



# DIGINE -HANKE 2017-2019

aktiivinen kansalaisuus, toimijuus ja osallisuus



**TubEsbo**

**Pelaaminen**

**Musiikki**



Nuori Espoo



Nuoriespoo



## Raportti DigiNE -hankkeesta 1.3.2017-31.7.2018

### Sisällys

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| HANKKEEN ALKU JA DIGIRYHMÄ ..... | 1 |
| PELITOIMINTA.....                | 2 |
| TUBESBO.....                     | 4 |
| MUSIIKKI .....                   | 5 |
| MUUTA TOIMINTAA .....            | 5 |
| KOULUTUKSET .....                | 6 |
| TAPAHTUMAT .....                 | 8 |

## Hankkeen alku ja digiryhmä

Digi Nuori Espoo -hanke aloitti virallisesti osana Espoon Nuorisopalveluiden toimintaa 1.3.2017. 1.3.-18.9.2017 välillä hankkeessa on tehty hankintoja, joiden avulla Kivenlahden Nuorisotilalle on voitu suunnitella ja rakentaa studio musiikkitoimintaa varten, studio valmistui vuoden 2017 loppuun mennessä. Projektikoordinaattorin rekrytointi saatiin päätökseen 21.8.2017 ja projektikoordinaattori aloitti tehtävässään 18.9.2017.

Hankkeeseen valittiin projektikoordinaattorin lisäksi kolme nuorisohjaajaa, joiden työajasta 20% on kiinnitetty hankkeeseen. Kullakin ohjaajalla on oma vastuualueensa: digipelaaminen, musiikki ja TubEsbo.



Kuva 1

pohjalta on mietitty erityisesti pelitoimintojen järjestämistä Espoossa. Päätimme että Espoon Nuorisopalvelut järjestää myös jatkossa matalan kynnyksen pelitoimintaa, kohdennettuja pelitoiminnan ryhmiä ja erikseen esimerkiksi tavoitteellisempaan kilpapelamiseen keskittyviä ryhmiä. Tutustumisretkiä tullaan jatkamaan tarpeiden mukaan.

Hankkeen tueksi koottiin ohjausryhmä loppu vuodesta 2017. Ohjausryhmän tarkoituksena on arvioida mennyttä ja katsoa tulevaan, esittää ehdotuksia, tarpeita ja kehittämiskohtia. Ohjausryhmään haluttiin ja saatiin mukaan nuoria, jotka ovat jo mukana toteuttamassa kehitettäviä palveluita.

**Ohryn kokoonpano:** Nina Taipale (pj), Alueellisten Nuorisopalvelujen Päällikkö,

Heikki Lauha, suunnittelija, Verke

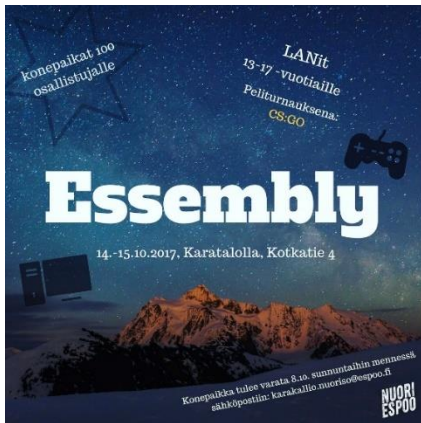
Santtu Sievänen, Karakallion nuorisotilan nuori ja ohjelmointikerhon vetäjä

Elena Dukov, Soukan nuorisotilan nuori ja TubEsbossa aktiivisesti videoita tuottava

Susanna Kilappa, verkkotiedottaja

Sonja Ahtiainen (sihteeri)

