Espoon seurakuntayhtymä/ Korsi-projekti, 22–23, 40–41.

Isola, A-M. Kaartinen, H. Leemann, L. Lääperi, R. Schneider, T. Valtari, S. & Keto-Tokoi, A. 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Terveysten ja Hyvinvoinnin laitos. Suomen Yliopistopaino Oy. Helsinki. Saatavissa: [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135356/URN\\_ISBN\\_978-952-302-917-0.pdf?sequence=1](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135356/URN_ISBN_978-952-302-917-0.pdf?sequence=1) [viitattu 10.10.2021].

Joensuu, M. 2014. Pelit avoimessa toiminnassa: Pelitalo-konsepti Hyvinkään nuorisopalveluissa. Teoksessa Lauha, H (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 21–25.

Jääskeläinen, L. 2021. Nuorisotyöntekijä. Haastattelu 18.8.2021. Lappeenrannan kaupunki/ Sammonlahden pelitalo. (Liite 2.)

Kallio, K. Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, J. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen Yliopisto. 2–13. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf> [viitattu 13.1.2022].

Kaunismaa, P. Tormulainen, A. Sinisalo-Juha, E. Vaara, L. 7.9.2021. Harrastus- ja järjestötoiminnan merkitys nuorten elämässä. Osaamiskeskus Kentauri. PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://kentauri.fi/julkaisut\\_ja\\_tyokalu/harrastus-ja-jarjestotoiminnan-merkitys-nuorten-elamassa-materiaalit/](https://kentauri.fi/julkaisut_ja_tyokalu/harrastus-ja-jarjestotoiminnan-merkitys-nuorten-elamassa-materiaalit/) [viitattu 18.12.2021].

Kaunismaa, P. 7.9.2021 Aineiston esittely. Yleiskuva nuorten harrastuksista ja yhdistystoiminnasta. Teoksessa Harrastus- ja järjestötoiminnan merkitys nuorten elämässä. 7.9.2021. Kaunismaa, P. Tormulainen, A. Sinisalo-Juha, E. Vaara, L. Osaamiskeskus Kentauri. PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://kentauri.fi/wp-content/uploads/2021/09/Harrastus-ja-jarjestotoiminnan-merkitys-nuorten-elamassa\\_Esitysmateriaali\\_7.9.2021.pdf](https://kentauri.fi/wp-content/uploads/2021/09/Harrastus-ja-jarjestotoiminnan-merkitys-nuorten-elamassa_Esitysmateriaali_7.9.2021.pdf) [viitattu 13.1.2022].

Ketolainen, L. & Myöhänen, T. 2020. Sukupuolen esitystavoilla videopeleissä on merkitystä. Blogi. Päivitetty 11.12.2020. Saatavissa: <https://naisjarjestot.fi/sukupuolen-esitystavoilla-videopeleissa-on-merkitysta/> [viitattu 15.1.2022].

Kinnunen, J., Mäyrä, F. & Taskinen, K. 2020. Pelaajabarometri 2020- Pelaa- mista koronan aikaan. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 11.3.2022].

Kuhlampi, T. 21.10.2019. Nuoret osallisuuden muotoilijoina. Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura. Blogi. Saatavissa: <https://www.kulttuuriperintokasvatus.fi/nuoret-osallisuuden-muotoilijoina/> [viitattu 10.10.2021].

Laukkanen, M. & Mulari, H. 2011. Tyttöjä mediassa, tyttöinä mediassa. Teoksessa Aaltonen, S. Mulari H. & Ojanen, K. (toim.) Entäs tytöt: Johdatus tyttö-tutkimukseen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino, 173–176.

Leiviskä, P. 2022. Tarjan, 39, unelmien alaa varjostaa pimeä puoli: ”Olen kuul-lut kaikkea haukkumisesta raiskausuhkauksiin”. WWW-dokumentti. Päivitetty 4.1.2022. Saatavissa: <https://duunitori.fi/tyoelama/naisena-pelialalla> [viitattu 15.1.2022].

Nivala, E. & Rynnänen, S. 2013. Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ide-aalia. Sosiaalipedagoginen aikakauskirja (14), 9–41. PDF-dokumentti. Saata- vissa: [https://www.academia.edu/11188409/Kohti\\_sosiaalipedagogista\\_osalli- suuden\\_ideaalia](https://www.academia.edu/11188409/Kohti_sosiaalipedagogista_osalli- suuden_ideaalia) [viitattu 13.3.2022].

