

## OPINNÄYTETYÖ

### **Digitaalinen sairaalanuorisotyö** Keinoja nuorten tavoittamiseksi

Taru Lahtela

Yhteisöpedagogi

(210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika

2/2024

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Yhteisöpedagogi  
Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma

---

Tekijä: Taru Lahtela  
Opinnäytetyön nimi: Digitaalinen sairaalanuorisotyö – Keinoja nuorten tavoittamiseksi  
Sivumäärä: 43 ja 5 liitesivua  
Työn ohjaaja: Suvi Tuominen  
Työn tilaaja: Humak, Digitaalinen sairaalanuorisotyö -hanke

---

Opinnäytetyöni tilajaa on Humanistisen ammattikorkeakoulun, Kymppin Lapset ry:n ja Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden digitaalinen sairaalanuorisotyö -hanke, jota on toteutettu Uudessa lastensairaalassa loppuvuodesta 2021 lähtien. Tarve opinnäytetyölle nousi haasteista tavoittaa pitkäaikaissairaita nuoria digitaaliselle sairaalanuorisotalolle ”SairaalaNutalle” ja opinnäytetyöni päätavoitteena on saada keinoja nuorten tavoittamiseen. Lisäksi opinnäytetyöni tuottaa tietoa uudesta digitaalisesta nuorisotyön muodosta, jota digitaalinen sairaalanuorisotyö edustaa.

Tietoperustani pohjautuu digitaaliseen nuorisotyöhön, esitellen sen termistöä, tavoitteita ja käytäntöjä. Lisäksi tietopohjassa on oma osionsa nuorille suunnattuun erityisesti sosiaalisen median viestintään liittyen. Digitaalisen sairaalanuorisotyön ominaispiirteet vertaistuen ja osallisuuden tuon esille omassa kappaleessaan.

Kehittämistyöni on laadullinen ja menetelminä käytin nuorten työpajaa, benchmarkkaushaastattelua, asiantuntijahaastattelua sekä havainnointia. Havainnointi perustuu omaan työntekijän rooliini hankkeessa. Aineisto on analysoitu sisältöanalyysillä, teemoittelua ja taulukointia apuna käyttäen.

Aineistosta saadut tulokset olivat monipuolisia, joskin toisiinsa yhdisteltävissä. Erityisesti nuorten mukaan saamisen keinoiksi nousivat tavoittaminen vanhempien kautta, ohjaajan rooli, toiminta sekä vertaistuki. Markkinointikanavista vahvimmin esiin nousi Instagram. Näiden tulosten perusteella tein tilaajalle opinnäytetyöni tuotoksena viestintäsuunnitelman.

---

Asiasanat: digitaalinen nuorisotyö, digitaalinen sairaalanuorisotyö, keinoja nuorten tavoittamiseen

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Community educator  
Degree programme of NGO and youth work

---

Author: Taru Lahtela  
Title: Digital Hospital Youth Work – ways to reach young people  
Number of Pages: 43 and 5 attachment pages  
Supervisor: Suvi Tuominen  
Commissioned by: Humak of Applied Sciences, Digital Hospital Youth Work -project

---

I made my thesis to the Digital hospital youth work -project, which is Humak University of Applied Sciences, Kympin Lapset NGO and City on Helsinki Youth Services project. The project has offered digital hospital youth work for the long-term ill young people who are treated in a HUS New Children Hospital. The need for a thesis emerged from the challenges of reaching the target group for the digital hospital youth centre “SairaalaNuta” and the main goal of my thesis was to find ways to reach young people. My thesis also produces information about a new form of digital youth work, which digital hospital youth work represents.

My knowledge base is based on digital youth work, presenting its terminology, goals and practices. There is also a knowledge base section on social media communications specifically aimed at young people. The digital hospital youth work has been brought up in its own section, where I write about peer support and participation.

My development work is qualitative and the methods I used were youth workshop, benchmarking interview, expert interview and observation. The observation is based on my own employee role in the project. The material has been analyzed using content analysis, theming and tabulation.

The results I got from my material were diverse although they can be combined with each other. The things that got up from my material was that the young people has to be reached via their parents and it's easier to come to the SairaalaNuta if they know the instructor before. Also activities and peer support has a big role when reaching the young people. Based on results Instagram was the strongest marketing channel. Based on these results, I made a communication plan for the subscriber as a result of my thesis.

Keywords: digital hospital youth work, digital youth work, peer support, ways to reach young people

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
	1.1 Opinnäytetyön tavoitteet.....	7
2	TILAAJA JA TYÖN TARVE.....	8
	2.1 Digitaalinen sairaalanuorisotyö.....	8
	2.2 ”Nuorisotyö kuuluu kaikille”.....	9
	2.3 SairaalaNutan toiminta.....	10
	2.4 Tarve opinnäytetyölle, kehittämistyön lähtökohdat.....	11
3	TIETOPOHJA.....	13
	3.1 Nuorisotyö ja digitalisaatio Suomessa.....	13
	3.2 Digitaalinen nuorisotyö.....	15
	3.3 Digitaalinen nuorisotyö käytännössä.....	16
	3.4 Digitalisaatio ja digitaalisen nuorisotyön tulevaisuus.....	17
	3.5 Sairaalanuorisotyö yhtenä digitaalisen nuorisotyön muotona.....	17
	3.6 Vertaistuki.....	18
	3.7 Osallisuus.....	19
	3.8 Viestintä ja sosiaalinen media nuorisotyössä.....	20
4	KEHITTÄMISTYÖNPROSESSI.....	22
	4.1 Havainnointi.....	23
	4.2 Nuorten työpaja.....	24
	4.3 Benchmarkkaus haastatteluna.....	26

4.4	Asiantuntijan teemahaastattelu.....	27
4.5	Analyysi.....	28
5	TULOKSET.....	30
5.1	Toiminnan markkinointi.....	31
5.2	Discord.....	32
5.3	Toiminta.....	33
5.4	Ohjaajan rooli.....	34
5.5	Johtopäätökset.....	35
5.6	Luotettavuus.....	36
6	KEHITTÄMINEN JA TUOTOS.....	38
6.1	Kehittäminen.....	38
6.2	Viestintäsuunnitelma.....	39
7	POHDINTA.....	42
	LÄHTEET.....	44

# 1 JOHDANTO

Kun nuori sairastuu vakavasti voi tulevaisuuden suunnitelmat, haaveet ja koko arki muuttua. Koko perhe, nuori mukaan lukien tarvitsee asianmukaisen tiedon lisäksi henkistä tukea. Nuori voi sairautensa myötä joutua jättämään tavallisen koulussa käynnin lisäksi harrastuksensa ja hengailun ystäviensä kanssa. Sairauden ja hoitojen myötä kaverisuhteisiin ja esimerkiksi ammatinvalintaan nuori saattaa tarvita huomattavasti paljon enemmän tukea ja erityissuunnittelua. Lisäksi nuori, jonka pitäisi kokeilla rajojaan ja pikkuhiljaa irtautua vanhemmistaan, tarvitsee haluamattaankin yhtäkkiä tervettä lasta huomattavasti intensiivisemmin vanhempiensa tukea sekä konkreettista apua hoidossa ja ottamaan sitä vastaan myös itselleen vierailta ihmisiltä. Vaikeasti sairaan nuoren on kuitenkin näissä olosuhteissa mahdollista irtautua vanhemmistaan ja luoda omia sosiaalisia suhteitaan. (Terveyskylä 2023 a.)

Yhteydenpito ystäviin voi sairaalasta käsin onnistua digitaalisten laitteiden avulla. Lisäksi nuorisotyö digitalisaation edelläkävijänä on pyrkinyt luomaan yhdenvertaisesti kaikille mahdollisuuksia osallisuuteen digitaalisuuden avulla (Joensuu 2016, 137). Kaikilla, myös erityistä tukea tarvitsevilla lapsilla ja nuorilla onkin oikeus päästä osallistumaan digitaaliseen kulttuuriin ja ylläpitää kaverisuhteitaan toisiin (Lastensuojelun keskusliitto 2024). Tähän oikeuteen perustuen on pitkäaikaissairauden kanssa eläville nuorille kehitetty oma digitaalisen nuorisotyön muotonsa; digitaalinen sairaalanuorisotyö. Digitaalinen sairaalanuorisotyö -hanke on Humanistisen ammattikorkeakoulun (Humak) Kympin Lapset ry:n (HYKS:in lapsisyöpöpotilaiden vanhemmat ja ystävät) ja Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden yhteinen hanke. Yhteistyökumppaneina hankkeessa ovat HUS Uusi lastensairaala sekä HelsinkiMissio.

Aloitin yhteisöpedagogiopinnot syksyllä 2021. Tuolloin Kympin Lasten toiminnanjohtaja Anu Tikka oli kertomassa meille harjoittelumahdollisuudesta heidän yhdistyksessään sekä heidän ja Humanistisen ammattikorkeakoulun yhteisessä Digitaalinen sairaalanuorisotyö -hankkeessa. Vuosi takaperin syksyllä 2020 olin viettänyt hengestään taistelevan vauvan äitinä yli kuukauden yöt ja päivät sairaalassa, Anun esitystä kuunnellessani ajattelin, että jos jonkun sairaalassa olosta voin pari tuntia viikossa tehdä edes vähän mukavampaa, niin sen teen. Aloitin harjoitteluni marraskuussa 2021 Kympin Lapsilla ja Digitaalisessa sairaalanuorisotyö -hankkeessa, jonka ohjaajatapaamisiin osallistui aika usein naksuilla lahjottu taapero.

Digitaalisen osuuden kanssa hyppäsinkin sitten itselleni vieraaseen maailmaan ja nyt olen tilanteessa, jossa opinnäytetyöni teoriapohja nojautuu vahvasti digitaaliseen nuorisotyöhön. Digitalisaatio tulee muuttamaan maailmaa ja sen myötä tulevana järjestö- ja nuorisotyön osaajana haluan kehittää omia taitojani ja olla omalta osaltani tukemassa lapsia ja nuoria koko ajan kehittyvässä digitaalisessa maailmassa. Opinnäytetyöni tuottaa tietoa siitä, kuinka digitaalisuus luo mahdollisuuksia uusien asioiden kehittämiseen myös nuorisotyössä ja kuinka tavoitamme erityisen haavoittuvassa asemassa olevia nuoria. Kehittämistyöni tutkimuskysymys onkin: Kuinka saadaan nuoria mukaan SairaalaNutalle?

Digitaalisen sairaalanuorisotyön esitteleminen uutena digitaalisen nuorisotyön muotona tuo itsessään uutta tietoa ammattialalle. Opinnäytetyöni tulokset tullaan esittelemään myös irlantilaiselle Foroige-järjestölle, jonka kanssa Humak sai Erasmus+ rahoituksen digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi, joten tutkimustuloksiani voidaan mahdollisesti hyödyntää myös kansainvälisesti. Ennen kaikkea toivon, että saatujen tulosten perusteella opinnäytetyön tuotoksena tekemäni viestintäsuunnitelman avulla tavoitetaan uusia nuoria SairaalaNutalle ja siten opinnäytetyölläni on merkitystä erityisesti niille, joille tätä työtä tehdään – nuorille.

## 1.1 Opinnäytetyön tavoitteet

Opinnäytetyöni päätavoitteena on tuottaa tilaajalle tietoa siitä, kuinka saadaan nuoret SairaalaNutalle. Tavoitetta helpottamaan tein opinnäytetyön tuotoksena viestintäsuunnitelman, jonka sisällöstä kerron myöhemmin työssäni.

Koska digitaalinen sairaalanuorisotyö on vielä hyvin alkutekijöissään, on sen tietopohjan kartuttaminen yhtenä nuorisotyön muotona tärkeää. Tavoitteenani on siis tuoda sairaalanuorisotyön mallia tietopohjassani tunnetummaksi, erityisesti yhtenä digitaalisen nuorisotyön muotona ja tuottaa uutta tietoa ammattialalle. Opinnäytetyöni tukee näin ollen myös hankkeen tavoitetta uudenlaisen nuorisotyön toimintamuodon tutkimuksellisesta kehittämisestä, mallintamisesta ja valtakunnallisesta levittämisestä. Lisäksi tavoitteena on, että opinnäytetyöstä saamiani tuloksia pystytään hyödyntämään myös vastaavanlaisessa haavoittuvassa ja haasteellisesti tavoitettavissa olevien nuorten toiminnassa myös tulevaisuudessa.

## 2 TILAAJA JA TYÖN TARVE

Tässä kappaleessa kerron, mistä digitaalinen sairaalanuorisotyö -hankkeen idea sai alkunsa ja millaiseksi hankkeen toiminta on parin vuoden aikana kehittynyt. Kerron myös minkälaista toimintaa digitaalisella sairaalanuorisotalolla ”SairaalaNutalla” on järjestetty. Lisäksi tuon esiin, millainen toimintaympäristö sairaala on ulkopuoliselle toimijalle ja millaisia haasteita se asettaa viestintään.

### 2.1 Digitaalinen sairaalanuorisotyö

Ajatus digitaaliseen sairaalanuorisotyöhön syntyi vuonna 2021 Humanistisen ammattikorkeakoulun lehtorin Sari Hutulta ja Kympin Lasten toiminnanjohtajan Anu Tikalta, joille vanhemmat olivat tuoneet esille tarpeen sairaalassa tehtävästä nuorisotyöstä. Idean mahdollistamiseksi yhteistyökumppaniksi ideaa suunnittelemaan pyydettiin nuorisotyön yliopettaja ja yhteisöpedagogiopiskelijoita Humanistisesta ammattikorkeakoulusta, työntekijöitä Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verkestä ja Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunasta, sekä Helsingin kaupungin nuorisopalveluista suunnittelijoita ja verkkonuorisotyöntekijöitä, jotka toteuttivat Helsingin kaupungin rahoittamana digitaalisen nuorisotilan luomisen Discord -palvelimelle sekä toiminnan alustavaa kokeilua. (Huttu & Muukkonen 2021.) Hankkeen pilotointia tehtiin 1.10.2021-31.12.2022 Etelä-Suomen Aluehallintaviraston (AVI) kehittämismäärärahoista (Huttu, Leskinen & Lahtela 2024).

Ensimmäisenä toimintavuonna SairaalaNuta oli avoinna Uuden lastensairaalan Taika-osaston osasto- ja avohoidossa oleville 9–17-vuotiaille nuorille. Taika-osastolla hoidetaan lasten ja nuorten syöpätauteja sekä elinsiirtoja. Tuolloin SairaalaNutalla kävijöitä oli 3–6 nuorta per kerta. (Huttu ym. 2024.) Nuorten osallistamiseksi kuultiin heidän toiveitaan toiminnasta, jotka keskittyivät pääosin virtuaalipeleihin sekä yhdessä oloon jutellen ja tutustuen.

Vuodelle 2023 hanke sai Etelä-Suomen AVI:lta jatkokehittämisavustusta. Toimintaa laajennettiin koskemaan koko HUS Uuden lastensairaalan pitkäaikaissairaita osasto- ja avohoidossa olevia nuoria. Yhteistyötä Uuden lastensairaalan kanssa tiivistettiin ja heidät saatiin mukaan viralliseksi yhteistyökumppaniksi. Lisäksi yhteistyökumppaniksi hankkeeseen tuli mukaan HelsinkiMissio, jonka vapaaehtoiset Perhekaverit toimivat Uudessa



Lastensairaalassa. Hankkeeseen palkattiin myös kaksi nuoriso-ohjaajaa/hanketyöntekijää Helsingin kaupungin nuoriso-ohjaajien lisäksi ja hankkeen vuoden 2023 tavoitteena oli:

1. Löytää ja mahdollistaa osallisuus pitkäaikaissairaille sekä sairaala- että avohoidossa oleville lapsille ja nuorille, jotka elävät haavoittuvassa ja eristetyssä elämäntilanteessa ja tarjota heille ammatillisesti ohjattua toimintaa verkon välityksellä.
2. Sairaala- ja avohoidossa olevien lasten ja nuorten kasvun ja kehityksen sekä sosiaalisen ja psyykkisen hyvinvoinnin tukeminen.
3. Digitaalisen sairaalanuorisotyön työmuodon edelleen kehittäminen ja työmuodon viitekehityksen luominen.
4. Nuorisotyö kuuluu kaikille- ideologian toteutuminen. Nuorisotyön mahdollistaminen ja sopivien digitaalisten toiminta-alustojen ja toimintamuotojen kokeileminen ja löytäminen sairaala- ja avohoidossa oleville lapsille ja nuorille.
5. Uudenlaisen nuorisotyön toimintamuodon tutkimuksellinen kehittäminen, mallintaminen ja valtakunnallinen levittäminen. (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2023.)