Syksyllä 2017 koottiin hankkeen tueksi digiryhmä, johon kuuluu jokaiselta alueelta vähintään yksi ohjaaja. Työryhmä kokoontuu noin kuukauden välein ja tällöin käydään läpileikkaavasti koko Espoon Nuorisopalveluiden digitaalista toimintaa läpi ja suunnitellaan tulevaa. Digiryhmäläiset saavat oman kiinnostuksensa mukaan osallistua tutustumisretkille, joita hankkeen projektikoordinaattori kartoittaa ja järjestää. Marraskuussa pelitoiminnasta kiinnostuneet ohjaajat kävivät tutustumassa Turun Game Academyyn. Kuvassa (kuva1) iloinen porukamme ruokatauolla, valitettavasti tapaaminen oli niin intensiivinen, että kuvaaminen jäi muilta osin väliin. Tapaamisessa pohjustettiin yhteistyötä, ja joulukuussa 2017 virallisesti päätettiin, että TGA on DigiNE-hankkeen virallinen yhteistyökumppani. Helmikuussa digiryhmän kanssa tutustuttiin Tampereen Monitoimitaloon, erityisesti studio- ja av-tiloihin. Maaliskuussa tutustuttiin vielä Helsingin Score -pelitaloon. Tutustumisten



Kuva 2

Yhdessä kaupungin tietotekniikan ja ict-tukipalveluiden kanssa rakennettiin LAN-paketti, jonka voi jatkossa tilata mille tahansa nuorisotilalle tai tapahtumaan. Pakettiin kuuluu verkkokytin, piuhat ja jatkuva asiantuntijan tuki. Pakettia päästiin testaamaan toukokuussa ja kokemus oli hyvin positiivinen.

**Pelitoiminta.** 14.-15.10.2017 järjestettiin pelitalon ensimmäiset LANit Karakalliossa (kuvat 2, 3). Tapahtumassa pelattiin yhdessä erilaisia digitaalisia joukkuepelejä, kokeiltiin VR-lasien kanssa pelaamista, striimattiin pelaamista ja vietettiin ohjaajien ja nuorten kesken yhdessä aikaa.



Kuva 3



Kuva 4

Keväällä 2018 järjestettiin Manimiitin innoittamana Pohjois-Espoon ensimmäiset LANit Kalajärven nuorisotilalla (kuva4). Laneilla pelattiin yhdessä erilaisia tietokonepelejä, grillattiin ja ulkoiltiin. Kalajärven LANit olivat ensimmäiset, joihin tuotiin pelitilalta kaupungin pelikoneita niille nuorille joilla ei omaa konetta ole. Koneille löytyi käyttöä ja käytäntöä jatketaan.

Tavoitteelliset peliryhmät ovat kokoontuneet keskiviikkoisin kolmen tunnin ajan. Ryhmän ohjaajina ovat toimineet Karakallion Nuorisotilalla pelitoiminnasta vastaava ohjaaja ja Leppävaaran seurakunnan erityisnuorisotyöntekijä. Ryhmäläiset koottiin mm. koulukuraattorien toimesta ja kaikilla ryhmäläisillä on kiinnostus pelaamiseen ja vaikeuksia sosiaalisten tilanteiden kanssa. Uusi ryhmä aloittaa syksyllä 2018. Alakouluikäisten pelikerhotoiminta alkoi koulujen alettua ja on jatkunut koko vuoden perjantai-iltapäivisin. Kerhossa saa pelata tunnin kerrallaan yhdessä kavereiden ja ohjaajan kanssa, jonka jälkeen pelaajat vaihtuvat. Kerho jatkuu syksyllä 2018.