Manzos, A. 2018. Pelit elämän peilinä. Vantaa: Avain.

Marjeta, A-L. 2014. Pelit avoimessa toiminnassa: Tyttötoiminta Helsingin peli- talolla. Teoksessa Lauha, H (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihla- jamäki Oy, 27–28.

Meriläinen, M. 2020. Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Helsingin yliopisto, kasvatustieteelli- nen tiedekunta. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://helda.helsinki.fi/han- dle/10138/309143> [viitattu 12.10.2021].

Meriläinen, M. & Silvennoinen, I. 2016. Nuoret pelissä – Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. 16. PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://www.julkari.fi/bitstream/han- dle/10024/131837/URN\\_ISBN\\_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1&isAllo- wed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/han- dle/10024/131837/URN_ISBN_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1&isAllo- wed=y) [viitattu 31.10.2021].

Mulari, H. Eischer, H. Uusitalo-Herttua, M. 2012. Tyttötyö kääntyi 2010-luvulle. Toim. Mulari, H. Eischer, H. Teoksessa Tyttötyön Kansio. Settlementijulkai- suja. 6–19. PDF-dokumentti. Suomen Settlementiliitto ry. Helsinki. Saatavissa: <https://docplayer.fi/1110234-Tyttotyön-kansio-julkaisija-ja-kustantaja-suomen- settlementiliitto-ry-lantinen-brahenkatu-2-4-krs-00510-helsinki-suomen-setle- mentiliitto-ry.html> [viitattu 10.10.2021].

Ojanen, K. 2011. Katsaus tyttö tutkimuksen suomalaiseen historiaan ja kes- kusteluihin. Teoksessa Aaltonen, S. Mulari H. & Ojanen, K. (toim.) Entäs tytöt: Johdatus tyttö tutkimukseen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino, 9–11.

Pelikasvatus. s.a. Ehyt – Pelitaito. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.pelitaito.fi/new/pelikasvatus/> [viitattu 31.10.2021].

Pulkkinen, M. 2014. Pelit avoimessa toiminnassa: Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla. Teoksessa Lauha, H (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 17–20.

Sintonen, S. 2012. Susitunti – Kohti digitaalisia lukutaitoja. Tampere: Tammerprint.

Sinisalo-Juha, E. Timonen, P. 2011. Verkkoperustaisen nuorisotyön määrittelyä ja teoriaa. Teoksessa Merikivi, J. Timonen, P. Tuuttila, L. (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusseura & Humanistinen ammattikorkeakoulu, 23–35.

Stanton, R. 2015. A Brief History of Video Games. London: Constable & Robinson Ltd.

Syrjäkari, R. 2013. Sukupuolisensitiivinen nuorisotyö tyttöjen kokemuksina. Lapin yliopisto. Pro gradu -tutkielma. Saatavissa: <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/61515> [viitattu 10.10.2021].

Tasa-arvolaki. Laki naisten ja miesten välisestä tasa-arvosta. 8.8.1986/609.

Tuomaala, S. 2011. Menneisyyden tytöt ja tyttöjen tarinat. Teoksessa Aaltonen, S. Mulari H. & Ojanen, K. (toim.) Entäs tytöt: Johdatus tyttö tutkimukseen. Helsinki: Vastapaino & Nuorisotutkimusseura, 45–47.

Tuominen, P. s.a. Discord nuorisotyön välineenä. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://verke.shorthandstories.com/discord-nuorisotyon-valineena/> [viitattu 13.3.2022]

Tormulainen, A. 2021 Sukupuoli nuorten harrastus- ja järjestö osallistumisessa. Teoksessa Harrastus- ja järjestötoiminnan merkitys nuorten elämässä. 7.9.2021. Kaunismaa, P. Tormulainen, A. Sinisalo-Juha, E. Vaara, L. Osaa-miskeskus Kentauri. PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://kentauri.fi/wp-content/uploads/2021/09/Harrastus-ja-jarjestotoiminnan-merkitys-nuorten-elamassa\\_Esitysmateriaali\\_7.9.2021.pdf](https://kentauri.fi/wp-content/uploads/2021/09/Harrastus-ja-jarjestotoiminnan-merkitys-nuorten-elamassa_Esitysmateriaali_7.9.2021.pdf) [viitattu 17.12.2021].