Vuoden 2024 Etelä-Suomen AVI:n myöntämän jatkorahoituksen myötä toiminta laajenee kaikkiin Suomen Yliopistosairaaloihin: Turkuun, Tampereelle, Kuopioon ja Ouluun.

## **2.2 ”Nuorisotyö kuuluu kaikille”**

Hankkeen tarkoitus on kehittää uutta nuorisotyön muotoa, jotta pitkiä hoitjaksoja läpikäyvät nuoret pystyisivät olemaan osallisina tavallisessa nuoren elämässä. Pitkäaikaissairaudet ja niihin liittyvät hoidot voivat aiheuttaa infektioriskiä, erilaisia kiputiloja tai haasteita arjen perustoimintoihin, kuten liikkumiseen, syömiseen ja vireystilaan. Jo pelkästään kouluun meno on näille nuorille haastavaa, ellei mahdotonta. Sen lisäksi, että he jäävät paitsi koulumaailmasta, eivät he voi täyspainoisesti osallistua harrastuksiinsa tai nähdä kavereitaan. Kaverit saattavat pelästyä sairautta ja ottaa etäisyyttä. Lisäksi sairauteen ja lääkitykseen liittyvistä sivuvaikutuksista voi olla vaikeaa kertoa ystäville tai niiden vaikutusta ei täysin ymmärretä. Näiden haasteiden kanssa kamppaileville nuorille on haluttu perustaa oma digitaalinen nuorisotila ”SairaalaNuta”, jossa vallitsee niin sanottu ”hiljainen vertaistuki”.

”Nuoret kertovat SairaalaNutan saavan pahat ajatukset pois, sillä siellä keskitytään yhteiseen hauskanpitoon. Sairaudesta ei myöskään tarvitse puhua, sillä kaikki tietävät, miksi SairaalaNutalla ollaan.” (Kympin Lapset 2022.)

Jos siis nuoren vireystila on heikko tai suunniteltuun toimintaan osallistuminen ei jostain syystä onnistu, kaikki ymmärtävät ilman sen kummempia selittelyitä tai painostusta. Suunniteltua toimintaa voidaan myös muuttaa nuorten jaksamisen mukaan.

Myös ohjaajat on perehdytetty tekemään nuorisotyötä pitkäaikaissairaiden nuorten kanssa. Heille on kerrottu pitkäaikaissairauksista ja edellä mainituista hoitoihin liittyvistä erityispiirteistä ja kuinka ne vaikuttavat nuoren elämään. Kun tavallinen nuoren elämä on katkolla, voi esimerkiksi harrastuksista puhuminen aiheuttaa nuorelle mielipahaa, jolloin tavoite yhteisestä mukavasta hetkestä ei toteudu toivotunlaisesti. Ohjaajien tuleekin ottaa keskusteluissa huomioon sensitiivisyys ja muotoilla kysymyksiään oikein sekä huomioitava toiminnassa nuorten sen hetkinen jaksamisen taso.

## 2.3 SairaalaNutan toiminta

Digitaalinen sairaalanuorisotila on auki maanantaisin klo17–19 Discord-palvelimella. Kellonaika selvitettiin mahdollisimman sopivaksi hoitotoimenpiteiden ja sairaalaosaston päivärytmin kannalta. Toimintaa ohjaavat ja suunnittelevat koulutetut nuoriso-ohjaajat ja SairaalaNutan toiminta perustuu vahvasti nuorten osallisuuteen. SairaalaNutan nuorten osallisuutta käsitellen myöhemmin lisää opinnäytetyöni tietopohjaluovussa. Toimintaa suunnitellaan nuorten toiveiden ja kiinnostuksen kohteiden mukaisesti. Oleellista on myös, että suunniteltua toimintaa voidaan muokata sen mukaan, mikä on paikalla olevien nuorten sen hetkinen vireystila ja jaksaminen ja asettaako sairaus mahdollisesti jotain rajoitteita toimintaan. Toimintaa on suunniteltu myös nuorten kiinnostuksen herättämiseksi.

Discord tunnetaan verkkopelialustana ja myös SairaalaNutan toimintaan ovat verkossa yhdessä pelattavat pelit kuuluneet. Olemme ikäraajat huomioiden pelanneet nuorten suosimia pelejä, kuten Robloxia ja Fortnitea. Lisäksi erilaiset piirustus- ja tietovisailupelit ovat olleet suosittuja. Pelejä olemme saaneet meille ohjaamaan myös Game over? -Continue! -hankkeen Diginatiivien ohjaajista. Lisäksi järjestimme heidän kanssaan Minecraft- striimauksen hybridinä Uuden lastensairaalan leikki- ja nuorisotiloissa. Uudessa lastensairaalassa olemme järjestäneet myös kaksi kertaa Taika-osastolla sekä kerran leikki- ja nuorisotoiminnan tiloissa

leipomista. Toiminta on toteutettu yhteistyössä HelsinkiMission Perhekavereiden vapaaehtoisten kanssa. SairaalaNutalla on myös taiteiltu, niin perinteisen askartelun kuin PixelArtinkin merkeissä ja järjestetty erilaisia tapahtumia ja kilpailuita juhlien kuten joulun ja pääsiäisen aikaan. Erilaisten kilpailuiden palkintojen avulla onkin saatu houkutelua nuoria SairaalaNutalle.

Nuoria on saatu houkutelua linjoille myös eläinaiheisella -striimauksella Fallkullan -koti-eläintilalta sekä yhden nuoriso-ohjaajamme puhuvan lemmikkipapukaijan avulla. Erilaisia osallistumisen kynnyksiä madaltavia keinoja ovat olleet mahdollisuus tuoda mukaan yhdelle kerralle oma kaveri tai sisarus sekä uusille mahdollisuus tulla tutustumaan Discordiin ja ohjaajiin puoli tuntia ennen varsinaista aloitusaikaa. Monet näistä keinoista eivät kuitenkaan tuottaneet halutunlaista tulosta ja osallistujamäärät jäivät vuonna 2023 vähäisiksi.

## **2.4 Tarve opinnäytetyölle, kehittämistyön lähtökohdat**

Toimintaympäristönä sairaala tuo järjestöille ja muille toimijoille omat haasteensa. Hygieniasäännökset vaativat toimijoilta hygieniakoulutukseen osallistumista sekä asianmukaisia rokotuksia, jos toimintaa halutaan järjestää myös sairaalassa. Hanke aloitti toimintansa korona-aikana, jolloin sairaalalla edes vierailu ei ollut ollenkaan mahdollista. Koronarajoituksia myös purettiin huomattavasti hitaammin kuin muualla yhteiskunnassa. Nuorten kohdalla hoidot pyritään järjestämään myös niin, että osastohoidon tarve on mahdollisimman vähäinen. Tämä tarkoittaa, sitä, että nuori pääsee kotiin avohoitoon heti, kun hoidot ja vointi sen sallivat. Nuorella toki on osastojaksoja sekä käyntejä sairaalassa, mutta tämä tuo omat haasteensa nuorten tavoittamiseksi. Uusi lastensairaala on rakennettu myös niin, että pääsääntöisesti potilailla on oma huone, jolloin kohtaamisia toisten potilaiden kanssa ei tule, eikä perinteinen ”puskaradio” näin ollen toimi.

Potilaan tietosuojan takia kohderyhmäläisten tiedot eivät ole saatavilla. Toiminnan markkinoinnin tulee siis tapahtua epäsuorasti sairaalassa käytössä olevien kanavien sekä henkilökunnan avulla. Sairaalassa jokaisella on mahdollista käyttää potilastablettia, jolle digitaaliset mainokset saadaan näkyville ja sovitusti mainoksia saadaan esille myös Uuden lastensairaalan Instagramiin. Paperimainoksia voidaan puolestaan laittaa esille osastoilla vanhempien kahvihuoneeseen. Hankkeella on Instagram-tili sekä Humakin hankkeiden alla

olevat hankkeen nettisivut. Kympin Lapset tiedottavat toiminnasta omilla viestinnän kanavillaan, kuten sosiaalisessa mediassa ja nettisivuillaan.

Keinot mainostaa toimintaa poikkeavat siis normaalista tai ainakin asettavat sille omat haasteensa. Tämä on näkynyt erityisesti hankkeen toisena vuonna myös SairaalaNutan kävijämäärissä. Jotta uutta nuorisotyönmuotoa voidaan kehittää, tulee toiminnassa olla nuoria, joille kehitetään.

### 3 TIETOPOHJA

Tässä luvussa tuon esiin opinnäytetyötäni tukevan tietopohjan. Digitaalista sairaalanuorisotyötä ei aiemmin ole tehty, joten tietopohjaakaan ei sille entuudestaan löydy. Siksi opinnäytetyössäni pohjaankin teoriani vahvasti digitaaliseen nuorisotyöhön ja tuon omissa kappaleissaan esiin pitkäaikaissairaiden nuorten kanssa tehtävän nuorisotyön omat piirteet: vertaistuen ja osallisuuden. Koska viestintä on iso osa kehittämistyötäni, käsittelen tässä kappaleessa myös nuorille suunnattua viestintää, erityisesti sosiaalisessa mediassa.

#### 3.1 Nuorisotyö ja digitalisaatio Suomessa

Kaikkia nuorisotyötä tekeviä ohjaa nuorisolaki, jossa säädetään nuorisotyön ja -toiminnan edistämisestä sekä nuorisopolitiikasta, valtion ja kunnan vastuusta, yhteistyöstä sekä rahoituksesta ja niitä sitovista kansainvälisistä velvoitteista. Nuoreksi laki määrittelee alle 29-vuotiaat. Lain tavoitteena on:

- 1) edistää nuorten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia sekä kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa;
- 2) tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä, yhteisöllisyyttä sekä niihin liittyvää tietojen ja taitojen oppimista;
- 3) tukea nuorten harrastamista ja toimintaa kansalaisyhteiskunnassa;
- 4) edistää nuorten yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa sekä oikeuksien toteutumista; sekä
- 5) parantaa nuorten kasvua- ja elinoloja.

(Nuorisolaki 1285/2016.)

Nuorisotyötä järjestävät kunnat, seurakunnat ja järjestöt, joiden toiminnan tavoitteena on nuorten kasvun, osallisuuden ja itsenäistymisen tukeminen yhteiskunnassa. Kuntien nuorisotyö mielletään usein nuorisotilatyönä mutta sisältää paljon muitakin nuorisotyön muotoja, kuten jalkautuvaa-, etsivää-, digitaalista-, ja kansainvälistä nuorisotyötä. Kunnat itse määrittävät nuorisotyönsä painotukset ja siksi ne vaihtelevatkin kunnittain. Kirkon nuorisotyö tavoittaa rippikoulun myötä noin 80 % ikäluokkansa nuorista. Tämän lisäksi seurakunnat järjestävät

isostoimintaa, nuorteniltoja sekä -leirejä. Yhteistyötä tehdään tiiviisi myös kuntien ja koulujen kanssa. Järjestöissä keskeistä on nuorten osallisuuden edistäminen, niin järjestön sisällä kuin laajemminkin yhteiskunnassa. Järjestöt tarjoavat nuorille esimerkiksi harrastusmahdollisuuksia sekä vapaaehtoistoimintaa, jonka hyötyinä ovat mm. nuoren oma kehittyminen sekä valmiudet vaikuttamiseen ja aktiiviseen kansalaisuuteen. (Allianssi 2024.)

Nuorisotyöllä on tehtävänsä myös digitalisoituvassa Suomessa, sillä digitalisaatio tulee muuttamaan maailmaa entisestään ja sen mukana elämässä vaadittavia taitoja. Digitalisaatiolla tarkoitetaan yhä enenevässä määrin teknologian hyödyntämistä arkielämän asioiden järjestämisessä (Digitaalinen Helsinki 2024). Digitalisaatio on kehittynyt hurjalla vauhdilla reilun kolmenkymmenen vuoden aikana tietokoneiden kehittämisestä, internetin yleistymiseen ja jokaisen taskussa oleviin älypuhelimiin. Teknologian ymmärtämisestä onkin tullut kansalaistaito, sillä kuten määritelmäkin toteaa, digitalisaatio lisääntyy yhteiskuntamme peruspalveluissa. Myös työelämässä bottien ja tekoälyn kanssa työskentely laajenee koskemaan yhä useampia ammattialoja. Lisäksi digitalisaatio lisää digitaalisten taitojen, kuten laitteiden ja ohjelmointien hallinnan, koodauksen, ohjelmoinnin ja data-analytiikan kysyntää. (Lauha, Nolvak 2019, 32–33.) Eikä nuorisotyö voi jäädä kehityksessä jälkeen. Digitaalisuuden vaikutukset onkin ymmärretty nuorisotyössä, sillä siinä on aina pyritty tarttumaan uusiin nuorisokulttuurin ilmiöihin ja trendeihin (Lauha 2019, 16).

Digitaalisen nuorisotyön juuret sijoittuvat 1980-luvulle, jolloin pelikonsolit yleistyivät nuorisotiloilla. Jo silloin tavoitteena oli yhdenvertaisesti tarjota kaikille mahdollisuus käyttää digitaalisia laitteita, sillä useimmissa kodeissa ne olivat vielä harvinaisia. 1980-luvulla nuoret pääsivät ensimmäisen kerran myös viettämään aikaa sekä keskustelemaan internetin tavoin toimiviin ”Bulletin board” (purkki) tietokoneilla. 1990-luvulla internetin yleistymisen myötä ruvettiin panostamaan myös mediakasvatukseen, -kriittisyyteen, koodaamiseen ja projekti- sekä muihin tärkeisiin mediataitoihin. Vuosituhannen vaihteessa nuoria kohdattiin erilaisissa livechat verkkoyhteisöissä kuten Habbo-hotellissa ja IRC-galleriassa sekä myöhemmin sosiaalisen median eri kanavilla Facebookista Tiktokiin. (Tuominen 2017, 24–25.)

Koko digitaalisen nuorisotyön historian nuoret ovat olleet vahvasti osallisina kehittämässä toimintaa. He ovat toimineet apuohjaajina chateissa ja pelileireillä, sekä kirjoittaneet blogia ja päivittäneet nuorisopalveluiden sometilejä. Lisäksi pelitoiminnan kehittämistä on tehty yhdessä nuorten kanssa. Digitaalista nuorisotyön osaamista on ollut tukemassa vuonna 2011 perustettu Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke (Verke 2017). Verken tehtävänä on edistää

nuorisoalan digitalisaatiota sekä digitaalisen nuorisotyön kehittymistä tuottamalla materiaaleja, selvityksiä ja kouluttaa kuntien, seurakuntien ja järjestöjen nuorisoalan ammattilaisia. (Verke 2024a.)

### **3.2 Digitaalinen nuorisotyö**

Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan digitaalisen median ja – teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä ja -toiminnassa (Lauha & Tuominen 2016, 9) ja sitä ohjaavat samat arvot ja periaatteet kuin mitä tahansa muuta nuorisotyötä (Lauha, 2019,17). Kun vuosituhannen alkupuolella puheissa käytetyllä verkkonorisotyöllä tarkoitetaan nuoren ja nuorisotyöntekijän välistä keskustelemista verkkoympäristössä, on myöhemmin käyttöön otetun digitaalisen nuorisotyön -termin määritelmä paljon laajempi. Digitaalisen nuorisotyön nähdään nimittäin olevan osana kaikkea muutakin nuorisotyötä, ei pelkästään kohtaamisia verkossa. (Verke 2024b.) Tässä kappaleessa tulenkin avaamaan digitaalisen nuorisotyön käsitettä tarkemmin, mitä se on käytännössä ja mitkä ovat sen tavoitteet.