Syksyn aikana on kartoitettu yhdessä Espoon tietotekniikan ja hankintaosaston kanssa uusien pelikoneiden hankkimista. Uudet koneet saatiin käyttöön keväällä 2018 ja vanhat pelikoneet jaettiin kolmen tilan kesken, jotta pelitoimintaa saadaan Espooseen laaja-alaisemmin. Matinkylän Monitoimitalon sopivuutta pelitoimintaan kartoitettiin syksyn aikana ja tilalle saatiin pelitoiminnasta kiinnostunut ohjaaja, joka otti pelitoiminnan vetääkseen.

| KLO         | MAANANTAI  | TIISTAI  | KESKIVIIKKO  | TORSTAI  | PERJANTAI  |
|-------------|--|--|--|--|--|
| 9.00        |  | 9.00-10.00   | 9.00-10.00   | 9.00-10.00   | 9.00-10.00   |
|             | Leirin aloitus klo: 10.00                                | Vapaata pelailua, lämmittelypelejä ja muuta valmistautumista | Vapaata pelailua, lämmittelypelejä ja muuta valmistautumista | Vapaata pelailua, lämmittelypelejä ja muuta valmistautumista | Vapaata pelailua, lämmittelypelejä ja muuta valmistautumista |
| 10.00-11.30 | Tutustumista taloon ja leiriläisiin. Tutustumisleikkejä. | Pelailua / Analyysi  |  |  |  |
| 11.30-12.30 | Lounas 11.30   | Lounas 11.30   | Lounas 11.30   | Lounas: 11.30  | Lounas 11.30   |
| 12.30-14.30 | Yhdessä pelailua, leirin säännöt ja toiveet              | Reflektiohetki / Pelailua                                    |  |  | Loppupelit & leivonta<br>Leirin purkua ja palautteet.        |
| 14.30-15.00 | Välipala   |  |  |  |  |
| 15.00-16.00 | Pelailua / Analyysi / ulkoilua                           | Pelailua / Analyysi / ulkoilua                               | Pelailua / Analyysi / ulkoilua                               | Retki rannalle/ulkoilua/grillausta                           |  |
|             | Leiripäivä 10-16<br>Ohjaajien työvuoro 9.00-16.45        | Leiripäivä 9-16<br>Ohjaajien työvuoro 8.30-16.15             | Leiripäivä 9-16<br>Ohjaajien työvuoro 8.30-16.15             | Leiripäivä 9-16<br>Ohjaajien työvuoro 8.30-16.15             | Leiripäivä 9-15<br>Ohjaajien työvuoro 8.30-16.15             |

Kesällä 2018 järjestettiin Matinkylässä kolme pelileiriä päiväleireinä.

## Pelileirit

**Ensimmäisellä viikolla** keskityttiin tutustumaan videopelaamiseen harrastuksena ja leirillä tämä toteutui niin, että jokaisena leiripäivänä kokeiltiin tunnin verran yhdessä uutta peliä. Jokainen kokeiltu peli edusti eri genreä ja vaati vähän erilaisia taitoja ja puhuttelee erilaisia pelaajia. Kaikki valitut pelit olivat moninpelejä.

**Toisen viikon** teemana oli kasuaalipelaamisen ja tavoitteellisen pelaamisen välimalli, jossa pelaaminen pidettiin suhteellisen vapaana, kuitenkin keskittyen Overwatchiin sekä Fortniteen.

**Kolmas viikko** kulki teemalla eSportsin alkeet ja viikolla keskityttiin Fortniteen. Tällä viikolla pelaamiseen suhtauduttiin kaikkein tavoitteellisimmin ja se näkyi rakenteessa pieninä muutoksina.

Jokaisen viikon toimintaa striimattiin suoraan Twitch -striimauspalveluun ja striimit jäivät myös säilöön NoobGamingEspoo -kanavalle.



Kuva 5

Marraskuussa 2017 aloitimme Espoossa pelistriimit (kuva5) ja niistä saadun positiivisen palutteen pohjalta niitä päätettiin jatkaa säännöllisesti. Twitchin NoobGamingEspoo -tilin tunnukset on jaettu useammalla tilalle ja ohjaajalle ja sinne on striimailtu sisältöä laidasta laitaan mm. peliturnauksia, leivontaa ja kasuaalia pelaamista. Toiminta jatkuu myös tulevaisuudessa ja tavoitteena on saada entistä enemmän nuoria mukaan striimeihin myös tuottavana osapuolena.

