

## Tiivistelmä

Peliliike -hanke (2021–2023) oli Oulun kaupungin Nuorisopalveluiden toteuttama digitaalisen nuorisotyön kehittämishanke. Tiivistetysti hankkeen päätavoitteena oli edistää nuorten osallisuutta samalla, kun kehitetään digitaalista nuorisotyötä. Tavoitteeseen pääsemiseksi hankkeelle oli asetettu kolme työpakettia: 1. Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvien kokeiluprojektien kehittäminen yhdessä kohdeyleisön kanssa, 2. Kokeiluprojektien toteutuksen tukeminen ja seuranta sekä 3. Ammatillisessa nuorisotyössä hyödynnettävän digitaalisen pelaamisen linjauksien yhteiskehittäminen.

Hankkeen kohdeyleisöä olivat heikommassa työmarkkina-asemassa olevat 15–29-vuotiaat nuoret sekä heidän parissaan työskentelevät. Konkretiaksi muutettuna työpaketeista 1. ja 2. muodostui innovaatiokilpailu Skillimylly, jolla mahdollistettiin kokeiluluontoiset Skilli-projektit. Kyseisiä projekteja toteutui yhteensä 22 ja ne kaikki osaltaan kehittivät toteuttajaorganisaation tietotaitoa, mukana olleiden nuorten osallisuuden sisältöjä sekä tarjoavat digitaaliselle nuorisotyölle uutta sisältöä.

Kolmannesta työpaketista muodostui yhteiskehittämisen keinoin kokonaisuus, jonka lopputuloksena on kunnallisessa nuorisotyössä hyödynnettävät kysymykset strategisen suunnittelun tueksi pelitoiminnasta vastaaville ja esihenkilöille.

Hanke on alueellisesti kehittänyt nuorten parissa toimivien tahojen digitaalisen nuorisotyön osaamista ja hankkeen toiminnassa mukana olleiden nuorten osallisuutta. Hanke tarjoaa valtakunnallisesti hyödynnettäväksi kokemukset Skillimyllystä keinona osallistaa nuoria sekä tukikysymykset pelitoiminnan kehittämiseksi.

### Hankkeen tavoitteet:

- Vahvistaa heikommassa asemassa olevien nuorten sosiaalista osallisuutta ja työelämävalmiuksia digitaalisen nuorisotyön keinoin
- Kehittää digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvää osaamista ja toimintaa kokeilutoiminnan avulla
- Rakentaa sosiaalista osallisuutta vahvistavia yhteisöllisiä ja asukaslähtöisiä, nuorille kuntalaisille suunnattuja toimintatapoja ja uusia palveluita

Näiden tavoitteiden saavuttamiseksi oli määritelty kolme työpakettia:

- Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvien kokeiluprojektien kehittäminen yhdessä kohdeyleisön kanssa
- Kokeiluprojektien toteutuksen tukeminen ja seuranta
- Ammatillisessa nuorisotyössä hyödynnettävän digitaalisen pelaamisen linjauksien yhteiskehittäminen

Suunnitelmien ja viestinnän sujuvoittamiseksi työpaketeista muodostettiin kaksi toimintakokonaisuutta. Ensimmäinen kokonaisuus oli Oulun alueella järjestettävä innovaatiokilpailu Skillimylly ja toinen kokonaisuus ammatillisessa nuorisotyössä hyödynnettävän pelitoiminnan kehittäminen.

### Kokonaisuus Innovaatiokilpailu Skillimylly

Oulun kaupungilla saatavilla olevan tietopääoman pohjalta rakennettiin innovaatiokilpailu Skillimylly. Peliliike -hankkeelle oli asetettu kolme teemaa, joihin innovaatiokilpailussa projektiehdotuksia

haetaan. Nämä teemat kuitenkin arvioitiin liian laajoiksi ja niitä tarkennettiin fasilitoidussa työpajassa yhdessä kohdeyleisön kanssa. Teemoja valikoitui viisi kappaletta ja ne kaikki löytyvät hankkeen kotisivuilta ([www.peliliike.org/teemat](http://www.peliliike.org/teemat)). Jokaisen Skillimyllyn jätetyn projektiehdotuksen oli vastattava vähintään yhteen teemaan. Teemat auttoivat selkeyttämään hyvin, mitä kaikkea digitaalisella nuorisotyöllä voidaan tarkoittaa ja ne selvensivät projektiehdotuksia jättäville toimijoille Skillimyllyssä haettujen toimintojen tarkoitusta. Teemojen käytössä syntyi huomio, että jos projektiehdotuksen jättänyt taho koki ehdotuksen koskettavan useampaa kuin kahta teemaa, niin ehdotettu toiminta todennäköisesti vaati täsmentämistä.