EU:n Digitalisaatio ja nuoret -asiantuntijaryhmä määrittelee, ettei digitaalinen nuorisotyö ole pelkästään oma yksittäinen menetelmänsä, vaan se voi sisältyä mihin tahansa nuorisotyön muotoon ja se sisältää samat tavoitteet kuin nuorisotyö ylipäätään. Toiminta voi tapahtua myös kokonaan kasvokkain, kokonaan verkossa tai niiden yhdistelmänä, eli hybridinä. Keskeistä on myös nuorisotyön prosessien ja käytännön työn painottaminen (Lauha 2019, 17) sekä inklusiivinen eli kaikki mukaan ottava, osallistava syrjimätön ja yhdenvertainen toiminta (Työterveyslaitos 2024). Inklusiivisuus nuorisotyössä tulee huomioida myös varmistamalla, että kaikilla nuorilla on mahdollista käyttää digitaalista teknologiaa ja tukea nuorten teknologiataitoja sekä estää digitaalista epäarvoistumista nuorten välillä. Lisäksi nuorisotyön tulee olla ajan hermoilla, utelias, ennakkoluuloton ja kokeilunhaluinen, sillä teknologia on mukana kaikilla nuorten elämän osa-alueilla. (Lauha 2019, 15–16.)

Digitaalisen nuorisotyön tutkija Dana Cohlmeysin (2016) määritelmä on hyvin samankaltainen kuin edellä mainitut. Hänen mukaansa digitaalisen nuorisotyön määrittelyyn sisältyy neljä keskeistä elementtiä, joissa mietitään, kuinka nuoristyöllä voidaan vahvistaa nuoren osallisuutta, millaisia osa-alueita nuorisotyöhön kuuluu, mitä työntekijöiltä edellytetään ja mikä on digitaalisen nuorisotyön tehtävä. Hän itse toteaa digitaalisessa nuorisotyössä olevan kyse erityisesti digitaalisten laitteiden avulla nuorten osallisuuden vahvistamisesta digitaalisissa ympäristöissä, kuten yhteisöpalveluissa ja verkkopeliyhteisöissä. Työntekijöiden

tulee tietää, mitkä tavoitteet ja ihanteet ohjaavat nuorisotyötä sekä millaisia ilmiöitä nuoret kohtaavat verkossa ja mitä he digitaalisessa ympäristössä elämisestä ajattelevat. Ennen kaikkea nuorisotyön tehtävänä on nuorten toimijuuden tukeminen, oli ympäristö sitten digitaalinen tai fyysinen. Cohlmeyerin mukaan digitaalisen nuorisotyön päämäärät ovat:

1. nuorten digitaalisten taitojen kehittäminen
2. nuorten digitaalisen kansalaisuuden ja osallisuuden tukeminen
3. digitaalisen kahtiajaon murtaminen ja digitaalisuuden ulkopuolelle jäämisen vähentäminen erityisesti valmiiksi haavoittuvissa yhteisöissä
4. nuorten tukeminen verkkoon liittyvien riskien ja mahdollisuuksien tehokkaassa hallinnassa verkossa sekä;
5. tarjota nuorille tukipalveluita monenlaisiin pulmiin

Lisäksi hän toteaa, että ”digitaalisen nuorisotyön päämäärät itsessään perustelevat sen tärkeyden ja välttämättömyyden osana nuorisotyötä nyt ja tulevaisuudessa.” (Cohlmeyer 2016, 30.)

### **3.3 Digitaalinen nuorisotyö käytännössä**

Käytännössä nämä digitaalisen nuorisotyön määritelmät tarkoittavat EU:n komission Digitalisaatio ja nuoret asiantuntijaryhmän (2018) mukaan sitä, että digitaalisuus nuorisotyössä voi olla välineellistä, sen painopiste voi olla toiminnassa tai digitaalisuus voi olla nuorisotyön sisältönä. Digitaalisen nuorisotyön välineellisyydellä tarkoitetaan sitä, että ohjaustyössä hyödynnetään digitaalisia laitteita, tai nuoria pyritään tavoittamaan esimerkiksi sosiaalisen median avulla. Digitaalisuus voi olla myös väline itsessään, jonka avulla tavoitetaan esimerkiksi haavoittuvassa asemassa olevat nuoret. (Verke 2024b.) Myös sairaalanuorisotyössä digitaalisuus toimii välineenä tehdä ryhmämuotoista nuorisotyötä sairaalaympäristössä. Välineellisen digitaalisen nuorisotyö tähtää digitaalisen nuorisotyön saavutettavuuteen. Toiminnan digitaalisuus pohjautuu puolestaan tekemällä oppimiseen sekä käytännön toimintaan ja sisällöllinen digitalisaatioon liittyviin kysymyksiin esimerkiksi verkossa havaittuihin keskusteluihin tai digitaalisten medioiden hyödyntämiseen itseilmaisussa. (Verke 2024b.)



### 3.4 Digitalisaatio ja digitaalisen nuorisotyön tulevaisuus

Digitalisoituminen ja teknologian kehitys vaikuttavat nuorisotyöhön vahvasti myös jatkossa ja kuten aiemmin opinnäytetyössäni todettiin, tulee digitaalisen osaamisen tarve näyttäytymään entistä enemmän elämässämme niin arkisissa asioissa kuin töissäkin. Nuorisotyöntekijöiden onkin tärkeää miettiä omaa suhtautumistaan, jotta digitaalisen nuorisotyön toimintamuodot ja -palvelut otetaan huomioon koko Suomessa toimintamuotojen painotusten ollessa kuntien ja toimijoiden omassa harkinnassa. Nuorisotyöntekijöiden tuleekin käydä osaamisensa päivittämiseksi koulutuksissa. (Verke 2019, 31.)

Digitalisaatio ei tietenkään ole ongelmaton ja tuo mukanaan myös omat haasteensa. Pelkona on, että digitaalisuus vähentää kasvokkaista kohtaamista ja vuorovaikutusta (Verke 2019, 31) ja älypuhelinriippuvuus johtaa mm. keskittymisvaikeuksiin ja sen lieveilmiöihin. Lisäksi tekoäly mahdollistaa väärän tiedon, kuvien ja jopa valheellisten videoiden leviämisen entistä laajemmin ja vaikeammin valheelliseksi tiedoksi tunnistettavaksi. (Dufva 2019, 25–27.) Mutta juuri näihin haasteisiin digitaalinen nuorisotyö pyrkii kasvatuksellisella työotteellaan vastaamaan; opettamaan nuorille terveellisiä elämäntapoja, medialukutaitoa sekä -kriittisyyttä ja mahdollistamaan verkossa turvalliset tilat turvallisten aikuisten seurassa. Lisäksi on todettu, että ”uusilla digitaalisilla ratkaisuilla voidaan edistää monin tavoin nuorten hyvinvointia ja osallisuutta” ja että ne voivat toimia ”uutta tuottavana ja mahdollistavana voimana” (Verke 2019, 32).

### 3.5 Sairaalanuorisotyö yhtenä digitaalisen nuorisotyön muotona

Yksi uutta tuottava ja mahdollistava on digitaalinen sairaalanuorisotyö. Vuonna 2020 kevättalvella Suomessa levinnyt koronapandemia sulki myös nuorisotilat ja toiminta oli siirrettävä verkkoon nopealla aikataululla (Lauha 2021, 8). Rajoitusten myötä nuorisotyöntekijöiden oli opetettava digitaaitoja ja otettava haltuun uusia ohjelmia ja sovelluksia (Tuominen, Tormulainen & Kosunen 2023, 14). Verken teettämän Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021-kyselystä tulee ilmi, etteivät suunnitelmat ja tavoitteet olleet tuolloin selkeitä mutta loi mahdollisuuden digitaalisen nuorisotyön kehittymiselle (Lauha 2021, 9). Suomen sosiaali ja terveys ry SOSTE:n 2022 teettämän Järjestöbarometrin kyselyn mukaan yli kolmannes järjestöistä oli kokeillut uutta toimintamuotoa ja verkkoon siirtymisen avulla

pystyttiinkin tavoittamaan myös sellaisia nuoria, jotka eivät aiemmin olleet mukana nuorisotyössä. (Tuominen ym. 2023, 14.) Myös digitaalinen sairaalanuorisotyö sai alkunsa korona-aikaan, jolloin infektioriskinsä takia jo valmiiksi eritetyssä oloissa elävät nuoret, joutuivat yhä enemmän eroon muusta maailmasta.

Sairalanuorisotyö ei itsessään ole aivan uusi asia. Uudessa lastensairaalassa leikki- ja nuorisotoiminnan tiimin nuoriso-ohjaaja kohtaa nuoria osastoilla, päiväkeskuksissa sekä päiväsairaalassa. Lisäksi nuorten on mahdollista mennä sairaalan leikki- ja nuorisotoiminnan tilaan viettämään aikaa. Leikkihuoneiden lisäksi tiloista löytyy mm. opetuskeittiö, ateljee ja erityisesti nuorille suunnattu musiikkihuone, jossa voi pelata biljardia, erilaisia lautapelejä, sekä soittaa ja laulaa. (HUS 2024.) Hankkeen toiminnan laajentumisen kaikkiin Yliopistosairaaloihin yhteydessä, on tehty selvityksiä tarpeesta nuorisotyölle ja SairaalaNutan toiminnan markkinoimisesta nuorille. Näiden selvitysten perusteella on tullut ilmi, ettei muissa yliopistosairaaloissa ole varhaiskasvatuksenopettajien ja -hoitajien sekä askarteluohjaajien rinnalle palkattu nuoriso-ohjaajia, joskin edellä mainitut ammattilaiset kohtaavat nuoria ja järjestävät heille toimintaa.

Sairalanuorisotyötä on kirkon nuorisotyönä kokeiltu myös Kuopion Yliopistollisen sairaalan lasten veri- ja syöpätautien -osastolla syksyllä 2009. Toiminta oli eri menetelmillä ja teemoilla suunniteltua ryhmätoimintaa osastolla 7–18-vuotiaille. Suunnitelluista syksyn kerroista vain kaksi toteutui ja osallistujamäärät jäivät vähäisiksi. Toimintaa toteuttivat kirkon nuorisotyötä opiskelevat opinnäytetyönsä ajan. Opinnäytetyössään he toivat esille seurakuntien nuorisotyöntekijöiden mahdollisuuksia toimia myös sairaalaympäristössä. (Eskola, Hyvönen & Kohvakka 2010.)

Kuten aiemmin kappaleessa 2.4 Tarve opinnäytetyölle, kehittämistyön lähtökohdat toin esille, sairaala ympäristönä tuo toiminnalle omat haasteensa ja vaikka nuorisotyötä Uudessa lastensairaalassa tehdään pääosin yksilöitä kohtaamalla, mahdollistaa digitaalisuus ryhmätoiminnan ja sitä kautta vertaistuen, silloinkin kun fyysinen kunto on heikko tai nuori on kotona avohoidossa, mutta esimerkiksi infektioriskin takia eristyksissä muista.

### 3.6 Vertaistuki

Vertaistuella tarkoitetaan kokemustietoon perustuvaa kokemusten vastavuoroista jakamista toisen samaa kokeneen henkilön kanssa. Vertaistuki perustuu kertomiseen ja kuuntelemiseen. Sairauden kohdatessa sairastavan ja hänen läheistensä on tärkeää saada tietää lisää diagnoosista ja lääkäreiden sekä hoitajien ja sairaalan muun henkilökunnan lisäksi tietoa voi saada samaa kokeneilta, jotka ymmärtävät parhaiten, mitä itse käy läpi. Vertaistukija on myös sopivan etäällä, jolloin omien läheisten kuormittamisen ”pelko” voi sairastuneella myös helpottaa oloa. Lisäksi tarinat pitkäaikaissairaudesta kanssa hyvän arjen elämisestä tai sairaudesta parantumisesta tuovat toivoa sairastuneelle. (Terveyskylä 2023b.) Vertaistuki voi olla henkilökohtaista tai ryhmämuotoista ja se voi tapahtua suunnittelemattomasti tai organisoidusti. Tällöin vertaistukija on yleensä pidemmällä omassa prosessissaan ja saanut tuen antamiseen koulutuksen sekä sitoutunut vaiolioloon. Vertaistuki voi tapahtua kasvokkain, puhelimesta tai esimerkiksi verkossa. (Terveyskylä 2023c.)

Digitaalisen sairaalanuorisotyön -hankkeen ja toiminnan yksi tavoitteista on ”lasten ja nuorten kasvun ja kehityksen sekä sosiaalisen ja psyykkisen hyvinvoinnin tukeminen”. Vertaistuellinen elementti SairaalaNutalla tukee tätä tavoitetta. Vaikkei SairaalaNuta olekaan virallinen vertaistukiryhmä, on nuorten SairaalaNutalla mahdollista suunnittelemattomasti mutta ohjaajan läsnä ollessa kertoa omasta sairaudestaan, sen ominaispiirteistä ja haasteista sekä kuulla muilta vastaavia tarinoita ja kuinka niistä on päästy eteenpäin.

### 3.7 Osallisuus

Kokemusten ja ajatusten jakamisesta sekä yhteisöllisyydestä syntyy myös osallisuuden tunnetta. Osallisuus edellyttääkin mahdollisuutta olla mukana toiminnassa sekä osana yhteisöä ja tunne kehittyy, kun ihminen saa osallistua yhteisön toimintaan haluamallaan tavalla. Myös omien mielipiteiden jakaminen ja yhteisön asioihin vaikuttaminen lisäävät tätä tunnetta. Osallisuus voidaan siis määritellä yhteisöön kuulumisella sekä vaikuttavana osallistumisena. (Nivala 2021.) Osallisuuden ja yhdenvertaisuuden edistäminen on yksi nuorisotyön tärkeimmistä tehtävistä (Lauha & Tuominen 2016, 135) ja osallisuuden tunteen saavuttamiseksi, nuoret tulee nähdä yksilöinä, joilla on omat erityispiirteensä ja -tarpeensa (Joensuu 2016, 137).

Osallisuus ja yhdenvertaisuus toistui myös em. digitaalisen nuorisotyön määritelmässä ja digitaalisen sairaalanuorisotyön tavoitteissa. Jotta osallisuus SairaalaNutalla on voinut aidosti toteutua, on toimintaa suunniteltu yhteistyössä nuorten kanssa heidän mielenkiinnon kohteitaan kuunnellen. Yksi tällainen esimerkki on muutaman kerran toteutettu kokkauslive. Keskustelut ruoasta ja herkuista päättyivät nuorten ideointiin leipomisesta ja sen toteuttamisesta. Ohjaajat tarttuivat ideaan ja kevään 2022 viimeisellä kerralla jokainen teki kotonaan pannukakkua samalla Discordissa jutellen. Kokkausliveä on toteutettu myöhemmin myös hybridinä Discordissa ja samanaikaisesti Uudessa lastensairaalassa. Ohjaus- ja suunnittelussa toiminnassa on ollut oleellista aina ottaa huomioon myös nuorten sen hetkinen jaksaminen. Tämä on voinut tarkoittaa sitä, ettei suunniteltua toimintaa olekaan sellaisenaan tai ollenkaan toteutettu mutta nuoret on huomioitu muulla tavoin.

SairaalaNutalla osallisuuden määritelmä yhteisöön kuulumisella on erityisen tärkeä. Ajatus on ollut, ettei kameraa tarvitse pitää päällä ja jokainen osallistuu tai on osallistumatta toimintaan ja keskusteluihin haluamallaan tavalla. SairaalaNutalla onkin ollut nuoria, jotka eivät ole halunneet keskustella, mutta ovat olleet mukana toiminnassa tai kirjoittaneet tekstikanaville. Myös muiden juttelun kuuntelu, voi hyvinkin huonossa kunnossa olevalle nuorelle tuoda tunteen yhteisöön kuulumisesta ja siten osallisuudesta.