Osana pelitoimintaa on käyty kaupungin tasolla verkkokeskusteluja ja pyritty edistämään asiaa niin, että jokaisella nuorisotilalla olisi verkko, joka mahdollistaa verkon yli pelaamisen. Keskustelut on käyty yhdessä Espoon tietotekniikan kanssa ja osalle tiloista on syksyn ja kevään aikana asennettu uusi kytkin, joka on mahdollistanut esimerkiksi konsoleille verkon yli pelaamisen. Verkon yli pelaaminen huipentui maaliskuussa, kun pelattiin ensimmäinen CS:GO turnaus yhdessä Tornion Pelitalo Serverin ja Keravan Eltzu Pelitalon nuorten kanssa. Turnauksessa noudatettiin SEULin turnaussääntöjä ja erityisesti vihapuheeseen pelien aikana kiinnitettiin huomiota. Turnauksesta ja sen onnistumisesta innostuneena lähdettiin suunnittelemaan valtakunnallista peliliigaa pelitalojen välille. Suunnittelu jatkuu ja liiga toteutuu syksyn 2018 ja kevään 2019 aikana.

## TubEsbo

Syksyn 2017 aikana on hankittu AV-toimintaa varten kalustoa ja Tapiolan Nuorisotilalla on aloitettu vloggaamisesta tai muista videoinneista kiinnostuneiden nuorten kartoitus. Laitteistot olivat nuorella lainassa ja hän tuottaa sisältöä, jota ohjaajan kanssa yhdessä editoitiin ja lopulta julkaistiin NuoriEspoon Youtube-kanavalle. Laitteet ja laitteistot on hankittu sillä ajatuksella, että nuoret saavat jatkossakin niitä lainata ja tuottaa sisältöjä myös omiin tarkoituksiinsa. Tapiolan Nuorisotilalle maalattiin green screen -seinä, jonka avulla videoita ja kuvia voidaan ottaa myös avointen iltojen aikana. TubEsbo toiminta siirtyi maaliskuussa 2018 Soukan nuorisotilalle ja vetovastuussa oleva ohjaaja vaihtui. Soukassa on keväällä 2018 aikana kokoontunut nuorten yläkouluikäisten ryhmä, joka on yhdessä kuvannut ja editoinut videoita NuoriEspoon Youtube -kanavalle. Saimme kanavalle riittävän määrän uusia tilaajia ja sitä myöten oman URLin [www.youtube.com/c/NuoriEspoo](http://www.youtube.com/c/NuoriEspoo). Videoita on tehty säännöllisesti erilaisista Nuorisopalveluiden tapahtumista ja toimintaa tullaan jatkamaan ja kehittämään. Tuotimme keväällä 2018 yhteistyössä NMKY:n kanssa 360° kuvaa Sellon kauppakeskuksesta ideana, että nuoret saavat antaa palautetta ja kehittämisideoita kauppakeskuksesta ja voivat tehdä sen virtuaalimaailmassa (kuva 6).



Kuva 6

Haimme yhdessä yhteistyökumppanimme Mimi Mood ry:n kanssa Nuorisopalveluiden kumppanuusrahaa (liite 1.) Mimi Mood ry:lle myönnettiin 6980€ digitaalisen median tuotannon toteuttamiseen. Mimi Mood ry järjestää hankkeen alla digitaalisen median tuotantoon (ensisijaisesti videotuotanto ja vloggaus sekä musiikin tuotanto) liittyviä kursseja espoolaisille nuorille. Näissä ryhmissä on aina ollut mukana nuorisonohjaaja ja Mimi Moodin media-ammattilainen ja näistä on syntynyt mm. Manimiitti 2018 markkinointivideo ja EspooKaikille Yhdenvertaisuusviikon kampanja materiaaleineen. Ryhmiä ja kursseja on sovittu syksyille 2018 ja mahdollisuuksien mukaan yhteistyötä tässäkin muodossa jatketaan myös tulevana vuosina.