Tiivistetysti Skillimyllyssä oli kahden viikon kilpailutusjakso, jonka aikana eri toimijat pystyivät jättämään projektiehdotuksia. Hankkeen työntekijät markkinoivat Oulun alueen toimijoille Skillimyllyä mahdollisuutena kokeilla toiminnassaan jotain uutta toimintarahan turvin samalla, kun kehittää digitaalisen nuorisotyön sisältöjä. Hanketyöntekijät olivat apuna jo suunnitteluvaiheessa. Tämä koettiin hyödylliseksi, koska useat osallistuneet toimijat eivät olleet ammatillisen nuorisotyön asiantuntijoita tai heillä ei ollut kosketuspintaa nuorten parissa tehtävän työn arkeen. Hanketyöntekijöiden kanssa käyty ideointi madalsi kynnystä osallistua Skillimyllyn. Kynnystä nostivat vaatimukset siitä, että toiminnan täytyi olla nuoria osallistavaa sekä jotenkin uutta digitaalisen nuorisotyön saralla. Kilpailutuksen jälkeen kohdeyleisöstä rakentunut raati päätti, mitkä ehdotuksista saivat 5000 euron toimintarahan.

Raadin avulla varmistettiin, että ehdotetut toiminnot olivat aidosti nuoria kiinnostavia. Raatiin etsittiin Oulun alueella nuorten parissa työskentelevien henkilöiden kautta heikommassa työmarkkina-asemassa olevia nuoria. Nuoret kokivat tilaisuuden hyvänä tilaisuutena päästä kokeilemaan päätöksenteossa mukana olemista. Hanketyöntekijät huolehtivat, että raaditustilaisuudet noudattivat turvallisemman tilan periaatteita. Raadin päätösten jälkeen toimintarahan saaneiden toimijoiden kanssa laadittiin ehdotuksen ja raadin kommenttien pohjalta hankintasopimus, jossa määriteltiin kokeilun sisältö. Myös ilman toimintarahaa jääneet toimijat saivat raadin kommentteja, ja niitä pystyi käymään läpi hankkeen työntekijöiden kanssa.

Skillimyllyn suunnittelussa hyödynnettiin Kuntalaislähtöisen kaupunkikehittäminen -hankkeen KAAOS-mallin kokemuksia. Skillimyllyssä käytettiin hankkeesta opittua, mutta myös kokeiltiin kilpailutuksen sujuvoittamista. Tämä näkyi esimerkiksi jaettavan toimintarahan määrän lukitsemisessa 5000 euroon. Kyseinen ratkaisu selkeytti hallinnollista osuutta nuorisopalveluiden ja toteuttajaorganisaation välillä. Toteuttajaorganisaation oli myös helpompi arvioida ehdottamaansa projektiehdotusta, koska heillä oli käytettävissä toimintaraha aina tiedossa.

Innovaatiokilpailu osoittautui toimivaksi strategiaksi nuorten osallistamisessa. Vaikka syntyneet projektit eivät ehkä edustanut kaikkein vaikuttavinta innovointia, sen todellinen arvo kumpusi nuorten omasta äänestä ja toimijuuden korostamisesta. Tämä lähestymistapa oli merkittävä tapa houkutella mukaan myös aloittelevia toimijoita, joille kenties korkean tason innovaatiot olisivat voineet tuntua etäisiltä. Lisätietoja Skillimyllystä (mm. selitysanimaatiovideo, raadin käyttämät otsikot arvioinnissa, Skilli-projektien ehdot) löytyy hankkeen kotisivuilta (<https://www.peliliike.org/skillimylly-info>).

