**Helsingin yliopisto Raportti**

**Geotieteiden ja maantieteen laitos**

**Haasteena lähiö – asukastoiminta aluekehittämisessä, projektikurssi Maunulassa**

**Tekijät: Tanja Kallioinen, Marjatta Kuisma, Ella Müller, Emilia Riikonen**

**Ryhmän nimi: Maunulan Pirjot**

**Loppuraportti: NUORTEN MAUNULA, Nuorten kahvila ja Datapaja**

**Johdanto**

Tässä raportissa tarkastellaan Maunulan alueen kehittämistä nuorten näkökulmasta. Kahden viikon projektin tuloksena syntyneiden konseptien lähtökohtana on ollut laajempi kysymys siitä, kuinka Maunulan alueen tulevaisuuden tekijät saataisiin osallistumaan alueen kehittämiseen. Projektimme mentorina sekä taustakysymyksen asettelijana toimi Nuorisoasiainkeskus. Raportissa esiteltävät ideat nuorten kahvilasta ja datapajasta ovat syntyneet nuorten haastatteluiden pohjalta ja ne ovat vastauksia kaksitahoiseen tutkimusongelmaamme. Aineiston pohjalta päädyimme kysymään, kuinka voitaisiin luoda tuntua nuorten Maunulasta – kaupunginosasta, joka tarjoaisi nuorille mielenkiintoista tekemistä ja tilaa: Miten ensinnäkin luotaisiin alueen erilaisille nuorille kohtaamispaikkoja ja avointa tilaa? Toisaalta, miten huomioitaisiin erilaisten nuorten ryhmien tarpeet ja tarjottaisiin heille omia paikkoja?

**Konseptin luomisprosessin vaiheet**

Tarpeiden kartoittaminen ja aineiston kerääminen

Kartoitimme alueen nuorten tarpeita katuhaastatteluilla. Valitsimme kohderyhmäksi yläaste- ja lukioikäiset eli noin 13–18-vuotiaat nuoret. Kysyimme heiltä heidän vapaa-ajanvietto tavoistaan ja paikoistaan, asioista, joita he toivoisivat voivansa tehdä sekä siitä, miten he kokevat omat vaikutusmahdollisuutensa alueella. Haastattelut toteutettiin puolistrukturoituina haastatteluna koulun ympäristössä, Maunulan uuden keskustan lähettyvillä sekä nuorisotalolla. Porukassa liikkuvat nuoret haastateltiin porukoissa, joten kaikkiaan tavoitimme 18 haastattelulla 37 nuorta. Lisäksi haastattelimme kolmea nuoriso-ohjaajaa.

Tulokset

Haastatteluista kävi ilmi, että hyvin suuri osa, 30 tavoitetuista 37:stä, kävi Maunulassa vain koulussa eivätkä he yleisesti ottaen nähneet syytä viettää alueella vapaa-aikaa. Suuri osa näistä nuorista oli joko matematiikkalukiolaisia tai kansainvälisten luokkien oppilaita, minkä takia he olivat hakeutuneet Maunulaan kouluun, vaikka asuivat muualla. Maunulassa asuvat nuoret kertoivat olevansa vapaa-ajalla lähinnä kotona, oleskelevansa kantakaupungissa tai lämpimään vuodenaikaan ulkona. Yleisesti ottaen Maunula profiloitui nuorten silmissä rauhalliseksi, mutta tylsäksi alueeksi.

Varsinaisia kehitysideoita ja toiveita alueelle nuorilta oli vaikea saada. Monet kertoivat etsivänsä tekemistä muista kaupunginosista tai he eivät vain keksineet mitään, mitä Maunulassa voisi toteuttaa. Ohjelmointiin ja pelaamiseen liittyvä toiminta nousi kuitenkin esiin mahdollisesti kiinnostavana tekemisenä.