Verke. 2019. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö, 26–29.

Verke. s.a. Mitä on digitaalinen nuorisotyö? Ja mitä Verke tekee? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/verke/> [viitattu 11.3.2022].

## **DIGITOIMINTAA NUORILLE-KYSELY**

Olemme Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulusta yhteisöpedagogiopiskelijoita. Kartoitamme anonyymilla kyselyllä diginuorisotyön mahdollisuuksia liittyen mm. turvallisiin verkkoympäristöihin ja mielenkiintoiseen digitoimintaan. Kyselymme on suunnattu nuorille (noin 13–29 v.)

Saatuja tietoja hyödynnetään vain opinnäytetyötämme varten. Emme kerää mitään henkilötietoja. Kysely on auki 18.10.2021- 15.11.2021. Vastaamiseen menee noin 5–10 minuuttia. Kiitämme jo etukäteen jokaisesta vastauksesta!

Terveisin Sanni ja Sini

## **PERUSKYSYMYKSET**

1. Millä alueella asut

[Tässä listattuna kaikki Suomen maakunnat. Lisäksi vaihtoehto en tiedä/halua sanoa.]

2. Sukupuolesi

Nainen

Mies

Muu

En halua kertoa

3. Minkä ikäinen olet

Alle 15

15–20

21–25

26–30

Yli 30

Seuraavaksi kyselemme digitoiminnasta ja diginuorisotyöstä juttuja!

Digitoiminta ja diginuorisotyön toiminta tarkoittavat tässä kyselyssä kaikkea sellaista toimintaa, mitä voidaan toteuttaa digitaalisesti niin paikan päällä kuin netin välityksellä. Se voi tarkoittaa esimerkiksi videokuvaukseen liittyviä työpajoja, nettiroolipelien pelaamista porukalla, streamaamista, tietokonepelien pelaamista tai muuta vastaavaa toimintaa- eli laidasta laitaan kaikenlaista toimintaa diginä.

## **DIGITOIMINTA**

4. Oletko aikaisemmin osallistunut yhteiseen järjestettyyn diginuorisotyön toimintaan? Tällainen toiminta voi olla esimerkiksi nuorisotyön järjestämät yhteiset digipeli-illat, virtuaalitodellisuusjutut, valokuvaus, erilaiset digityöpajat yms.

- Jos olet osallistunut, kirjoita tähän kenttään millaisessa toiminnassa olet ollut mukana ja kokemuksistasi sieltä

- Jos et ole, kirjoita kenttään "En ole". Pääset seuraavassa kysymyksessä kertomaan, millainen diginuorisotyön toiminta sinua voisi kiinnostaa  
[vapaa kenttä]

5. Millainen digitoiminta voisi sinua kiinnostaa? Voit valita useamman vaihtoehdon [monivalinta]

- Piirtäminen yhdessä (piirtämisen striimausta, digitaide, koneella piirtäminen ym.)
- Verkossa tapahtuva roolipelaaminen esim. tekstimuodossa
- Streamaaminen
- Valokuvaus
- Pakuhuonepelit
- Videoeditointi
- Erilaiset työpajat esimerkiksi eri sosiaalisista medioista

- Liikuntatoiminta (esim. striimatut jumpat yms.)
- VirtualReality, virtuaalitodellisuus -toiminta
- En osaa sanoa
- Jotain muuta, mitä?

[Vapaa kenttä]

6. Mikä sinut saisi mukaan digitoimintaan? [monivalinta]

- Joku pyytäisi mukaan henkilökohtaisesti
- Saisin mukaan kaverini
- Ryhmää vetäisi nainen
- Ryhmää vetäisi mies
- Digitoiminta järjestettäisiin heti koulun jälkeen
- Digitoiminta olisi illalla
- Digitoiminta olisi viikonloppuisin
- Paikkaan olisi helppo tulla (paikka olisi lähellä ja saavutettavissa)
- Saisin toimia apuohjaajana
- Toiminta olisi ilmaista
- Vetäjä kiinnittäisi erityistä huomiota ryhmähenkeen
- Pääsisin vaikuttamaan pelattaviin peleihin
- Toiminta olisi vain tytöille
- Toiminta olisi vain pojille
- Toiminnassa käytettäisiin sekaryhmiä
- Muu mikä?

