

Jenni Mustonen & Reetta Vornanen

## **VIRTUAALINEN OLOHUONE**

Nuorten ideoita, odotuksia ja tarpeita hyvinvointia edistävän yhteisöpalvelun kehittämistä varten

## **VIRTUAALINEN OLOHUONE**

Nuorten ideoita, odotuksia ja tarpeita hyvinvointia edistävän yhteisöpalvelun kehittämistä varten

Jenni Mustonen & Reetta Vornanen  
Opinnäytetyö  
Syksy 2014  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Sosiaalialan koulutusohjelma, sosionomi (AMK)

---

Tekijät:	Jenni Mustonen & Reetta Vornanen
Opinnäytetyön nimi:	Virtuaalinen olohuone – Nuorten ideoita, odotuksia ja tarpeita hyvinvointia edistävän yhteisöpalvelun kehittämistä varten
Työn ohjaajat:	Kaija Bakala & Pirjo Ylikauma
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi:	Syksy 2014
Sivumäärä:	49+5 liitesivua

---

Tutkimuksemme on laadullinen tutkimus. Aiheen saimme Oulun kaupungin INKA/AVAUS-hankkeelta. Tutkimustamme tarvitaan, koska INKA/AVAUS-hankkeen avulla halutaan vastata tulevaisuuden haasteisiin hyvinvoinnin edistämisen näkökulmasta. Hanke tarvitsee tietoa nuorten hyvinvointitekijöistä ja siitä, mitä nuoret odottavat Virtuaaliselta olohuoneelta sisällöllisesti. Virtuaalinen olohuone olisi Internetiin rakennettu hyvinvointia edistävä yhteisöpalvelu, jossa kaikenikäiset lapsista iäkkäisiin voivat tavata vertaisiaan virtuaalisesti.

Tutkimuksen tarkoituksena oli kartoittaa nuorten hyvinvointitekijöitä sekä mielipiteitä, odotuksia ja tarpeita tulevasta Virtuaalisesta olohuoneesta. Tavoitteena oli kerätä ja tuottaa tarpeellista tietoa ja saada esiin myös hiljainen tieto. Välillinen tavoite oli nuorten hyvinvoinnin edistäminen ja lisääminen.

Tietoperustassa on tietoa tutkimuksen taustalla vaikuttavista tahoista, yhteistyötahoista, nuoruudesta elämänvaiheena, hyvinvoinnista, Allardtin hyvinvointiteoriasta, virtuaalimaailmasta ja sen hyödyntämisestä nuorten hyvinvoinnin edistäjänä. Keräsimme tietoa 13–17-vuotiailta itse kehittämällemme toiminnallisella menetelmällä ja analysoimme tulokset teemoittelemalla teoriatietoa apuna käyttäen.

Tutkimustulosten mukaan tarvetta tällaiselle yhteisöpalvelulle olisi. Teknologian merkitys ja vaikutus kasvaa jatkuvasti. Sosiaalialan ammattilaisten on löydettävä uusia keinoja auttaa ihmisiä. Nuoret viettävät paljon aikaa Internetissä, joten heidän hyvinvointiaan on järkevä edistää virtuaalisin keinoin. Tuloksissa painottuivat yhteisyyssuhteet eli nuoret halusivat viettää Virtuaalisessa olohuoneessa aikaa kavereiden kanssa. INKA/AVAUS-hanke voi hyödyntää tuloksiamme myöhempäällä Virtuaalisen olohuoneen kehittämistä varten.

Avainkysymykseksi Virtuaalisen olohuoneen kehittämisessä nousee se, miten se saadaan pysymään suosittuna nuorten keskuudessa. Lisäksi tulee selvittää, kohtaavatko nuorten ja muiden ikäryhmien odotukset ja tarpeet. Sivusto voidaan siis rakentaa joko kaikille ikäryhmille yhteiseksi palveluksi tai pelkästään nuorten käyttöön.

---

Asiasanat: hyvinvointi, nuoret, osallisuus, virtuaalisuus

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Social Services

---

Authors:	Jenni Mustonen & Reetta Vornanen
Title of thesis:	Virtual Living room – The Ideas, Expectations and Needs for the Service that Contributes in Welfare
Supervisors:	Kaija Bakala & Pirjo Ylikauma
Term and year when the thesis was submitted:	Autumn 2014
Number of pages:	49+5 appendix pages

---

We got the topic from Oulu city's INKA/AVAUS Project. Our research is needed because INKA/AVAUS Project wants to answer the future challenges in order to help forward welfare. The Project needs information about the welfare factors of the youngsters and the youngsters' expectations from the Virtual living room. The Virtual living room would be a service form on the Internet that people of all ages could use.

The main goal of the research was to survey the welfare factors of the youngsters and to gather their opinions, expectations and needs. We wanted to produce needed information and also elicit the tacit knowledge. Our indirect goal was to increase the welfare of the youngsters.

Our study is qualitative. The theoretical framework for this study consists of information about the co-operation partners of the study, youth, welfare, Allardts theory of welfare and virtual worlds and their use in order to increase the welfare. We collected data from youngsters aged 13-17 years using a functional method. We analysed the results thematically using theory information as help.

According to the results, there is a demand for this kind of service. Technologys significance and impact is constantly growing. The professionals of social services need to find new ways to help people. The youngsters spend a lot of time on the Internet so it is wise to try to increase their welfare with virtual ways. The results of the study were focused on relationships ergo the youngsters would like to spend time with friends in the Virtual living room. INKA/AVAUS Project can benefit our results for the future development of the Virtual living room.

The key question in the development of the Virtual living room is how to ensure that it will stay popular among youngsters. Furthermore, it is important to find out do the youngsters' needs and expectations meet with the other age groups' needs and expectations. The service can either be developed for all age groups or specifically for the youngsters.

---

Keywords: welfare, youngsters, participation, virtual

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	TUTKIMUKSEEN VAIKUTTAVAT TEKIJÄT .....	7
2.1	Innovatiivisten hyvinvointipalvelujen kehittäminen Oulussa .....	7
2.2	Uusi sosiaalihuoltolaki .....	8
2.3	Yhteistyötahot .....	10
3	NÄKÖKULMIA HYVINVOINNISTA .....	11
3.1	Allardtin hyvinvointiteoria .....	11
3.2	Nuoruus ja hyvinvointi .....	12
3.3	Hyvinvoinnin edistäminen virtuaalisuuden avulla .....	14
4	TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN .....	18
4.1	Tutkimuksen tarkoitus, tavoitteet ja tutkimustehtävät .....	18
4.2	Tutkimusmetodologia .....	20
4.3	Tiedonkeruussa käytetyt toiminnalliset menetelmät .....	21
4.4	Kohderyhmä ja aineiston keruu .....	21
4.5	Aineiston analyysi .....	25
4.6	Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys .....	29
5	TUTKIMUKSEN TULOKSET .....	32
5.1	Nuorten hyvinvoinnin tekijät .....	32
5.2	Nuorten hyvinvoinnin edistäminen virtuaalisen olohuoneen avulla .....	34
6	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	38
7	POHDINTA .....	41
	LÄHTEET .....	43
	LIITTEET .....	49

# 1 JOHDANTO

Tutkimuksemme tarpeen taustalla on tulevaisuuden terveysinnovaatiot -ohjelma 2014–2020, jonka tavoitteena on tuottaa innovatiivisia ratkaisuja, tuotteita ja palveluita kuluttajille sekä julkisen ja yksityisen sektorin palveluntuottajille. Ratkaisujen tulee edistää terveyttä ja hyvinvointia, tuoda prosesseihin tuottavuutta ja kustannussäästöä ja/tai luoda kannattavaa liiketoimintaa. Myös valmiilla oleva uusi sosiaalihuoltolaki liittyy opinnäytetyömme tarpeeseen, koska uusi sosiaalihuoltolaki painottuu korjaavien toimenpiteiden sijasta ennalta ehkäisevään työhön ja varhaiseen tukemiseen. Myös tämän opinnäytetyön avulla kehitettävä Virtuaalinen olohuone tulee olemaan ennalta ehkäisevää ja hyvinvointia edistävää toimintaa.

Tutkimustamme tarvitaan, koska INKA/AVAUS-hankkeen avulla halutaan vastata tulevaisuuden haasteisiin hyvinvoinnin ja terveyden edistämisen näkökulmasta. INKA/AVAUS-hanke tarvitsee tietoa siitä, mitä nuoret sisällyttävät hyvinvointiinsa ja mitä he odottavat Virtuaaliselta olohuoneelta sisällöllisesti. Meidän sekä muiden opiskelijoiden opinnäytetöiden avulla kerättävän tiedon pohjalta INKA/AVAUS-hanke saa materiaalia, jota hyödynnetään myöhempää Virtuaalisen olohuoneen kehittämistä varten. Virtuaalinen olohuone tulee olemaan hyvinvointia edistävä yhteisöpalvelu, jossa kaikenikäiset lapsista iäkkäisiin voivat tavata vertaisiaan virtuaalisesti ja keksiä yhteistä toimintaa, esimerkiksi pelillisen sisällön avulla. Virtuaaliseen olohuoneeseen kerätään tässä vaiheessa vasta ideoita, eikä sille ole vielä olemassa suunnitelmaa siitä, minkälainen sivusto se tulee olemaan. Tämä tutkimus osaltaan vaikuttaa siihen, millaiseksi Virtuaalinen olohuone muodostuu.

Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa, mistä tekijöistä nuoret kokevat hyvinvointinsa koostuvan, sekä kartoittaa nuorten mielipiteitä, odotuksia ja tarpeita tulevasta virtuaalisesta olohuoneesta. Kysymällä nuorilta, mitä he Virtuaaliselta olohuoneelta odottavat, heitä osallistettiin vaikuttamaan omaan hyvinvointiinsa. Tiedonkeruussa käytettiin toiminnallista menetelmää Byströmin nuorten talolla sekä Kastellin koululla.

Kiinnostuimme tästä aiheesta, koska haluamme tulevaisuudessa tehdä töitä nuorten parissa ja saada tietoa, jonka avulla olisi mahdollista edistää nuorten hyvinvointia. Tutkimuksestamme hyötyvät nuoret, Oulun kaupunki ja me. Tutkimuksesta voi olla myös valtakunnallinen hyöty terveyden ja hyvinvoinnin edistämiseksi.

## 2 TUTKIMUKSEEN VAIKUTTAVAT TEKIJÄT

Tässä luvussa esitellään tutkimuksen taustalla vaikuttavia tekijöitä, joita ovat taustalla vaikuttavat eri tahot, uudistuva sosiaalihuoltolaki ja yhteistyökumppanit, jotka mahdollistivat tiedonkeruun toteutumisen. Tahot liittyvät tutkimukseen siten, että saimme tutkimuksemme aiheen AVAUS-hankkeelta, joka on INKA-ohjelmaan kuuluva hankekokonaisuus. Puhummekin tässä tutkimuksessa INKA/AVAUS-hankkeesta. BusinessOulu ja Oulun kaupunki liittyvät tutkimukseen siten, että ne toteuttavat INKA-ohjelmaa. INKA-ohjelman avulla taas kehitetään myös BusinessOulun alla toimivaa OuluHealthia. Sosiaalihuoltolaki taas vaikuttaa opinnäytetyöhömme siksi, koska siinä painotetaan ennalta ehkäisevän työn merkitystä. Tutkimuksemme auttaa hyvinvointia edistävän yhteisöpalvelun luomisessa ja kehittämisessä, joten on tärkeää ymmärtää tausta siihen, miksi ennalta ehkäisevää ja hyvinvointia edistävää työtä tarvitaan. Toisin sanoen uudistuva sosiaalihuoltolaki perustele osaltaan Virtuaalisen olohuoneen tarvetta.

### 2.1 Innovatiivisten hyvinvointipalvelujen kehittäminen Oulussa

Tämän tutkimuksen taustalla vaikuttaville eri tahoille on yhteistä se, että niiden tehtävänä on kehittää ja edistää Oulun alueen terveyttä ja hyvinvointia. Oulu on ”tulevaisuuden terveys” -teeman innovaatioiden valtakunnallinen vastuukeskittymä. Kumppaneina toimivat pääkaupunkiseutu, Kuopio, Turku ja Tampere. Painopisteet Oulussa ovat hyvinvointi, tuloksellinen kasvu ja viihtyisä asuminen. (Business Oulu 2013, viitattu 27.11.2013.)

BusinessOulu vastaa Oulun kaupungin liikelaitoksena kokonaan kaupungin elinkeinopolitiikan toteutuksesta ja sellaisista kehityspalveluista, joita yritykset tarvitsevat, ja jotka ovat kaupunginvaltuuston ja -hallituksen periaatteiden mukaisia. Se vastaa myös Oulun kansainvälisestä elinkeinomarkkinoinnista. Tarkoituksena on luoda yritysten toimintaa, syntymistä, kasvua, kilpailukykyä ja työllisyyttä edistävä toimintaympäristö. Lisäksi tarkoituksena on edistää paikallisten yritysten kansainvälistymistä. (BusinessOulu 2013a, viitattu 22.10.2013.)

INKA-ohjelman avulla Oulun kaupungin ja BusinessOulun tavoitteina on luoda uusia työpaikkoja, edistää yrittäjyyttä, kasvattaa vientiä, myyntiä ja investointeja ja houkutella InvestIn yrityksiä. Yritykset pitää myös saada kehittämään uutta liiketoimintaa ja demonstroimaan kohteita kaupungin ja

Oulun yliopistollisen sairaalan hyvinvointipalveluihin ja Hiukkavaaran uuden kaupunginosan rakentamiseen. (BusinessOulu 2013b, viitattu 27.11.2013.)

AVAUS on INKA-ohjelmaan kuuluva hankekokonaisuus, joka muodostuu sekä kansallisista että alueellisista hankkeista. Pohjois-Pohjanmaan sairaanhoitopiiri, sosiaali- ja terveysministeriö, Tekes ja Sitra tekevät kansallista yhteistyötä, ja Oulun kaupunki vastaa alueellisesta kehittämisestä. Avauksen tarkoitus on uudistaa sekä hyvinvointipalveluja että niitä tukevia teknologiaratkaisuja. Ikäihmisten palvelut ovat kehittämisen painopisteenä, mutta tarkoituksena on saada eri-ikäiset käyttämään hyvinvointia edistäviä palveluja esimerkiksi pelillisyyden avulla. (Oulun kaupunki 2013b, viitattu 27.11.2013.)

OuluHealth toimii BusinessOulun alla terveysällyn edelläkävijänä. Se parantaa ihmisten hyvinvointia käytännön tulosten ja keksintöjen avulla. Se yhdistää terveyden ja teknologian. OuluHealthin kanssa yhteistyössä ovat kaupunki, yritykset, yliopisto, sairaala ja tutkimuslaitokset, jotka luovat yhdessä avoimiin järjestelmiin perustuvaa tulevaisuuden sosiaali- ja terveydenhuoltoa. (BusinessOulu 2013b, viitattu 22.10.2013.)

## **2.2 Uusi sosiaalihuoltolaki**

Julkiset palvelut, kuten sosiaali- ja terveystalvet, ovat poliittisia tapoja vastata yhteiskunnallisiin ongelmiin. Palvelut ovat eri tavoin säädelyä ja ne perustuvat poliittiseen päätöksentekoon, jonka lähtökohtana voi olla esimerkiksi median huomio tai yleinen keskustelu. Ongelmiin ja tarpeisiin vastataan laaja-alaisen valmistelun tuloksena. Lähtökohtana ovat itsemääräämisoikeuden kunnioittaminen ja asiakaslähtöisyys eli asiakkaan kuuleminen. Ne ovat myös sosiaali- ja terveystoimen ammattieettisiä periaatteita. (Kettunen & Möttönen 2011, 59–60.)

Sosiaalihuoltolaissa säädetään julkisista palveluista. Uutta sosiaalihuoltolakia valmistellaan nyt ja se on tarkoitus antaa eduskunnalle budjettilakina syksyllä 2014. Laki tulisi voimaan 2015. Uuden sosiaalihuoltolain tavoitteena on uudistaa lainsäädäntöä niin, että sosiaalihuolto vahvistaa ja tukee ihmisten perusoikeuksien toteutumista ja hyvinvointia. Sen tavoitteena on myös ennalta ehkäistä sosiaalisia ongelmia ja niiden syntymistä ja lisääntymistä. Tavoitteena on myös se, että asiakaslähtöisyys, vaikuttavuus ja sosiaalipalvelujen saatavuus paranevat ja palvelut tuotetaan tehokkaammin kuin ennen. Yhteistyö sosiaalihuollon ja sen erityispalvelujen sekä sosiaalihuollon ja terveydenhuollon välillä on tarkoitus vahvistua, ja sosiaalihuollon kyvyt yhteistyöhön asunto-, opetus-



ja työviranomaisten, yksityisten toimijoiden ja järjestöjen kanssa parantua. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2013, viitattu 15.11.2013.) Tavoitteena on erityisesti siirtää painopiste hyvinvoinnin edistämiseen ja varhaiseen tukeen sekä turvata tuen saanti ihmisten arkiympäristöissä. Varhaisella ja kevyemmällä tuella voidaan ehkäistä ongelmien monimutkaistumista ja kasautumista. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2014, 117.)