#### **Kokonaisuus pelitoiminnan tukikysymykset:**

Toisen kokonaisuuden työstäminen aloitettiin toteuttamalla yhteistyössä Pelimiitti-toiminnan kanssa Reload-iltapäiväkahvitteluita. Discord-sovelluksen kautta järjestettävissä kahvituoquioissa pääsi kuulemaan käytännön esimerkkejä eri puolilta Suomea pelikasvatuksen, digitaalisen nuorisotyön, e-urheilun ja peliteollisuuden kentiltä verkostoitumisen ohessa. Reload-kahveilla kävi linjoilla viidestä

kahteenkymmeneen osallistujaa per kerta. Toimintaa ei kuitenkaan jatkettu enää 2022 vuoden puolella, koska pelikasvatuksesta on jo muitakin säännöllisesti kokoontuvia verkostoja. Reload kuitenkin tarjosi hyvän pohjan tulevien pelitoiminnan tukikysymysten suunnittelulle. Lisäksi Reloadista ilmeni, että ammatillisen digitaalisen nuorisotyön verkostoitumiselle peliteollisuuteen ja esports-toimijoihin on kysyntää.

Pelitoiminnan tukikysymyksiä ei haluttu laatia yksin hankkeen sisällä. Tukikysymysten laadun varmistamiseksi suunniteltiin työpajakokonaisuus, johon kutsutaan valtakunnallisten digitaalisen nuorisotyön asiantuntijoiden lisäksi eri kaupunkien ja kuntien pelitoiminnasta vastaavia nuorisotyöntekijöitä. Työryhmälle määriteltiin viisi käsiteltävää kokonaisuutta:

Mitä kaikkea digitaalista pelaamista hyödyntävää toimintaa on omassa organisaatiossasi?

Mitä annettavaa digitaalista pelaamista hyödyntävällä toiminnalla ammatilliselle nuorisotyölle?

Minkälaisia edellytyksiä on tarvittu, on olemassa tai vielä tarvittaisiin digitaalista pelaamista hyödyntävän toiminnan järjestämiseksi

Minkälaisia erityisesti digitaalista pelaamista hyödyntävässä toiminnassa korostuvia havaintoja ryhmäläiset ovat tehneet?

Minkälaisia ratkaisuja on tehty tai pitäisi tehdä sen eteen, että työntekijöiden hiljainen tieto siirtyisi rakennepääomaksi? (organisaation tietopääoma)

Nämä kokonaisuudet käsiteltiin neljässä eri työpajassa ja työpajoista syntyneiden kokemusten pohjalta työstettiin yhdessä Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken kanssa kysymykset strategisen suunnittelun tueksi kunnallisessa nuorisotyössä pelitoiminnasta vastaaville ja esihenkilöille. Peliliike hankkeessa laaditut tukikysymykset tarjoavat neuvoja valtakunnallisesti pelitoiminnan aloittamiseen tai kehittämiseksi.

### Hankkeen tuloksia:

Hankkeen näkyvin välitön tulos on Skillimyllystä syntyneet 22 Skilli-projektia. Skilli-projektit on avattu tarkemmin hankkeen kotisivuilla (<https://www.peliliike.org/skilli-projektit>). Kaikki kokeilut osaltaan ovat kehittäneet Oulun alueen nuorisotyöllistä osaamista, digitaalisen nuorisotyön sisältöjä ja mukana olleiden nuorten osallisuutta. Jokainen kokeilu nostaa esille digitaalisen nuorisotyön laajuutta.

Välittömiä tuloksia on tullut Skillimyllyyn osallistuneiden organisaatioiden kypsyystason, projektityöskentelyn ja digitaalisen nuorisotyön palveluiden tarjonnan kehittymisessä. Hyötyjiksi voidaan laskea nekin toimijat, jotka eivät saaneet raadilta toimintarahaa Skilli-projektia varten. Kaikki projektiehdotuksen jättäneet toimijat saivat tukea suunnitteluun, toimijan resurssien sanoittamiseen sekä pohdinnassa mitä digitaalisen nuorisotyön tekemistä toimijalla voisi olla tarjottavaksi nuorille. Näitä pohdintoja pystyy käyttämään myöhemmin esimerkiksi hankehakemuksissa, toiminnan tavoitteiden kirkastamisessa ja nuorille suunnatun toiminnan kehittämisessä.