### **3.8 Viestintä ja sosiaalinen media nuorisotyössä**

Sosiaalinen media (some) on nykyään yksi tärkeimmistä väylistä pitää yhteyttä ystäviin ja tuttuihin. Nuorille some on sen monimuotoisuuden vuoksi tärkeä kanava, jossa he voivat etsiä tietoa ja saada inspiraatiota. Se on myös omien julkaisuiden tekemisen kautta väylä itseilmaisulle ja oma persoona onkin somessa tärkeä osa viestimistä. Somessa nuoret pystyvät keskustelemaan sekä rakentamaan erilaisia yhteisöjä eri asioiden ympärille, jolloin se tarjoaa mahdollisuuden myös vertaistuelle. (Verke 2019, 51, 56.) Myös nuorisotyössä niin kunnallisella kuin järjestöpuolellakin onkin somea alettu hyödyntämään yhteydenpidon välineenä. Verken teettämän Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021 kyselyyn vastanneista lähes kaikki nuorisotyöntekijät olivat pitäneet yhteyttä nuoriin jonkin sosiaalisen median tai viestipalvelun kautta. Tämän kyselyn mukaan suosituimmat kanavat ovat olleet Instagram, WhatsApp ja Facebook. Jo tällöin Tiktokin nousu ja Facebookin lasku ovat olleet nähtävillä

(Lehtonen 2021, 14) ja parissa vuodessa Tiktokin käyttö onkin noussut huimaa vauhtia yhdeksi suosituimmista kanavista. (Tuominen ym. 2023, 16).

Yhteydenpidon lisäksi on nuorisotyössä lisätty verkon ja sosiaalisen median hyödyntämistä markkinoinnissa. (Tuominen ym. 2023, 16) Nuoret seuraavat itseään kiinnostavia tilejä ja ilmiöitä, joihin nuorisotyöntekijän tulee tutustua, jotta nuoret pystytään somessa tavoittamaan. Organisaation tekemän nuorille suunnatun viestinnän tulisikin olla säännöllistä, ajankohtaista, henkilökuvamaista, nuoria osallistavaa ja siten mielenkiintoa herättävää. Kuvat ja videot ovat yksi keino herättää mielenkiintoa, sillä ne jäävät paremmin mieleen. Visuaalisuuden hyödyntäminen onkin yksi tärkeä tekijä markkinoinnissa ja koko ajan kehittyvät älypuhelin kamerat sekä kuvankäsittelyohjelmat tekevät markkinoinnin visualisoinnin aina vain helpommaksi. Haasteeksi sosiaalisen median viestinnässä kuitenkin muodostuu, kuinka nuoret löytävät oikean informaation ja nuorisotyön kanavien äärelle. (Verke 2021, 51, 54.) Tähän haasteeseen myös digitaalinen sairaalanuorisotyön -hanke on viestinnässään törmännyt ja näihin haasteisiin pyrin seuraavissa luvuissa vastaamaan.

## 4 KEHITTÄMISTYÖNPROSESSI

Tässä luvussa esittelen ne menetelmät, joita opinnäytetyöprosessissani olen aineiston keräämiseksi käyttänyt. Tutkimuskysymykseni ”Kuinka saadaan nuoria SairaalaNutalle” pyrkii vastaamaan edellisessä kappaleessa esille tuomiini nuorille kohdennetun viestinnän haasteisiin. Kehittämistyöni on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus, joka pyrkii ymmärtämään tutkittavaa ilmiötä (Koppa 2021a), eli tässä opinnäytetyössä nuorten tavoittamista SairaalaNutalle viestinnän keinoin. Laadullisen tutkimuksen halutaan tuovan ymmärrystä laatuun, ominaisuuksiin ja merkityksiin kokonaisvaltaisesti (Koppa 2021a) ja siksi olenkin pyrkinyt valitsemaan menetelmät niin, että ne tuovat lopputulokseen mahdollisimman paljon eri näkökulmia ja keinoja nuorten tavoittamiseksi. Laadulliselle tutkimukselle on myös ominaista, että tutkimussuunnitelma elää kehittämistyön edetessä, jolloin havaitaan laadullisten menetelmien prosessiluonne, tutkimuksen eri vaiheet; aineistonkeruu, analysointi, tulkinta ja raportointi, jotka kietoutuvat vahvasti yhteen eikä tutkimusprosessia näin ollen ole helppoa pilkkoa toisiaan seuraaviin vaiheisiin. Tutkimussuunnitelmaa saattaakin joutua prosessin edetessä tarkastelemaan ja palaamaan aiempiin vaiheisiin, (Eskola & Suoranta 2014, 15–16) sillä valitut aineiston keruu- ja analysointimenetelmät vaikuttavat oleellisesti tutkimukseen (Koppa 2021a).

Kehittämistyöni strategia perustuu toiminta- ja tapaustutkimukseen, jossa itse tutkija osallistuu havainnoimalla tutkimuskohteen toimintaa sekä analysoimalla tätä havainnointia. Toiminnallisen strategian lähtökohtana on tieteen ja käytännön yhdistäminen (Koppa 2015a) ja tapaustutkimuksen lähtökohta on puolestaan ymmärryksen lisääminen tutkittavaa asiaa ja niiden erityisyyttä kohtaan, pyrkimättä kuitenkaan yleistettävään tietoon. Tapaustutkimus hakee tietoa juuri nimenomaisesti tutkittavan ilmiön mekanismeista ja sisäistä lainalaisuuksista, joilla pystytään osoittamaan laajempi merkitys, yleistettävyys ja siirrettävyys. (Koppa 2015b.) Kehittämistyössäni toteutan toimintatutkimusta osallistumalla tutkimuskohteen toimintaan ja analysoimalla tätä havainnointia. Olen ollut mukana digitaalisessa sairaalanuorisotyön hankkeessa ja SairaalaNutan toiminnassa varsinaisen toiminnan alusta lähtien. Tuloksissa tulenkin esittämään hankkeen parissa työskennelleiden yhdessä tekemiä havaintoja, siitä millä keinoilla nuoria on saatu osallistumaan SairaalaNutalle. Koska digitaalista sairaalanuorisotyötä ei ole aiemmin tehty ja nuorten elämäntilanne sekä viestinnän mahdollisuudet poikkeavat hyvin paljon tavalliseen nuoriso- tai digitaaliseen nuorisotyöhön verrattuna, on lähestymistapana opinnäytetyössäni tapaustutkimus. Se tuo esiin juuri digitaalisen sairaalanuorisotyön

viestinnällisiä ilmiöitä nuorten tavoittamiseksi, mutta jotka ovat hyödynnettävissä myös laajemmin vastaavanlaiseen toimintaan.

Laadullisen tutkimuksen aineistonkeruumenetelmiä on paljon ja menetelmille tyypillistä on osallistuvuus (Eskola & Suoranta 2014, 15). Kaikki valitsemani menetelmät ovatkin osallistavia. Menetelmien valintaa ohjasivat tutkimuskysymys sekä mahdollisuudet saada mahdollisimman paljon tietoa pääsemättä kuitenkaan hyödyntämään varsinaista kohderyhmää eli pitkäaikaissairaita 9–17-vuotiaita osasto- tai avohoidossa olevia nuoria. Tähän vaikutti opinnäytetyöhön käytettävä aika, sillä tutkimuslupaprosessin saaminen HUS:issa voi viedä hyvinkin pitkään, eikä tutkimusluvan saamisesta tai kohderyhmän tavoittamisesta olisi siitäkään huolimatta ollut varmuutta. Menetelmikseni valikoitui siis syövän sairastaneiden nuorten työpaja, benchmarkkaus haastatteluna, asiantuntijan temahaastattelu sekä oma havainnointini.

#### 4.1 Havainnointi

Yhtenä aineistonkeruumenetelmänä käytin opinnäytetyössäni observointia eli havainnointia, jossa tutkimuskohteesta kerätään tietoa sitä seuraamalla ja havainnoimalla. Havainnoinnissa on kyse ihmisten toiminnan ja käyttäytymisen tutkimisesta ja tutkijan rooli voi vaihdella sisäisestä ulkoiseen havainnointiin. Sisäinen havainnointi voi johtaa myös osallistuvaksi havainnoinniksi, jossa tutkija toimii osana tutkittavaa yhteisöä, jolloin havainnointia kutsutaan kenttätöksi. (Koppa 2015b.) Havainnoija toimii tällöin yleensä itselleen vieraassa ympäristössä, jossa hänellä ei ole aiempaa asemaa. Osallistuvaa havainnointia voidaan kuitenkin tehdä myös tutussa jäsenryhmässä. (Eskola & Suoranta 2014.)

Havainnointi tutkimuksessani perustuu rooliini digitaalisessa sairaalanuorisotyön hankkeessa. Aloitin yhteisöpedagogin ammatillisen harjoittelun hankkeen ensimmäisen vaiheen alkaessa loppuvuodesta 2021 ja olen jatkanut hankkeessa vuoden 2023 alusta palkattuna työntekijänä tauotta tähän asti. Olen siis päässyt havainnoimaan ja kysymään nuorilta, mitkä tekijät ovat tuoneet nuoria Discord-kanavалlemme.

## 4.2 Nuorten työpaja

Työpajan avulla pyritään saamaan laadullisen tutkimuksen aineistoa sekä syvällisempää ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä keräämällä osallistujia yhteen käytännön harjoituksiin, ryhmäkeskusteluihin tai muihin interaktiivisiin toimintoihin. Työpajassa osallistujat voivat tuottaa ideoita sekä tietoa tutkittavasta aiheesta. (Tanner 2016, 10)

Kuten aiemmin totesin, olisi todellisen kohderyhmän haastattelemine tai heille kyselyn teettäminen ollut tarpeellista mutta erittäin haastavaa. Päädyin siis hyödyntämään sijaiskohderyhmää. Olin menossa ohjaajaksi Kympin Lasten yli 13-vuotiaiden syövän sairastaneiden nuorten viikonloppuun ja päädyin teettämään yhtenä ohjelmanumerona heille työpajan, sillä he olivat varsinaista kohderyhmää suunnilleen vastaavassa iässä sekä kokeneet pitkäaikaissairauden ja siten pystyivät asettumaan varsinaisen kohderyhmän asemaan. Työpajan toinen osio; kysely sosiaalisen median sisältöihin liittyen, ei tarvinnut asettumista pitkäaikaissairaaseen asemaan, mutta siinä hyödyllisintä oli saada tietoa nuorilta. Luonnollista oli siis tehdä kysely samoille nuorille.

Ensimmäisen osion kysymykset perustuivat keinoihin, joita hankkeessa olimme jo nuorten saamiseksi mukaan toimintaan jo käyttäneet, ja joita meidän on mahdollista sairaalaympäristössä toteuttaa. Toisen osion kysymyksillä halusin saada selville mitä hyvää, ja mitä kehitettävää Instagram-tilimme postauksissa on ja tavoittaako Instagram ylipäättään nuoria. Lisäksi halusin saada selville, kiinnostävätkö nuoret enemmän huomiota tai katsovatko he mieluummin Instagram -postauksia tai -stooreja ja onko video tai still-kuva mieluisampi. Kyselyyn suunnittelin kysymyksiä myös SairaalaNutan alustaan Discordiin liittyen sekä tietoa siitä, onko SairaalaNutan nimessä oleva sana ”sairaala” mahdollisesti luotaan pois työntävä.

Pidin työpajan Kympin Lasten syövän sairastaneiden yli 13-vuotiaiden nuorten viikonlopussa 6-8.10.2023. Lähetin infokirjeen tutkimuksesta sekä lupalapun alle 15-vuotiaille viikonlopun osallistujille Kympin Lasten järjestösihteerin kautta. Kaikkien alle 15-vuotiaiden huoltajat antoivat suostumuksensa lapsensa osallistumiseen sähköpostitse. Nuoria oli leirillä 23, työpajan ensimmäiseen osioon osallistui 21 ja toiseen osioon 22.

Kävimme ensin vielä isolta näytöltä läpi infokirjeen sisällön vapaamuotoisesti, jonka jälkeen kerroin tulevista osioista. Kahta lukuun ottamatta kaikki halusivat osallistua ensimmäiseen osioon. Ennen ensimmäistä osiota näytin mainoksen isolta näytöltä ja laitoin kiertämään paperisen mainoksen SairaalaNutasta. Mainos oli SairaalaNutan perusmainos, jota jaamme



myös Uudessa lastensairaalassa. Mainos on pyritty visuaalisesti tekemään nuoria houkuttelevaksi ja sisältää oleellista informaatiota siitä, milloin SairaalaNuta on ja kuinka SairaalaNutan Discord-kanavalle pääsee liittymään. Enempää en SairaalaNutasta halunnut nuorille kertoa, jotta heillä oli samat lähtötiedot, kuin potentiaalisilla osallistujilla, eikä lisätieto vaikuttaisi heidän vastauksiinsa.

### Osio 1. Janalle asettuminen

Ensimmäisessä osiossa pyysin nuoria palaamaan tilanteeseen, jossa ovat sairaalassa. Nuorten tuli liikkua sen mukaan kyllä, ei ja ehkä -janalla, miten toimisivat ollessaan sairaalassa. (kysymykset LIITE 1.) Laitoin ylös, kuinka moni vastasi kunkin kysymyksen kohdalla kyllä, kuinka moni ehkä ja kuinka moni vastasi ei. Ei ja ehkä vastauksiin pyysin kirjoittamaan perusteluita. Nuoret selvästi käyttivät aikaa perusteluiden miettimiseen.

### Osio 2. Kysely sosiaalisesta mediasta ja SairaalaNutan digitaalisesta alustasta.

Toisessa osiossa jaoin kaikille valmiiksi tulostetun vastauslomakkeen ja kynät. Annoin ohjeeksi, ettei lomakkeeseen saa kirjoittaa nimeään eikä mitään muitakaan tunnistustietoja, sillä ne eivät olleet oleellisia tutkimuksen kannalta. Näytin meidän Instagram-tiliämme isolta näytöltä, sieltä erilaisia postauksia ja annoin mahdollisuuden pyytää katsottavaksi jotain tiettyä mainosta. Halusin, että kaikki katsovat Instagram-tiliämme samalta näytöltä eivätkä omilta puhelimiltaan. Tällöin pystyin varmistamaan, että he katsoivat oikeaa tiliä ja sisältöä. Nuoret vastasivat itsenäisesti kysymyksiin. Osa kysymyksistä (LIITE 2.) oli monivalintakysymyksiä, joihin osaan pyysin lisäksi perusteluita ja osa kysymyksistä oli vapaamuotoisia. Pyysin nuoria palauttamaan paperit pöydälle ja kun kaikki olivat tehneet palautuksen, sekoitin paperit eri järjestykseen ja luin vastaukset vasta parin viikon päästä, jolloin anonymiteetti varmasti säilyi.

Pyysin nuorilta vielä suullista palautetta työpajasta. Olin arvioinut kestoksi noin tunnin ja aikaa meillä meni 50 minuuttia. Nuoret totesivat keston olleen juuri sopiva. He pitivät myös siitä, että ensimmäisessä osassa sai olla vähän liikkeessä ja sitten tehdä itsenäisesti. Nuoret saivat kiitokseksi osallistumisesta suklaapatukat ja Marianne-karkkeja.

### 4.3 Benchmarkkaus haastatteluna

Benchmarkingia käytetään parhaimpien ja toimivimpien menetelmien tunnistamiseksi, joita voidaan hyödyntää omassa kehittämistyössä ja se on analyttinen ja järjestelmällinen vertailukehittämispöessi. Menetelmä auttaa organisaatioita oppimaan parhaista käytännöistä ja tunnistamaan mahdollisia heikkouksia omassa suorituskövyssä. (Tuominen 2011, 3.)