Soukan nuorisotila osallistui Uneton48 lyhytelokuvakilpailuun 18.-20.5.2018. Uneton48 on suomalainen lyhytelokuvakilpailu, jossa joukkueet tekevät n. 7 minuutin pituisen elokuvan 48 tunnin aikana. Elokuvan täytyy sisältää kilpailun alussa julkistettavat kaikille pakolliset elementit kuten roolihahmo ja vuorosana. Lisäksi kullekin joukkueelle arvotaan genre. Pakollisilla elementeillä varmistetaan, että elokuvat on todella kokonaan tehty kilpailuviikonlopun aikana. Kilpailu on kaikille avoin, mutta joukkueen vetäjän tulee olla 18 vuotta täyttänyt. Kilpailu alkoi perjantai-iltana kello 18 – 19 järjestettävillä avajaisilla, jonka jälkeen kello käynnistyi ja elokuvanteko alkoi. Valmiin elokuvan voi palauttaa joko fyysisesti muistitikulla Helsingin palautuspisteeseen tai netin kautta. Kuvassa (7) nuoret Sami ja Elena palauttivat valmiin elokuvan muistitikulla kilpailun järjestäjille.

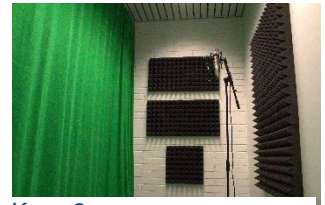


Kuva 7

Kaikki kilpailussa syntyneet elokuvat näytetään elokuvateatterissa. Teatterinäytöksiä on järjestetty Helsingin lisäksi mm. Turussa, Tampereella, Oulussa ja Jyväskylässä. Teatterikumppanina on alusta asti toiminut Finnkino. Elokuvan tekoon osallistui 2 yläkoululaista, 2 alakoululaista sekä 2 nuorisonohjaajaa. Avustajina toimivat 5 alakouluikäistä lasta sekä 1 nuorisonohjaaja. Soukan joukkueen lyhytelokuva Lintsi sai erityismaininnan ”Paras loppurepliikki”. Nuoret kävivät katsomassa elokuvat Helsingissä Finnkinon teatterissa ja oman elokuvan kohdalla vastailivat katsojien kysymyksiin omasta elokuvasta.

## Musiikki

Kivenlahden Nuorisotilalle rakennettiin studio (kuva 8 ja 9), joka soveltuu sekä pienryhmätoimintoihin että muihin musiikkiprojekteihin. Studion rakentamiseen osallistui myös nuoria ja se valmistui loppu vuodesta 2017. Studiota hyödyntäen tehtiin myös Espoonlahden alueen esittelyvideo musiikkivideona: <https://youtu.be/kWez4yvnHp0>. Kevään 2018 aikana studiolla järjestettiin viikoittain alakoululaisille ja yläkoululaisille suunnattuja elektronisen musiikin työpajoja. Työpajoja markkinoitiin niin sosiaalisessa mediassa kuin suoraan kouluillekin. <https://www.instagram.com/p/Be0UJV6FVWz/?taken-by=nuoriespoo>



Kuva 8

Osallistujien osaamistaso vaihteli suuresti ja tästä johtuen työpajoissa keskityttiin lähinnä yksilöohjaamiseen ja siihen, että kehitystä ja oppimista tapahtuu omaan tasoon nähden. Osallistujien palautteiden perusteella vastaavia ryhmiä tullaan jatkamaan myös syksyllä 2018.



Kuva 9

Studion käyttöä varten tehtiin ohjevideot ja käyttöohjeet kaikkien ohjaajien hyödynnettäväksi.