Hyvin toimiva sosiaalihuolto liittyy keskeisesti ihmisten hyvinvoinnin ja perusoikeuksien toteutumiseen. Sosiaalihuollon järjestämisestä säädetään jo perustuslaissa, jossa muun muassa veloitetaan tukemaan perhettä ja muita lasten huolenpidosta vastaavien mahdollisuuksia turvata lapsen ja nuorten hyvinvointi ja yksilöllinen kasvu. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2014, 5.)

Valtakunnallisesti sosiaalihuollon piirissä näkyy selkeästi väestön kasvaneet hyvinvointi- ja terveyserot. Perheen elinolosuhteilla on tärkeä vaikutus lapsen hyvinvointiin. Lisäksi hyvinvointia ja terveyttä heikentävät ongelmat ja elämäntavat siirtyvät perheissä sukupolvelta toiselle. Keskeisin uhka onkin väestönosan pitkäaikainen syrjäytymiskehitys, kun lasten ja nuorten pahoinvointi kasautuu ja ongelmat siirtyvät sukupolvelta toiselle. Sosiaalihuolto on kokonaisvaltaisen hyvinvointipolitiikan toteuttamista, ei vain palveluja. Parhaimmillaan hyvinvointipalvelut saavat ihmisten mahdollisuudet toimia täysivaltaisina jäseninä yhteiskunnassa ja yhteisössä sekä aktiivisina toimijoina vahvistumaan. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2014, 9, 116.)

Sosiaalihuoltolain seitsemännessä pykälässä säädetään hyvinvointia edistävän tiedon ja asiantuntemuksen käytöstä. Kunnille säädettäisiin velvollisuus huolehtia hyvinvointitiedon keräämisestä ja välittämisestä. Tietoa olisi tuotettava niin, että sitä voitaisiin käyttää hyödyksi kunnan talousarvion ja sosiaalihuoltolain pykälän kuusi mukaista järjestämissuunnitelmaa laadittaessa. Säännöksessä kunnat veloitettaisiin ajoittamaan tiedonkeruunsa siten, että tietoja voisi hyödyntää kunnallisessa päätöksenteossa ja suunnittelussa paremmin kuin nykyään. Pykälässä myös säädettäisiin rakenteellisen sosiaalityön toteuttamisesta tiedon tuottamisen ja hyvinvoinnin edistämisen osana. Rakenteellisen sosiaalityön avulla saadaan asiakas- ja yhteistyöstä kokemus- sekä asiantuntijatietoa ihmisten sosiaaliseen hyvinvointiin vaikuttavista seikoista, joita voidaan käyttää kunnan päätöksenteossa ja suunnittelussa. Rakenteellisen sosiaalityön avulla saadaankin tietoa, jota ei muuten kerättäisi, analysoitaisi ja hyödynnettäisi. Tietoa voidaan hyödyntää sosiaalihuollon sisällön kehittämisessä, toimenpiteiden kohdentamisessa ja muun kunnan ja sosiaalihuollon hyvinvointia edistävän toiminnan vaikuttavuuden ja tuloksellisuuden parantamisessa. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2014, 149–150.)

## 2.3 Yhteistyötahot

Byströmin nuorten palvelut esitellään tässä luvussa siksi, että heidän kanssaan tehtiin yhteistyötä kerätessä tietoa tutkimukseen. Byströmin nuorten palvelut tarjoavat matalan kynnyksen palveluja oululaisille nuorille. Pääpaino on ennaltaehkäisevässä toiminnassa. Nuoret voivat asioida talossa joko ilman ajanvarausta tai ajanvarauksella. Talossa työskentelee etsivä nuorisotyöntekijä, terveydenhoitaja, ammatinvalintapsykologi, työelämänvalmentaja, sosiaalihoaja, työtapojen yksilövalmentaja, työvoimaohjaaja, työpörssihoaja sekä Nappi eli Nuorten tieto- ja neuvontakeskus. Heiltä nuoret saavat tarvitsemaansa henkilökohtaista tukea, neuvontaa ja ohjausta. Lisäksi Byströmin talossa on alle 18-vuotiaille nuorille suunnattu Nuortenkahvila Bysis. Talossa tarjotaan toiminnallisia ryhmiä, teemapäiviä, tapahtumia, sähköisiä palveluja, infoja sekä yksilö- ja ryhmäohjausta. (Oulun kaupunki 2013, viitattu 13.11.2013.)

Kastellin koulussa suoritettiin toinen tiedonkeruu. Tiedonantajina toimivat 21 Kastellin koulun oppilasta. Kastellin koulussa on alakoulu, yläkoulu ja lukio. Heidän perusopetuksensa tavoitteena on tukea oppilaan oppimis- ja kasvuprosessia niin, että oppilaalla on edellytykset kehittyä sivistyneesti opinhaluiseksi, yhteistyökykyiseksi, vastuulliseksi ja muita ihmisiä arvostavaksi. Kastellin koulu pyrkii antamaan jokaiselle oppilaalle mahdollisuuden löytää omat vahvuutensa, joita voi kehittää jatkuvassa vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. (Oulun kaupunki 2014, viitattu 30.6.2014.)

### 3 NÄKÖKULMIA HYVINVOINNISTA

Tässä luvussa kerrotaan Allardtin hyvinvointiteoriasta, nuoruudesta ja hyvinvoinnista sekä hyvinvoinnin edistämisestä Virtuaalisen olohuoneen avulla. Allardtin hyvinvointiteoria ohjaa meidän ajatteluamme tässä opinnäytetyössä. Kyseistä hyvinvointimallia käytettiin, koska Allardtin hyvinvoinnin jako kolmeen ulottuvuuteen on sovellettavissa kaikenikäisten, myös nuorten, hyvinvoinnin tarkastelussa.

#### 3.1 Allardtin hyvinvointiteoria

Allardt jakaa hyvinvointimallissaan hyvinvoinnin kolmeen ulottuvuuteen: elintaso (Having), yhteisyssuhteet (Loving) ja itsensä toteuttamisen muodot (Being). Kuhunkin ulottuvuuteen liittyy useita osatekijöitä. Allardtin näkökulma on yksilökeskeinen ja lähtökohtana on yksilöiden tarpeen tyydytys. (Allardt 1976, 38.)

Elintasaan kuuluvat tulot, asumistaso, työllisyys, koulutus ja terveys. Yhteisyssuhteisiin kuuluvat paikallisyhteisyys, perheyhteisyys ja ystävyssuhteet. Itsensä toteuttamisen muotoihin kuuluvat arvonanto (status), korvaamattomuus, poliittiset resurssit ja mielenkiintoinen vapaa-ajan toiminta. (Allardt 1976, 50.)

Allardtin mukaan elintasaan (Having) kuuluvat fysiologiset tarpeet ovat perustavia hyvinvoinnissa. (Allardt 1976, 39–41.) Näitä tarpeita ovat ravinnon, nesteen, lämmön, ilman ja turvallisuuden tarpeet. Nämä tarpeet voidaan jakaa vielä erikoistarpeisiin. Esimerkiksi ravinnon tarve voidaan jakaa muun muassa proteiiniin, hiilihydraattien, kivennäisaineiden ja rasvan tarpeeseen. Nykypäivänä on luonnollisempaa pohtia elintason tarpeita laajemmin luokittelemalla elintason alle toimintaresursseja, joita tarvitaan tarpeiden tyydyttämiseksi. (Allardt 1976, 39.) Näitä toimintaresursseja ovat esimerkiksi tulot, asumistaso, työllisyys, koulutus ja terveys. (Allardt 1976, 50.) Allardt ei ole määritellyt toimintaresursseja tarkasti, vaan ne määräytyvät sosiaalisten olosuhteiden ja kulloinkin käytettävän näkökulman mukaan. (Allardt 1976, 40.) Puutteet elintasossa vaikuttavat ihmisen käyttäytymiseen ja sosiaalisiin suhteisiin. Esimerkiksi hengenvaarassa oleva ihminen kykenee unohtamaan muut tarpeensa ja kestäämään puutteita pysyäkseen elossa. (Allardt 1976, 39–41.)

Allardtin mukaan ihmisellä on tarve rakastaa ja kuulua sosiaaliseen verkostoon (Loving). Ihminen haluaa välittää muista ja kokea, että muutkin välittävät hänestä. Yksilölle aiheutuu monia ongelmia yhteisyyden puutteesta, kuten pahimmassa tapauksessa psyykkisiä häiriöitä. Yhteisyyssuhteet edellyttävät sitä, että yhteisöt ovat kielellisesti kehittyneitä ja sen jäsenillä on yhteinen todellisuuskäsitys. (Allardt 1976, 42–45.)

Itsensä toteuttaminen (Being) on Allardtin mukaan positiivinen arvo ja hyvinvoinnin tärkeä osatekijä. Itsensä toteuttamiseen kuuluu neljä arvoluokkaa: yksilö saa osakseen arvonantoa (status), yksilöllä on mahdollisuuksia harrastuksiin ja vapaa-ajan toimintaan (tekeminen), yksilöllä on mahdollisuuksia poliittiseen osallistumiseen, ja yksilöä pidetään persoonana. Arvonanto viittaa yksilölliseen kunniaan ja kunnioitukseen eli Allardtin mukaan voidaan olettaa kaikkien haluavan osakseen kunnioitusta ja henkilökohtaista arvonantoa. Tekemisessä pidetään tärkeänä sitä, pystyykö yksilö itse vaikuttamaan omaan elämäänsä ja toimintaansa. Nyky-yhteiskunnassa poliittiset päätökset vaikuttavat paljon yksilön mahdollisuuksiin ja siksi on tärkeää pystyä vaikuttamaan poliittisiin päätöksiin. Yksilön persoonana pitämällä tarkoitetaan sitä, että jokaisella yksilöllä on tietty määrä korvaamattomuutta eli jokainen ihminen on ainutlaatuinen. (Allardt 1976, 46–49.)

### **3.2 Nuoruus ja hyvinvointi**

Nuoruus on siirtymäkausi lapsuudesta aikuisuuteen. Silloin lapsi kehittyy fyysisesti, psyykkisesti ja sosiaalisesti kohti aikuisuutta. (Anttila, Eronen, Kallio, Kanninen, Kauppinen, Paavilainen & Salo 2007, 126–127.) Nuoruuden voi määritellä monella eri tavalla. Työ- ja elinkeinoministeriö esimerkiksi määrittelevät nuoren alle 25-vuotiaaksi, koska sen ikäisillä on oikeus nuorisotakuuseen (Työ- ja elinkeinoministeriö 2013b, viitattu 2.12.2013). Lastensuojelulaissa taas nuori määritellään 18–20-vuotiaaksi (Lastensuojelulaki 417/2007 1:6 §). Tässä opinnäytetyössä nuoret määritellään 13–17-vuotiaiksi. Tutkimusaineisto on kerätty tämän ikäisiltä nuorilta.

Dunderfelt jakaa nuoruuden varhaisvaiheeseen, keskivaiheeseen ja loppuvaiheeseen. Nuoruusiän varhaisvaihe on 12–15-vuotiaana. Silloin on varsinainen biologinen murrosikä ja ihmissuhteiden kriisi, jolloin nuori protestoi vanhempia ja muita auktoriteetteja vastaan ja muodostaa uusia ystävyssuhteita ikätovereihinsa. Nuoruusiän keskivaihe on 15–18-vuotiaana, jolloin eletään identiteettikriisin aikaa. Tällöin nuori kokee samaistumisia ja ihastumisia, selkiinnyttää minäkokemustaan, kokeilee omia rajojaan ja luo syvällisiä ihmissuhteita. Nuoruusiän loppuvaiheessa 18–20-vuotias elää ideologisen kriisin vaihetta. Silloin nuori pohdiskelee omaa asemaansa maailmassa ja aloittaa

itsenäisen elämän. Kaiken kaikkiaan nuoruus on aikaa, jolloin on opittava tiedostamaan oma yksilöllisyys ja elämään tietoisemmin suhteessa ympäröivään maailmaan ja muihin ihmisiin. (Dunderfelt 2011, 84–85.) Tähän tutkimukseen tiedonantajina osallistuvat nuoret elävät nuoruuden varhais- ja keskivaihetta.

Nuoruudessa on monia kehitystehtäviä. Robert J. Havighurstin mukaan kehitystehtävät ovat haasteita, joista selviytymällä yksilö voi kehittyä ja siirtyä seuraavaan elämänvaiheeseen. Nuoruuden kehitystehtäviin kuuluvat muun muassa oman itsen hyväksyminen (maskuliinisen tai feminiinisen roolin löytäminen ja fyysisen ulkonäön hyväksyminen), itsenäisyyden saavuttaminen, taloudellisen vastuun ottamisen oppiminen ja maailmankatsomuksen, arvomaailman ja moraalin kehittäminen. (Dunderfelt 2011, 85.) Erik H. Eriksonin teoriassa ihmisen psykososiaalisesta kehityksestä nuoruuteen kuuluu kehityskriisi, jossa identiteettiä etsitään. Kehityskriisi voi ratketa onnistuneesti, jos nuori kykenee muodostamaan käsityksen itsestään ja löytämään identiteettinsä. Jos nuori ei kykene tähän, hän voi kokea rooliensa hajaantuvan, jolloin nuori voi esimerkiksi pysytellä vain yhdessä roolissa. Ihmisen on tärkeää tunnistaa omat roolinsa eri tilanteissa, esimerkiksi äidin rooli toimii kotona, mutta ei työpaikalla. (Anttila, Eronen, Kallio, Kanninen, Kauppinen, Paavilainen & Salo 2007, 142–143.)

Terve ja hyvinvoiva lapsi tai nuori on usein myös terve ja hyvinvoiva aikuinen. Tällä on suuri merkitys yhteiskunnalle. (Lapsipoliittista ohjelmaa valmistellut työryhmä 2000, 7.) Hyvinvointi määritellään monin eri tavoin ja se koostuu monesta eri osatekijästä. Se voidaan jakaa esimerkiksi materiaaliseen hyvinvointiin, terveyteen ja elämänlaatuun eli koettuun hyvinvointiin. Hyvinvoinnin käsitteellä viitataan suomen kielessä sekä yksilölliseen että yhteisölliseen hyvinvointiin. Yksilön tasolla hyvinvoinnin osatekijöitä ovat onnellisuus, sosiaaliset suhteet ja sosiaalinen pääoma sekä itsensä toteuttaminen. Yhteisötasolla hyvinvointia määrittävät esimerkiksi elinolot, työolot ja työllisyystilanne ja toimeentulo. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2013, viitattu 2.12.2013.)

Olavi Riihinen on esitellyt hyvinvointiteorian, joka yhdistää hyvinvoinnin yhteiskunnallisiin tekijöihin. Keskeisinä käsitteinä ovat yksilön hyvinvoinnista kertovat kyvyt, tarpeet, halut ja elämänlaatu. Kyvyt tulevat esille toimintoina ja toimintamahdollisuuksina ja niihin vaikuttavat sekä geenit että ympäristö. Kyvyt voidaan jakaa kognitiivisiin, sensoris-perspektiivisiin, emotionaalisiin, sosiaalisiin, fyysiologisiin ja motorisiin, volitionaalisiin sekä moraalisiin kykyihin. Fyysinen voima on esimerkki fyysisistä kyvyistä. Yksilöt tyydyttävät tarpeitaan ja haluunsa avulla ympäristön määräämillä

ehdoilla. Lapset ja vanhukset ovat usein kyvyiltään heikompia ja siksi myös hyvin riippuvaisia ympäristöstään. Tarpeita ovat esimerkiksi fysiologiset ja motoriset tarpeet sekä turvallisuuden ja arvostuksen tarpeet kun taas haluja ovat muun muassa elämänsuunnitelmat ja päämäärät. Elämänlaadun voi jakaa objektiiviseen ja subjektiiviseen elämänlaatuun. Objektiivista elämänlaatua voidaan tarkastella esimerkiksi ammattiaseman, terveyden, tulojen, työllisyyden ja asumisen kautta ja subjektiivisen elämänlaadun määrittävät henkilön oma tyytyväisyys objektiivisen elämänlaadun tekijöihin ja esimerkiksi rakkaus, ystävyys ja itsensä toteuttaminen. (Riihinen 2002, 179–183.)

Nuorten hyvinvointi on ajankohtainen aihe niin arjessa kuin poliittisessa päätöksenteossakin. Hyvinvoinnista keskusteltaessa tullaan kuitenkin usein puhuneeksi pahoinvoinnista, eli keskitytään hyvinvoinnin puutteisiin. Suuri osa nuorten kanssa työskentelevien työajasta kuluu pahoinvointia aiheuttavien tekijöiden huomaamiseen, niihin puuttumiseen sekä ennaltaehkäisemiseen. (Reivinen & Vähäkylä 2013, 164.)

Myös osallisuus on yksi osa nuorten hyvinvointia. Osallisuus merkitsee mukanaoloa, vaikuttamista sekä huolenpitoa. Osallisuus on yhteisesti rakennetusta hyvinvoinnista osalliseksi pääsemistä. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2014, viitattu 23.10.2014.) Oulun kaupungin tavoitteena onkin tukea toiminnallaan lasten ja nuorten osallisuutta. Kaupunki pyrkii edistämään lasten ja nuorten kasvamista yhteisöjensä tärkeiksi ja arvostetuiksi jäseniksi, jotka pystyvät vaikuttamaan heitä koskeviin asioihin. Lapsia ja nuoria kuunnellaan ja he osallistuvat toiminnan ideoimiseen, suunnitteluun, toteuttamiseen ja arviointiin. Osallisuudessa painotetaan sitä, että lasta ja nuorta tulee kunnioittaa ja kuunnella sekä tukea hänen vaikutusmahdollisuuksiaan. (Oulun kaupunki 2014, viitattu 23.10.2014.)