Tutkimusongelman rajaaminen ja ratkaiseminen

Koska nuorilta ei tullut suoria ideoita siitä, mitä he alueelle haluaisivat, käytimme omaa tulkintaamme kysymyksen muotoilussa. Painotimme nuorten puheissa monin tavoin esiin nouseva nuorille sopivien (sisä)tilojen puutetta. Tilat sekä fyysinen ja kulttuurinen ympäristö määrittelevät suurissa määrin sitä, miten lapsuus muodostuu ja millainen lapsuus on mahdollinen (Raittila 2009, 43) ja myös siksi nuorille mielekkäiden tilojen luominen näyttäytyy tärkeänä. Kysyimme siis, miten voitaisiin luoda nuorten Maunulaa, jossa olisi alueen erilaisille nuorille kohtaamispaikkoja ja kaikille avointa tilaa ja jossa toisaalta huomioitaisiin erilaisten nuorten ryhmien tarpeet ja tarjottaisiin heille omia paikkoja.

Lisäksi huomasimme, että vaikka alueella koettiin epäkohtia, nuorille ei silti tullut mieleen toimia alueensa kehittämiseksi, vaikka he kokivat ajatustasolla vaikutusmahdollisuutensa melko hyviksi. Tulkitsimme tämän tietynlaisen toimintakulttuurin puutteeksi eli sellaisen mallin puutteeksi, jossa nuoret näyttäytyvät aktiivisina toimijoina alueiden ja kaupunkien kehityksessä. Näimme tämän ongelmallisena, koska toimintakulttuurin epäkohdat ja asenteet, jotka estävät nuorten osallistumisen estävät samalla myös nuoria koskevan lainsäädännön, kuten Nuorisolain (72/2006), periaatteiden toteutumisen käytännössä. Samalla ne estävät muut positiiviset vaikutukset, joita nuorten osallistumisella on nuoriin itseensä ja heidän tulevaisuuden valmiuksiinsa.

Tutkimusongelman sivujuonteeksi nousi siis se, miten voisimme edistää nuorten sosialisoitumista aktiivisiksi kaupunkilaisiksi. Tämän koimme liittyvän vahvasti myös päätutkimuskysymykseemme, koska oletettavasti väestöryhmää, jolle asuinalueella ei ole tarjota mielekästä tekemistä tai mitään, mikä koettaisiin omaksi, ei kiinnosta toimia alueen kehittämiseksi.

Lähdimme ratkaisemaan ongelmamme siis ideoimalla tiloja, jotka nuoret kokisivat itselleen sopiviksi. Näin syntyivät ajatuksen laajemmalle joukolle avoimesta nuorten kahvilasta ja spesifimmälle ryhmälle suunnatusta datapajasta. Ne toisaalta tarjoaisivat nuorille jotain omaa alueelle ja siis syyn toimia alueensa kehittämiseksi ja samalla loisivat uusia nuorten toimijuuden malleja.

**Konseptien testaaminen**

Konsepteja testattiin 19 nuorten tai nuorten porukan haastatteluilla Maunulassa. Tässä vaiheessa vielä mukana ollut nuorten festivaali-konsepti päädyttiin hylkäämään haastattelujen jälkeen, koska nuoria epäilytti riittäisikö osallistumishalukkuus. Nuorten kahvila taas sai lähinnä myönteisen vastaanoton. Nuoret totesivat, ettei heille oikein ole vastaavaa tilaa Maunulassa, joten avoin, erään haastateltavan sanoja lainaten ”ei lastentarhamainen”, tila olisi tervetullut. Toiset innostuivat sen tuomasta työkokemusmahdollisuudesta. Kahvilatuotteiden edullisuus tai jopa ilmaisuus oli osalle haastateltavista tärkeää. Datapajan suhteen erityisesti matematiikkalukiolaiset olivat hyvinkin kiinnostuneita. Tärkeänä elementtinä onnistumiselle nähtiin riittävän kiinnostava tarjonta kursseilla. Myös viihtyisä tila ja hauska tekeminen nousivat esille. Lopuksi konsepteja testattiin esittelemällä ne Tiedekulman aamukahveilla, missä niistä saatiin positiivista palautetta.

**Datapajan konseptin esittely**

Asukkaiden näkökulmat

Datapajan idea syntyi nuorten haastatteluihin perustuen, mutta varsinaisesti tämäntyyppistä tilaa tai toimintaa ei haastatteluissa toivottu. Ensimmäinen kohtaamamme teema oli nuoret, jotka koulun jälkeen ovat taipuvaisia jäämään kotiin pelaamaan videopelejä. Anna-Kaisa Kuusisto-Arponen ja Sirpa Tani (2009, 54) toteavat tutkimuksessaan, että nuorisotalot muuttuvat herkästi vain joidenkin nuorten “reviiriksi” ja haastatteluiden perusteella moni nuorista ei kokenut Maunulan nuorisotaloa houkuttelevana paikkana itselleen. Osallistumiskynnyksen tarvitsisi luultavasti olla mahdollisimman matala mutta halusimme keksiä tavan millä nämä nuoret pystyisivät helposti kohtaamaan muita, samanmielisiä nuoria.