## Muuta toimintaa

Alakouluikäisten digikerho aloitti toimintansa Kauklahden nuorisotilalla syksyn 2017 aikana ja jatkoi myös kevään 2018 ajan. Viikoittaiseen toimintaan on osallistunut 3 poikaa ja 2 tyttöä. Ryhmän ajatuksena oli, että lapset saavat itse ehdottaa heitä kiinnostavaa toimintaa ja ohjaaja mahdollistaa tämän heille. Kerhossa on kokeiltu mm. kevyttä koodaamista, legorobotteja, videoiden kuvaamista ja tekoa. Ryhmä jatkaa toimintaa myös syksyllä 2018.

Digitaaliseen työhön on valmistumassa oma erillinen perehdytysopas, jossa on omat osionsa esimiehille ja ohjaajille. Opas valmistuu ja saadaan käyttöön syksyllä 2018.

NuoriEspooPakuun hankittiin Spheroja eli kauko-ohjattavia älypalloja. Niitä kokeiltiin jo kesäkuun päiväleireillä ja nuoret keksivät niillä erilaisia pelejä ja temppejuja. Spheroihin liittyen on käyty keskustelua muiden kuntien ja kaupungien kanssa ja koitettu löytää erilaisia malleja, joilla Spheroja saadaan hyödynnettyä toiminnassa myös talviaikaan.

Espoon kaupunki hankki lisenssit sekä Arilyn lisätyn todellisuuden sovellukseen, että ActionTrack karttatietoja hyödyntävään tiimitoimintapeliin. Molempia sovelluksia on Nuorisopalveluissa päästy ensimmäisten joukossa kokeilemaan ja kokemukset erityisesti pienryhmätoiminnoissa ovat olleet positiivisia. Erityisesti Arilynistä on tykätty, sillä nuoret ovat päässeet itse luomaan sisältöä ja etsimään sovelluksella lisättyjä sisältöjä. Tälläkin hetkellä, kun Arilynilä skannaa esimerkiksi NuoriEspoo -logon, löytyy sen takaa video ja musiikkia. ActionTrackia nuoret ovat päässeet kokeilemaan vain osallistujan roolissa ja tämä tulee myös jatkossa pätemään, sillä oikeuksia pelien luontiin ei voida jakaa kuin Espoon kaupungin työntekijöille. Kokemukset rastipeleistä ja klaanipeleistä ovat olleet kannustavia ja jatkossa toivottavasti ehditään luomaan yhä suurempia ja haastavampia pelipohjia.

## Koulutukset

Joulukuussa 2017 järjestimme nuorisonohjaajille konsoli/konsolipelikoulutusta yhteistyössä Verken kanssa. Koulutus oli suunnattu erityisesti niille nuorisonohjaajille, jotka eivät niitä työssään vielä käytä. Tavoitteena oli innostava ja matalan kynnyksen koulutus, jonka jälkeen ohjaajilla olisi perustiedot mm. siitä miten konsoli toimii, miten pelataan ja miten voisi nuorten kanssa ottaa käyttöön. Koulutuksen paikkana oli Kirkkojärven nuorisotila Espoon keskuksessa, joka avasi ovensa marraskuussa 2017. Kirkkojärven tilalla on konsolipainotus ja pelitoiminta alkoi tammikuussa 2018. Kuvassa (10) ohjaajia pelaamassa elämänsä ensimmäistä kertaa FIFAa. Koulutus oli onnistunut ja ohjaajien palautteen perusteella sille oli tarvetta. Tavoitteena on järjestää pc-pelaamisesta koulutusta sekä ohjaajille että esimiehille.



Kuva 10

Keväällä järjestettiin some- ja videokoulutusta ohjaajille. Somekoulutuksessa keskityttiin Snapchatin ja Instagramin maailmaan erityisesti nuorisotilojen näkökulmasta. Saatu palaute oli positiivista ja koulutuksen jälki näkyy tilojen Instagram tileillä. Videokoulutuksessa opittiin mm. videotuotannon ennakkosuunnittelua, kuvauksen, valaisun, äänittämisen ja leikkauksen perusteet. Kaikki halukkaat eivät mahtuneet näihin koulutuksiin ja tarkoitus on järjestää syksyllä uusintakerros.