Tutkimuksessamme keskitytään nuorten koettuun hyvinvointiin. Emme määrittele hyvinvointia itse vaan nuoret saavat määritellä, mitä tekijöitä he sisällyttävät hyvinvointiinsa. Näin nuoria osallistetaan parhaiten edistämään omaa hyvinvointiaan.

### **3.3 Hyvinvoinnin edistäminen virtuaalisuuden avulla**

INKA/AVAUS-hankkeessa on tarkoituksenaan kehittää uutta virtuaalista toimintaympäristöä eli tavoitteena on uuden kehittäminen. Työ- ja elinkeinoministeriö määrittelee innovaation uudeksi tuotteeksi, osaamisen, uuden tiedon tai teknologian soveltamiseksi, uudeksi tekniseksi ratkaisuksi, tuo-

tantoprosessiksi, asiantuntijapalveluksi, liiketoimintamalliksi, uudeksi muotoiluksi tai brändiksi, arvoketuksi tai -verkostoksi, organisaatioksi tai johtamismalliksi, työtavaksi tai uudella tavalla toteutetuksi julkiseksi palveluksi (Työ- ja elinkeinoministeriö 2013, viitattu 21.10.2013). Sosiaalinen innovaatio sosiaali- ja terveydenhuollossa on yksilön, ryhmän, yhteisön ja/tai verkoston luovuuden tuloksena saatu uusi idea, jolla on positiivista vaikutusta yksilön tai yhteisön hyvinvointiin, terveyteen tai palvelujärjestelmään (Taipale & Hämäläinen 2007, 16).

Boyd ja Ellison määrittelevät yhteisöpalvelun internetissä olevaksi palveluksi, joka mahdollistaa sen, että yksilöt voivat luoda julkisen tai osittain julkisen profiilin, kommunikoida muiden käyttäjien kanssa ja seurata heitä. (Boyd & Ellison 2008, 211.) Yhteisöpalvelut ovat Suomessa erityisesti nuorten keskuudessa erittäin suosittuja, mutta jo puolet kaikista suomalaisista käyttää vähintään yhtä yhteisöpalvelua. Nuorille sosiaalinen kanssakäyminen verkossa on tärkeää, eikä sen kuitenkaan koeta vähentävän muuta sosiaalista elämää. Facebook on suosituin yhteisöpalvelu. (Tilastokeskus 2013, viitattu 2.12.2013.) Virtuaalinen olohuone tulee olemaan eräänlainen yhteisöpalvelu.

Erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä lapset ja nuoret pelaavat sekä sosiaalisia pelejä että erilaisia konsoli-, kännykkä- ja tietokonepelejä. Teknologiset viestintävälineet mahdollistavat sosiaaliset pelit virtuaalimaailmoissa. (Oksanen & Näre 2006, 7.) Virtuaalimaailma on keinotekoinen tietokoneella luotu ympäristö, jota hahmotetaan kaksi- tai kolmiulotteisella grafiikalla. Virtuaalimaailma ei toimi fysiikan lakien mukaisesti. Siellä voi luoda avatarhahmoja, jonka ulkonäköä käyttäjä voi muokata haluamallaan tavalla. Avatarhahmot voivat esimerkiksi lentää ja liikkua telekinesian avulla eli siirtyä paikasta toiseen teleportaation avulla. Virtuaalimaailmassa voidaan kommunikoida kirjoittamalla tai puhumalla. (Wiecha, Heyden, Sternthal, & Merialdi 2010, viitattu 17.12.2013.) Osallistujat kokevat läsnäolon tunnetta ja luovuutta tekemällä yhdessä ja olemalla aktiivisessa kanssakäymisessä keskenään virtuaalisten hahmojen avulla. (Männikkö 2013, viitattu 22.10.2013).

Nuorisotiloilla biljardipöytää käytetään usein keskustelun avaamisen apuna nuorten kanssa. Lähes jokainen nuori pelaa jotain, pelit ja laitteistot vain vaihtelevat. Nuoret ovat valmiita pelaamaan myös ammattilaisen kanssa ja yhdessä pelaamisen myötä monipuolinen ja rakentava vuoropuhelu nuoren ja ammattilaisen välillä mahdollistuu. Pelaamisen rajoittamisesta, kielloista ja kontrolloinnista voidaan siirtyä kohti positiivisempaa asiakassuhdetta. Digitaalisia pelejä voitaisiinkin hyödyntää biljardipöydän tavoin. (Ahtiainen 2013, 25.)

Virtuaalitodellisuus tarjoaa vaihtoehdon fyysisesti tapahtuvalle työntekijä-asiakassuhteelle. Jos tapaaminen ei ole mahdollista kasvokkain, virtuaalitodellisuudessa voi antaa etäohjausta ja -neuvontaa. Virtuaalitodellisuuksissa on pääosassa viestintä ja vuorovaikutus, jotka palvelevat käyttäjää monin eri tavoin. Ne mahdollistavat käyttäjän asettumisen asiakkaan rooliin, jolloin ammattilainen voi auttaa tarvittavalla tavalla. Myös ryhmäohjaus on mahdollista. (Männikkö 2013, viitattu 22.10.2013.)

Internet on osa ihmisten arkea iästä riippumatta. Se herättää kuitenkin edelleen ristiriitaisia kysymyksiä ja tunteita. Pohjola ja Jokinen (2010, 77) ovat pohtineet muun muassa sitä, että opitaanko Internetissä, onko se harmitonta hauskaa vai epätodellisiin maailmoihin jumittumista, onko elämä Internetissä todellista vai keinotekoista, kuuluuko Internet käyttäjänsä identiteettiin ja onko se kaikenikäisten maailma.

Nuoret käyttävät Internetiä pääosin viihteellisiin tarkoituksiin, kuten musiikin kuunteluun ja sosiaaliseen kanssakäymiseen Facebookin kaltaisissa yhteisöpalveluissa. Viihdepalvelujen lisäksi nuoret käyttävät tietokonetta viikoittain myös sellaisiin tarkoituksiin, jotka voivat edistää opinnoissa ja työelämässä tarpeellisten taitojen kehittymistä. He esimerkiksi tuottavat tietokoneella tekstejä, ohjelmoivat, käyttävät sähköpostia ja hakevat tietoa. (Kaarainen, Kivinen & Tervahartiala 2013, 24.)

Myös viihteellinen teknologian käyttö, kuten tietokoneella pelaaminen, voi joidenkin kohdalla kehittää työelämässä tarvittavaa erityisosaamista. Tieto- ja viestintäteknisen perusosaamisen saavuttamisen apuna voi toimia verkkoyhteisöjen käyttäminen. Verkkoyhteisöjä käyttämällä nuoret oppivat hakemaan tietoa. Nuoret, jotka lukevat vähän digitaalista sisältöä, lukevat myös vähemmän kirjoja ja lehtiä. Tietoteknologiaa aktiivisesti käyttävät nuoret taas lukevat paljon myös muuten (Kaarainen, Kivinen & Tervahartiala 2013, 30–31).

Nuorten hyvinvointia voidaan edistää esimerkiksi erilaisten hyvinvointipelien avulla. Hyvinvointipeleiksi luokitellaan digitaaliset pelisovellukset, joiden pelaaminen on viihteellistä ja tuo mukanaan terveyshyötyjä asenteiden tai käyttäytymisen muutoksen myötä. Digitaalisia hyvinvointipelejä on käytetty laajasti arkisesta huvikäytöstä opetuksellisiin tarkoituksiin. Yhdistävänä tekijänä näihin peleihin liittyvät digitaalisuus, viihteellisyys ja hyvinvointia edistävä luonne. Hyvinvointipelit ovat uusi ja nopeasti kasvava alue, jossa on elementtejä kolmesta markkinasegmentistä: arkipelit (casual games), opetukselliset pelit (serious games) ja liikunnalliset pelit (exergames). (Donner, Goldstein



& Loughran 2010, 58.) Hyvinvointipelien tavoitteena on edistää käyttäjien terveyttä. Ne ovat tyypillisesti interaktiivisia ja helposti omaksuttavia (Männikkö 2012, viitattu 22.10.2013).

Yksi hyvän pelisuunnittelun päämäärä on se, että käyttäjä uppoutuu pelikokemukseen niin vahvasti, ettei hän ollenkaan ajattele käyttävänsä tietokonetta tai peliohjainta. Teknologia ja suunnittelu ovat niin saumatonta, että pelaajat samastuvat pelihahmoon ja kokonaan unohtavat ympäröivän todellisuuden. Jotta pelaaja saadaan uppoutumaan kokemukseen, teknologian täytyy ikään kuin muuttua näkymättömäksi. (Kline, Dyer-Witthof & De Peuter 2003, 19.)

Hyvinvointipelien lisäksi on olemassa erilaisia hyvinvointipalveluja. Oulun kaupungilla on digitaalinen hyvinvointipalvelu Oulun Omahoito. Se tarjoaa kuntalaisille mahdollisuuden asioida terveys- ja sosiaalipalveluissa mihin aikaan tahansa. (Oulun kaupunki 2013a, viitattu 27.11.2013.)

## 4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Tässä luvussa esitellään se, miten tutkimus on toteutettu toiminnallista menetelmää käyttäen. Tutkimus on toteutettu huolellisesti ja eettisesti. Tutkimusluvut hankittiin ennen tiedonkeruuta Byströmin nuorten talolta ja Kastellin koululta.

### 4.1 Tutkimuksen tarkoitus, tavoitteet ja tutkimustehtävät

Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa, mistä tekijöistä nuoret kokevat hyvinvointinsa koostuvan, sekä kartoittaa nuorten mielipiteitä, odotuksia ja tarpeita tulevasta Virtuaalisesta olohuoneesta. Tavoitteena oli kerätä ja tuottaa tarpeellista tietoa ja saada esiin myös hiljainen tieto. Hiljainen tieto on pitkän ajan kuluessa kulttuurista karttunutta taustatietoa, toiminnassa ilmenevää taitavuutta ja näiden tietojen ja taitojen perusteella toimimista (Toom, Onnismaa & Kajanto 2008, 15). Välillinen tavoite oli nuorten hyvinvoinnin edistäminen ja lisääminen.

Tutkimustehtävät ovat:

1. Millaisia tekijöitä nuoret sisällyttävät hyvinvointiinsa?
2. Miten nuorten hyvinvointia on mahdollista edistää Virtuaalisen olohuoneen avulla?

Valitsimme nämä kaksi tutkimustehtävää, koska olemme kiinnostuneita nuorten hyvinvoinnista ja tulemme tulevaisuudessa tarvitsemaan tietoa nuorten hyvinvoinnista työssämme. Toinen tutkimustehtävä saatiin suoraan INKA/AVAUS -hankkeelta. Jotta saataisiin tutkimustuloksia tähän tutkimustehtävään, tuli ensin saada tietoa siitä, mitä nuoret itse sisällyttävät hyvinvointiinsa. Tämä oli tarpeellista myös siksi, että nuoret itse saivat ajatuksen siitä, mitä kaikkea Virtuaalinen olohuone voisi sisältää, jotta se edistäisi heidän hyvinvointiaan. Halusimme kerätä ideoita nuorilta siten, että he liittävätkin ideoimiseen mukaan nimenomaan hyvinvoinnin edistämisen.

Henkilökohtaiset oppimistavoitteemme liittyvät sosiaalialan (sosionomi AMK) kompetensseihin. Sosiaalialan eettisessä osaamisessa pyrimme opinnäytetyössämme siihen, että olemme sisäistäneet sosiaalialan arvot ja ammattieettiset periaatteet ja sitoudumme toimimaan niiden mukaisesti. Kunioitimme opinnäytetyömme tiedonkeruuseen osallistuvia nuoria ja muita opinnäytetyöprosessiin

osallistuvia henkilöitä ja kohtelimme kaikkia samanarvoisesti. Emme siis antaneet henkilökohtaisten mielipiteidemme tietyistä henkilöistä vaikuttaa siihen, miten kohtelimme opinnäytetyöprosessiin osallistuvia henkilöitä. Kykenemme eettiseen reflektioon. Tiedostamme omien ajatustemme ja tekojemme vaikutuksen muihin ja olemme empaattisia. Suunnittelimme tutkimuksemme tiedonkeruun hyvin ja kiinnitimme tiedonkeruussa huomiota siihen, että emme johdatelleet nuoria vastaamaan tietyllä tavalla. Tiedonkeruussa oli avoin ja kannustava ilmapiiri, jolloin kenenkään ideoita ja ajatuksia ei väheksytty. Otimme huomioon jokaisen yksilön ja pyrimme ehkäisemään huono-osaisuutta yksilön, yhteisön ja yhteiskunnan näkökulmasta. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2012, viitattu 18.1.2014.) Opinnäytetyömme avulla saadaan tietää, mitä nuoret haluavat ja tarvitsevat Virtuaaliseen olohuoneeseen, jotta se ehkäisisi huono-osaisuutta edistämällä hyvinvointia.

Asiakastyön osaamisen alueella pyrimme tunnistamaan omat ihmiskäsityksemme ja arvomaailmamme merkityksen opinnäytetyötä tehdessämme, tukemaan nuorten osallisuutta vuorovaikutussuhteessa ja ymmärtämään nuorten tarpeet (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2012, viitattu 18.1.2014). Ihmiskäsitykseemme kuuluu se, että näemme nuoren aktiivisena toimijana. Tähän ajatukseen pohjautuen olemme valinneet tässä opinnäytetyössä käyttämämme toiminnalliset menetelmät. Nuorten tarpeita auttaa myös ymmärtämään se, että olemme opinnäytetyön tietoperustaa tehdessä saaneet tietoa nuoruudesta elämänvaiheena. Näiden tietojen avulla saimme nuoret osallistumaan tiedonkeruuseen siten, että saimme opinnäytetyömme kannalta oleelliset tiedot esille. Saimme siis nuoret kiinnostumaan aiheesta ja työskentelemään innokkaasti aiheen parissa.

Tutkimuksellisessa kehittämisosaamisessa pyrimme siihen, että olemme sisäistäneet tutkivan, kehittävän ja reflektiivisen työotteen ja osaamme tuottaa uutta tietoa (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2012, viitattu 18.1.2014). Opinnäytetyömme loppuraportista näkyy se, että olemme teorian tiedon avulla perehtyneet tutkimukselliseen kehittämisosaamiseen ja osaamme toteuttaa sitä. Olemme toteuttaneet opinnäytetyömme laadullisena tutkimuksena ja kuvanneet tutkimusprosessin etenemisen eri vaiheet tarkasti. Olemme myös tuottaneet uutta tietoa selvittämällä, mitä nuoret haluavat Virtuaaliselta olohuoneelta.

Sosiaalialan palvelujärjestelmäosaamisen alueella tunnemme sosiaalista turvallisuutta ja hyvinvointia tukevat palvelujärjestelmät ja niitä ohjaavat ja säätelevät lait. Esimerkiksi uudistuva sosiaalihuoltolaki vaikuttaa opinnäytetyömme tarpeeseen, koska laissa painotetaan ennalta ehkäisevän työn merkitystä. Virtuaalisen olohuoneen voi nähdä myös ennalta ehkäisevänä palveluna, koska

sen tarkoituksena on edistää hyvinvointia. Opinnäytetyössämme osallistumme hyvinvointipalvelujen kehittämiseen hankkimalla tietoa Virtuaalisen olohuoneen kehittämistä varten. Ymmärrämme ennalta ehkäisevän työn merkityksen sekä sen lähtökohtia ja menetelmiä. Osaamme toimia myös moniammatillisissa työryhmissä. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2012, viitattu 18.1.2014.) Opinnäytetyöprosessin aikana olemme tehneet yhteistyötä Byströmin nuorten talon, Kastellin koulun ja Oulun ammattikorkeakoulun henkilöstön kanssa.

Opinnäytetyössämme kriittisen ja osallistavan yhteiskuntaosaamisen alueella osaamme käyttää erilaisia vaikuttamisen ja viestinnän keinoja tukemalla kansalaisten osallisuutta siten, että nuoret saavat meidän kauttamme vaikuttaa siihen, millainen Virtuaalisesta olohuoneesta tulee. Johtamisosaamisen alueella kykenemme päätöksentekoon ennakoimattomissa toimintaympäristöissä ja tilanteissa ja osaamme kehittää sosiaalialan osaamista ja palveluprosesseja esimerkiksi ottamalla huomioon uudistuvan sosiaalihuoltolain. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2012, viitattu 18.1.2014.)

## **4.2 Tutkimusmetodologia**

Teimme kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimuksen. Hannu Uusitalon (1991, 79) mukaan laadullinen tutkimus on yksinkertaisesti aineiston ja analyysin ei-numeraalinen kuvaustapa. Aineisto on usein ilmiänsuhtaan tekstiä. Laadullisen tutkimuksen tarkoitus on tuottaa ymmärtävää tietoa eli tietoa tutkimukseen osallistuneiden näkökulmasta. Sen tarkoitus on myös vastata kysymyksiin millainen, miten ja miksi. (Inspirans 2009, viitattu 30.10.2014.)