Toinen haastatteluista noussut teema oli Maunulassa sijaitsevan Matematiikkalukion nuoret ja heidän kiinnostuksensa matemaattisiin aineisiin. Tämäkään ryhmä ei itse esittänyt toivetta Datapajan tyyppisestä toiminnasta, mutta testivaiheen haastatteluissa ilmeni kyllä suurta kiinnostusta ajatusta kohtaan. Vaikka harva matematiikkalukiolainen asuu Maunulassa, kerää lukio kuitenkin päivittäin potentiaalisia osallistujia alueelle.

Testivaiheen haastattelut teimme Datapajan osalta Maunulan yhteiskoulun pihalla. Matematiikkalukiolaisten palaute oli varsin rohkaisevaa. Moni näki Maunulan otollisena paikkana juuri tämäntyyppiselle toiminnalle. Naispuoliset ohjaajat voisivat haastattelujen mukaan rohkaista tyttöjäkin osallistumaan toimintaan, mutta erityiset “tyttömäiset” teemat herättivät lähinnä hilpeyttä. Osallistumiselle tärkeänä ehtona nousi myös opetustarjonnan riittävät haasteet. Mahdollisuus suorittaa yliopistokursseja (<http://mooc.fi/>, 17.9.2015) voisi haastatteluiden perusteella myös motivoida. Yleisemmin Datapajalta toivottiin viihtyisää tai kivaa tilaa ja hauskaa tekemistä. Joitakin haastateltavia epäilytti ajatus siitä, että paikassa voisi vain oleskella.

Käytännön toteutus

Penny Travlou (2007, 73) toteaa havainneensa tutkimuksessaan, että nuoret hakeutuvat julkisiin tiloihin niiden tarjoaman vapauden ja autonomian vuoksi. Nimenomaan kokemus vapaudesta määrittäisi suunnitelmassamme Datapajan pelailemiseen tarkoitettua tilaa. Pelitilan käyttäjiä kohtaan ei olisi vaatimuksia osallistua muuhun toimintaan, mitä korostaisi kahden tilan erillisyys.

Pelitila olisikin matalan kynnyksen tila niille nuorille, jotka tällä hetkellä viettävät vapaa-aikansa kotona pelaten. Tarkoitus olisi houkutella nuoret tulemaan koneidensa kanssa pelailemaan ja mahdollistaa satunnaiset kohtaamiset nuorten kesken. Pelitilassa voisi järjestää erilaisia pelitapahtumia kuten lähiverkkotapahtumia (laneja) tai kilpailuja ja siten myös edesauttaa sosiaalista sekoittumista.

Vaikka monella kerhosta kiinnostuneella on jo kokemusta ohjelmoinnista, tarkoitus olisi tavoittaa myös aloittelijoita. Tämä edellyttäisi opetukseen melko laajaa tarjontaa. Koska ohjelmoinnin opetteleminen perustuu yrittämiseen ja erehdykseen sekä itsenäiseen harjoitteluun, eritasoisia kursseja voisi tarjota verkkomateriaalina ja ohjaajan tehtävä olisi olla apuna ja tukena nuorelle, joka itse yrittää oppia ja ratkaista tehtävät. Tällöin samassa tilassa voisi samanaikaisesti olla eri tasoisia osallistujia.