Skilli-projektien toiminnassa toteuttajanuorina sekä raadissa mukana olleet nuoret saivat osallisuuden sisältöjä välittömänä tuloksena. Heiltä kysytyssä palautteessa nousee eniten sosiaalisen pääoman sisältöjä, kuten ”Opin ryhmässä toimimista”, ”...uusia ystäviä ja luovia ideoita omia harrastuksia varten” ja ”uusia sosiaalisia taitoja”. Näiden yksilöiden kokemusten vaikutusta on vaikea lyhyellä ajalla todistaa ja pitkällä aikavälillä yksilön on vaikea arvioida, miten isossa roolissa Skilli-projektiin osallistuminen on ollut esimerkiksi syrjäytymisen riskistä pois johtaneessa polussa.

Hanketoteuttajaorganisaatiolle välittömiä tuloksia syntyi Skillimyllystä opitun kokemusten ja materiaalin myötä. Kokemuksia on jaettu ja juurrutettu Nuorisopalveluiden nuorisotyötä tukevalle tiimille. Kokemukset ja materiaali kattavat muun muassa innovaatiokilpailun toteuttamisen, keinoja nuorten osallistamiseen kilpailutuksessa, osaamista alueen toimijoiden tuntemisessa sekä tukemisessa kokeiluluontoisessa työskentelyssä.

Valtakunnallisessa pelitoiminnan kehittämisessä välitön tulos on syntyneet strategisen suunnittelun tukikysymykset. Tukikysymyksiä on käyty Oulun kaupungin nuorisopalveluiden lisäksi juurruttamassa valtakunnallisessa naispeliohjaajien verkostossa, Pelikasvattajien verkostopäivillä ja Kunnallisen nuorisotyön kehittämisverkoston Kanuunan sekä digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken avulla. Tukikysymysten vaikuttavuus näkyy sitä myöten, kun niitä otetaan toiminnan kehittämisen tueksi.

Innovaatiokilpailu Skillimylly ei sellaisenaan jää Oulun kaupungille käyttöön. Nuorisopalveluilla on käytössä rahoitusavustuksia, jotka hyötyvät Skillimyllyä varten tehdyistä suunnitelmista ja kokemuksista. Esimerkiksi Nuorten NERO-toimintarahnan käytössä sovelletaan hankkeen sisältöjä toiminnan kehittämiseksi jatkossa. Sisältöjä ovat esimerkiksi nuorten mielipiteen saaminen osaksi NERO-rahoituksen arviointiprosessia, Skillimyllyn raadille pisteytyksen avuksi laadittujen otsikoiden soveltaminen sekä Skillimyllyyn osallistuneille toimijoille osoitettujen palautekyselyiden hyödyntäminen jatkossa.

Suurin höyty hankkeen toiminnasta on Skillimyllyn myötä Oulun alueelle jäävä tietopääoma nuorten osallistamisesta, projektityöskentelystä ja digitaalisesta nuorisotyöstä. Kaikki Skillimyllyyn osallistuneet toimijat ovat saaneet uusia resursseja hyödynnettäväksi nuorten parissa tehtävässä työssä sekä tiivistäneet yhteistyötä Oulun kaupungin Nuorisopalveluiden kanssa. Hanketyöntekijät ovat juurruttaneet Nuorisopalveluiden puolelle toimintamallia aktiivisemmän roolin ottamiseksi yhteistyön luomisessa alueen toimijoiden kanssa. Mainittu tietopääoma on kuitenkin vain hetken aikaa arvokasta ja mikäli uudet verkostot ja resurssit jäävät käyttämättä jatkossa, jää todennäköisesti Skillimyllystä saadut hyödyt yhteistyössä tehtävän alueen nuorten palveluiden kehittämisessä heikoksi.