[Vapaa kenttä]

## **PELAAMINEN**

7. Kuinka usein harrastat digitaalista pelaamista? Tällainen pelaaminen voi olla esimerkiksi kännykällä pelaamista, pelikonsolilla (esim. Xbox/Playstation/Nintendo Switch) tai vaikkapa tietokoneella tapahtuvaa pelaamista. Valitse yksi vaihtoehto.

[Jos tähän vastaa "En koskaan"-vaihtoehdon, hyppää kysely kysymykseen nro 8A "Miksi et pelaa?" Jos vastaa jotain muuta, vie kysely kysymykseen numero



8B ja kysely jatkuu siitä eteenpäin.]

- En koskaan
- Kerran vuodessa
- Kerran kuukaudessa tai harvemmin
- Viikoittain
- Useana päivänä
- Kerran päivässä
- Useita kertoja päivässä

### **PELAAMATTOMUUS**

[Tämä on jatkoa kysymykselle numero 7, jos vastaa ”En koskaan”]

[Tämän kysymyksen jälkeen kysely vie kysymykseen numero 12]

8A Miksi et halua pelata?

- Ei kiinnosta pelit
- Ei ole seuraa pelaamiseen
- Minä en tiedä mitä pelata
- Minulla ei ole laitteita, joilla pelata
- Muu syy? Mikä?

[Vapaa kenttä]

8B. [Tästä kysely jatkuu normaalisti]

Millaisia pelejä tykkäät pelata? Valitse listasta kaikki sinua kiinnostavat pelikategoriat. Lisäksi voit halutessasi kertoa ja kuvailla lisää sinulle mieleisiä pelejä.

[Monivalinta]

[Vapaa kenttä]

- Toimintapeli (action games)
- Tappelupeli (fighting games)
- Ammuntapelit (shooter games)
- Seikkailupeli (adventure games)

- Toimintaseikkailupeli (action-adventure games)
- Ajopeli (driving games/racing games)
- Lentopeli (flying games)
- Simulaatiopeli (simulation games)
- Strategiapeli (strategy games)
- Roolipelit (role-playing games)
- Urheilupeli (sports games)
- Pulmapeli (logic games)
- En osaa sanoa

9. Miksi pelaat? [Valitse maksimissaan 4]

- Onnistumisen tunne
- Päämäärien saavuttaminen: esimerkiksi voitan pelissä tai saan maailman rakennettua
- Pelaaminen on hauskaa
- Minun on helppoa rentoutua pelien parissa
- Voin unohtaa hetkeksi muut asiat ja irrottautua arjesta
- Voin ottaa esimerkiksi hahmon roolin ja leikitellä identiteeteillä
- Kilpailuelementit ja kilpailullisuus
- Muut pelaajat ja vuorovaikutus
- Kehittääkseni taitojan
- Pääsen olemaan luova
- Muu, mikä? [vapaa kenttä]

10. Tykkäätkö pelata enemmän yksin vai yhdessä kaverien kanssa? Vai onko sillä merkitystä?

- Tykkään pelata kaverien kanssa
- Tykkään pelata vain läheisten kanssa
- Tykkään pelata vain yksin
- Riippuu päivästä/mielialasta

- Ei merkitystä

11. VÄITTÄMIÄ [samaa mieltä, en osaa sanoa, eri mieltä -liukuvalintakysymys]

- Pelaaminen kehittää ajattelutaitojani
- Olen kokenut itseni ulkopuoliseksi peliyhteisöissä
- Tyttöjen asema peliyhteisössä on huonompi kuin poikien
- Pelaamalla tutustuu helposti uusiin ihmisiin
- Olen kokenut kiusaamista tai syrjintää, kun pelaan
- Pelit vaikuttavat mielialaani
  - Myönteisesti
  - Negatiivisesti

12. Mitä muuta haluaisit sanoa digitoiminnasta, kuten pelaamisesta, työpaikoista, valokuvauksesta, virtuaalitodellisuusjutuista? Toiveita, ajatuksia tai ideoita toimintaa varten?

[Vapaa kenttä]

**Lauri Jääskeläisen haastattelupohja****18.8.2021****Haastattelukysymykset**

1. Kertoisitko Sammonlahden pelitalon kuvausta fyysisesti:

- a) Miten iso tila on?
- b) Kuinka monta pelikonetta teillä on?
- c) Millaiset varusteet ja ominaisuudet pelitietokoneissa on?