Datapajan toteutuminen vaatisi siis ensinnäkin tilan ja ohjaajia, sekä jonkin verran tietokoneita (lähinnä ohjelmointitilaan) ja internetyhteyden. Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteen laitos järjestää jo nyt ohjelmointia yhteistyössä Nuorisoasiainkeskuksen kanssa (17.9.2015, <http://nk.hel.fi/harrastushaku/view/2410>). Erään tietojenkäsittelytieteen jatko-opiskelijan mukaan ajattelemamme toiminta vaikuttaisi olevan melko samanlaista kuin heidän ohjelmointikerhoissaankin, mutta Kumpulan kampuksen ulkopuolelle voisi olla vaikeaa saada palkattua ohjaajia. Koska Datapaja olisi tyhjänä koulupäivien ajan voisi korkeakouluopiskelijoiden keskuudesta kartoittaa tarvetta työtiloille ja ehkä tarjota ohjaajille mahdollisuutta käyttää Datapajan tiloja päiväsaikaan omaan työskentelyyn.

**Nuorten kahvilan konseptin esittely**

Tämän konseptin ideoiminen lähti tarpeesta saada nuorille matalan kynnyksen vapaa-ajanviettopaikka, jonka erilaiset nuorten ryhmät voisivat jakaa. Nuorten ideoima ja pyörittämä kahvila toimisi paitsi kohtaamispaikkana, myös työllistäisi alueen nuoria. Vaikka konseptin kohderyhmänä on ensisijaisesti nuoret, nuorten kahvila olisi kaikille ikäryhmille avoin.

Asukkaiden näkökulmat

Haastattelemamme nuoret tuntuivat jakautuvan harrastajiin, ja niihin, joilla on koulun jälkeen enimmäkseen vapaata. Maunulan nuorisotalolla haastattelemiemme nuoriso-ohjaajien mukaan harrastajia ei nuorisotalolla juuri näy. Nuorisotalolla käy paljon romaninuoria, jotka tulevat Maunulan lisäksi myös muista kaupunginosista. Muut kävijät ovat lähinnä maunulalaisia. Nuoriso-ohjaajat pitivät passiivisten nuorten tavoittamista haasteellisena. ”Jotkut saattavat myös arastella vanhempaa porukkaa ja tuntemattomia ja olla siksi menemättä nuorisotalolle.” Tämä tuli esiin myös nuoria haastatellessamme; vaikka monet nuoret tuntuivat pitävän nuorisotalon olemassaoloa hyvänä asiana, he eivät kokeneet sen olevan heitä varten.

Niistä nuorista, jotka jäävät Maunulaan koulun jälkeen, voi osan löytää paikallisesta Subwaysta. Alueen kahvilat eivät juuri palvele nuorten tarpeita, sillä ne menevät kiinni jo viiden jälkeen. Vaikka sää haastattelupäivänä oli hyvä, löysimme Sorsapuistosta vain yhden kaveriporukan. Nämä Maunulan Yhteiskoulun kahdeksasluokkalaiset sanoivat viettävänsä aikaa mieluiten ulkona, jopa talvella.

Nuoria ei voi käsitellä homogeenisenä ryhmänä, sillä eri ikäluokilla ja eri kiinnostuksen kohteet omaavilla nuorilla tuntuu olevan hyvin erilaisia tarpeita. Halusimme luoda konseptin, joka palvelisi mahdollisimman monia nuoria. Kynnys osallistumiseen tulisi olla mahdollisimman pieni, niin että myös passiivisempia nuoria saataisiin mukaan. Haastatteluissa nousi esiin erityisesti tarve vapaalle sisätilalle, missä nuoret voisivat viettää aikaa ilman ohjattua toimintaa. Kahvilan juju on siinä, ettei se erottele nuoria toisistaan, eikä myöskään muista ikäryhmistä.

Nuoret ottivat kahvilaidean hyvin vastaan. He sanoivat, että tulisivat mielellään käymään kahvilassa ja myös edullinen välipala maistuisi. Halua toimia ja työskennellä kahvilassa löytyi ja ideaa pidettiin kaiken kaikkiaan kiinnostavana ja kannatettavana.

Käytännön toteutus

Nuorten työllistämisestä on saatu hyviä kokemuksia. Esimerkiksi Laajasalo-Degerö-seuran kesäkahvila Brita työllisti kesällä nuoria Helsingin kaupungin kesätyösetelin avulla. Nuoret olivat töissä kahden viikon rupeamissa ja töitä tarjottiin kaiken kaikkiaan 17 nuorelle, joiden palkasta kaupunki maksoi noin puolet. Nuoret pitivät palkan lisäksi tärkeänä saamaansa työkokemusta, joka helpottaa työnsaantia jatkossa. Myös Aseman Lapset ry hyödyntää kahvilatoimintaa nuorisotyössään; Walkers kahvilat toimivat matalan kynnyksen oleskelutiloina nuorille.