Laadullisessa tutkimuksessa pyritään objektiivisuuteen. Tutkijan uskomukset, asenteet ja arvot eivät saa vaikuttaa tutkimuskohteeseen, vaan tutkijan on pyrittävä ymmärtämään haastateltavan henkilön näkökulmia. Kun aineisto on kerätty, se pyritään järjestämään ymmärrettävään muotoon. (Tilastokeskus 2014, viitattu 11.1.2014.)

Olemme pohtineet sitä, mikä on meidän ihmiskäsityksemme ja millaisena näemme nuoret. Meidän ihmiskäsityksemme on holistinen, eli näemme ihmisen kokonaisvaltaisena. Lauri Rauhalan mukaan ihminen on monien osa-alueiden kokonaisuus. Hän jakaa holistisen ihmiskäsityksen kolmeen ontologiseen olemuspuoleen, joita ovat kehollisuus, tajunnallisuus ja situationaalisuus. Kaikki nämä tasot vaikuttavat toisiinsa. (Rauhala 2005, 85–86.) Tajunnallisuudella tarkoitetaan psyykkis-henkistä olemassaoloa, kehollisuudella olemassaoloa orgaanisena tapahtumana ja situationaalisuudella olemassaoloa suhteina todellisuuteen (Rauhala 2005, 32).

### 4.3 Tiedonkeruussa käytetyt toiminnalliset menetelmät

Tiedonkeruussa käytetyt toiminnalliset menetelmät nousevat tutkimuskysymyksistä. Mietimme monia erilaisia tiedonkeruumenetelmiä, mutta lopulta päädyimme Post-it-lappu- ja VOLP-menetelmään. Kehitimme tämän kaksiosaisen menetelmän itse. Ensimmäiseen tutkimuskysymykseemme (Millaisia tekijöitä nuoret sisällyttävät hyvinvointiinsa) kerättiin tietoa Post-it-lappu-menetelmällä. Menetelmässä nuoret kirjoittivat kukin niin monta asiaa hyvinvoinnistaan post-it-lapuille, kuin keksivät. Tämän jälkeen post-it-laput näytettiin nuorille ja heiltä kysyttiin vielä lisäyksiä ja merkityksenantoja post-it-lapuille. Keskustelut nauhoitettiin, jotta nuorten lisäykset ja merkityksenannot eivät jäisi pelkästään meidän oman muistimme varaan, jolloin tulokset saattaisivat vääristyä. Nauhoituksesta saatu aineisto myös litteroitiin, jolloin nuorten lisäykset ja merkityksenannot oli helppo tarkistaa.

Toiseen tutkimuskysymyksen (Miten nuorten hyvinvointia on mahdollista edistää Virtuaalisen olohuoneen avulla?) kerättiin tietoa VOLP-menetelmällä, jossa Virtuaalinen olohuone luodaan paperille. Nuoret jakaantuivat ryhmiin ja kukin ryhmä sai piirtää tai kirjoittaa paperille, mitä he Virtuaaliseen olohuoneeseen haluaisivat. Tämän jälkeen nuorilta kysyttiin, mitä he olivat paperille laittaneet ja miksi. Keskustelut nauhoitettiin.

Toiminnallisen menetelmän avulla kerättiin kokemustietoa. Nuoret saatiin pohtimaan avoimesti sitä, mitä he sisällyttävät hyvinvointiinsa ja mitä he halusivat Virtuaaliselta olohuoneelta. Toiminnallinen menetelmä valittiin, jotta nuoret saivat itse osallistua tekemiseen. Nuoria ei johdateltu vastaamaan tietyllä tavalla, vaan heille annettiin mahdollisuus ajatella itse. Nuori nähtiin aktiivisena toimijana, joten toiminnallisen menetelmän käyttäminen oli luonteva tapa kerätä tietoa. Toiminnallisella menetelmällä pyrittiin siihen, että vastauksien antaminen olisi nuorille mukavaa yhdessä tekemistä, joka samalla osallistaa nuoria edistämään itse omaa hyvinvointiaan. Nuoret saivat pohtia tutkimustehtäviä sekä yksin että ryhmässä. Esiin saatiin myös hiljainen tieto, kun nuorille annettiin mahdollisuus pohtia hyvinvointiinsa kuuluvia asioita yksin.

### 4.4 Kohderyhmä ja aineiston keruu

Tutkimuksen perusjoukko oli 13–17-vuotiaat ja tiedonantajina toimivat Byströmin nuorten talolla ja Kastellin koululla tiedonkeruuseen osallistuvat nuoret. Ensimmäinen tiedonkeruu toteutettiin Byströmin nuorten talolla, jossa on asiakkaina sen ikäisiä nuoria. Nuorilta kerättiin tietoa siitä, mitä he sisällyttävät hyvinvointiinsa ja mitä odotuksia, tarpeita ja ideoita heillä on Virtuaalista olohuonetta koskien. Tiedonkeruuta mainostettiin Byströmin nuorten talolla viemällä sinne tekemämme mainos (Liite 1) noin viikkoa ennen tiedonkeruun toteutusta. Lisäksi pari päivää ennen toteutusta käytiin Byströmin nuorten talolla jakamassa nuorille tekemiämme flyereita (Liite 2) tiedonkeruusta. Tiedonkeruuta mainostettiin myös suullisesti. Ennen tiedonkeruuta teimme itsellemme kirjallisen ideaalirunnon (Liite 3), jotta meidän oli helpompi toteuttaa tiedonkeruu ja varmistaa, että tiedonkeruu tulee toteutetuksi suunnitelman mukaisesti. Nuorille kirjoitettiin myös ohjeet (Liite 4), jotta heidän on helpompi seurata, mitä pitää tehdä.

Laadullisen tutkimuksen perusajatus on, että tietoa kerätään niin kauan kunnes uutta tietoa ei enää synny (Strauss 1988, 27). Mäkelän (1990, 52) mukaan aineistoa ei kannata kerätä aluksi liikaa, vaan on parempi analysoida ensin pienehkö aineisto ja päättää sen jälkeen, tarvitseeko aineistoa lisää. Koimme, että ensimmäisen tiedonkeruun aineisto ei ollut riittävä, joten päädyimme pitämään toisen tiedonkeruun. Emme pitäneet toista tiedonkeruuta Byströmin nuorten talolla, koska koimme, että saimme talolla kävijöistä osallistumaan kaikki, jotka olivat kiinnostuneet osallistumaan. Emme siis olisi saaneet uuteen tiedonkeruuseen uusia ihmisiä. Koimme myös, että saimme myös ensimmäiseen keruuseen osallistuneilta nuorilta jo ne ideat, mitä heillä oli. Emme siis olisi saaneet samoilta nuorilta enää tarpeeksi täydennystä. Otimme yhteyttä Oulun yläkouluun, koska yläkouluissa opiskelee 13–17-vuotiaita, ja tiedustelimme mahdollisuutta pitää tiedonkeruuta. Kastellin koulu oli valmis tekemään yhteistyötä kanssamme ja saimme luvan käyttää tiedonkeruuseen yhden oppitunnin. Kerroimme, että tarvitsisimme tiedonkeruuseemme 13–17-vuotiaita nuoria, joten tiedonkeruu tulisi pitää joko seitsemäs-, kahdeksas- tai yhdeksäsluokkalaisille. Pidimme tiedonkeruun yhdelle luokalle, jonka aikatauluihin tiedonkeruu sopi.

Ensimmäinen pidetty tiedonkeruu aloitettiin Byströmin nuorten talolla esittelemällä itsemme ja opinäytetyömme aiheen. Tiedonkeruuseen osallistui 11 nuorta (kahdeksan poikaa ja kolme tyttöä), ja tiedonkeruu kesti noin tunnin. Nuorille tehtiin selväksi, että heidän henkilöllisyytensä ei paljastu ulkopuoliselle missään prosessin vaiheessa. Nuorille kerrottiin, että heiltä kerätään tietoa toiminnallisella menetelmällä, johon kuuluu kaksi osiota. Nuorille kerrottiin mahdollisuudesta saada analysoidut tulokset myöhemmin luettavakseen sähköpostin kautta. Halukkailta osallistujilta pyydettiin sähköpostiosoitteet, johon tulokset lähetettiin.

Nuorten hyvinvoinnista kerättiin tietoa Post-it-lappu-menetelmällä. Aluksi nuorille kerrottiin, että esitettyihin kysymyksiin ei ole oikeita tai väärä vastauksia. Heitä kehoitettiin olemaan luovia ja avoimia. Sitten nuorilta kysyttiin, mitä he sisällyttävät hyvinvointiinsa. Nuoret saivat kukin kirjoittaa mahdollisimman monta asiaa post-it-lapuille. Jokaiselle lapulle tuli kirjoittaa vain yksi asia. Nuoret kirjoittivat laput yksin nimettöminä, jotta esiin saatiin myös hiljainen tieto. Kun laput oli kirjoitettu, ne kerättiin. Tässä vaiheessa tarvittiin aikaa lappujen läpikäymiseen, joten nuorille tarjottiin yhteistyössä Byströmin nuorten talon kanssa syötävää ja juotavaa. Tarjottavista oli kerrottu nuorille jo etukäteen, jotta heidät saatiin osallistumaan tiedonkeruuseen.

Lappuja oli yhteensä 90, joista hylättiin 26. Hylätyt laput olivat joko tyhjiä, asiattomia tai aiheeseen liittymättömiä. Hyväksytyt 64 lappua jaettiin teemoittain. Teemat muodostuivat karkeasti lappujen sisällön mukaan. Esimerkiksi lapuissa lukevat erilaiset syötävät ja juotavat jaettiin samaan pinnoon ja otsikoitiin pinon teemaksi ruoka/juoma. Teemat muodostimme siis itse. Teemoja oli aluksi 13: koti, pelit, eläimet, musiikki, ruoka/juoma, raha, harrastukset, ihmissuhteet, paikat, kesä, autot, päihteet, seksuaalisuus. Teemat kirjoitettiin tyhjille post-it-lapuille ja nuorten täyttämät post-it-laput jaettiin teemojen alle. Kun laput oli jaoteltu, jaottelu näytettiin nuorille ja kysyttiin heiltä, onko heillä vielä jotain lisättävää. Nuorilla ei ollut mitään lisättävää, joten keskustelua ei nauhoitettu suunnitelman mukaisesti.

Seuraavaksi aloitettiin VOLP-menetelmä. Nuorille kerrottiin, että opinnäytetyön aihe liittyy Virtuaalisen olohuoneen kehittämiseen, ja tarkoituksena on edistää nuorten hyvinvointia. Oulun kaupungin sivuille ollaan kehittämässä Virtuaalista olohuonetta, jonka tulisi edistää kaiken ikäisten hyvinvointia. Nuorille kerrottiin, että heillä on nyt mahdollisuus vaikuttaa siihen, millaiseksi Virtuaalinen olohuone muodostuu. Virtuaalisessa olohuoneessa voi olla mitä tahansa nuoret keksivät, mutta kuitenkin asiallisuuden rajoissa. Näiden asioiden tulisi olla mielekkäitä ja sellaisia, jotka saavat nuoret käyttämään Virtuaalista olohuonetta. Nuorille kerrottiin muutama esimerkki siitä, mitä Virtuaalinen olohuone voisi sisältää (esimerkiksi keskusteluapua, linkkejä muihin internetsivuihin, pelejä). Nuoria pyydettiin pohtimaan, mitä he haluaisivat Virtuaaliseen olohuoneeseen, jotta se edistäisi heidän hyvinvointiaan.

Nuoret jaettiin kahteen ryhmään, joista kummallekin annettiin A3 kokoinen paperi ja erilaisia kyniä. Nuorilla oli Virtuaalisen olohuoneen luomiseen aikaa noin 30 minuuttia. Kumpikin ryhmä sai lopuksi kertoa omin sanoin luomastaan Virtuaalisesta olohuoneesta: mitä he olivat paperille laittaneet ja

miksi. Oman tulkinnan välttämiseksi tehtiin tarkentavia kysymyksiä. Nuorilta kysyttiin esimerkiksi ”Mitä tarkoitat tällä...?”. Keskustelut nauhoitettiin. Lopuksi nuoria kiitettiin osallistumisesta.

Tietoa kerättiin myös Kastellin koululla saman rungon mukaisesti kuin Byströmin nuorten talollakin. Tiedonkeruu kesti yhden oppitunnin ja välitunnin eli noin 60 minuuttia. Tiedonkeruut poikkesivat toisistaan siten, että Kastellissa nuorille ei tarjottu syötävää ja juotavaa. Post-it-lappu-menetelmän vaiheeseen, jossa nuoret saivat tehdä lisäyksiä ja merkityksenantoja kirjoittamiinsa lappuihin, saatiin vastauksia, joten keskustelut nauhoitettiin. Tiedonkeruuseen osallistui 21 oppilasta. Lappuja oli 53, joista ei tarvinnut hylätä yhtään lappua. Hyväksytyt 53 lappua jaettiin teemoittain. Teemoja oli aluksi yhdeksän: vapaa-aika, harrastukset, ravinto, ihmissuhteet, uni, lemmikit, koti, työ, opiskelu. Tämä jako ei ollut lopullinen. VOLP-menetelmässä oli viisi ryhmää.

Taulukko 1 havainnollistaa sitä, montako nuorta osallistui tiedonkeruisiin sekä Byströmin nuorten talolla että Kastellin koululla. Taulukossa 1 on nähtävissä myös VOLP-menetelmän ryhmien lukumäärät. Tiedonkeruisiin osallistui yhteensä 32 nuorta. 11 nuorta osallistui tiedonkeruuseen Byströmin nuorten talolla ja 21 Kastellin koululla. VOLP-menetelmässä osallistujista muodostui yhteensä seitsemän ryhmää, joista kaksi ryhmää oli Byströmin nuorten talolla ja viisi Kastellin koululla.

*TAULUKKO 1. Aineiston keruuseen osallistuneiden nuorten lukumäärät ja ryhmien lukumäärät VOLP-menetelmässä*

	Osallistujat lukumäärittäin	Ryhmät lukumäärittäin
Byströmin nuorten talo	11	2
Kastellin koulu	21	5
Yhteensä	32	7

Taulukko 2 havainnollistaa sitä, montako lappua saatiin sekä Byströmin nuorten talolta että Kastellin koululta Post-it-lappu-menetelmällä. Kaiken kaikkiaan molemmista tiedonkeruista saatuja lappuja on yhteensä 143, joista hyväksytyjä on 115. Hylättyjä lappuja on 26. Byströmin nuorten talolta saatiin yhteensä 90 lappua, joista hyväksytyjä lappuja on 64 ja hylättyjä 26. Kastellin koululta saatiin yhteensä 53 lappua, joista ei hylätty yhtään.



TAULUKKO 2. Post-it-lappu-menetelmällä kerättyjen lappujen lukumäärät

	Hyväksytyt laput	Hylätyt laput	Yhteensä
Byströmin nuorten talo	64	26	90
Kastellin koulu	53	0	53
Yhteensä	117	26	143

#### 4.5 Aineiston analyysi

Aineiston analyysi aloitettiin litteroinnilla. Litteroinnilla tarkoitetaan puhemuotoisen nauhoitetun aineiston puhtaaksi kirjoittamista. Aineisto kirjoitetaan keräämisen jälkeen puhtaaksi tekstinkäsittelyohjelmalla, jotta sen analysointi ja hallitseminen helpottuu. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006, viitattu 30.6.2014.)

Ensimmäisen tiedonkeruun litteroitava aineisto koostui pelkästään VOLP-menetelmällä kerätystä tiedosta. Nauhoitettua keskustelua oli 11 minuuttia 20 sekuntia, josta syntyi hieman yli kaksi sivua tekstiä opinnäytetyön ohjeiden mukaisesti kirjoitettuna. Tämän jälkeen litteroitiin toisen tiedonkeruun aineisto. Aineisto koostui sekä Post-it-lappu-menetelmällä että VOLP-menetelmällä kerätystä tiedosta. Nauhoitettua keskustelua oli 18 minuuttia 29 sekuntia, josta syntyi neljä sivua tekstiä opinnäytetyön ohjeiden mukaisesti kirjoitettuna. Aineisto litteroitiin sanasta sanaan editoiden. Taukoja, naurahduksia ja huokauksia ei kirjoitettu ylös. Litterointia ei tarvitse tehdä erikoismerkkejä käyttäen, jos vuorovaikutus tai kieli ja sen käyttö ei ole analyysin kohteena. Tärkeintä on, että kaikki puhutut lauseet ja virkkeet saadaan kirjoitettua ylös. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006, viitattu 30.6.2014.) Yhteensä nauhoitettua keskustelua oli siis 29 minuuttia 49 sekuntia ja litteroitua tekstiä oli hieman yli kuusi sivua.