Miltei jokaisesta toteutuneesta Skilli-projektista jää toimijan tietopääoman ja nuorten osallisuuden kasvamisen lisäksi hyödynnettäväksi menetelmäkuvaus toiminnan uusimiseksi. Nämä tarjoavat uusia malleja toteuttaa digitaalista nuorisotyötä mukaillen jo toteutunutta pilottia.

Pelitoiminnan tukikysymyksiä on juurrutettu mm. Oulun kaupungin pelitilaohjaajille, Kanuunan verkostopäivillä sekä Pelikasvattajien verkostossa. Useat pelaamista hyödyntävät nuorisotyön ammattilaiset ovat arvioineet tukikysymykset hyödyllisiksi ja niiden hyöty hankkeen päättymisen jälkeen näkyy siellä, missä ne otetaan mukaan toiminnan aloittamiseksi tai kehittämiseksi. Pelitilaohjaajien yhteyshenkilö aikoi järjestää fasilitoidun työpajan tukikysymysten käyttöön ottamiseksi ja Verken työntekijät suunnittelivat hyödyntävänsä tukikysymyksiä jatkossakin.

Hanketyöosaamista ja hankkeen sisällön mukaista osaamista Oulun kaupungin Nuorisopalveluilla kartutettiin muun muassa seuraavin tavoin:

Projektinhallinta: Peliliike -hanke osaltaan toi organisaatioon tietotaitoa projektien elinkaarien hallinnasta, aikataulutuksesta, resurssien jakamisesta ja etenemisen seurannasta. Tämä osaaminen on siirrettävissä myös tuleviin hankkeisiin.

Kokeilujen suunnittelu ja toteutus: Hankkeen keskiössä olleet Skilli-projektit edellyttivät kohdeyleisöllekin selkeää suunnittelua ja käytännön toteutusta. Nämä opettivat kehittämään kokeiluja yhdessä kohdeyleisön kanssa, mukauttamaan niitä tarpeiden mukaan ja hallinnoimaan niiden toteutusta.

Yhteistyön vahvistaminen alueen toimijoiden kanssa: Hankkeen aikana Nuorisopalvelut laajensi yhteistyötä eri toimijoiden kanssa. Tämä edisti osaamista kumppanuuksien luomisessa, neuvotteluissa ja yhteisten tavoitteiden saavuttamisessa. Hanke opetti myös, kuinka eri tahot voivat tukea toisiaan.

Nuorten osallisuuden tukeminen: Hanke syvensi Nuorisopalveluiden osaamista nuorten osallisuuden edistämisessä. Tämä sisälsi muun muassa osallistavien menetelmien opettelua, nuorten äänen huomioimista päätöksenteossa ja toiminnan suunnittelussa sekä nuorten osallisuuden mittaamista ja arviointia.

Digitaalisen nuorisotyön osaaminen: Hankkeen keskiössä oli digitaalisen nuorisotyön kehittäminen. Nuorisopalveluille jää hankkeen kokemusten myötä osaamista erilaisista digitaalisista työkaluista, alustoista ja menetelmistä, joilla voidaan tukea nuorten osallisuutta ja vuorovaikutusta digitaalisessa ympäristössä.

Viestintä- ja markkinointiosaaminen: Hanke vahvisti Nuorisopalveluille selkeän viestinnän sekä verkostoitumisen tärkeyttä kohdeyleisön ja yhteistyökumppanien tavoittamiseksi. Tämä sisälsi niin verkkosivujen ylläpitoa, some-viestintää kuin visuaalisen materiaalin tuottamistakin. Lisäksi uusien toimijoiden etsiminen ja heidän tukemisensa osallistumaan nuorisotyön edistämiseen pienellä rahallisella tuella opetti, että Nuorisopalvelut hyötyvät, jos varataan resurssia samanlaiseen 'lobbaamiseen' jatkossakin.

Yhteiskehittäminen ja palautteen hyödyntäminen: Hankkeessa opittiin kuuntelemaan kohdeyleisöä, nuoria ja muita toimijoita, ja ottamaan heidän palautteensa mukaan hankkeen suunnitteluun ja kehittämiseen. Tämä osaaminen on olennaista jatkuvassa nuorille suunnatun toiminnan parantamisessa.