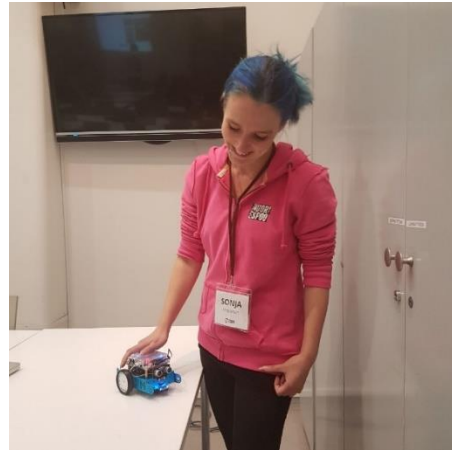
Kuva 11

Hankkeen projektikoordinaattori osallistui marraskuussa Irlannin Cahirissa järjestettuun Games to Inspire in Global Youth Work and Development Education konferenssiin. Matkan tavoitteena oli saada uutta tietoa ja toimintamalleja pelillistämiseen, pelien hyödyntämiseen ja sosiaaliseen kasvuun nuorisotyössä. Erasmus+ ohjelman kautta konferenssiin saapui nuorisotyöntekijöitä, pelialan ammattilaisia, tutkijoita ja nuoria, joiden kanssa verkostoitua ja jakaa kokemuksia. Erasmus+ hankkeeseen voi tarkemmin tutustua täällä: <http://virtualyouthwork.com/>.

Kuvassa (11) Blizzard Entertainment peliyhtiön Bjorn Kohnen kertomassa pelillistämisestä ja miten pelillistämistä voi hyödyntää nuorisotyössä tai nuorten kanssa työskennellessä. Kohnen lupasi jatkossa olla tukena, jos pelillistämiseen liittyviä kysymyksiä tulee ja hän myös lupasi lähettää materiaalinsa jatkokäyttöä varten.



Syyskuussa 2017 osa digitiimistä osallistui Verken järjestämään SomeCampiin (kuva 12), jossa projektikoordinaattori veti työpajat ”Onko muuta kuin kissavideoita ja yksisarvisia? Verkon kuvalliset ilmentymät ja sitä hyödyntävät nuorisokulttuurit” ja ”Bronies, nyymit, jodlaajat – Mitä voimme oppia?”. Tästä innostuneina Nuori Espoo ilmoittautui vuoden 2018 SomeCampin yhteistyökumppaniksi ja suunnittelu on ehdittiin aloittaa loppu vuodesta 2017. SomeCamp 2018 järjestettiin toukokuussa Virroilla ja projektikoordinaattori toimi päivillä peliosion fasilitaattorina (kuva13).



Kuva 12



Kuva 13

SomeCamp järjestettiin vuonna 2018 uudella konseptilla, jossa ideana oli päivien aikana kehittää uusia innovaatioita ja lopuksi myydä valmis tuote asiantuntijaraadille. Pitchauksen voitti Pelikaveritoiminta eli idea vapaaehtoistoiminnan mallista pelien ympärille. Ryhmässä oli Espoon edustajia ja tätä ideaa on lähdetty kehittämään myös käytännössä yhdessä Lohjan kaupungin, Leppävaaran seurakunnan ja Helsingin non-toxic hankkeen työntekijöiden kanssa. Tiimiläiset ovat muun muassa suunnitelleet vapaaehtoisten koulutuksia ja rakentaneet nettisivuja.