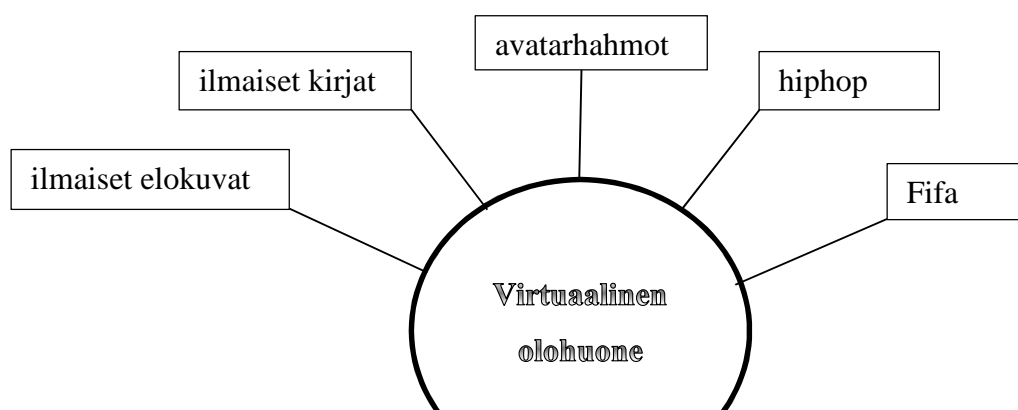
Litteroinnin jälkeen analyysia jatkettiin teemoittelun avulla. Teemoittelussa laadullinen aineisto pilkotaan ja ryhmitellään eri aihepiireittäin. Siinä korostuu teeman sisältö: mitä asioita teemaan sisältyy tai mitä siitä on sanottu. (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2014, viitattu 18.10.2014.) Post-it-lappu-menetelmällä saatu aineisto jaettiin teemoihin impressionalistisesti eli aineistosta saatujen vaikutelmien ja tuntumien perusteella. Teemoja ei voi kuitenkaan muodostaa vain tuntuman perusteella, vaan teemoja tulee testata, tarkastaa ja tarkentaa esimerkiksi kvantifioinnin avulla. (Saaranen-

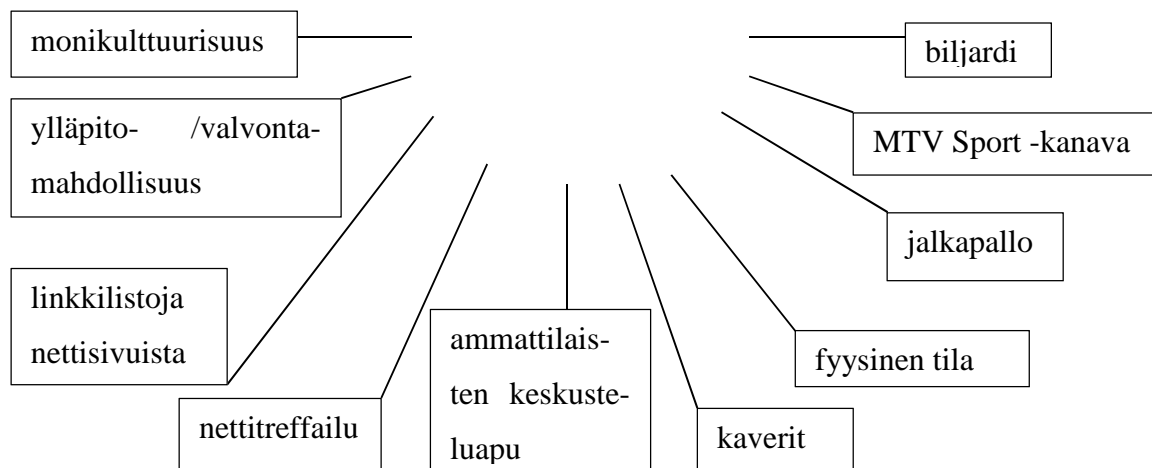
Kauppinen & Puusniekka 2006, viitattu 18.10.2014.) Kvantifioinnissa lasketaan, kuinka monta kertaa kukin asia esiintyy aineistossa tai kuinka moni tiedonantaja ilmaisee saman asian (Tuomi & Sarajärvi 2012, 120).

Yritimme luokitella Post-it-lappu-menetelmän aineiston ylä-, ala- ja pääluokkiin. Pääluokat olivat fyysinen, psyykinen ja sosiaalinen. Hylkäsimme kuitenkin nämä luokat siksi, koska monet yläluokistamme voi ajatella kuuluvan sekä fyysiseen, psyykkiseen että sosiaaliseen pääluokkaan. Jos olisimme käyttäneet tätä luokittelua, olisimme tulkinneet aineistoa liikaa, koska tällaista luokittelua tukevaa teoretietoa ei ole.

Päädyimme käyttämään aineistoanalyysissä teemoittelua. Teemoittelun tukena käytettiin Erik Allardtin hyvinvointimallia, joka on esitelty tarkemmin luvussa 5.1. Post-it-lappu-menetelmällä saatu aineisto teemoiteltiin kolmen ulottuvuuden, elintason (Having), yhteisyyssuhteiden (Loving) ja itsensä toteuttamisen muotojen (Being), mukaan. Allardt on kirjassaan (1976) kertonut, mitä asioita kuhunkin ulottuvuuteen kuuluu.

Aineistoanalyysia jatkettiin tutkimalla VOLP-menetelmällä saatuja piirustuksia ja litterointeja. Ensimmäisen tiedonkeruun aineistossa olevista ideoista muodostettiin mind map (KUVIO 1). Mind map eli käsitekartta on väline, jonka avulla aineistoa voidaan jäsentää selkeämmäksi tarkempaa tarkastelua varten. Siinä tärkeät sanat, tehtävät tai ideat laitetaan avainsanan ympärille. Käsitekarttoja käytetään ideoiden kehittämiseen, havainnollistamiseen ja jäsentämiseen sekä organisoimiseen, opiskelun, ongelmanratkaisun, kirjoittamisen ja päätöksenteon apuna. (Opetushallitus 2014, viitattu 23.10.2014.) Teimme myös samantyyllisen mind mapin toisesta tiedonkeruusta. Mind mappeihin laitoimme siis kaikki aineistossa olevat ideat.





KUVIO 1. Mind map ensimmäisen tiedonkeruun VOLP-menetelmällä saaduista nuorten ideoista virtuaalista olohuonetta varten

Post-it-lappu-menetelmän aineisto saatiin jaettua Allardtin hyvinvointimalliin perustuen elintason (Having), itsensä toteuttamisen muotojen (Being) ja yhteisyyssuhteiden (Loving) mukaan. Elintason (Having) jaettiin seksuaalisuus, ravinto, uni, työ ja opiskelu, raha, koti ja auto. Yhteisyyssuhteisiin (Loving) jaettiin perheenjäsenet, sukulaiset, kaverit, seurustelukumppanit, opettajat, lemmikit, Bysis eli Byströmin nuorten talon nuorisokahvila ja hymy. Itsensä toteuttamisen muotoihin (Being) jaettiin harrastukset, pelit, musiikki, vapaa-aika ja päihteet.

Elintason alle jaettiin seksuaalisuus, ravinto ja uni, koska Allardt (1976, 39;43) lukee ne fysiologisiin perustarpeisiin. Elintason jaettiin myös opiskelu, koska sen avulla on mahdollista saada työ, josta ansaitaan rahaa. Opiskelun voisi ajatella myös sivistyksenä, jolloin se kuuluisi itsensä toteuttamisen muotoihin (Allardt 1976, 40). Nuoret kuitenkin luokittelivat opiskelun osaksi omaa hyvinvointiaan siksi, että koulutuksen avulla heidän on mahdollista saada hyvä työpaikka tulevaisuudessa. Myös työ ja raha kuuluvat siis elintason. Nykypäivänä rahan omistaminen ja käyttäminen on edellytys yhteiskunnan täysivaltaisena jäsenenä toimimiselle. Työtä tekemällä ansaitaan rahaa. Elintason alle jaettiin myös auto, koska nuorille korkea elintaso on tärkeää. Raha mahdollistaa korkean elintason ja esimerkiksi auton ostamisen. Auto mahdollistaa esimerkiksi koulu- ja työmatkojen kulkemisen. Elintason alle jaettiin myös koti. Nuoret kertoivat, että koti luo heille turvallisuuden tunnetta ja siellä on lämmin ja hyvä olla. Näin ollen kodin voisi ajatella tyydyttävän nuorten fysiologisia perustarpeita.

Yhteisyyssuhteiden alle jaettiin perheenjäsenet, sukulaiset, kaverit, seurustelukumppanit ja opettajat. Allardtin (1976, 43) mukaan ihmisellä on tarve kuulua yhteisöihin ja ylläpitää sosiaalisia suhteita eli ihmisellä on solidaarisuuden ja toveruuden tarve. Sosiaalisten suhteiden kautta ilmaistaan rakkauden ja välittämisen tunteita. Jokaisella ihmisellä on tarve rakastaa ja tulla rakastetuksi. Myös lemmikkien kanssa voi luoda sosiaalisia suhteita, joten lemmikit jaettiin yhteisyyssuhteiden alle. Yhteisyyssuhteisiin jaettiin myös hymy, koska se on osa sosiaalista vuorovaikutusta ja kanssakäymistä ja sen avulla voi ilmaista tunteita ja toisesta välittämistä. Bysiksen eli Byströmin nuortenkahvila jaettiin yhteisyyssuhteisiin, koska se on tila, jossa nuoret voivat tavata toisia nuoria ja saada sosiaalisia kontakteja.

Itsensä toteuttamisen muotojen alle jaettiin harrastukset, pelit, musiikki ja vapaa-aika. Allardtin (1976, 47) mukaan itsensä toteuttamisen muotoihin kuuluu se, että yksilöllä on mahdollisuuksia vapaa-ajan toimintaan ja harrastuksiin. Itsensä toteuttamisen muotojen alle jaettiin myös päihteet, koska päihteiden käyttäminen on tekemistä ja esimerkiksi tupakalla käydessä voidaan pitää yllä sosiaalisia vuorovaikutussuhteita. Päihteiden avulla saatetaan näin ollen ehkäistä myös sosiaalista eristäytymistä muista. (Allardt 1976, 48.) Tupakoinnin syyt ovat monimutkaisia, mutta nuorten tupakoinnin aloittamiseen vaikuttavat merkittävimmät tekijät ovat juurikin ystävät ja ympäristön odotukset. Yleensä nuori jatkaa tupakointia, jos hän kokee tupakoinnin olevan hyväksyttävää ja hyödyllistä. (Patja & Haukkala 2004, 39, 42.)

Allardtin hyvinvointimalliin perustuen jaettiin myös VOLP-menetelmällä saadut ideat elintason (Having), itsensä toteuttamisen muotojen (Being) ja yhteisyyssuhteiden (Loving) alle. Elintason (Having) alle ei saatu ideoita, koska elintason kuuluvien fysiologisten tarpeiden ja toimintaresurssien tyydytys ei ole mahdollista virtuaalisesti, ja tiedonantajien ideoita tullaan mahdollisesti toteuttamaan juuri Internetissä.

Yhteisyyssuhteiden (Loving) alle jaettiin monikulttuurisuus, nettitreffit, ammattilaisten keskusteluapu, keskustelupalstat ja kaverit. Allardtin (1976, 43) mukaan ihmisellä on tarve kuulua sosiaalisiin verkostoihin ja edellä mainitut tiedonantajien ideat tyydyttävät näitä sosiaalisia tarpeita. Itsensä toteuttamisen muotojen (Being) alle jaettiin pelit, sivuston ulkoasu ja sisältö, avatarhahmot sekä ylläpito-/valvontamahdollisuus. Allardtin (1976, 47) mukaan itsensä toteuttamisen muotoihin kuuluu se, että yksilöllä on mahdollisuuksia harrastuksiin ja vapaa-ajan toimintaan (tekeminen), joihin pelit ja ylläpito-/valvontamahdollisuus lukeutuvat. Avatarhahmot liittyvät korvaamattomuuteen, eli siihen,

että jokaisella yksilöllä on tietty määrä korvaamattomuutta ja yksilöä pidetään persoonana (Allardt 1976, 47). Myös sivuston ulkoasu ja sisältö liittyvät tähän.

Teemoittelua jatkettiin kvantifioimalla aineisto. Kvantifioinnin pohjalta muodostettiin kaksi taulukkoa: Taulukko 1 ja Taulukko 2. Taulukot ovat luvuissa 5.1 ja 5.2. Taulukkoon 1 kerättiin tiedonantajien hyvinvointiin kuuluvia tekijöitä ja Taulukkoon 2 nuorten ideoita Virtuaalista olohuonetta varten.

#### **4.6 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys**

Tutkimuksen luotettavuutta lisää se, että olimme luoneet aiheesta esiyymmärryksen perehtymällä kirjallisuuteen. Luotettavuuden arvioinnissa on hyvä muistaa tutkimuksen kohde ja tarkoitus eli se, mitä olet tutkimassa, ja miksi (Tuomi & Sarajärvi 2009, 140). Me teimme tämän tutkimuksen opinäytetyönä, jotta osoitamme osaamisemme sosionomin opinnoissamme.

Laadullisessa tutkimuksessa on hyvä muistaa, että tutkija on tutkimuksensa keskeinen tutkimusväline. Pääasiallinen luotettavuuden kriteeri onkin tutkija itse ja näin ollen luotettavuuden arviointi koskee koko tutkimusprosessia. (Eskola & Suoranta 1996, 165.) Tutkimuksen uskottavuutta ja vakuuttavuutta pohtiessa on hyvä muistaa reflektion käsite. Reflektiolla tarkoitetaan oman toiminnan analysoimista kriittisesti. Tutkijan on koko prosessin ajan reflektoitava eli tarkasteltava omaa toimintaansa ja sen tarkoitusperiä. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006, viitattu 20.8.2014.) Olemme reflektoineet koko tutkimusprosessimme ajan. Reflektointia on edistänyt se, että olemme tehneet tutkimuksen kahdestaan. Olemme molemmat olleet mukana jokaisessa tutkimusprosessin vaiheessa ja tämä on jatkuvasti haastanut meidät avaamaan omia näkökulmiamme ja mielipiteitämme prosessin toiselle osapuolelle.

Luotettavuutta tulee pohtia myös aineistonkeruun näkökulmasta. Olimme miettineet mahdollisia aineistonkeruumenetelmiä ja päätyneet toiminnalliseen menetelmään. Toiminnalliseen menetelmään päädyttiin siksi, että arvelemme toiminnallisuuden olevan nuorille mielekäästä ja luontevaa. Toiminnallisella menetelmällä edistettiin myös nuorten osallisuutta, kun he saivat itse väylän vaikuttaa omaan hyvinvointiinsa. Luotettavuutta lisäsi se, että nuoria ei johdateltu liikaa. Nuorilta kerättiin vain tutkimuksen kannalta oleellista tietoa.

Kvalitatiivisen tutkimuksen luotettavuutta arvioitaessa on huomioitava analyysin arvioitavuus ja toistettavuus. Arvioitavuus tarkoittaa sitä, että lukija voi seurata tutkijan päättelyä ja hänelle annetaan mahdollisuus muodostaa oma mielipiteensä tutkijan tulkinnoista. Toistettavuudella viitataan siihen, että toinen tutkija voi analyysissa käytettyjä luokittelu- ja tulkintasääntöjä soveltamalla päätyä samoihin tuloksiin. Nämä luokittelu- ja tulkintasäännöt tulee siis tutkimusraportissa selittää niin yksiselitteisesti kuin mahdollista. (Mäkelä 1990, 53.) Analyysiprosessi on kuvattu vaihe vaiheelta niin tarkasti, että analyysin arvioitavuus ja toistettavuus säilyy. Teemoittelusäännöt on luotu Al-lardtin hyvinvointiteoriaan perustuen ja tulkintasäännöt pohjautuvat kvantifiointiin, joten lukija pystyy seuraamaan tutkimuksen analyysin kulkua.

Tutkimuksemme luotettavuutta lisää myös se, että meillä oli tutkijoina riittävästi aikaa tehdä tutkimus (Tuomi & Sarajärvi 2009, 141). Meillä oli tarpeeksi aikaa tutkimussuunnitelman tekoon, aineiston keruuseen, aineiston analysointiin ja loppuraportin kirjoittamiseen. Kaikki pystyttiin tekemään huolellisesti ja tarkasti.

Tutkimusetiikka koskee aineiston hankintaa ja tutkittavien suojaa (tutkittavat), tieteellisen tiedon käyttöä, soveltamista ja vaikutuksia (yhteiskunta) sekä tieteen sisäisiä asioita (tiedeyhteisö) (Kuula 2011, 25). Eettinen ajattelu on pohdintaa sekä omien että yhteisöjen arvojen kautta. Etiikka määrittää sen, mitä ihminen pitää oikeana, mitä vääränä ja miksi. Tutkimuksessa tehtävistä valinnoista ja ratkaisuista tutkijat kantavat itse vastuun. Eettisten normien ja lakien tuntemus kuitenkin auttaa ratkaisujen tekemisessä. (Kuula 2011, 21.)

Koko prosessin ajan tutkimuksemme osallistuvien nuorten yksityisyyden suoja huomioitiin niin, että missään vaiheessa ei paljastettu heidän henkilötietojaan. Tuloksista ei käy ilmi, kuka on sanonut mitään. Salassapitovelvollisuutta noudatettiin. Kaikkien nuorten annettiin sanoa mielipiteensä ja ajatuksensa rehellisesti ja kaikki nuorten ajatukset ja mielipiteet otettiin huomioon.