Benchmarking menetelmänä on selkeä ja vaiheittain etenevä pöessi, joka alkaa kehittämiskohteen määrittelyllä ja alalla edistykösellisesti toimivalla benchmarkkaus-kohteen tunnistamisella. Oman organisaation rehellinen itsearviointi on olennaista, jotta voidaan löytää kehitystarpeet. Kehityskohteen ja benchmark-organisaation välillä on tärkeää tunnistaa selkeimmät suorituskökyerot eli organisaation välinen vertailukelpoisuus. Tällöin benchmarkingin tulokset voidaan soveltaa omaan organisaatioon toimiviksi. (Tuominen 2011, 11–12.)

Benchmarkingissa voidaan käyttää erilaisia kokemusten vaihdon ja tiedonkeruun menetelmiä. Vertaisvierailu on yksi yleisimmin käytetyistä menetelmistä, jolla voidaan saada tietoa vertailtavasta kohteesta. Se perustuu luottamuksellisuuteen ja vastavuoroisuuteen sekä hyödyttää molempia osapuolia ja jossa vertaisuus korostuu. (Sauristo & Parikka 2014.) Tämän jälkeen tulokset analysoidaan, tehdään kehittämistavoitteet ja toimintasuunnitelma opittujen asioiden hyödyntämiseksi. Benchmarkkauksen tavoitteena ei ole matkia suoraan toisilta, vaan soveltaa opittuja asioita omaan käyttöön. (Tuominen 2011, 12.)

Digitaalisia verkkonuorisotaloja ylläpitävät niin kunnat, kuin järjestötkin. Kun toiset verkkonuorisotilat ovat tarkoitettu vain chattailuun ohjaajan kanssa, on toiset tilat tarkoitettu samankaltaiseen oleskeluun ohjaajien valvonnassa, kuin perinteiset nuorisotalotkin. Marraskuusta 2023 Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna on kolmen kuukauden pilottijakson ajan pitänyt auki valtakunnallista verkkonuorisotilaa. Kanuunan suunnittelija Riku Tähtinen toimii toiminnan koordinoijana, ohjaajien tullessa kunnallisesta nuorisotyöstä eri puolilta Suomea. Valtakunnallinen verkkonuorisotila on lyhyessä ajassa kerännyt paljon osallistujia jokaiselle kerralle. Minulle ehdotettiin, että voisın pyytää Riku Tähtiseltä haastattelua ja niinpä lähdinkin benchmarkkauksen keinoin selvittämään, kuinka he ovat onnistuneet tavoittamaan nuoria.

Vertaisvierailun sijaan toteutin benchmarkkauksen haastatteluna, jonka aikana tavoitteena oli selvittää niitä tekijöitä, mitkä vaikuttavat siihen, että nuoret osallistuvat verkkonuorisotilan

toimintaan ja miten näitä tietoja voidaan hyödyntää myös digitaalisella SairaalaNutalla. Lisäksi halusin selvittää, mikä on Tähtisen näkemys parhaasta verkkoalustasta verkkonuorisotilalle. Pyrin siis miettimään haastattelun kysymykset (LIITE 3.) tukemaan näitä tavoitteita. Toteutin haastattelun puolistrukturoituna, jolloin minulla oli valmiiksi mietityt kysymykset, joihin vastaaminen on kuitenkin vapaamuotoista. Puolistrukturoituhaastattelu mahdollisti myös jatkokysymysten esittämisen. (Eskola & Suoranta 2014, 87.)

Otin siis sähköpostitse yhteyttä valtakunnallisen verkkonuorisotalon Kanuunan suunnittelijaan Riku Tähtiseen ja kysyin, voisinko haastatella häntä ja sovimme sille ajan. Ennen haastattelua laitoin hänelle myös tiedotteen tutkimukseen osallistumisesta, hänen roolistaan siinä sekä suostumuksen tehdä haastattelun nimellä, jolloin tarvitsin suostumuksen myös henkilötietojen rekisteröintiin. Samalla kysyin lupaa myös haastattelun tallentamiseen, jotta saisin litteroinnin yhteydessä mahdollisimman paljon informaatiota analysointia varten. Haastattelu pidettiin 15.12.2023. Aloitin haastattelun kertomalla omasta taustastani digitaalisessa sairaalanuorisotyö-hankkeessa ja pyysin häntä kertomaan, kuka on ja mitä hän työkseen tekee. Haastattelun edetessä kysyin suunnittelemani kysymyksiä, mutta osaan kysymyksistä sain vastauksen jo ennen, kuin ehdin niitä kysyä. Joihinkin Tähtisen kommentteihin vastasin SairaalaNutalla olleista käytännöistä. Haastattelussa esiin nousseista asioista kerron tulokset -luvussa.

#### **4.4 Asiantuntijan teemahaastattelu**

Syksyllä koulussa Allianssin järjestöpäällikkö Mimmi Mäkinen-Kokkonen oli kertomassa meille Allianssin toiminnasta. Hänen esittelyssään tuli esiin tietoa, jonka arvelin olevan hyödyllistä myös opinnäytetyöni kannalta ja kysyin, voisinko haastatella häntä. Selvisi, että Mäkinen-Kokkonen oli ollut Verken edustajana digitaalisen sairaalanuorisotyön hankkeen suunnittelu- ja pilotointivaiheessa. Sovimme tuolloin, että otan häneen yhteyttä, kun opinnäytetyöni on siinä vaiheessa, että voisin häntä haastatella. Tähtisen haastattelun jälkeen ja kirjoittamisen ihan alkuvaiheessa mietin, tarvitsenko Mäkinen-Kokkosen haastattelua ollenkaan, mutta kirjoittamisen edetessä totesin, että lisäaineiston saaminen on tarpeellista. Otin siis yhteyttä Mäkinen-Kokkoseen ja sovimme haastattelun. Myös hänelle laitoin etukäteen tiedotteen tutkimukseen osallistumisesta, sekä luvat henkilötietojen rekisteröintiä ja taltiointia varten.

Toteutin haastattelun teemahaastatteluna. Teemahaastattelussa on ennalta määritetyt aihepiirit, mutta varsinaisia kysymyksiä ei ole. Teemojen toteutumisen varmistamiseksi, on haastattelijalla hyvä kuitenkin olla jonkinlainen tukilista (LIITE 4.). (Eskola & Suoranta 2014, 87.) Suunnittelin teemat tukemaan aiemmin kerättyä aineistoa ottaen kuitenkin eri näkökulman, kuin Riku Tähtisen haastatteluun. Haastattelun tavoitteena oli saada tietoa ja keinoja erityisesti kohderyhmälle suunnattuun viestintään.

Haastattelu pidettiin 1.2.2024. Haastattelun aluksi kerroin jälleen taustani hankkeessa sekä hieman tämänhetkistä tilannetta, niitä keinoja mitä SairaalaNutalla on nuorien tavoittamiseksi tehty. Halusin tuoda nämä asiat julki, jotta saan näille keinoille vahvistusta tai täysin uusia keinoja käyttöömme.

#### 4.5 Analyysi

Laadullisen tutkimuksen analyysissä lähdetään liikkeelle ilman ennakko-oletuksia ja analyysi on aineistolähtöistä. Jotta aineiston analysointi on järkevää, tulee rajaus tehdä huolella, sillä aineisto ei laadullisessa tutkimuksessa lopu koskaan. Aineistolähtöinen analyysi on erityisen tarpeellista, kun jostakin ilmiön perusolemuksesta tarvitaan perustietoa. (Eskola & Suoranta 2014, 19.) Analyysi on myös apukeino saada selkeyttä aineistoon. Aineistolähtöisyydessä aineistoa tarkastellaan kokonaisuutena, ja tavoitteena on tuoda esiin ”yksikölliseksi ymmärretyn sisäisesti loogisen kokonaisuuden rakennetta”. Aineistolähtöisessä analyysissä kaikkea kerättyä materiaalia ei myöskään ole tarpeellista hyödyntää, mutta hajanaisesta aineistosta selkeäksi kokonaisuudeksi tiivistäminen on tehtävä ilman tärkeän informaation jättämistä pois. (Koppa 2024.)

Aineistonkeruumenetelminä olen kehittämistyössäni käyttänyt nuorten työpajaa, benchmarkkausta haastatteluna, asiantuntijan teemahaastattelua sekä havainnointia. Oma kehittämistyöni on hyvin aineistolähtöinen ja tulokset perustuvat edellä mainittuihin aineistoihin. Analysointimenetelmäksi olenkin kunkin aineiston kohdalla valinnut sisältöanalyysin, tällä analyysimetodilla pyrin keskittämään huomion tarkoituksenmukaisiin sisältöihin. Sisältöanalyysin vaiheet lähtevät aineiston pilkkomisesta, käsitteellistämiseen ja uudelleen kasaamiseen. Pilkkomisvaiheessa aineisto puretaan, siihen tutustutaan ja sitä järjestellään, jonka jälkeen aineistoa verrataan ja eritellään toisiinsa nähden. Apuna

järjestelyssä ja erittelyssä voi käyttää erilaista teemoittelua, taulukointia ja tyypittelyä. Pilkkomisvaiheen jälkeen aineistoa käsitteellistämällä muodostetaan kategorioita, jonka jälkeen tehdään linkitys kategorioiden välille antaen niistä esimerkkejä. Lopuksi analyysi kirjoitetaan tekstimuotoon. (Koppa 2024.)

Aloitin nuorten työpajan osion 1 janalle asettumisen sisällön analyysin nähtyäni, kuinka nuoret janalle asettuivat ja tarkastelin kirjauksia havaintojeni tueksi. Paremman käsityksen saamiseksi tein taulukon, jonka jälkeen teemoittelin kysymyksiä kahdella eri tavalla mainostamisen ja toiminnan perusteella. Taulukoihin koodasin teemat eri väreillä. Tämän jälkeen muodostin taulukoista kokonaiskuvaa ja kirjoitin niistä saadut tiedot tekstimuotoon. Osion 2. Sosiaalisen median kyselyn analysoimisen aloitin jälleen tutustumalla aineistoon, teemoittelemalla kysymykset ja tämän jälkeen taulukoimalla teemoittelut, saadakseni monivalintakysymysten vastausmäärät oikein, käytin apunani perinteistä tukkimiehen kirjanpitoa. Avoimiin kysymyksiin kirjoitettuja vastauksia, kokosin yhteen kirjoittamalla kommentteja ylös ja lopuksi kirjoitin niistä yhtenäisen tekstin.

Haastatteluiden analyysin aloitin litteroinnilla, jolla tarkoitetaan äänitallenteen puheen muuttamista kirjoitettuun muotoon. Tällöin haastattelusta on mahdollista poimia oleellinen tieto tarkempaa analyysia varten. (Kallio 2024.) Litteroidun tekstin analysoinnin perusteella Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan suunnittelija Tähtisen haastattelusta nousi esiin kolme keskeistä teemaa, joilla nuoria voidaan tavoittaa verkkonuorisotiloille. Haastattelusta esiin nousseet teemat olivat ohjaajan tunnettavuus, toiminta sekä Discord -markkinointi. Allianssin järjestöpäällikkö Mäkinen-Kokkosen haastattelun litteroinnin jälkeen poimin keskustelustamme nousseita pääkohtia ja muita esille tulleita asioita yhdistellen niitä analysoitavaksi kokonaisuudeksi ja tekstiksi.

Havainnoinnin materiaalia on pitkältä ajalta ja ne perustuvat kirjauksiin jo tehdyistä asioista, joilla nuoria on yritetty SairaalaNutalle houkutella sekä siihen, mitä kautta nuoret ovat liittyneet Discord-kanavалlemme. Teemoittelin havainnot omiin kategorioihinsa, joita ovat: jonkun suosittamana, kiinnostavan toiminnan kautta, ohjaajan tunnettavuuden kautta sekä mainonnan kautta, jolla tässä kohtaa tarkoitetaan sairaalassa jaettuja mainoksia sekä sosiaalisen median Instagram-tiliämme. Teemoittelun jälkeen tein tulkintaa siitä, mitkä keinot ovat tuottaneet tulosta ja mitkä keinot kaipaavat kehittämistä. Lopuksi yhdistin omat havaintoni vielä kaikkeen muuhun keräämääni aineistoon, saaden niistä johtopäätökset keinoista, kuinka nuoria tavoitettaisiin SairaalaNutalle.

## 5 TULOKSET

Seuraavaksi esittelen mitä aineiston analysoinnissa nousi esille sekä niistä saamani johtopäätökset.

Digitaalinen sairaalanuorisotyö on aloitettu tarpeesta, jonka vanhemmat ovat tuoneet esille Kympin Lapsille ja ensimmäiset osallistujat SairaalaNutalle ovat tulleet vanhempien suosittamana. Myös nuorten työpajaan osallistuneiden vastaukset osoittavat, että he osallistuisivat toimintaan huomattavasti todennäköisemmin omien vanhempiensa kuin sairaalan henkilökunnan ehdottomana. Nuoret kommentoivat pyytämiini perusteluihin janan ei-päätyyn asettuessaan, että: *”meitä ei yleisesti kiinnosta tällaiset ehdotukset tuntemattomilta hoitajilta tai muilta”*. Sairaalassa jaettava ja vanhempien kahvihuoneissa esillä oleva SairaalaNutan perusmainos, ei myöskään näyttäisi herättävän nuorten kiinnostusta.

Allianssin järjestöpäällikkö Mäkinen-Kokkosen haastattelussa esille nousikin, että itse nuorille toiminnan markkinointi voi olla erittäin hankalaa. Nuoret eivät itse ole valinneet sairauttaan ja ajatus tämän kaltaiseen toimintaan lähtemisestä voi siksi olla hyvin vastahakoista. Työpajalla ei- ja ehkä vastausten perusteluissa nuoret toivat esiin myös omat luonteenpiirteensä, kuten ujuden, jonka koettiin olevan mahdollisen este osallistumiselle. Vastauksissa mainittiin lisäksi skeptisyys uutta kohtaan, sekä se, että on huono lähtemään mukaan uuteen toimintaan. Nuoret totesivatkin, ettei pelkkä mainoksen näkeminen riitä osallistumiseen, jos tietoa toiminnasta ei ole tarpeeksi. Tiedon puuttuminen nähtiin olevan iso syy olla osallistumatta.

SairaalaNutan ja sen toiminnan markkinointia tulisi siis nuorten tavoittamisen sijaan kohdistaa nuorten vanhempiin. Mäkinen-Kokkonen sanoo, että tämäkin voi osaltaan asettaa omat haasteensa, sillä vanhemmilla ei välttämättä ole ymmärrystä siitä, mitä nuorisotyö on tai mielikuvat juontavat omaan nuoruuteen. Tällöin käsitys digitaalisesta nuorisotyöstä jää kovin vajaaksi. Markkinoinnin tulisi siis olla hyvin informatiivista siitä, mitä digitaalinen sairaalanuorisotyö ylipäätään on ja ketkä toimintaa ohjaavat. Myös vanhemmille tiedottamisen kanavat tulisi miettiä tarkoin, sillä Mäkinen-Kokkonen toteaa:

”Ei ne vanhemmatkaan sinne someen löydä, eli siihen on mietittävä muunlaisia tiedottamistapoja, joilla tän nuoren läheisille on mahdollisuus informoida tästä asiasta.”

Tällaisiksi keinoiksi sairaalan sisällä tiedottamisen lisäksi Mäkinen-Kokkonen nosti potilasjärjestöt, joita vanhemmat ovat alkaneet lapsen sairauden myötä mahdollisesti seuraamaan. Viestiminen jonkin tutun potilasjärjestön kautta voisi tuoda myös luotettavuutta vanhempien silmissä. Viestinnän tulisi olla enemmän informatiivista. Toinen keino voisi olla esimerkiksi julkisuudesta sairautensa kanssa esiin tulleen henkilön kanssa tehtävä yhteistyö. Mäkinen-Kokkonen nosti tässä kohtaa esiin sen, että tällainen informatiivinen ja yhteistyössä viestiminen vie todella paljon aikaa, eikä synny tunnilla viikossa. Tätä tukee tieto siitä, että sosiaalinen media on yhä enenevässä määrin kaupallistuneempi ja mainontaa tehdään entistä yksilöllisemmin rajatun toiminnan perusteella ja tarkemmin rajautuneissa yhteisöissä. Siksi esimerkiksi somesuunnitelman tekeminen voi helpottaa viestintää. (Verke 2019, 53).