#### **Palaute:**

Skillimyyly -hankintamenettelyä sai pääasiassa positiivista palautetta. Kommenteissa kerrotaan radin perehtyneen sisältöön perusteellisesti ja Skilli-projektien olleen tarkkaan suunniteltu. Innovaatiokilpailuaspektiin nuorten oman äänen esille nostamisesta pidettiin. Hankintasopimuksen tekeminen ja tuki koettiin jouhevaksi. Myös nettisivujen selkeys sai kiitosta.

Kehityskohteita oli muutamia. Nuorten yksilöllisten mielipiteiden voimakas vaikutus ehdotusten hyväksymiseen nähtiin sekä hyvänä että huonona asiana, ja joissain tapauksissa ehdotusten yleiskuva nähtiin "vääristyneenä." Lisäksi joitakin sopimusasioita pidettiin hankalina erityisesti kokemattomille nuorille toimijoille, ja toiveena oli enemmän läpinäkyvyyttä radin työskentelyyn liittyen.

Skilli-projektien vastuuhenkilöiltä saadusta palautteesta ilmenee, että osallistujat kokivat monia uusia oivalluksia ja kehitysmahdollisuuksia. Toimintamalleja kehitettiin erityisesti digitaalisten alustojen, kuten Discord-kanavien ja pelikoneiden hyödyntämisessä sekä erilaisten tapahtumien ja yhteistyömuotojen järjestämisessä. Samalla tunnistettiin alueita, joissa dokumentointia ja kommunikaatiota tulisi edelleen kehittää. Joissakin tapauksissa ei koettu syntyneen varsinaisesti uusia toimintamalleja, kun taas toiset näkivät projektissa selkeää potentiaalia tulevaisuuden työskentelylle ja

toimintamuodoille. Yhteistyö eri tahojen kanssa nähtiin arvokkaana, ja monilla organisaatioilla oli suunnitelmia jatkaa ja laajentaa projektissa luotuja toimintamalleja.

Skilli-projektien toteuttajanuorilta kysytyssä palautteessa vastaukset ovat monimuotoisia ja koskevat monenlaisia aiheita, joista nuoret ovat oppineet osallistumalla johonkin projektiin tai tapahtumaan. Vastaukset vaihtelevat konkreettisista taidoista, kuten esimerkiksi kirjoittamisesta ja musiikin teoriasta, yleisempiin oivalluksiin, kuten ajanhallintaan ja työskentelyyn ryhmässä. Nuorten palautteesta voidaan tiivistää seuraavat teemat:

**Positiiviset tuntemukset:** Suurin osa osallistujista koki projektin myönteiseksi, hauskaksi ja antoisaksi. Oli mainintaa mahtavasta toiminnasta, uusien tuttavuuksien saamisesta ja hauskoista keikoista.

**Sosiaalinen yhteenkuuluvuus:** Monet korostivat samanhenkisten ihmisten tapaamista, yhteistyötä ja yhteisöllisyyttä. Osallistujat löysivät uusia ystäviä ja kokeilivat erilaisia tehtäviä yhdessä.

**Oppiminen ja kehitys:** Palautteissa mainittiin, että projektin kautta opittiin uusia taitoja ja päästiin kokeilemaan erilaisia asioita. Joillekin se avasi mahdollisuuden myös jatkaa samankaltaista toimintaa tulevaisuudessa.

**Parannusehdotukset ja kritiikki:** Joissakin palautteissa mainittiin parantamisen kohteita, kuten viime hetken järjestelyt, kommunikaation puute ja tarve enemmän vaikuttaa projektin toiminnan sisältöihin.

**Innostus jatkaa:** Monet ilmaisivat innostuksensa jatkaa mukana vastaavissa projekteissa ja toivoivat lisää vastaavia mahdollisuuksia.

Yhteenvedona voidaan todeta, että projekti sai pääosin erittäin positiivista palautetta, ja sen koettiin tarjoavan monipuolisia mahdollisuuksia oppimiseen ja sosiaaliseen kanssakäymiseen. Joitain kehitysehdotuksia kuitenkin esiintyi, ja ne liittyivät lähinnä järjestelyihin ja kommunikaatioon.