Eettisesti hyvän tutkimuksen käytännön on määritellyt Suomen Akatemia. Tutkimusta tehdessä olttiin rehellisiä, huolellisia ja tarkkoja tulosten tallentamisessa, esittämisessä ja arvioinnissa. Tutkimusprosessi pidettiin julkisena, esimerkiksi vertaisarvioinnin avulla. Muiden tutkijoiden saavutukset otettiin huomioon tutkimusta tehdessä noudattamalla tekijänoikeuslakia ja antamalla muiden töille niille kuuluvan arvon. (Suomen Akatemia 2007, viitattu 17.12.2013.) Lähteet ja lähdeviitteet on merkitty tarkasti esille.

Tutkimusta tehdessämme pohdimme omia sitoumuksiamme tutkijoina. Jotta tutkimus on eettisesti kestävä, tulee tutkijoiden jättää huomiotta omat henkilökohtaiset mielipiteet ja näkökannat (Tuomi & Sarajärvi 2009, 140). Me pyrimme tähän siten, että olimme koko tutkimusprosessin ajan mahdollisimman avoimia nuorten ideoille ja mielipiteille, jotta saisimme tutkimuksemme kannalta mahdollisimman paljon oleellista tietoa esille. Jotta tutkimus on eettisesti kestävä, sen tulee olla tutkittaville jollain tavalla hyödyllistä (Pehkonen & Väänänen-Fomin 2011, 246).

Tutkimusetiikassa tulee aina muistaa ihmisarvon ja itsemääräämisoikeuden kunnioittaminen tutkimusprosessin kaikissa vaiheissa (Pehkonen & Väänänen-Fomin 2011, 251). Itsemääräämisoikeuteen kuuluu vahvasti se, että tutkittavalla on oikeus osallistua tutkimukseen vain haluamallaan tavalla ja hän voi halutessaan keskeyttää tutkimukseen osallistumisen (Pehkonen & Väänänen-Fomin 2011, 241). Tämä näkyi tutkimuksessa esimerkiksi siten, että jos nuoret eivät halunneet vastata johonkin kysymykseen, heitä ei painostettu siihen.

Kendrick, Steckely ja Lerpiniere (2008, 80) ovat pohtineet sitä, onko nuoruuden tutkimuksessa erityisiä eettisiä kysymyksiä. Heidän mukaansa kaikki nuoriin kohdistuvat tutkimukset on tehty tietynlaisen nuoruuskäsityksen mukaan. Tutkimuksemme eettisyyteen liittykin se, millainen käsitys meillä tutkijoina on nuorista ja nuoruudesta. Christensenin ja Proutin (2002, 482) mukaan nykyisin on vahvistumassa näkemys siitä, että nuorten tutkimus ei kaipaa mitään erityisiä ikämäärittäviä lähestymistapoja verrattuna tutkimukseen, johon osallistuu aikuisia. Nuorten ja aikuisten välillä ei nähdä sellaisia olennaisia eroja, jotka vaatisivat erityisiä lähestymistapoja nuoria tutkittaessa. Huomio onkin alkanut entistä enemmän kohdistua nuorten oikeuteen ja kykyyn osallistua ja vaikuttaa heitä itseään koskeviin asioihin ja elinympäristöihin. Tämän ajattelun myötä ajatus nuoruudesta ja aikuisuudesta toistensa vastakohtina on alkanut heiketä. Tutkimuksessa noudatettiin tätä näkemystä.

## 5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tässä luvussa esitellään tutkimuksen tulokset. Tulokset esitetään kahden taulukon avulla. Teoria-tieto ohjaa tulosten esittämistä.

### 5.1 Nuorten hyvinvoinnin tekijät

Taulukosta 3 on nähtävissä tulokset nuorten hyvinvoinnin tekijöistä. Tulokset on esitetty Allardtin hyvinvointimalliin perustuen jaoteltuna hyvinvoinnin osatekijät elintason (Having), itsensä toteuttamisen muotojen (Being) ja yhteisyyssuhteiden (Loving) alle. Taulukossa on yksittäisten nuorten vastaukset. Vastaaajia oli yhteensä 32.

TAULUKKO 3. Nuorten hyvinvoinnin tekijät heidän itsensä määrittelemänä

Tiedonantajien hyvinvointiin kuuluvat tekijät	Having	Loving	Being	yhteensä (n=32)
<b>seksuaalisuus</b>	x			<b>6</b>
masturbointi	x			4
seksi	x			2
<b>raha</b>	x			<b>2</b>
<b>ravinto</b>	x			<b>12</b>
ruoka	x			5
syöminen	x			1
hyvä ruoka	x			1
ruoka & juoma	x			1
Es	x			1
sipsi	x			1
Novelle-juoma	x			1
suklaa	x			1
<b>uni</b>	x			<b>2</b>
<b>koti</b>	x			<b>3</b>
<b>auto</b>	x			<b>2</b>
<b>työ</b>	x			<b>1</b>
<b>opiskelu</b>	x			<b>1</b>
<b>perheenjäsenet</b>		x		<b>7</b>
veljet		x		1
siskot		x		1
vanhemmat		x		4
isovanhemmat		x		1



<b>kaverit</b>		x		<b>22</b>
kaverit		x		9
nimet (esim. Pekka)		x		10
paras kaveri		x		1
tytöt		x		1
pojat		x		1
<b>seurustelukumppanit</b>		x		<b>4</b>
tyttöystävä		x		3
poikaystävä		x		1
<b>opettajat</b>		x		<b>1</b>
<b>lemmikit</b>		x		<b>6</b>
lemmikit		x		2
kissat		x		2
koirat		x		1
jänikset		x		1
<b>Bysis eli Byströmin nuorten talon nuorisokahvila</b>		x		<b>2</b>
<b>hymy</b>		x		<b>1</b>
<b>harrastukset</b>			x	<b>11</b>
harrastukset			x	4
jalkapallo			x	2
baletti			x	1
pyöräily			x	1
liikunta			x	1
vesipallo			x	1
uinti			x	1
<b>pelit</b>			x	<b>9</b>
PS3			x	2
Fifa			x	3
biljardi			x	1
GTA			x	1
Petsie			x	1
pelit (tietokone)			x	1
<b>musiikki</b>			x	<b>2</b>
<b>vapaa-aika</b>			x	<b>1</b>
<b>päihteet</b>			x	<b>2</b>
tupakka			x	1
nuuska			x	1

Nuoret painottavat vastauksissaan selvästi yhteisyyssuhteita (Loving). Kaverisuhteisiin liittyviä vastauksia oli selvästi eniten. Vastauksissa esiintyi myös kerran opettaja ja muutaman kerran seurustelukumppanit. Vastauksissa tuli esille myös Bysis eli Byströmin nuorten talo. Bysis on tila, jossa nuoret voivat tavata toisia nuoria ja saada sosiaalisia kontakteja.

Osa nuorista kertoi lemmikkien kuuluvan heidän hyvinvointiinsa. Nuoret kertoivat lemmikkien olevan kuin perheenjäseniä, jotka tuovat heille iloa ja rakkautta elämään. Yksi nuori sanoi, että on

ihanaa, kun kotiin tullessa koira tulee ovelle vastaan häntää heiluttaen. Myös lemmikkien kanssa voi luoda sosiaalisia suhteita. Vastauksissa tuli esille myös hymy. Hymy on yksi tapa kommunikoida toisten kanssa. Nuoret kertoivat, että hymystä tulee hyvälle tuulelle ja se tarttuu.

Toiseksi eniten tiedonantajat painottavat vastauksissaan elintaso (Having). Opiskelu mainittiin vain kerran, mutta siitä kysyttäessä myös muut nuoret liittivät sen osaksi hyvinvointiaan siksi, että koulutuksen avulla heidän on mahdollista saada hyvä työpaikka tulevaisuudessa. Työtä tekemällä ansaitaan rahaa. Nykypäivänä rahan omistaminen ja käyttäminen on edellytys yhteiskunnan täysivaltaisena jäsenenä toimimiselle. Nuorille korkea elintaso on tärkeää. Raha mahdollistaa korkean elintason ja esimerkiksi auton ostamisen. Auto mahdollistaa esimerkiksi koulu- ja työmatkojen kulkemisen, jolloin nuoren status kaveripiirissä voi nousta.

Nuoret kokivat kodin osaksi hyvinvointiaan. Nuoret kertoivat, että koti luo heille turvallisuuden tunnetta ja siellä on lämmin ja hyvä olla. Näin ollen kodin voisi ajatella tyydyttävän nuorten fysiologisia perustarpeita. Fysiologisia perustarpeita ovat myös nuorten mainitsemat ravinto ja uni. Nuoret liittivät ne osaksi omaa hyvinvointiaan, koska oikean ravinnon saamisesta ja riittävän unensaannin tärkeydestä puhutaan nykypäivänä niin paljon. Osa nuorista liitti myös seksuaalisuuden osaksi hyvinvointiaan. Kysyttäessä heiltä, miten seksuaalisuus kuuluu heidän hyvinvointiinsa, nuoret eivät kuitenkaan suostuneet puhumaan siitä sen enempää.

Vähiten nuoret painottavat itsensä toteuttamisen muotoja (Being). Pari nuorta mainitsi hyvinvointiinsa kuuluvan myös päihteet. Kysyttäessä nuorilta, miksi ja miten päihteet liittyvät heidän hyvinvointiinsa, nuoret eivät osanneet tai halunneet vastata tähän.

Nuoret kokivat myös harrastusten ja pelien liittyvän hyvinvointiinsa. Harrastuksissa oli monia eri lajeja, mutta nuoret kertoivat, että erityisesti joukkuelajit ja yhdessä pelattavat pelit nostavat mielialaa. Nuorille ystävyysuhteiden merkitys korostuu myös siis vapaa-ajan toiminnoissa. Pari nuorta liitti hyvinvointiinsa musiikin ja yksi nuori vapaa-ajan. Näihin ei saatu nuorilta merkityksenantoja.

## **5.2 Nuorten hyvinvoinnin edistäminen virtuaalisen olohuoneen avulla**

Taulukossa 4 on esitelty nuorten ideat Virtuaaliseen olohuoneeseen Allardtin hyvinvointimalliin perustuen. Taulukossa 4 ideat ovat ryhmittäin, esimerkiksi ensimmäisen kohdan monikulttuurisuus

tuli esille kahdessa ryhmässä ja toisen kohdan nettitreffailu tuli esille yhdessä ryhmässä ja niin edelleen. Ryhmiä oli yhteensä seitsemän.

*TAULUKKO 4. Nuorten ideat hyvinvoinnin edistämiseen Virtuaalisen olohuoneen avulla*

Nuorten ideat	Having	Loving	Being	yhteensä (n=7)
<b>monikulttuurisuus</b>		x		2
<b>nettitreffailu</b>		x		1
<b>ammattilaisten keskusteluapu</b>		x		1
<b>keskustelupalstat</b>		x		1
<b>kaverit</b>				
kaverit		x		7
voi ottaa yhteyttä		x		7
omalla nimellä		x		6
anonymisti		x		2
voi kutsua kavereita		x		1
privatechat		x		1
videochat		x		1
kavereille juttelu elokuvien katsomisen aikana		x		1
		x		1
<b>avatarhahmot</b>			x	5
<b>sivuston ylläpito-/valvontamahdollisuus</b>			x	1
<b>pelit</b>				
Fifa				
biljardi			x	1
jalkapallo			x	1
online-pelit			x	1
			x	7
<b>sivuston ulkoasu</b>				
fyysinen tila			x	3
perussivusto			x	4
selkeä teksti			x	1
ei tarvitse kirjautua			x	2

<b>sivuston sisältö</b>				
linkkilistat nettisivuista			x	3
MTV3 Sport -kanava			x	1
ilmaiset elokuvat			x	2
ilmaiset kirjat			x	3
musiikin kuuntelumahdollisuus			x	1
voi tehdä videoita			x	3
omien kuvien lisääminen			x	1
tositarinat			x	1
Facebook-tyylinen			x	3
Instagram-tyylinen			x	1
Twitter-tyylinen			x	1
Skype-tyylinen			x	1
Ask-tyylinen			x	1
ohjeet			x	2
sivuston käyttöohjeet			x	1
tietoa koulussa käsiteltävistä aiheista			x	1
tietoa terveydestä ja hyvinvoinnista			x	1
tietoa seksuaalisuudesta			x	3
tietoa päihteistä			x	2
tietopakettit			x	1

Elintason (Having) alle ei saatu tiedonantajilta yhtään ideaa. Elintason kuuluvien fysiologisten tarpeiden ja toimintaresurssien tyydytys ei ole mahdollista virtuaalisesti, ja tiedonantajien ideoita tul-  
laan mahdollisesti toteuttamaan Internetissä.

Loving-kohtaan saatiin nuorilta paljon ideoita Virtuaalista olohuonetta koskien. Suurin osa näistä ideoista liittyy kavereihin. Kaikissa ryhmissä esiintyi halu voida ottaa yhteyttä kavereihin. Jotkut ryhmät halusivat kommunikoida sivustolla myös heille tuntemattomien ihmisten kanssa. Yksi ryhmä haluaisi Virtuaaliseen olohuoneeseen keskustelupalstoja ja yksi ryhmä haluaisi Virtuaaliseen olohuoneeseen nettitreffitmahdollisuuden. Suurimmassa osassa ryhmistä nuoret haluaisivat käyttää sivustoa omalla nimellä ja parissa ryhmässä sivustoa haluttaisiin käyttää anonyymisti. Näistä yhdessä ryhmässä mielipiteet jakautuivat kahtia: osa ryhmäläisistä haluaisi käyttää sivustoa omalla nimellä ja osa anonyymisti. Yksi ryhmä mainitsi sen, että Virtuaalisessa olohuoneessa voisi olla myös ammattilaisten keskusteluapua.

Eniten ideoita nuorilta saatiin Being-kohtaan eli itsensä toteuttamisen muotoihin. Online-pelit tulivat esille kaikissa ryhmissä. Ystävyysuhteiden merkitys korostuu jälleen tässäkin kohdassa. Nuoret haluaisivat pelata Internetissä etenkin ystävien ja muiden vertaistensa kanssa. Osa nuorista mainitsi myös sen, että he haluaisivat pelata sivustolla eri maalaisten kanssa.

Avatarhahmot esiintyivät lähes kaikissa ryhmissä. Sivuston ulkoasun osalta tiedonantajien antamat ideat jakautuivat kahtia: osa ryhmistä haluaisi että Virtuaalinen olohuone olisi niin sanottu perussivusto, jossa ei olisi avatarhahmoja tai käyttäjäprofiilia kun taas osa haluaisi luoda käyttäjäprofiilin ja avatarhahmot, joita voisi liikuttaa Virtuaalisessa olohuoneessa.

Nuoret haluaisivat mahdollisuuden muokata Virtuaalisen olohuoneen ulkoasua ja vaikuttaa sen sisältöön. Osa nuorista haluaa mahdollisuuden liikkua avatarhahmojen avulla virtuaalisissa huoneissa, joita he voivat sisustaa oman makunsa mukaan. Sisältöön nuoret haluaisivat vaikuttaa esimerkiksi lisäämällä sinne omia kuviaan ja ajatuksiaan. Nuorille on tärkeää, että he voivat luoda sivustosta haluamansalaisen. Sivuston sisältöön saimme paljon ideoita, mutta suurin osa niistä esiintyy aineistossa vain yhdessä ryhmässä. Nuorilta nousi esille se, että he haluaisivat Virtuaalisen olohuoneen olevan ”Instagram-, Facebook, Ask-, Skype- ja Twitter-tyylinen”.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimustehtävänä oli saada tietoa siitä, mitä nuoret sisällyttävät hyvinvointiinsa ja miten nuorten hyvinvointia on mahdollista edistää Virtuaalisen olohuoneen avulla. Tässä luvussa esitellään tutkimuksen tuloksien pohjalta saadut johtopäätökset.

Tuloksista kävi ilmi, että sosiaaliset suhteet ja erityisesti kaverisuhteet ovat nuorille tärkeitä. Al-lardtin (1976, 43) mukaan ihmisellä on tarve kuulua yhteisöihin ja ylläpitää sosiaalisia suhteita eli ihmisellä on solidaarisuuden ja toveruuden tarve. Sosiaalisten suhteiden kautta ilmaistaan rakkau-den ja välittämisen tunteita. Jokaisella ihmisellä on tarve rakastaa ja tulla rakastetuksi. Virtuaali- sessa olohuoneessa on siis hyvä olla mahdollisuus kommunikoida muiden käyttäjien kanssa eri tavoilla, esimerkiksi keskustelupalstoilla tai Chatissa. Ystävyyssuhteiden solmiminen ja hyväksy- tyksi tuleminen ovat tärkeitä lapsuuden ja nuoruuden kehitystehtäviä. Sen, miten lapset ja nuoret näissä onnistuvat, kertoo jotain heidän sopeutumisestaan ja sosiaalisista taidoistaan. Sekä hyväk- sytyksi tuleminen läheisissä ihmissuhteissa että ryhmien kanssa näyttävät edistävän myönteistä kehitystä. (Salmivalli 2008, 22.)