## 5.1 Toiminnan markkinointi

Verken teettämän Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio -kyselyn 2021 saamien tulosten mukaan, kunnallisessa nuorisotyössä hyödynnetään aktiivisesti digitaalisuutta nuorten kohtaamiseen sekä yhteydenpitoon heidän kanssaan (Verke 2021). Mäkinen-Kokkonen näkee Instagramin olevan sairaalanuorisotyölle paras somekanava, koska se taipuu monenlaisen sisällön tuottamiseen ja sitä pystyy hyödyntämään nettisivun tavoin. Markkinointikanavista myös Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan suunnittelija Riku Tähtinen näkee Instagramin ja sen lisäksi Tiktokin tavoittavan nuoret parhaiten. Tiktokin nähtiinkin nuorten työpajassa tulleiden vastausten perusteella tavoittavan nuoret parhaiten, vaikka kyselyyn osallistuneilla kaikilla nuorilla on käytössään myös Instagram. Lisäksi Snapchat sai nuorten keskuudessa kannatusta.

Instagramista yleisesti ja (a)sairalanuorisotyö -tilistä kysyttäessä ei mainostamisessa näyttänyt juurikaan olevan merkitystä, ovatko mainostamiseen käytettävä materiaali kuva, vai video muodossa. Instagram -tiliä pitäisi kuitenkin saada nuorten keskuudessa tunnetummaksi, sillä kyselyn mukaan nuoret pysähtyvät itselleen vieraan toimijan mainokseen erittäin harvoin. Instagram-tilimme tuntui nuorten mielestä olevan viestiltään selkeä ja ytimekäs sekä helposti tunnistettavissa. Tunnistettavuutta lisäsivät yhtenäiset värit, fontit ja se, että teksti SairaalaNuta näkyy kaikissa postauksissa. Vaikka värit toivat tunnistettavuutta, ne koettiin selkeästi liian tummiksi, eivätkä tekstit näkyneet parhaalla mahdollisella tavalla. Lisäksi jotkut mainoksista koettiin sekaviksi.

Nuorten vastauksissa tuli esiin myös, että SairaalaNutalla voisi olla oma logonsa ja tilin nimen vaihtaminen (a)sairaalanuorisotyosta (a)SairaalaNutaksi, helpottaisi tilin löytämistä ja se olisi helpommin yhdistettävissä nimenomaan SairaalaNutaan, jota kaikissa mainoksissa toistetaan. Nykyinen Instagram -tilin nimi koettiin hieman hämmentäväksi. Tätä tukee myös Mäkinen-Kokkonen ajatus siitä, ettei vanhemmat saatikka nuoret osaa etsiä tällaista tiliä, etenkin jos nimi ei täsmää mainosten kanssa. SairaalaNutan nimestä nuorilta kysyttäessä, nimi koettiin nimittäin nuorten keskuudessa selkeäksi ja kuvaavaksi ja tuo selkeästi mieleen myös nuorisotalon. ”Lyhyt ja ytimekäs” toistui useissa vastauksissa. Nimeä kuvattiin myös täydelliseksi. Muutamassa vastauksessa todettiin, että sana ”sairaala” ei ole houkutteleva ja voi siksi olla luotaan pois työntävä, joskin toimintaa kuvaava. Vastauksissa selkeä enemmistö oli SairaalaNuta nimen puolella, joten tarvetta sen vaihtamisen miettimiselle ei ole.

Muiksi mainostamisen kanaviksi ja ideoiksi nuoret nostivat avokysymysten vastauksissaan myös vertaistuellisen näkökulman ja vastauksissa ehdotettiin videota, jossa SairaalaNutan nuori kertoisi toiminnasta ja kannustaisi muita tulemaan mukaan. Myös Allianssin järjestöpäällikkö Mäkinen-Kokkonen innostui toiminnan vertaistuellisesta näkökulmasta, jota olisi hyvä tuoda esiin markkinoinnissa myös jonkun julkisuudesta tunnetun sairautensa kanssa esiin tulleen vaikuttajan kautta. Nuorten puolelta sairaalalla mainostamista ehdotettiin tehtäväksi erilaisilla julisteilla, sekä henkilökohtaisesti nuorille kertomalla. Myös tapahtuneesta toiminnasta kertominen selkeyttäisi nuorille ajatusta siitä, mitä SairaalaNutalla oikein tehdään. Instagramissa tapahtuneesta kertominen nähtiin tavoittavan nuoret paremmin postauksena kuin stoorina.

## 5.2 Discord

Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021-kyselyssä nousi esille sosiaalisen median lisäksi verkkonuorisotyössä käytetyt alustat, kuten Microsoft-Teams ja Discord. Koronapandemia siirsi nuorisotyön tuolloin Discordiin ja tämä mahdollisti ensi kertaa sellaisten nuorten tavoittamisen, jotka eivät aiemmin olleet olleet mukana toiminnassa (Lehtonen 2021, 20). Discord on sovellus, jonka kautta pystyy pitämään yhteyttä toisiin niin puhumalla, kuin kirjoittamallakin. (Discord 2024.) Kameraa on halutessa mahdollista pitää auki ja esimerkiksi omia pelejä pystyy striimaamaan. Discordin ominaisuudet mahdollistavat myös esimerkiksi ison ryhmän jakautumisen eri kanaville ja eri toimintoihin tai vaikkapa keskustelemaan kahden



kesken jonkun kanssa. Myös yksityisviestien lähettäminen on mahdollista ja näistä syistä Discord onkin hyvin käytetty nuorisotyössä.

Discordista työpajassa nuorilta kysyttäessä, koettiin se parhaaksi alustaksi tämän kaltaiselle toiminnalle, joskin monet muut alustat koettiin helpommiksi ja lähestyttävämmiksi, sillä Discord miellettiin enemmän pelaamiseen sopivaksi tai sitä ei tunnettu ollenkaan. Muita kanavia ehdotettiin hyvin laajalla skaalalla, mutta Discordin nähtiin kuitenkin olevan näistä ehdotuksista paras vaihtoehto.

Myös Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan suunnittelija Tähtinen näki Discordin olevan ominaisuuksiltaan ”ylitsepääsemättömän parempi” kanava verkkonuorisotyön tekemiseen. Tähtinen nosti esiin myös Discordin hyödyntämisen toiminnan markkinoinnissa. Yhteistyö eri verkkonuorisotiloja koordinoivien ja nuoriso-ohjaajien välillä on tuonut käsityksen siitä, että samat nuoret kiertävät eri verkkonuorisotiloja. Eri kanavilla toisten toiminnan mainostaminen on koettu hyväksi keinoksi.

### 5.3 Toiminta

Havaintojen perusteella nuoret ovat tulleet mukaan SairaalaNutalle tietyn mainostetun toiminnan houkuttelemana. Tällaisia ovat olleet erilaiset kilpailut ja niistä saatavat palkinnot sekä elänteemaiset striimaukset. Striimaukset nousivat esiin niin ikään Tähtisen ja Mäkinen-Kokkosen haastatteluissa. Tähtinen kertoo, että verkossa pelaaminen ja siihen liittyvät tapahtumat, kuten pelistriimaukset tai erilaiset e-urheilukisakatsomot ovat luonnollisesti yksi nuoria mukaan saava teema. Toisena Tähtinen nostaa haastattelussaan esiin erilaiset tapahtumastriimaukset esimerkiksi ilmaiskonserteista.

Nuorten työpajan osiossa 1 mainoksessa nuorta itseään kiinnostavasta toiminnasta sai aikaan aivan eri tuloksen, kuin perusmainoksen näkeminen. Sairaalassa järjestettävään toimintaan vointinsa niin salliessa löytyisi osallistujia. Pyysin nuorilta myös erilaisia ehdotuksia, millainen toiminta osastolla voisi kiinnostaa. Erityisesti leipominen ja erilaiset video- sekä lautapelit voisivat olla mieleisiä. Myös elokuvan katsomista herkkuihin ehdotettiin. Leipomisen ja syömisen haasteeksi tulee kuitenkin se, että monet osastolla olevat nuoret eivät kykene esimerkiksi hoitojen takia syömään, eikä toimintaan osallistuminen ole tämän takia mielekästä. Näin on käynyt myös SairaalaNutan Kokkauslive kerroilla.

## 5.4 Ohjaajan rooli

Ohjauskerrat sairaalalla voisivat tehdä SairaalaNutan ohjaajia tunnetuksi. Ohjaajan tunnettuus näytti nuorten vastausten perusteella olevan myös erittäin tärkeää ja edesauttaa osallistumista. Ohjaajia on pyritty tekemään tunnetuksi sosiaalisessa mediassa Instagram-tilillä sekä hybriditoiminnassa. Uuden lastensairaalan koronarajoitusten purkamisen jälkeen meillä on ollut mahdollisuus järjestää toimintaa niin sairaalan leikki- ja nuorisotoiminnantiloissa kuin Taika-osastollakin. Kertoja on ollut neljä ja kohtaamisia nuorten kanssa niin ikään neljä. Ohjaajan tapaamisesta ja SairaalaNutan toiminnasta kerrottaessa vanhemmat ovat olleet kovin kiinnostuneita mutta nuoria ei tällaisen toiminnan kautta SairaalaNutan linjoille ole saatu.

Tärkeimpänä asiana nuorten saamiseksi verkkonuorisotiloille Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan suunnittelija Tähtinen toi ohjaajan tunnettavuuden. Valtakunnallisen verkkonuorisotilan ohjaajat ovat kuntien omia nuorisotyöntekijöitä eri puolilta Suomea. Haastattelussa nousi esille, että ohjaajat ovat houkutelleet oman nuorisotilansa nuoria mukaan valtakunnalliselle verkkonuorisotilalle ja Tähtinen toteaa myös: *”mut on ollut semmosii tapauksii, ett nuoret tietää ohjaajat mut ei käyny niinku fyysisillä tiloilla koskaan välttämättä.”* Eli ohjaaja on ollut nuorelle vain tuttu kasvo. Yleisesti nuoret osallistuvatkin verkkonuorisotiloille turvallisen aikuisen takia. Toiminnankaan ei tarvitse olla kovin lennokkaaksi suunniteltua, jolloin voidaan palata jälleen turvallisen aikuisen läsnäoloon:

”Varmaan siis yksinkertaisesti se, että siellä on paikalla turvallinen aikuinen ja sitä ei välttämättä tarvii ees sen ihmeellisempää ohjattua toimintaa, vaan että avoin toiminta on se suurin.”

SairaalaNutalle jo tulleiden nuorten kohdalla voidaankin havaintojen perusteella Tähtisen toteamukseen yhtyä täysin. Digitaalisuus voi fyysisistä tilaa paremmin tarjota nuorille matalamman kynnyksen osallistua aikuisen ohjaamaan turvalliseen verkkoympäristöön ja sen toimintaan. (Tuominen ym. 2023, 14).

## 5.5 Johtopäätökset

Johtopäätösten tulisi aineiston analysoinnista esiin nousseiden tulosten perusteella vastata tutkimuskysymykseen. Opinnäytetyöni tutkimuskysymys oli: Kuinka saadaan nuoria SairaalaNutalle? Ja tähän kysymykseen pyrin vastaamaan seuraavassa kappaleessa. Johtopäätöksien tulkintojen tekemisessä tulisi huomioida myös aiemmat tutkimukset sekä kirjallisuus (Koppa 2021b).

Koska sairaalaympäristö tuo haasteen tavoittaa nuoria suoraan, heidän tavoittamisensa tulisi tapahtua jonkin viiteryhmän avulla. Aineistosta vahvasti esille nousivat nuorten vanhemmat. Vanhempien tulee saada SairaalaNutasta informatiivisia esitteitä, joissa kerrotaan toiminnasta, ohjaajista sekä kuinka Discordiin liitytään, sillä aineiston analyysin perusteella Discord ei ole kaikille nuorille, saati vanhemmille tuttu tai sen toiminnoista ei tiedetä tarpeeksi.

Discord mainittiin aineistossa myös markkinoinnin kanavana. SairaalaNutalla voitaisiin siis hyvin mainostaa myös muita verkkonuorisotiloja, jotta nuorilla on halutessaan mahdollisuus osallistua turvallisen aikuisen ohjauksessa toiselle verkkonuorisotilalle tuoden sitä kautta muuta tekemistä ja osallisuuden tunnetta toisenlaisessa yhteisössä. Ja kuten aiemmin opinnäytetyössäni mainitsinkin, digitaalisuus ja digitaalinen nuorisotyö voi olla haavoittuvassa asemassa oleville nuorille väylä osallisuuteen ja yhdenvertaisuuteen. Jotta SairaalaNutan ajatus vertaisuudesta toteutuisi, voi kanavan mainostaminen olla kuitenkin riski muualla kuin sairaalaympäristössä.

Toisena mutta pääasiallisena markkinoinnin kanavana aineistosta nousi Instagram. Nuoret eivät juurikaan seuraa esimerkiksi nuorisotalojen sometilejä, vaan käyttävät kanavaa yksityisviestimiseen keskenään sekä nuoriso-ohjaajien kanssa (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2024a, 13:05-13:20) mutta vanhemmille toimintaa voisi sitä kautta markkinoida. Sen monipuolisuus mahdollistaa informatiivisen tiedon jakamisen. Postausten tulee edelleen olla tunnistettavia, mutta saavutettavuuden parantamiseksi julkaisuissa käytettyjä kuvia ja värejä tulee selkiyttää. Koska (a)sairaalanuorisotyö kanavan nimi koettiin hämmentäväksi, kannattaa tilin muuttamista SairaalaNutaksi sen löytämisen helpottamiseksi miettiä.

Koska tietoa sairaalanuorisotyöstä tai sen Instagram-kanavaa ei osata etsiä, olisi vanhempien tavoittaminen Kymppin Lasten lisäksi myös muiden potilasjärjestöjen kautta kokeilemisen arvoista. Erityisesti toiminnan laajentuessa muihin yliopistosairaaloihin potilasjärjestöt voisivat

olla avuksi vanhempien ja sitä kautta nuorten tavoittamisessa. Myös julkisuudesta tutun, sairautensa kanssa esiin tullen henkilön kautta voisi vanhempien tavoittamista kokeilla.

Myös ohjaajan rooli nähtiin oleellisena tekijänä osallistumiskynnyksen madaltumiseen. Etäisestikin tuttu ohjaaja voi helpottaa osallistumista. Yksi keino voisi olla hybridikerrat sairaalalla, erityisesti osastoilla. Hybriditoiminta voi olla yhtä aikaa kasvokkain ja verkossa tapahtuvaa-, tai välillä kasvokkain ja välillä verkossa tapahtuvaa toimintaa. Hybriditoimintaa on järjestetty mm. Humanistisen ammattikorkeakoulun DIGISTI-hankkeessa ja sen eduksi nähdään esimerkiksi se, että ohjaaja voi ohjata toimintaa etänä, nuorten ollessa yhteen kokoontuneena. (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2024a, 06:57-07:10.) Hybridikertojen järjestämistä sairaalassa kannattaa siis jatkaa, erityisesti osastoilla, sillä siellä järjestetty toiminta on kerännyt osallistujia. Toimintaan sairaalassa nuoret antoivatkin toteuttamiskelpoisia vinkkejä.

Discordin SairaalaNutalla toiminta on tuonut mukaan osallistujia. Aineistossa nousi esille, että toiminta toimii myös houkuttimena osallistua. Erityisen vahvasti ja Discordissa helposti järjestettäväksi toiminnaksi nousivat erilaiset striimaukset liittyen pelaamiseen, tapahtumiin sekä eläimiin.

Erityisesti nuoret toivat vastauksissaan esiin vertaistuen. Muiden, jo parantumisessa pidemmällä olevien nuorten näkeminen toiminnan esittelyvideolla voisi myös madaltaa osallistumiskynnystä. Lisäksi se voisi tuoda toivoa omaan paranemisprosessiin ja näin ollen parantaa nuorten henkistä hyvinvointia, jota hankkeella myös tavoitellaan.