Kuluvan vuoden aikana hankkeen projektikoordinaattori osallistui Espoon kaupungin Espro projektipäällikkö -koulutukseen ja on vienyt hankkeen Espoon omiin järjestelmiin. Kuukausittain EsPron projektisalkkuun kirjataan työntekijäresurssi ja mahdolliset muut muutokset muun muassa kustannuksissa, tuotoksissa tai aikataulussa. Toukokuun 2018 jälkeen myös tietosuoja-asiat ovat nousseet esille ja niihin liittyen on käyty erilliset projekteille ja hankkeille suunnatut tietosuojakoulutukset. Hanke on myös kiinnittynyt ja osallistunut Nuorille suunnatun verkkotyön foorumin kokouksiin, seminaareihin ja viestintään verkossa. Lisäksi Pelikasvattajienverkosto ja Digitaalinen nuorisotyö -ryhmä ovat olleet vahvasti tukena hankkeen työntekijöiden arjessa ja pelitoimintoja pohdittaessa.

## Tapahtumat

### Reaktori

Hiihtoloman suurin nuorten tapahtuma Reaktori järjestettiin talvilomalla Helsingin Messukeskuksessa ja NuoriEspoon pisteelle rakennettiin ensimmäistä kertaa digipiste (kuva14). Pisteellä oli kuvasuunnistusta Arilynin lisätyn todellisuuden avulla, mahdollisuus ottaa greenscreenillä kuvia ja lisäksi VR-lasipiste (kuva15), jossa sai kokeilla erilaisia VR -pelejä. Pisteellä kävi kolmen päivän aikana 380 nuorta, enemmänkin olisi kävijöitä ollut, mutta laitteistojen rajallisuus tuli vastaan.



Kuva 15



Kuva 14

### Manimiitti

ManiMiitti on osallistuvan budjetoinnin malli, joka mahdollistaa espoolaisten nuorten osallistumisen nuorisopalveluiden rahojen käytön suunnitteluun. ManiMiitti -prosessi starttasi jälleen toukokuussa espoolaisille kahdeksaluokkalaisille tarkoitetulla Starttipäivällä. Nuoret pääsivät tutustumaan erilaisiin Nuorisopalvelujen toimintoihin ja mukaan nostettiin ensimmäistä kertaa digipelaaminen VR-lasien kanssa (kuva 16,17). Starttipäivässä kerättiin nuorilta ideoita palveluiden kehittämistä varten.

Ideoissa pelaaminen ja digitaalisuus nousi selkeästi esiin ja esimerkiksi LANeja ja uusia pelikoneita toivottiin useassa ehdotuksessa. Näitä ideoita lähdetään työstämään alueen työpajoissa syyskuussa ja lopulta nuoret pääsevät äänestämään toteutettavat ideat.



Kuva 17



Kuva 16

### NuoriEspoo Live

NuoriEspoo Live tapahtuma järjestettiin keväällä 2018 seitsemättä kertaa Leppävaaran urheilupuistossa. Tapahtumassa oli koko päivän ajan erilaista toimintaa nuorille. Tapahtumaan rakennettiin myös VR-kontti (kuva18), jossa oli mahdollisuus kokeilla erilaisia pelejä. Kontissa oli kaksi erillistä pistettä, joista toisessa oli erilaisia elämyksiä tarjoavia pelejä, kuten vuoristorata, Himalaja tai merenalainen maailma ja toisessa autopelejä. Tulijoita oli niin paljon, että peliaikaa jouduttiin rajaamaan vajaaseen 10 minuuttiin/nuori.

Yhteensä pisteellä kävi päivän aikana pelaamassa 125 lasta ja nuorta.



Kuva 19

Nuorempien kävijöiden (kuva19) mukana pisteelle saapui myös vanhempia, jolloin saatiin käydä keskustelua pelien sisällöistä, ikärajoista ja Nuorisopalveluiden pelitoiminnasta. Jatkoa ajatellen tultiin siihen tulokseen, että pelitoiminnan piste täytyy rakentaa vielä suuremmaksi, jotta kaikki halukkaat saisivat itselleen uusia kokemuksia.



Kuva 18