Virtuaaliseen olohuoneeseen tarvittaisiin selkeästi sivuston omia tietopaketteja tai linkkejä sivus- toihin, joissa on tietoa erilaisista nuoria askarruttavista asioista. Tuloksissa tuli esille esimerkiksi seksuaalisuus, mutta nuoret eivät halunneet puhua siitä, koska se voi olla nuorille haasteellinen ja nolo aihe (Bildjuschkin & Ruuhilahti 2010, 21). Rakkauden, hellyyden, kokemuksen ja kosketuksen kaipuu ovat kuitenkin vahvasti läsnä nuoren elämässä. Kehollisuus nousee esille aivan uudella tavalla. Nuoruuteen liittyy oman kehon arvioimista, sen ujustelua ja jopa häpeän tuntemista. (Bild- juschkin & Ruuhilahti 2008, 23.) Jotta nuoret voisivat puhua seksuaalisuudesta, tulee heidän ensin käydä läpi omia ajatuksiaan, kokemuksiaan, historiaansa ja tunteitaan (Bildjuschkin & Ruuhilahti 2010, 24). Nuoret kuitenkin tarvitsevat ja haluavat tietoa seksuaalisuudesta. Virtuaaliseen olohuo- neeseen tulee luoda nuorille mahdollisuus sekä saada tietoa seksuaalisuudesta että keskustella mieltä askarruttavista asioista vaikkapa ammattilaisen kanssa.

Virtuaalinen olohuone voi tarjota vaihtoehdon fyysisesti tapahtuvalle työntekijä-asiakassuhteelle. Jos tapaaminen ei ole mahdollista kasvokkain, virtuaalitodellisuudessa voi antaa etäohjausta ja - neuvontaa. Virtuaalitodellisuuksissa on pääosassa viestintä ja vuorovaikutus, jotka palvelevat käyt-

täjäää monin eri tavoin. Ne mahdollistavat käyttäjän asettumisen asiakkaan rooliin, jolloin ammattilainen voi auttaa tarvittavalla tavalla. Myös ryhmäohjaus on mahdollista. (Männikkö 2013, viitattu 22.10.2013.)

Ammattilaisten antamaa tietoa tarvitaan myös ravinnosta ja unesta. On luonnollista, että nuoret liittävätkin ne osaksi omaa hyvinvointiaan, koska oikean ravinnon saamisesta ja riittävän unensaannin tärkeydestä puhutaan nykypäivänä niin paljon. Nuorena opitut terveelliset elämäntavat luovat hyvän perustan terveydelle. Terveellisen ruokavalion ansiosta nuori jaksaa niin koulussa kuin vapaaajalla. Terveellinen ruokavalio ehkäisee useiden sairauksien syntyä. Myös riittävän ja säännöllisen unen avulla nuori kasvaa ja kehittyy normaalisti. Nuoren unentarve vaihtelee, mutta yleensä 8-10 tunnin yöunet auttavat nuorta jaksamaan ja selviämään arjessa. (Jyväskylän kaupunki 2014, viitattu 30.10.2014.)

Virtuaaliseen olohuoneeseen voi laittaa myös tietoa päihteistä, koska osa nuorista liittii tupakan ja nuuskan osaksi omaa hyvinvointiaan. Kysyttäessä nuorilta, miksi ja miten päihteet liittyvät heidän hyvinvointiinsa, nuoret eivät osanneet tai halunneet vastata tähän. Tupakoinnin syyt ovat monimutkaisia, mutta nuorten tupakoinnin aloittamiseen vaikuttavat merkittävimmät tekijät ovat juurikin ystävät ja ympäristön odotukset. Yleensä nuori jatkaa tupakointia, jos hän kokee tupakoinnin olevan hyväksyttävää ja hyödyllistä. (Patja & Haukkala 2004, 39, 42.) Tulimmekin siihen johtopäätökseen, että päihteiden käyttäminen voi olla nuorille hyvinvointia edistävä tekijä sen takia, että esimerkiksi tupakoinnin avulla voi tuntea kuuluvansa johonkin tietynlaiseen porukkaan tai kaveripiiriin. Voikin siis ajatella, että päihteiden käytön avulla on mahdollista lujittaa ryhmän jäsenten välisiä suhteita ja saada kaveriporukasta tiiviimpi, kun sillä on edes yksi yhteinen kiinnostuksen kohde. Olisi hienoa, jos Virtuaalisen olohuoneen avulla voi vaikuttaa nuorten mielipiteisiin päihteistä ajankohtaisen tiedon ja päihdevalistuksen avulla.

Tuloksissa tuli esille myös se, että nuoret haluavat Virtuaaliseen olohuoneeseen myös musiikin kuuntelumahdollisuuden. Musiikki kuuluu vapaa-aikaan, juhlaan ja työhön. Musiikin avulla voidaan luoda tunnelmaa, yhdistää ihmisiä toisiinsa ja luoda viihtyvyyttä. Musiikkia ymmärretään jokaisessa maassa ja kulttuurissa. Sitä pidetään tunteiden kielenä. (Lehtonen 1989, 9.) Musiikin avulla nuori voi kenties ilmaista tunteitaan ja tuntea yhteenkuuluvuuden tunnetta vertaisiinsa. Voi olla, että nuorten mielenkiinto Virtuaalista olohuonetta kohtaan säilyy, jos siellä on mahdollisuus kuunnella musiikkia.

Virtuaalisesta olohuoneesta tulee rakentaa sivusto, joka pysyy nuorten alati muuttuvien trendien mukana. Nuorille on olemassa jo paljon erilaisia sivustoja, joissa he viettävät aikaansa ja joissa on jo elementtejä, jotka tulivat esille myös meidän tuloksissamme. Sosiaalisen median suosittu palvelut ovat usein nopeasti suosiotaan kasvattavia, mutta myös ohimeneviä ilmiöitä, joten avainkysymykseksi Virtuaalisen olohuoneen kehittämisessä nouseekin se, miten se saadaan pysymään suosittuna nuorten keskuudessa. Mietimme, voisiko Virtuaaliseen olohuoneeseen jotenkin saada elementtejä muista sivustoista, esimerkiksi Facebookista, Twitteristä, Instagramista, Askista tai Skypestä. Muiden sivustojen kanssa voi mahdollisesti tehdä jollain tavalla yhteistyötä. Nuoret haalusivat Virtuaaliseen olohuoneeseen myös linkkilistoja, eli listauksia erilaisista nettisivuista. Virtuaalisen olohuoneen linkittyminen jo olemassa oleviin nuorten käyttämiin sivustoihin ja erilaisiin hyvinvointia edistäviin sivustoihin estää sen, että Virtuaalinen olohuone on vain ohimenevä yksittäinen sivusto.



## 7 POHDINTA

Saimme opinnäytetyömme tutkimusaiheen Oulun ammattikorkeakoulun yliopettajalta ja tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminnan päälliköltä Kirsi Koivuselta. Päätimme tehdä juuri tämän tutkimuksen, koska ajattelimme, että tutkimuksesta tulisi varmasti mielenkiintoinen ja hyödyllinen. Olemme myös kumpikin kiinnostuneet työskentelemään nuorten parissa valmistuttuamme sosionomeiksi. Haluamme edistää nuorten hyvinvointia ja saada keinoja, joiden avulla se on mahdollista.

Tavoitteenamme oli kerätä ja tuottaa tarpeellista tietoa ja saada esiin myös hiljainen tieto. Välillinen tavoite oli nuorten hyvinvoinnin edistäminen ja lisääminen. Mielestämme onnistuimme tässä hyvin. Saimme koottua tarpeellista tietoa Virtuaalisen olohuoneen kehittämistä varten. Saimme esille myös hiljaisen tiedon, koska kaikki nuoret saivat mahdollisuuden pohtia tutkimustehtäviämme sekä yksin että ryhmässä.

Saimme itse päättää tiedonkeruumenetelmämme. Päätimme käyttää menetelmää, joka ei ole niin perinteinen. Koska saimme itse vapaasti päättää menetelmän ja suunnitella koko tiedonkeruun, koimme, että saimme paljon hyödyllistä ohjauskokemusta myös tulevaisuutta ajatellen. Hyvä suunnittelu muodostuikin tiedonkeruun onnistumisen takeeksi. Ensimmäisessä tiedonkeruussa tiedonantajien ohjaajina toimimme vain me. Koimme, että meillä ei ollut tarpeeksi auktoriteettia pitää näin suurta joukkoa vapaaehtoisesti paikalle tulleita nuoria rauhallisena ja keskittyneinä itse tiedonkeruuseen. Ensimmäisen tiedonkeruun jälkeen pohdimme, mitä olisi pitänyt tehdä toisin, jotta olisimme saaneet tiedonkeruusta enemmän hyödyllistä tietoa. Pidimme toisen tiedonkeruun koululla oppitunnilla, jossa myös opettaja oli mukana valvomassa tilannetta. Tiedonkeruu sujui näin paljon rauhallisemmin. Koska tilanne oli strukturoidumpi, nuoret keskittyivät tiedonkeruuseen paremmin kuin ensimmäisessä tiedonkeruussa.

Yhtenä toiveenamme opinnäytetyötä tehdessämme meillä oli myös se, että osallistamme nuoria edistämään itse omaa hyvinvointiaan. Koimme tämän onnistuneen valitsemillamme toiminnallisilla tiedonkeruumenetelmillä. Nuoret saivat itse ajatella ja antaa merkityksiä hyvinvointiinsa kuuluville asioille. Nuoret kokivat, että saivat itse vaikuttaa heitä koskevaan päätöksentekoon. Nuorilta kannattaa siis kerätä tietoa käyttäjälähtöisesti toiminnallisilla menetelmillä. Nuoret ovat kiinnostuneita vaikuttamaan heitä koskeviin asioihin.

Aloitimme opinnäytetyöprosessimme syksyllä 2013 ja loppuraporttimme valmistui syksyllä 2014. Teimme opinnäytetyötämme siis yli vuoden. Aikataulullisesti meillä oli tarpeeksi aikaa opinnäytetyömme tekemiseen. Olisi kuitenkin ollut helpompaa, jos olisimme aloittaneet opinnäytetyöprosessin aikaisemmin. Näin olisimme välttyneet siltä, että loppuraportin kirjoittaminen jäi kesälle, jolloin meillä ei ollut mahdollista saada ohjausta koululta. Asuimme kesän myös eri paikkakunnilla, joten yhteistä aikaa raportin kirjoittamiseen oli vaikea löytää. Emme myöskään saaneet koululta minäkäänlaista ohjausta koko kesänä. Saimme kesän aikana tehtyä opinnäytetyömme lähes valmiiksi, mutta olimme tehneet monta asiaa väärin, koska meiltä puuttui tarvittava ohjaus opettajien taholta. Tämä harmitti meitä ja aiheutti lopussa pieniä motivaatiovaikeuksia, koska olimme tehneet niin paljon turhaa työtä opinnäytetyömme hyväksi.

Huono aikataulutus koulumme osalta vaikeutti eniten opinnäytetyöprosessimme etenemistä. Saimme paljon ohjausta tietoperustan sekä suunnitelman tekoon, mutta itse loppuraporttia varten ei ollut varattu lähes ollenkaan ohjausta. Kumpikaan meistä ei ole tehnyt opinnäytetyötä aikaisemmin, joten olisimme tarvinneet enemmän ohjausta ja aikaa opettajilta. Myös tiedonkeruutapamme oli perinteisestä poikkeava, joten meidän oli hankala löytää tapoja analysoida aineistoamme.

Yksi tärkeä ajatus, joka liittyy opinnäytetyöhöemme, on se, että maailmassa mikään ei ole pysyvää, kaikki muuttuu. Nyky-yhteiskunnassa tietotekniikan osaaminen ja käyttö on entistä tärkeämpää. Etenkin nuoret ovat erittäin tietoisia virtuaalipalveluista ja sosiaalisen median tarjoamista palveluista. Niitä käytetään ahkerasti ja suuri osa ajasta vietetään virtuaalimaailmoissa. Muuttuvassa maailmassa muuttuvan nuorison osallisuuden ja hyvinvoinnin edistämisen areena onkin entistä enemmän virtuaalisessa maailmassa. Parhaiten nuoria voi auttaa tarjoamalla palveluja niitten reitien kautta, joita nuoret jo käyttävät.

Kannattaako Virtuaalinen olohuone kehittää pelkästään tietyille ikäryhmälle vai kaikenikäisten käyttöön? Osaavatko esimerkiksi nuoret ja vanhukset toimia yhdessä yhteisellä sivustolla ja miten tämä sivusto rakennetaan? Kohtaavatko nuorten tarpeet ja odotukset Virtuaaliselta olohuoneelta muiden ikäryhmien tarpeiden ja odotusten kanssa? Tuloksissamme tulee ilmi se, että nuoret haluavat yhdistää sosiaalisen median eri palvelujen ominaisuuksia yhteen. Muille ikäryhmille nämä palvelut eivät välttämättä ole entuudestaan yhtä tuttuja. Virtuaalisen olohuoneen luomista varten tuleekin selvittää, millä tavalla nuorten ja muiden ikäryhmien odotukset ja tarpeet kohtaavat. Näin sivustosta voidaan rakentaa joko kaikille ikäryhmille yhteinen palvelu tai suunnata Virtuaalinen olohuone pelkästään nuorten käyttöön.

## LÄHTEET

Ahtiainen, S. 2013. Asennetta peliin. Nuorisotyö 67 (3), 25.

Allardt, E. 1976. Hyvinvoinnin ulottuvuuksia. Juva: WSOY.

Anttila, Eronen, Kallio, Kanninen, Kauppinen, Paavilainen & Salo. 2007. Persoona 2. Kehityspsykologia. 3.-6., uudistettu painos. Helsinki: Edita.

Bildjuschkin, K. & Ruuhilahti, S. 2010. Puhutaan seksuaalisuudesta. Ammatillisia kohtaantumisia sosiaali- ja hoitotyössä. Helsinki: Kirjapaja.

Bildjuschkin, K. & Ruuhilahti, S. 2008. Seksiä vaatteet päällä. Helsinki: Tammi.

Boyd, D. & Ellison, N. 2008. Social Network Sites: Definition, History and Scholarship. Viitattu 2.12.2013 <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/pdf>.

BusinessOulu. 2013a. Oulu uuteen kasvuun. Viitattu 22.10.2013 <http://www.businessoulu.com/fi/yrityksille/businessoulu.html>.

BusinessOulu. 2013b. OuluHealth – ainutlaatuinen terveystieteen keskus. Viitattu 22.10.2013 <http://www.businessoulu.com/fi/yrityksille/toimialat/life-science/ouluhealth.html>.

BusinessOulu. 2013. Oulu vastuukeskittymä ja kumppani INKA-ohjelmassa 2014–2020. Viitattu 27.11.2013 <http://www.businessoulu.com/fi/uutiset-tapahtumat/uutiset/oulu-vastuukeskittyma-ja-kumppani-inka-ohjelmassa-2014-2020.html>.

Christensen, P. & Prout, A. 2002. Working with ethical symmetry in social research with children. *Childhood* 9 (4), 477-497.

Donner, A., Goldstein, D. & Loughran, J. 2010. Health e-games market report: Status and opportunities. Viitattu 14.11.2013 <http://www.physicventures.com/files/news/pdf/Health%20e-Games%20Market%20Report%202008%2009.pdf>.

Dunderfelt, D. 2011. Elämänkaaripsykologia. 14. uudistettu painos. Helsinki: WSOYpro Oy.

Inspirans. 2009. Mitä laadullinen tutkimus on? Viitattu 30.10.2014 <http://www.inspirans.fi/laadullinen-tutkimus>

Jyväskylän kaupunki. 2014. Nuortenlaturi. Ravinto, uni, liikunta ja stressi. Viitattu 30.10.2014 <http://www.nuortenlaturi.fi/tietoaarkeen/hyvinvointi/ravinto>

Karakainen, M-T., Kivinen, O.& Tervahartiala, K. 2013. Kouluikäisten tietoteknologian vapaa-ajan käyttö. Nuorisotutkimus 31 (2), 24.

Kajaanin ammattikorkeakoulu. 2014. Teemoittelu. Viitattu 18.10.2014 <http://193.167.122.14/Opari/ontTukiLaadullTeemoittelu.aspx>

Kendrick, A., Steckley, L. & Lerpiniere, J. 2008. Ethical issues, research and vulnerability: gaining the views of children and young people in residential care. Children's Geographies 6:1, 79-93.

Kettunen, P. & Möttönen, S. 2011. Näkemyksiä: Asiakkuuden rajat ja mahdollisuudet sosiaali- ja terveyspalveluissa. Kansalaisyhteiskunta-lehti. 1/2011, 57–68.

Kline, S., Dyer-Witthford, N. & De Peuter, G. 2003. Digital play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing. Viitattu 14.11.2013 <http://site.ebrary.com/lib/oamk/docDetail.action?docID=10132843>.

Kuula, A. 2011. Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Toinen, uudistettu painos. Jyväskylä: Bookwell Oy.

Lapsipoliittista ohjelmaa valmistellut työryhmä 2000. Eläköön lapset. Kuntaliiton lapsipoliittinen ohjelma. Viitattu 17.12.2013 <http://www.kunnat.net/fi/asiantuntijapalvelut/soster/sosiaalipalvelut/lapset/lapsipolitiikka/Documents/EI%C3%A4k%C3%B6n%C3%B6n%20lapset.pdf>.