## 5.6 Luotettavuus

Läpi opinnäytetyöni olen tekijänoikeuslain (8.7.1961/404) vaatimalla tavalla käyttänyt johdonmukaisesti lähdeviittauksia sekä suoraa tekstiä tai puhetta lainatessani sitaatteja. Lisäksi kaikki viittaukset on merkitty lähdeluetteloon.

Kehittämistyönprosessi luvussa olen pyrkinyt selittämään mahdollisimman yksityiskohtaisesti prosessin vaiheet. Tutkimukseen liittyvää etiikkaa toin esiin esimerkiksi kertomalla, kuinka menettelin lupakäytäntöjen kanssa. Kehittämistyöni aineisto on laaja sekä monipuolinen, kuin myös aineistosta saadut tulokset. Tulokset antavat käsitystä verkkonuorisotoiminnan toteuttamisesta ja markkinoinnista yleisesti mutta erityisesti digitaalisen sairaalanuorisotyönkin

osalta. Laaja aineisto lisää kehittämistyöni tulosten luotettavuutta. Aineiston laajuudesta huolimatta toin esiin kaikki sieltä esiin nousseet keinot nuorten tavoittamiseksi. Analysoinnissa pyrin välttämään ylitulkintaa, vaan toin asiat esiin sellaisina kuin ne minulle esitettiin. Havainnointi perustui omaan työntekijän rooliini hankkeessa. Osa havainnoista on kirjattu ylös hankkeen omiin dokumentteihin. Samoja havaintoja ovat tehneet myös muut hankkeen työntekijät ja ne perustuvat yhteiseen ymmärrykseen, ollen näin myös luotettava aineisto.

## 6 KEHITTÄMINEN JA TUOTOS

Humanistisen ammattikorkeakoulun opinnäytetyön tarkoitus on tuottaa tilaajalle tietoa sekä tuoda kehittämisideoita tulevaisuutta ajatellen. Opinnäytetyöprosessissa syntyvä tuotos on tähän konkreettinen apuväline. (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2024b.) Opinnäytetyöni on lähtenyt tarpeesta selvittää, kuinka nuoria saataisiin mukaan digitaaliselle sairaalanuorisotalolle. Aineistoista saamieni johtopäätösten perusteella tuon seuraavassa kappaleessa esiin nousseet kehittämisideat. Lisäksi esittelen hankkeen nuorille ja heidän läheisilleen suunnatun viestinnän tueksi tekemäni viestintäsuunnitelman.

### 6.1 Kehittäminen

Jotta vanhemmille saadaan informaatiota SairaalaNutasta, nousi johtopäätöksissä esille potilasjärjestöt ja heidän kanssaan tehtävä yhteistyö. Erityisen oleellista tämä on toiminnan laajentuessa muihin Yliopistosairaaloihin, joihin vierailut eivät ehkä ole mahdollisia tai ainakin harvinaisia. Potilasjärjestöjä voisi siis kartoittaa ja lähteä rakentamaan heidän kanssaan yhteistyötä. Potilasjärjestöt voisivat Kymppin Lasten tavoin silloin tällöin julkaista Instagramissa informatiivisia postauksia SairaalaNutasta vanhempien tavoittamiseksi. Myös joku julkisuudesta tuttu, voisi edistää SairaalaNutan tunnettavuutta.

Toiminnan laajentuessa yhteistyötä tehdään myös Yliopistosairaaloiden yhteyshenkilöiden kanssa. Jotta osallistumiskynnystä voitaisiin madaltaa mahdollisimman paljon, voisi yhteyshenkilöitä perehdyttää opastamaan Discordiin liittyminen vanhemmille. Perehdyttämistä voisi miettiä myös Uudessa lastensairaalassa toimivien HelsikiMission Perhekavereille.

Ohjaajaa saataisiin tunnetuksi nuorille hybridikerroilla, joissa voisi kokeilla muutakin toimintaa, kuin leipomista. Aineistoista esille nousseita tapahtumien striimauksia voisi esimerkiksi kokeilla niin, että ohjaaja toimittaisi nuorille huoneeseen herkkuja sekä tiedot, kuinka striimausta pääsee katsomaan. Striimauksen katsominen voisi tapahtua Discordissa, jolloin nuoren olisi liityttävä SairaalaNutalle, ohjaaja voisi tällöin myös auttaa liittymiseen liittyvissä pulmissa. Ohjaajan vierailut Uudessa lastensairaalassa olisivat hyödyllisiä myös vanhemmille tiedottamisen kannalta. Vanhempien kahvihuoneessa ohjaaja pystyisi mainoksia jakaessaan samalla kertomaan SairaalaNutan toiminnasta. Tätä on jonkin verran tehtykin Taika-osastolla, mutta voisi kokeilla myös muilla Uuden lastensairaalan osastoilla.

SairaalaNutan toiminnasta tehdyn nuoren haastattelun perusteella loppuvuodesta 2023 valmistunutta videota tulisi myös saada nuorille nähtäväksi. YouTubeissa olevan videon qr-koodi olisi hyvä laittaa mainoksiin ja saada sairaalalla jakoon. Videon levittämisen kanavia tulisi miettiä yhdessä sairaaloiden yhteyshenkilöiden kanssa. Lisäksi mainoksissa voisi vanhempien luvalla näkyä muitakin nuoria, jotka kehottavat tulemaan mukaan toimintaan.

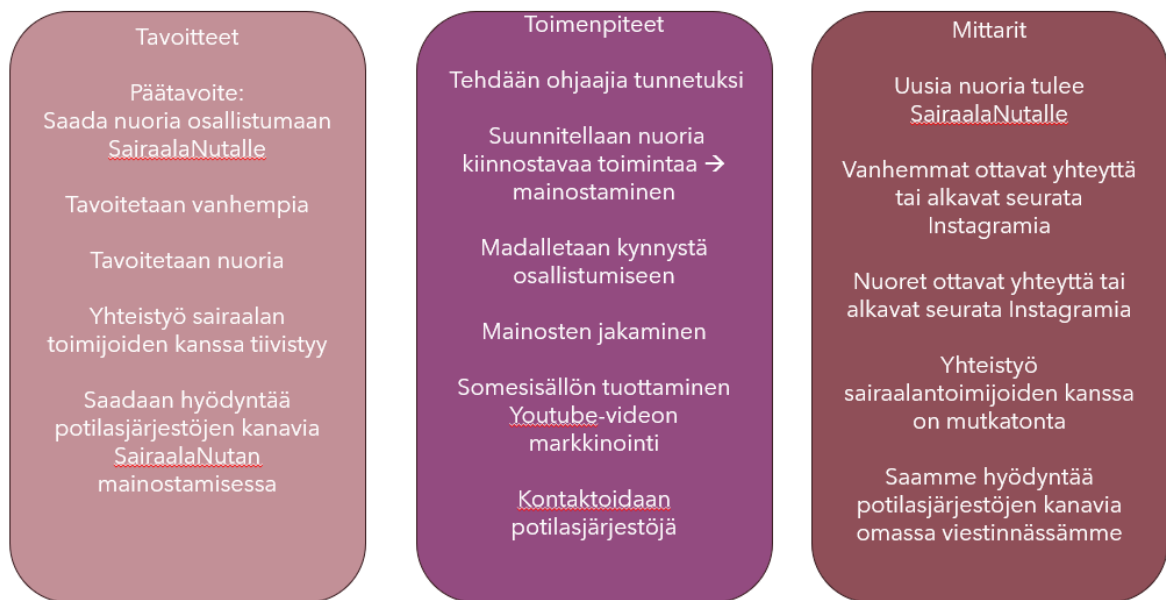
## 6.2 Viestintäsuunnitelma

Näiden nostojen ja muiden aineistosta esille nousseiden asioiden perusteella tein oppinnäytetyöni tuotoksena tilaajalle viestintäsuunnitelman; ”Kuinka nuoria saadaan mukaan SairaalaNutalle?” Viestintäsuunnitelma on yksi organisaation viestinnän peruspilareista. Viestintäsuunnitelmaan voi liittää pienempiä yksittäisen tapahtuman tai kampanjan viestintäsuunnitelmia. Viestintäsuunnitelma voi olla toteutettu kirjallisena, kuvitettuna, kuin videonkin muodossa ja se voidaan laatia yksittäiselle projektille, tapahtumalle, vuodeksi tai useaksi vuodeksi kerrallaan. Viestintäsuunnitelma on hyödyllinen apuväline, joka muistuttaa viestinnän tavoitteista ja antaa suuntaa viestinnälle. (Asikainen 2024.)

Tavoitteen miettiminen on koko viestinnän ajatus. Viestinnässä voi olla yksi päätavoite tai monia pienempiä tavoitteita. Tavoitteen tulisi olla mahdollisimman tarkasti määritelty, jotta viestinnän vaikuttavuutta voidaan myös mitata, sillä muuten ei voida tietää, onko viestinnässä onnistuttu vai ei. Tavoitteiden määrittämisessä voi käyttää apuna esimerkiksi Hubspotin SMART-tavoitteiden muistisääntöä ja tavoitteiden tulee olla täsmällisiä, mitattavia, saavutettavia, relevantteja sekä oikea-aikaisia. Kun tavoitteet on määritelty, on mietittävä kohderyhmä. Eri kohderyhmät voidaan listata ja niiden joukosta valita tärkeimmät/oleellisimmat kohderyhmät: He, jotka ehkä tarttuvat varmimmin viestiin ja jotka halutaan mukaan toimintaan. Mitä tarkemmin kohderyhmä määritellään, sitä paremmin heille voidaan viestiä ja lähteä miettimään sisältöjä. Sisällön julkaisulle tulee lisäksi määrittää aikataulu. Apuna aikatauluttamiseen voi käyttää esimerkiksi viestinnän vuosikelloa. Jotta haluttu kohderyhmä tavoitetaan, myös viestintäkanavat tulee miettiä tarkoin ja verkkosivujen tulee olla ajan tasalla. (Asikainen 2024.)

Tein viestintäsuunnitelmani PowerPointilla, jolloin se on myöhemmin helposti muokattavissa. Tekemälläni viestintäsuunnitelmalla tavoitellaan nuoria SairaalaNutalle, sen ollen näin

päätavoite. Jotta varsinaiseen tavoitteeseen päästään, olen aineistosta saatujen johtopäätösten perusteella kirjannut muita tavoitteita vanhempien ja nuorten tavoittamisesta. Yhteistyötä Uuden lastensairaalan kanssa tiivistetään ja muiden yliopistosairaaloiden sekä potilasjärjestöjen kanssa yhteistyötä lähdetään rakentamaan. Toimenpiteet tavoitteiden saavuttamiseksi ovat hyvin moninaiset ja ne liittyvät oleellisesti vanhempien tavoittamiseen, ohjaajien tunnetuksi tekemiseen sekä toiminnan suunnitteluun ja osallistumiskynnyksen madaltamiseen. Lisäksi toimenpiteissä huomioidaan vertaistuellinen näkökulma YouTube -videon levittämisen suhteen. Tavoitteiden saavuttamisen seuraamiseksi kirjasin viestintäsuunnitelmaani myös mittarit. Seuraavassa taulukossa tavoitteet, toimenpiteet ja mittarit ovat lyhyesti avattuna. Toimienpiteitä avasin viestintäsuunnitelmassani sen seuraavilla sivuilla enemmän.



Kuva 1. Viestintäsuunnitelman tavoitteet, toimenpiteet ja mittarit.

Lisäksi viestintäsuunnitelmaani kirjasin kohde- ja sidosryhmät. Ensisijaista kohderyhmää ovat vanhemmat ja nuoret. Sidoryhmiä ovat kunkin sairaalan kanssa sovitut yhteistyöhenkilöt, sekä potilasjärjestöt, kuten Kymppin Lapset ja HelsinkiMissio. Koska muiden yliopistosairaaloiden kanssa toimintaa ei vielä virallisesti olla päästy aloittamaan, olen jättänyt heidän osaltaan joitakin kohtia myöhemmin täydennettäväksi. Kohderyhmien lisäksi määrittelin viestintäsuunnitelmaan viestinnän kanavat, joita ovat sairaaloissa käytössä olevat mahdollisuudet mainostaa toimintaa, sekä Instagram-tilimme ja Humakin YouTube -kanavalla oleva video. Ajoituksen osalta kirjasin ylös tiedossa olevia asioita.



Lopuksi tein keräämäni aineiston perusteella viestintäsuunnitelmani liitteeksi vielä erillisen somesuunnitelman. Somesuunnitelman tekeminen esimerkiksi osana laajempaa viestintäsuunnitelmaa on suositeltavaa. Suunnitelmaan olisi hyvä kirjata haluttu ydinsanoma, kohderyhmä ja vastuut päivittämisestä sekä päivitysten sisällöistä. Sisältöjen tulee olla laadukasta ja oman tilin on tunnistettavuuden parantamiseksi oltava ilmeeltään yhteneväistä. Viestinnän tulee olla myös reaaliaikaista, nopeatempoista ja säännöllistä. Nuorten kanssa vuorovaikutuksellisuus on myös isossa roolissa. Nuorten kanssa on siis kommunikoidava ja toisten somesisältöihin on reagoitava, sillä se tuo näkyvyyttä myös omalle tilille. (Verke 2019, 51–52.)

Hankkeen somesuunnitelmassa on huomioitu kohderyhmän lisäksi myös sen tunnistettavuuteen liittyviä asioita sekä mitä #hästägejä ja (a) -mainintoja julkaisuissa käytämme. Somesuunnitelmaan on nimetty myös päivitysten tekijä, mutta sisältöjen osalta jätin tilaa päivittäjän omalle näkemykselle ja luovuudelle.

Johtopäätöksistä tehty viestintäsuunnitelma käytiin yhdessä läpi tilaajan kanssa ja siihen tehtiin muutamia lisäyksiä sekä muokkauksia. Suunnitelma toimii jatkossa hankkeen viestinnän helpottamiseksi, mutta myös maaliskuussa aloittavien uusien työntekijöiden tietynlaisena viestintään perehdyttäjänä.

## 7 POHDINTA

Opinnäytetyöni prosessi on tavallaan ollut pitkä, mutta varsinainen tekeminen on kuitenkin jäänyt loppusuoralle. Mitä pidempään työskentelin hankkeen parissa, ajatus opinnäytetyön tekemisestä digitaalisen sairaalanuorisotyön hankkeelle kävi koko ajan selvemmäksi. Viime keväänä yhdessä tilaajan kanssa lähdimme kartoittamaan erilaisia aihevaihtoehtoja. Koska omat työtuntini ohjaustoiminnan ja sen suunnittelun lisäksi kuuluivat nuorten tavoittamisen parissa, päädyin valitsemaan opinnäytetyöni tutkimuskysymykseksi ”Kuinka saada nuoria SairaalaNutalle?”. Opinnäytetyöni aihe hyväksyttiin kesän alussa 2023 ja ajatukseni oli aloittaa opinnäytetyöni työstäminen heti elokuussa. Koska en ollut käynyt vielä tutkimuksen kehittämistoimintaan liittyviä kursseja, tuntui tutkimus- ja analysointimenetelmien viidakko ylivoimaiselta ja opinnäytetyösuunnitelman kirjoittaminen hankalalta. Mutta sitä mukaa, kun kursseilta sain tietoa, sain suunnitelmaanikin eteenpäin. Koen kuitenkin, että kyseiset kurssit olisivat olleet hyödyllistä käydä aiemmin tai aloittaa opinnäytetyöprosessi kokonaisuudessaan myöhemmin. Opinnäytetyön valmisteluun, menetelmien valintaan ja aineiston keruuseen käytin siis paljon aikaa verrattuna itse työn kirjoittamiseen.