Maunulan kahvilan toteuttamiseen tarvitaan organisoiva taho, joka voisi olla Nuorisoasiainkeskus, sekä rahoitus, jolla nuorille maksettaisiin palkkaa ja hankittaisiin kahvilavälineistö. Lopulta kahvilatoiminnan lähdettyä käyntiin, voitoilla voitaisiin kattaa mahdollisimman suuri osa kuluista. Vaikka kahvila olisi avoinna kaikille, se houkuttelisi paikalle erityisesti nuoria, sillä he saisivat Nuorisoasiainkeskuksen ilmaisella jäsenkortilla alennusta kahvilan tuotteista.

Maunulan kahvilasta järjestettäisiin ensin pop-up henkinen pilottijakso kesäaikaan, jolloin kahvila voisi toimia ulkona kahvilakatoksessa. Kokeiluaikana kartoitettaisiin kysyntää ja konseptin toimivuutta. Kokeilun jälkeen pysyvämpi tilaratkaisu voisi olla erillinen kahvilatila Maunulaatalossa, sillä taloon on jo suunniteltu kahvilaa. Paikka on liikenteen solmukohta ja uusi raide-Jokeri lisää alueen läpi kulkevia ihmismassoja edelleen. Sijainti Maunulatalossa myös edesauttaisi spontaania piipahtamista esimerkiksi kirjastokäynnin lomassa.

Ensiarvoisen tärkeää on varata tarpeeksi aikaa kahvilan suunnitteluun: Nuoret kokevat kahvilan omakseen, kun he ovat itse saaneet päättää mitä sinne tulee ja miten se toimii. Nuorten saaminen mukaan kahvilatoimintaan saattaa osoittautua haasteeliseksi ja voi olla, että kahvilaa ideoimaan valikoituvat vain ne nuoret, jotka ovat jo valmiiksi mukana kaikessa. Onkin erityisen tärkeää, että toiminnassa voi olla mukana monella tapaa, esimerkiksi tapahtumien järjestäminen on tehtävä mahdollisimman helpoksi. Organisoivan tahon löydyttyä pilottijakson voisi järjestää vaikka jo ensi kesänä.

Hyöty

Kahvilan myötä nuoret kokisivat Maunulan alueen houkuttelevammaksi, mikä ennen pitkää nostaisi koko kaupunginosan profiilia. Kahvilaa ideoineen ja siellä työskennelleet nuoret saisivat siitä myös yritystietoutta ja työkokemusta sekä oppisivat, että myös heillä on mahdollisuus ja oikeus vaikuttaa. Alueen asukkaille kahvilasta voisi muodostua kohtaamispaikka. Kahvila edistäisi kanssakäymistä eri ikäryhmien välillä. Vapaa-ajan mahdollisuuksien tarjoaminen nuorille myös tutkitusti vähentää häiriökäyttäytymistä, mikä olisi hyväksi koko kaupunginosalle. Yhteistyökumppanit puolestaan voisivat oppia uudesta kokemuksesta ja soveltaa hanketta mahdollisesti myös muualla.

**Markkinointi ja visuaalinen ilme**

Esiteltyjen konseptien markkinoinnin ja visuaalisen ilmeen suunnittelussa nuorten osallistuminen on myös avainasemassa. Kahvilan tai datapajan tiloja käyttävät nuoret määrittelevät myös itse parhaiten tilojen visuaalisen ilmeen, jossa he viihtyvät. Jos viestintätoimien toivotaan tavoittavan erityisesti nuoria henkilöitä, ovat he itse asiantuntija-asemassa kun viestintästrategiaa muodostetaan. Todennäköisiä fyysisiä paikkoja tiedottamiselle ovat alueen nuorisotalo ja koulut, joita tulisi saada osallistumaan jo suunnitteluvaiheeseen. Nuoria tavoittavien viestintätapojen lisäksi viestintää tulisi keskittää erityisesti Facebookin ”Maunulan seinä” –kanavalle, Saunabaariin ja Maunulan Sanomiin. Lisäksi konsepteja mainostavia julisteita olisi hyvä sijoittaa ympäri Maunulaa näkyville paikoilla.