2. Kerro pelitalosta yleisesti:

- a) Milloin pelitalo on auki?
- b) Kuinka täyttä teillä yleensä on?
- c) Onko jokin tietty porukka, joka "hallitsee" paikkaa, vai käykö erilaista porukkaa? Jos vakikävijöitä on, niin millainen porukka?
- d) Millainen ilmapiiri peli-illoissa yleensä on?

3. Ovatko tytöt koskaan sanoneet sinulle palautetta, että miksi he eivät käy pelitalolla? Vai eivätkö he yksinkertaisesti vain ole tulleet jostain syystä?

4. Kertoisitko, millaisia nuoria Sammonlahtelaiset nuoret ylipäättään ovat?

**Vastaukset**

1.

Pelitalon neliömääriä en nyt tähän hätään löytänyt mistään. Koneita on yhteensä 12 + 1, joista tuo +1 on ns. ohjaajan tietokone. Tällä hetkellä 8 nuorten pelaamiseen tarkoitettua konetta, koska koronan vuoksi tulee pitää turvavälit. Tietokoneet ovat vaihtelevalla oheisvarustuksella kuulokkeiden ja hiirien suhteen.

Tietokoneiden tarkat ominaisuudet ovat:

i5-9600K

MSI Z390-A Pro

GTX 1070 Ti

16 GB RAM

500GB+2TB SSD+HDD

Asuksen 144hz näytöt

Logitech G213 Prodigy -näppikset

Liite 2/2

Logitech G203 -hiiret

Corsair HS35/Asus Cerberus V2 -kuulokkeet (Asus alkuperäisesti, uusittu 7kpl Corsaireilla, kun rupes osa Asuksista hajoilemaan)

Käyttöjärjestelmänä Windows 10

## 2.

Pelitalon aukioloajat tähän mennessä ovat olleet samat, kuin meidän nuorisotilallakin, eli

ti-ke klo 15–20

pe klo 15–21

la 17–23

Tällä hetkellä pelaaminen on ns. osa meidän avointa toimintaamme. Viime vuonna oli eriytetty harrastusryhmille tiistaisin ja keskiviikkoisin aikoja klo 17–18:30 ja 18:30–20.

Täytyä on usein. Tällä hetkellä eniten pelaavat 5–7. luokkalaiset alkuillasta klo 15–17, minkä jälkeen vanhemmat, eli 9.- luokkalaiset ja toisen asteen opiskelijat alkavat pelaamaan ja etsimään nettiautosta uusia ”projektiautoja”. Pelatessa on usein kova meteli ja melko usein täytyy käydä tarkistamassa yleistä siisteyttä ja kielenkäyttöä. Tuntuu, että nuorilla on suhtautuminen pelitaloon enemmänkin vähän niin kuin koulun ATK-luokkaan, kuin esimerkiksi omaan kotona olevaan ”datauspisteeseen”. Vakiintunut pelaajaryhmä on kaikki poikia.

## 3.

*”Ehkä semmosia syitä, mitkä on tullut suoraan, on: - ei halua tulla, koska saattaa pelata pelejä, jotka ei onnistu meillä ikärajoitusten puitteissa - tykkää pelata itsekseen yksinpelejä kotona - kaverit ei tahdo/jaksa lähteä mukaan Ehkä yleinen viba on kuitenkin se, että nuorisotila on yhä vähän ”jätkien mestan” maineessa -> ei halua osallistua toimintaan. Ja koska aiemmin ja tällä hetkellä*

*pelittäminen on osa meidän avointa toimintaa, niin saattaa tuntua pelottavalta-kin lähteä. Tää on siis omaa mutuilua.”*

Liite 2/4

#### 4.

Sammonlahdella on perinteisesti Lappeenrannassa hieman huono maine. Tällä alueella asuvilla nuorilla on sellainen olo ja elämänasenne, että he eivät voi kurkotella tähtiin ja että asuinalue tavallaan määritteli heidän tulevaisuutensa ja menestyksensä. Heillä on melkein jopa sellainen olo, että heidät on ”tuomittu epäonnistumaan”. Tämän alueen nuoret kaipaivat jonkinlaista itsetunnon kohotusta ja rohkaisua tulevaisuuteen.