Lastensuojelulaki. 13.4.2007/417.

Lehtonen, K. 1989. Musiikki terveyden edistäjänä. Juva: WSOY.

Mäkelä, K. 1990. Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta. Gaudeamus Ab: Helsinki.

Männikkö, N. 22.5.2013. Hyvinvointia virtuaalisen elämän kautta. Virtuaalimaailmat. Viitattu 22.10.2013 <http://www.oamk.fi/epooki/terveys-ja-hyvinvointi/hyvinvointia-virtuaalisen-elaman-kautta/>.

Männikkö, N. 4.10.2012. Oppia ja huvia digitaalisista hyvinvointipeleistä. Viitattu 22.10.2013 <http://www.oamk.fi/epooki/terveys-ja-hyvinvointi/oppia-ja-huvia-digitaalisista-hyvinvointipeleistä/>.

Oksanen, A. & Näre, S. 2006. Lapset pelissä – virtuaaliviidakon ansat. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Opetushallitus. 2014. Mind map. Viitattu 23.10.2014 [http://www.oph.fi/saadokset\\_ja\\_ohjeet/laadunhallinnan\\_tuki/wbltoi/menetelmia\\_ja\\_tyovalineita/mind\\_map](http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/laadunhallinnan_tuki/wbltoi/menetelmia_ja_tyovalineita/mind_map)

Oulun kaupunki. 2013. Byströmin nuorten palvelut. Viitattu 13.11.2013 <http://www.ouka.fi/oulu/nuoret/bystromin-nuorten-palvelut>.

Oulun kaupunki. 2013a. Oulun omahoitopalvelu. Viitattu 27.11.2013 <http://www.ouka.fi/omahoito>.

Oulun kaupunki. 2013b. Avaus - tulevaisuuden hyvinvointipalvelut. Viitattu 27.11.2013 <http://www.ouka.fi/oulu/avaus/avaus-tulevaisuuden-hyvinvointipalvelut>.

Oulun kaupunki. 2014. Kastellin koulu – koulun esittely. Viitattu 30.6.2014 <http://www.ouka.fi/oulu/kastellin-koulu/koulun-esittely>.

Oulun kaupunki. 2014. Nuoret – osallisuus ja vaikuttaminen. Viitattu 23.10.2014 <http://www.ouka.fi/oulu/nuoret/osallisuus-ja-vaikuttaminen>

Patja, K. & Haukkala, A. 2004. Tupakkakertomus 2013. Kansanterveyslaitoksen julkaisuja B 2 / 2004.

- Pehkonen, A. & Väänänen-Fomin M. 2011. Sosiaalityön arvot ja etiikka. Juva: Bookwell Oy.
- Pohjola, K. & Jokinen, K. 2010. Nuoret miehet reaali- ja virtuaalimaailmojen rajoilla. Anttila, A-H., Kuussaari, K. & Puhakka, T. Ohipuhuttu nuoruus? Helsinki: Yliopistopaino, 77–92.
- Rauhala, L. 2005. Tajunnan itsepuolustus. 3. muuttamaton painos. Helsinki: Yliopistopaino.
- Reivinen, J. & Vähäkylä, L. 2013. Ketä kiinnostaa? Lasten ja nuorten hyvinvointi ja syrjäytyminen. Helsinki: Gaudeamus.
- Riihinen, O. 2002. Kyvyt, hyvinvointiteoria ja yhteiskunnalliset jaot. Teoksessa Piirainen, P. & Saari, J. (toim.) Yhteiskunnalliset jaot - 1990-luvun perintö? Helsinki: Gaudeamus kirja. Oy Yliopistokustannus University Press Finland, 179–203.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. 7.2.1. Litterointi. Viitattu 30.6.2014 [http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7\\_2\\_1.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_2_1.html).
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. 7.3.4 Teemoittelu. Viitattu 18.10.2014 [http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7\\_3\\_4.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_4.html)
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. 3.3.3 Tutkimuksen arviointi - reflektointia. Viitattu 20.8.2014 [http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L3\\_3\\_3.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L3_3_3.html).
- Salmivalli, C. 2008. Kaverien kanssa. Vertaissuhteet ja sosiaalinen kehitys. 2. painos. Juva: WS Bookwell Oy.
- Sosiaali- ja terveysministeriö. 2014. Luonnos. Hallituksen esitys Eduskunnalle sosiaali-huoltolaiksi ja eräksi siihen liittyviksi laeiksi. Viitattu 1.7.2014 [http://www.stm.fi/c/document\\_library/get\\_file?folderId=9763020&name=DLFE-30014.pdf](http://www.stm.fi/c/document_library/get_file?folderId=9763020&name=DLFE-30014.pdf).
- Sosiaali- ja terveysministeriö. 2014. Osallisuuden edistäminen. Viitattu 23.10.2014 [http://www.stm.fi/hyvinvointi/osallisuuden\\_edistaminen](http://www.stm.fi/hyvinvointi/osallisuuden_edistaminen)

Sosiaali- ja terveysministeriö. 2013. Sosiaalihuollon lainsäädännön kokonaisuudistus. Viitattu 15.11.2013 <http://www.stm.fi/sosiaalihuoltolaki>.

Sosiaalialan korkeakoulutettujen ammattijärjestö Talentia ry. Ammattieettinen lautakunta. 2012. Arki, arvot, elämä, etiikka. Helsinki. Viitattu 30.6.2014 [http://www.talentia.fi/files/558/Etiikka-opas\\_2012.pdf](http://www.talentia.fi/files/558/Etiikka-opas_2012.pdf)

Strauss, A. 1990. Qualitative Analysis For Social Scientists. United States of America: Cambridge University Press.

Suomen Akatemia. 2007. 1. Hyvä tieteellinen käytäntö. Viitattu 17.12.2013 <http://www.aka.fi/fi/A/Tutkijalle/Rahoituksen-kaytto/Eettiset-ohjeet/1-Hyva-tieteellinen-kaytanto/>.

Taipale, V. & Hämäläinen, H. 2007. Kertomuksia sosiaalisista innovaatioista. Helsinki: Stakes.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2013. Keskeisiä käsitteitä. Viitattu 2.12.2013 [http://www.thl.fi/fi\\_FI/web/kaventaja-fi/keinot/kasitteet](http://www.thl.fi/fi_FI/web/kaventaja-fi/keinot/kasitteet).

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2012. Viitattu 18.1.2014 [http://www.sosiaaliportti.fi/fi-FI/sosiaalialanamkverkosto/sosiaaliala\\_ammattikorkeakouluissa/sosionomi\\_amk\\_tutkinto/ects\\_kompetenssit/](http://www.sosiaaliportti.fi/fi-FI/sosiaalialanamkverkosto/sosiaaliala_ammattikorkeakouluissa/sosionomi_amk_tutkinto/ects_kompetenssit/).

Tilastokeskus. 2014. Laadullisen ja määrällisen tutkimuksen erot. Viitattu 11.1.2014. <http://www.stat.fi/virsta/tkeruu/01/07/>.

Tilastokeskus. 2013. Yhteisöpalvelut istuvat suomalaiseen sosiaalisuuteen. Viitattu 2.12.2013 [http://www.stat.fi/artikkelit/2013/art\\_2013-06-03\\_001.html](http://www.stat.fi/artikkelit/2013/art_2013-06-03_001.html).

Toom, A., Onnismaa, J. & Kajanto, A. 2008. Hiljainen tieto – tietämistä, toimimista, taitavuutta. Aikuiskasvatuksen 47. vuosikerta. Kansanvalistusseura ja Aikuiskasvatuksen Tutkimusseura (ei julkaisupaikkaa).

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 5., uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2012. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 9., uudistettu laitos. Vantaa: Tammi.

Työ- ja elinkeinoministeriö. 2013. Innovaatiot. Viitattu 21.10.2013 <http://www.tem.fi/index.phtml?s=2069>.

Työ- ja elinkeinoministeriö. 2013. Nuorisotakuu. Viitattu 2.12.2013 <http://www.te-palvelut.fi/te/fi/tyonhakijalle/nuoret/nuorisotakuu/index.html>.

Uusitalo, H. 1991. Tiede, tutkimus ja tutkielma: johdatus tutkielman maailmaan. Helsinki: WSOY.

Verne Liikenteen Tutkimuskeskus. 2014. Tiedon analysointi. Tampereen teknillinen yliopisto. Viitattu 5.10.2014 <http://www.tut.fi/verne/tutkimusmenetelmat/tiedon-analysointi/>

Wiecha, J., Heyden, R., Sternthal, E. & Merialdi, M. 2010. Learning in a Virtual World: Experience With Using Second Life for Medical Education. Journal of Medical Internet Research. Viitattu 17.12.2013 <http://www.jmir.org/2010/1/e1/>.



## LIITTEET

Liite 1: Ideailan mainos

Liite 2: Ideailan flyerit

Liite 3: Ideailan runko

Liite 4: Ideailan ohjeet nuorille



**HEI  
NUORI!**

**Nyt sinulla on mahdollisuus vaikuttaa.  
Osallistu kanssamme Virtuaalisen  
olohuoneen kehittämiseen.  
Tarvitsemme sinua!**

Tulkaa Byksikselle torstaina 24.4.2014 klo. 18.00.

Kerromme torstaina lisää lauantaina 26.4.2014 klo. 16.00-19.00 pidettävästä ideaillasta. Lauantain ideaillassa suunnittelemme yhdessä opinnäytetyöhönnne kuuluvaa Virtuaalista olohuonetta, tarjolla on pientä puitavaa ja yllätyspalkinto osallistujille!

Olet tervetullut osallistumaan lauantain ideailtaan vaikket pääsisikään paikalle torstaina.

Terkuin Oulun seudun ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijat  
*Jenni Mäntönen ja Sæetta Vuorinen*

Hei 13–17-vuotias nuori! Haluatko vaikuttaa? Olet tervetullut Nuortenkahvila Bysikselle lauantaina 26.4.2014 klo. 16.00 kehittämään opinnäytetyöhömmme kuuluvaa Virtuaalista olohuonetta kanssamme. Tarjolla on pientä purtavaa ja palkinto! Ei ilmoittautumisia.

Terkuin Oamkin sosionomiopiskelijat  
Jenni Mustonen ja Reetta Vornanen

Hei 13–17-vuotias nuori! Haluatko vaikuttaa? Olet tervetullut Nuortenkahvila Bysikselle lauantaina 26.4.2014 klo. 16.00 kehittämään opinnäytetyöhömmme kuuluvaa Virtuaalista olohuonetta kanssamme. Tarjolla on pientä purtavaa ja palkinto! Ei ilmoittautumisia.

Terkuin Oamkin sosionomiopiskelijat  
Jenni Mustonen ja Reetta Vornanen

Hei 13–17-vuotias nuori! Haluatko vaikuttaa? Olet tervetullut Nuortenkahvila Bysikselle lauantaina 26.4.2014 klo. 16.00 kehittämään opinnäytetyöhömmme kuuluvaa Virtuaalista olohuonetta kanssamme. Tarjolla on pientä purtavaa ja palkinto! Ei ilmoittautumisia.

Terkuin Oamkin sosionomiopiskelijat  
Jenni Mustonen ja Reetta Vornanen

Hei 13–17-vuotias nuori! Haluatko vaikuttaa? Olet tervetullut Nuortenkahvila Bysikselle lauantaina 26.4.2014 klo. 16.00 kehittämään opinnäytetyöhömmme kuuluvaa Virtuaalista olohuonetta kanssamme. Tarjolla on pientä purtavaa ja palkinto! Ei ilmoittautumisia.

Terkuin Oamkin sosionomiopiskelijat  
Jenni Mustonen ja Reetta Vornanen

1. Toivotetaan kaikki tervetulleeksi.
2. Jenni esittelee meidät: Olemme Reetta Vornanen ja Jenni Mustonen, viimeisen vuoden sosionomiopiskelijoita Oulun ammattikorkeakoulusta.
3. Jenni kertoo aikataulun: tässä menee tunnista kolmeen tuntiin.
4. Reetta kertoo salassapitovelvollisuutemme. Nuorten henkilöllisyys ei paljastu missään vaiheessa.
5. Reetta kertoo, että osallistujilla on mahdollisuus saada tietää tuloksista sähköpostin välityksellä myöhemmin, kun tässä ideaillassa kerättävät tiedot on analysoitu. Pyydämme nuoria laittamaan sähköpostiosoitteensa antamaamme listaan, jos he haluavat saada yhteenvedon tuloksista myöhemmin.
6. Jenni kertoo, että meillä on kaksi osiota, jossa keräämme osallistujilta tietoa. Kerromme, että ideaillassa esitettyihin kysymyksiin ei ole oikeita tai vääriä vastauksia ja kehotamme heitä olemaan luovia ja avoimia.

### Post-it-lappu-menetelmä

Jenni ohjeistaa:

1. Ensimmäisessä tiedonkeruuosiossa käsitellään sitä, mitä te sisällytätte hyvinvointiinne. Saatte itse määritellä sen, mikä kuuluu teidän hyvinvointiinne. Hyvinvointiahan on kaikki se, mikä tekee teidät iloiseksi ja onnelliseksi. Ensimmäisessä osiossa pohdimme tätä yksin ja erikseen. Toisessa osiossa saatte työskennellä ryhmissä.
2. Tuolla pöydällä on post-it-lappuja ja kyniä. Jokaiselle lapulle tulee kirjoittaa yksi asia siitä, mikä kuuluu juuri sinun hyvinvointiisi tai edistää hyvinvointiasi. Lappuja saa täyttää mahdollisimman monta. Lapussa voi olla joko laajoja asioita, kuten esimerkiksi harrastus tai hieman tarkempia kuvauksia, kuten esimerkiksi jääkiekko. Laput kirjoitetaan yksin ja nimettöminä. Älkää näyttäkö niitä kavereille. Me keräämme laput sitten kun olette kirjoittaneet mielestänne tarpeeksi monta asiaa lapuille. Nyt voitte hakea laput ja kynät.
3. Kun laput on kirjoitettu, keräämme ne.
4. Me jaottelemme nyt nämä laput ja jatketaan hetken kuluttua. Voitte hakea tuolta toisesta huoneesta syötävää ja juotavaa. Älkää lähtekö mihinkään.
5. Jaotellaan laput ja laitetaan ne seinälle ryhmittäin.

6. Pyydetään nuoret takaisin. Otetaan nauhuri esille ja käyntiin. Näytetään jaottelu nuorille ja käydään sitä läpi. Pyydämme nuoria kommentoimaan kunkin teeman alla olevia asioita ja tekemään mahdollisia lisäyksiä.

## **VOLP-menetelmä**

Reetta ohjeistaa:

1. Nyt voidaan siirtyä toiseen tiedonkeruuosioon. Tosiaan, meidän opinnäytetyömme liittyy tähän Virtuaaliseen olohuoneeseen, jonka tarkoituksena on edistää nuorten eli teidän hyvinvointianne. Ensimmäisessä osiossa keräsimme teiltä tietoa siitä, mitä sisällytätte hyvinvointiinne ja nyt keskitymme siihen, mitä kaikkea Virtuaalinen olohuone voisi sisältää. Teillä on nyt mahdollisuus vaikuttaa siihen millaiseksi Virtuaalinen olohuone muodostuu. Virtuaalisessa olohuoneessa voi olla mitä tahansa mitä keksitte, mutta kuitenkin asiallisuuden rajoissa. Näiden asioiden tulisi olla sellaisia, jotka saisivat teidät käyttämään Virtuaalista olohuonetta ja edistäisivät teidän hyvinvointianne. Virtuaalinen olohuonehan voisi sisältää esimerkiksi pelejä, tietoa, linkkejä muihin sivuihin tai keskusteluapua tai ihan mitä tahansa!
2. Nyt teidän pitäisi jakaantua ryhmiin.
3. Tuolla pöydällä on A3 papereita, kyniä ja tusseja. Saatte nyt ryhmittäin suunnitella paperille Virtuaalisen olohuoneen. Lopuksi kerrotte suullisesti, mitä Virtuaalisessa olohuoneessanne on ja miksi.
4. Käydään nauhurin kanssa kysymässä tiedonantajilta, mitä papereissa on ja miksi.
5. Keräämme paperit.
6. Kiitämme kaikkia osallistujia.

Mitä kuuluu sinun hyvinvointiisi ja mikä edistää/edistäisi hyvinvointiasi?

1. Hae post-it-lappuja ja kyniä
2. Kirjoita yksi (1) asia per lappu
3. Kirjoita laput yksin
4. Älä näytä lappuja kaverille
5. Kirjoita mahdollisimman monta lappua
6. Kirjoita lappuihin kaikki mieleesi tulevat asiat. Tyhmiä vastauksia ei ole! 😊

Miltä teidän Virtuaalinen olohuoneenne näyttää?

1. Jakautukaa ryhmiin
2. Ottakaa A3-paperi ja kyniä
3. Luokaa ryhmissä Virtuaalinen olohuone paperille piirtäen/kirjoittaen
4. Olkaa luovia ja avoimia! Tyhmiä vastauksia ei tässäkään ole! 😊