**Onnistumisen mittaaminen**

Kolmen konseptin onnistumisen mittaamiseen voidaan käyttää perinteisiä haastattelumenetelmiä ja kävijämäärien kartoitusta. Lisäksi voidaan soveltaa myös muita asiakaskokemuksen mittareita, joista tässä esitellään kaksi.

Ensimmäinen mahdollisesti sovellettava mittari on nettosuositteluindeksi ”Net Promoter Score”, joka mittaa asiakastyytyväisyyttä ja onnistumista. Nettosuositteluindeksin mukaisesti palvelun tai hyödykkeen käyttäjältä kysytään: ”Oliko kokemus niin hyvä, että suosittelisin palvelun tarjoajaa kaverilleni?” Myöntävän vastauksen ajatellaan olevan vahvempi indikaattori verrattuna käyttäjän arvioon omasta tyytyväisyydestään tai tulevasta palvelukäyttäytymisestään. Vastaajat jaotellaan annettujen vastausten perusteella kolmeen ryhmään: arvostelijat, neutraalit ja suosittelijat. Erityisesti suosittelijoihin kannattaa kiinnittää huomiota, koska he ovat lojaaleimpia, kertovat positiivisista kokemuksista läheisilleen ja käyttävät palveluja uudestaan (Korkiakoski ja Ylikoski, 2011).

Toinen sovellettava menetelmä mittaa palvelun käytön vaivattomuutta ja helppoutta. ”Customer effort Score” on parhaiten sovellettavissa mahdollisesti matalankynnyksen tapahtumaan tähtäävään toimintaan, koska vaivattomuus ja helppous edesauttavat useampien käyttäjien osallistumista. Vaivattomuuden mittari pyrkii ennustamaan asiakaskokemuksen yhtä osa-aluetta, helppoutta, kysymällä ”Kuinka vaivattomana koit palvelun käytön/tapahtumaan osallistumisen?” (Korhonen, 2015).

**Yhteenveto**

Lopuksi voidaan todeta, että datapajan ja nuorten kahvilan avulla ainakin osalle Maunulan alueen nuorista luotaisiin heidän tarpeisiinsa vastaavia paikkoja. Lisäksi uskomme konseptien edesauttavan ja rohkaisevan nuoria toimimaan aktiivisesti alueensa kehittämisen hyväksi, luoden oman näköistään elinympäristöä.

Lähteet:

Korhonen, O. 2015. NPS vai CES – kumpi on parempi asiakaskokemuksen mittari? SN4. <http://www.sn4.com/fi/blog/2015/04/nps-vs-ces-kumpi-on-parempi-mittari/> 14.9.2015.

Korkiakoski, K. ja Ylikoski, T. 2011. Suosittelun johtaminen ja Net Promoter Score. Asiakkuusmarkkinointiliitto, 1-11. <http://www.asml.fi/wp-content/uploads/Suosittelun-johtaminen-ja-Net-Promoter-Score.pdf¨> 14.9.2015.

Kuusisto-Arponen, A. & Tani, S. 2009. Hengailun maantiede. Arjen kaupunki nuorten olemisen tilana.Alue ja ympäristö 38 (1), 51-58.

Nuorisolaki 72/2009. Opetusministeriö. 1.3.2006.

Ohjelmointileirin mainos Nuorisoasiainkeskuksen sivuilla. <<http://nk.hel.fi/harrastushaku/view/2410>>. 17.9.2015.

Raittila, Raija 2009. Lasten paikka yhteiskunnallisena ilmiönä. *Terra* 121(1): 43–45.

Tietojenkäsittelytieteen laitoksen MOOC-kurssien kotisivut. <<http://mooc.fi/>>. 17.9.2015.

Travlou, P. 2007. Mapping youth spaces in the public realm. Open space: People space , 71-81.

[*http://www.nuortenhyvinvointikertomus.fi*](http://www.nuortenhyvinvointikertomus.fi/)

[*http://www.valomerkki.fi/aiheet/kaupunki/kesakahvila-brita-tyollistaa-nuoria-laajasalossa*](http://www.valomerkki.fi/aiheet/kaupunki/kesakahvila-brita-tyollistaa-nuoria-laajasalossa)