Kuten opinnäytetyössäni totesinkin, olisi pitkäaikaissairailta nuorilta aineiston kerääminen ollut hyödyllistä mutta erittäin haastava ellei mahdollon prosessi. Olin menossa ohjaajaksi Kymppien Lasten syövän sairastaneiden yli 13-vuotiaiden nuorten viikonloppuun ja Anu Tikalta luvan saatuaani päädyin suunnittelemaan heille työpajan yhtenä aineistonkeruumenetelmänä. Vielä tuolloin ajatukseni oli saada nuorten ajatuksia mahdollisimman paljon sosiaalisen median viestintäämme hyödynnettäväksi. Osittain tähän vaikutti oma haluni kehittyä sosiaalisen median päivittäjänä nuorille suunnatussa viestinnässä, mutta myös havaintoni siitä, ettei tilillämme ole juurikaan nuoria seuraajia. Halusin siis lähteä selvittämään, millä keinoilla saisimme kohderyhmämme nuoret seuraamaan tiliämme ja sitä kautta ehkä innostumaan toiminnastamme. Lisäksi koin siitä olevan hyötyä myös viestintäsuunnitelmalleni. Somesisältöjen selvittämisen lisäksi halusin selvittää, mitkä tekijät todennäköisimmin toimivat nuorten tavoittamisessa heidän ollessaan sairaalassa.

Työpajan ensimmäisen osion selvitykset antoivat heti konkreettista tietoa. Sosiaaliseen mediaan liittyvässä kyselyssä nousi esille tärkeitä asioita, joita pystyin hyödyntämään viestintäsuunnitelmassani. Asiat eivät kuitenkaan olleet sellaisia, joista olisin kokenut olevan hyötyä nimenomaan nuorten tavoittamisessa. Voidaankin siis miettiä, olenko osannut kysyä

oikeita asioita vai oliko ajatukseni saada nuoria osallistumaan SairaalaNutalle sosiaalisen median kautta jotenkin hassu.

Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan suunnittelija Riku Tähtisen haastattelun tuoma nosto ohjaajan tunnettavuuden ja roolinkin tärkeydestä, tuki nuorten työpajassa saatua tulosta sekä antoi vinkkejä toimintaan. Benchmarkkaus ei kaikilta osin kuitenkaan ollut onnistunut, sillä muilla verkkonuorisotiloilla hyväksi havaittuja käytäntöjä ei pystytä huomioimaan SairaalaNutalla kohderyhmän erityisyyden vuoksi. Valtakunnallinen verkkonuorisotalo oli lyhyessä ajassa onnistunut tavoittamaan hyvän määrän nuoria nimenomaan nuorille ennestään tuttujen ohjaajien avulla, ilman sen suurempaa markkinointia. Nuorille kohdistuvaan markkinointiin liittyviin kysymyksiin en siis saanut opinnäytetyöni tutkimusongelman ratkaisemiseksi vastauksia. Koen kuitenkin, että haastattelu oli tarpeellinen ja tiettyjä johtopäätöksiä vahvistava.

Kuten laadulliseen tutkimukseen kuuluu, opinnäytetyön suunnitelma muuttuu ja muokkautuu kehittämistyön edetessä. Allianssin järjestöpäällikön Mimmi Mäkisen-Kokkosen haastattelun meinasin jossain kohtaa jättää kokonaan väliin, sillä en oikein tiennyt millä teemalla haastattelua lähtisin tekemään. Opinnäytetyön kirjoittamisen edetessä tuli kuitenkin ilmi, että lisäaineisto on tarpeen ja otin yhteyttä Mäkinen-Kokkoseen. Hän sanoi sen, mihin lopputulokseen olin itse tulossa, mutten ollut sitä ihan vielä itse saanut kasattua. Enkä varmasti olisikaan ilman haastattelua. Sosiaaliseen mediaan liittyvä kyselyni kysymykset eivät osoittautuneet vääriksi, ajatukseni sen merkityksestä nuorten tavoittamisessa oli kuitenkin liian isossa roolissa. Kysely ei missään nimessä ollut tarpeeton aineisto, mutta Mäkinen-Kokkosen haastattelun anti antoi sille eri merkityksen ja painoarvon kuin opinnäytetyösuunnitelmani. Tätä tukevat myös havaintoni asiasta.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli tuoda sairaalanuorisotyön mallia tunnetummaksi yhtenä digitaalisen nuorisotyön muotona, tuottaa tilaajalle tietoa siitä, kuinka saadaan nuoret SairaalaNutalle ja että opinnäytetyöni tuloksia pystytään hyödyntämään myös jatkossa vastaavanlaiseen toimintaan. Opinnäytetyössäni olen esitellyt digitaalisen sairaalanuorisotyön sekä pitkäaikaissairauksien ja sairaalaympäristön tuomat erityispiirteet tämänkaltaisessa toiminnassa sekä niiden tuomat haasteet viestintään. Keräämilläni aineistoilla ja niistä saaduilla johtopäätöksillä olen kuitenkin mielestäni saanut koottua ratkaisuja viestintäsuunnitelmaan, jonka avulla toivon hankkeen seuraavien työntekijöiden tavoittavan nuoria SairaalaNutalle.

## LÄHTEET

- Allianssi 2024. Nuorisotyö Suomessa. Viitattu 22.1.2024  
<https://nuorisoala.fi/vaikuttaminen/nuorisotyö-ja-nuorten-hyvinvointi/>
- Asikainen, Minna 2024. Viestintäsuunnitelma on markkinoijan tärkein työkalu. Kuulu. Viitattu 10.2.2024  
<https://blog.kuulu.fi/viestintäsuunnitelma-markkinoijan-tärkein-työkalu>
- Cohlmeyer, Dana 2016. Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus. Teoksessa Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke. Helsinki. Paintek, Pihlajamäki Oy. 30.
- Digitaalinen Helsinki 2024. Mitä digitaalisuus tarkoittaa? Viitattu 2.2.2024.  
<https://digi.hel.fi/esittely/mika-digi/>
- Discord 2024. Kuvittele paikka... Viitattu 2.2.2024  
<https://discord.com/>
- Dufva, Mikko 2019. Digitalisaation tulevaisuuteen varautuminen, sen suunnitteleminen ja varautuminen. Teoksessa Heikki Lauha & Kati Nolvak (toim.) Digitalisaatio ja nuorisotyö. Verke. Helsinki. Grano. 25–27.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha. 2014. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tallinna Raamattutrukikoda, Tallinna. Vastapaino.
- Eskola, Risto, Hyvönen, Jaakko & Kohvakka, Jarno 2010. Kirkon nuorisotyö sairaalassa. Produktio lasten veri- ja syöpätautien osastolla kirkon nuorisotyön ohjaajan paikasta sairaalassa. Diakonia ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 29.1.2024.  
[tps://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/7911/Eskola\\_Risto\\_Hyvonen\\_Jaakko\\_Kohvakka\\_Jarno.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/7911/Eskola_Risto_Hyvonen_Jaakko_Kohvakka_Jarno.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Humanistinen ammattikorkeakoulu 2023. Digitaalinen sairaalanuorisotyö 2. Viitattu 18.1.2024.  
<https://www.humak.fi/hankkeet/sairaanuorisotyö-2/>
- Humanistinen ammattikorkeakoulu 2024a. Tulevaisuuden nuorisotyö on hybridiä! DIGISTI-podcast #2 Viitattu 28.2.2024  
<https://cms.megaphone.fm/channel/JKSO6729241742?selected=JKSO2156407990>
- Humanistinen ammattikorkeakoulu 2024b. Humakin opinnäytetyö opas, AMK-perustutkinto. Mikä on opinnäytetyö? Viitattu 28.2.2024  
<https://humak.libguides.com/c.php?g=684696#:~:text=Humakin%20opinn%C3%A4ytety%C3%B6%20tuottaa%20tilaajalle%20jotain%20konkreettista%20%E2%80%93%20se,voit%20olla%20k%C3%A4ytt%C3%B6kelpoinen%20toimintamalli%20%20tuote%20%20oppas%20tai%20palvelu.>
- HUS, Uusi Lastensairaala 2024. Leikki- ja nuorisotoiminta Uusi lastensairaala. Viitattu 29.1.2024  
<https://www.hus.fi/potilaalle/sairaalat-ja-toimipisteet/uusi-lastensairaala/leikki-ja-nuorisotoiminta-uusi>
- Huttu, Sari & Muukkonen, Heini 2021. Artikkelit 14.6.2021. ”Nuorisotyö uuden äärellä-digitaalisen nuorisotyön kokeilu Uudessa lastensairaalassa on käynnistynyt!” Viitattu

- 19.1.2023 <https://www.humak.fi/blogit/nuorisotyö-uuden-aarella-digitaalisen-nuorisotyön-kokeilu-uudessa-lastensairaalassa-on-kaynnistynyt/>
- Huttu, Sari, Leskinen, Sari & Lahtela, Taru 2024. Digitaalinen sairaalanuorisotyö -hankkeen 2023 loppuraportti. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Ei julkaistu.
- Joensuu, Mika 2016. Nuorisotyön osallisuus digitaalisessa palvelutuotannossa. Teoksessa Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.) Kohti Digitaalista nuorisotyötä. Verke. Helsinki, Paintek Pihlajamäki Oy. 137.
- Kallio, Aku 2024. Litterointi. Tietoarkisto. Tampereen yliopisto. Viitattu 8.2.2024. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-prosessi/litterointi/>
- Koppa 2015a. Toimintatutkimus. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 5.2.2024. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/toimintatutkimus>
- Koppa 2015b. Tapaustutkimus. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 5.2.2024. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/tapaustutkimus>
- Koppa 2021a. Laadullinen tutkimus. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 3.2.2024. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>
- Koppa 2021b. Tutkimuksen toteuttaminen. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 10.2.2024. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/tutkimusprosessi/tutkimuksen-toteuttaminen#johtop-t-sten-ja>
- Koppa 2024. Laadullisesta sisältöanalyysistä. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 8.2.2024 <https://koppa.jyu.fi/kurssit/215677/harjoitusryhma/laadullisten-menetelmien-pienryhma/pienryhma-14-2-18.pdf>
- Kympin Lapset ry 2022. SairaalaNutan toiminta ja ohjaajat tutuiksi. Artikkel. 7.11.2022. Viitattu 18.1.2024. <https://www.kympinlapset.fi/ajankohtaista/sairaalanutan-toiminta-ja-ohjaajat/>
- Lastensuojelun keskusliitto 2024. Instagram-päivitys. (a)lastensuojelunkeskusliitto 8.2.2024
- Lauha, Heikki & Nolvak, Kati 2019. Osaaminen Johdanto. Teoksessa Heikki Lauha & Kati Nolvak (toim.) Digitalisaatio ja nuorisotyö. Verke. Helsinki. Grano. 32–33.
- Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi 2016. Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke. Helsinki. Paintek Pihlajamäki Oy. 9, 135.
- Lauha, Heikki 2019. Miksi tarvitsemme digitaalista nuorisotyötä? Teoksessa Heikki Lauha & Kati Nolvak (toim.) Digitalisaatio ja nuorisotyö. Verke. Helsinki. Grano. 15–17.
- Lauha, Heikki 2021. Johdanto. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021. Verke. 8–9. Viitattu 2.2.2024. [https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25-kunnallisen\\_nuorisotyön\\_digitalisaatio\\_tutkimusraportti\\_v3.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25-kunnallisen_nuorisotyön_digitalisaatio_tutkimusraportti_v3.pdf)
- Lehtonen Noora 2021. Digitaalisuus kuntien nuorisotyössä. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021. Verke. 14, 20. Viitattu 2.2.2024.

- [https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25-kunnallisen\\_nuorisotyön\\_digitalisaatio\\_tutkimusraportti\\_v3.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25-kunnallisen_nuorisotyön_digitalisaatio_tutkimusraportti_v3.pdf)
- Nivala, Elina 2021. Osallisuuden moninaisuus. 14.4.2021. Kansalaisyhteiskunta. Viitattu 28.1.2024. <https://kansalaisyhteiskunta.fi/tietopankki/osallisuuden-moninaisuus/>
- Nuorisolaki 1285/2016. Viitattu 22.1.2023
- Sauristo, Hannele & Parikka, Elisa 2014. Benchmarking -menetelmä työyhteisön kehittämisessä. Metropolia ammattikorkeakoulu. Blogi 22.3.2014. Viitattu 6.2.2024. <https://blogit.metropolia.fi/uudistuva-sosiaalialan-osaaminen/2014/03/22/benchmarking-menetelma-tyoyhteison-kehittamisessa/>
- Tanner, Petra 2016. Osallistavat työpajamenetelmät – case Martela pelisääntötyöpaja monitilatoimistoon. Opinnäytetyö ylempi AMK, Lahden Ammattikorkeakoulu. Muotoilu- ja taideinstituutti. Viitattu 20.2.2024. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/114794/Tanner\\_Petra.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/114794/Tanner_Petra.pdf?sequence=1)
- Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404
- Terveyskylä 2023a. Lapsen sairastumisen vaikutus perheeseen. Viitattu 10.2.2024 <https://www.terveyskyla.fi/lastentalo/perheille-ja-kasvattajille/lapsen-sairastumisen-vaikutus-perheeseen-ja-parisuhteeseen>
- Terveyskylä 2023b. Mitä on vertaistuki? 23.1.2024 Viitattu 23.1.2024. <https://www.terveyskyla.fi/vertaistalo/tietoa-vertaistuesta/mit%C3%A4-on-vertaistuki>
- Terveyskylä 2023c. Vertaistuen muodot. Viitattu 23.1.2024 <https://www.terveyskyla.fi/vertaistalo/tietoa-vertaistuesta/vertaistuen-muodot>
- Tuominen, Kari 2011. Benchmarking pähkinässä. Näin bechmarking tutkimus toimii. E-kirja. Oy Benchmarking Ltd. Viitattu 6.2.2024
- Tuominen, Suvi 2017. Brief history on Finnish digital youth work. Teoksessa Juha Kivimäki & Suvi Tuominen (toim.) Digital youth work – a Finnish perspective. Verke. Helsinki. Paintek Pihlajamäki Oy. 24–25.
- Tuominen, Suvi, Tormulainen, Aino & Kosonen, Martta-Liisa 2023. Joustavasti ja kokeillen. Selvitys nuorisotyötä tekevien järjestöjen digitalisaatiosta. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 157. Helsinki. 14, 16. Viitattu 18.2.2024. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2023/03/joustavasti-ja-kokeillen-humak-verke-2023.pdf>
- Työterveyslaitos 2024. ”Monimuotoisuus ja inklusiivisuus – mitä ja miksi?” Viitattu 23.1.2024 <https://www.ttl.fi/oppimateriaalit/monimuotoisuus-ja-inklusiivisuus-asiantuntijaorganisaatiossa/monimuotoisuus-ja-inklusiivisuus-mita-ja-miksi>
- Verke 2017 ”Digitaalisen nuorisotyön historiaa” Viitattu 23.1.2024. <https://www.verke.org/vinkit/digitaalisen-nuorisotyön-historiaa/>
- Verke 2019. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta. Helsinki. Grano. 31–32, 51–54, 56.
- Verke 2021. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021. Viitattu 2.2.2024.

[https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25kunnallisen\\_nuorisotyon\\_digitalisaatio\\_tutkimusraportti\\_v3.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25kunnallisen_nuorisotyon_digitalisaatio_tutkimusraportti_v3.pdf)

Verke 2024a. Digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Viitattu 23.1.2024. <https://www.verke.org/>

Verke 2024b. Mitä on digitaalinen nuorisotyö? Ja mitä Verke tekee? Viitattu 23.1.2024. <https://www.verke.org/verke/>

## LIITTEET

### LIITE 1.

Nuorten työpaja osio 1. Janalle asettumisen kysymykset:

<b>Osallistuisitko SairaalaNutalle, jos?</b>	<b>Kyllä</b>	<b>Ei</b>	<b>Ehkä</b>
Vanhemmat ehdottavat osallistumista			
Hoitaja tm. sairaalan henkilökunnasta ehdottaa osallistumista			
Näet perusmainoksen SairaalaNutasta			
Näet mainoksen jostakin sinua kiinnostavasta toiminnasta			
Osastolla järjestetään sinua kiinnostavaa toimintaa esim. leipomista ja voitisi sallii osallistumisen			
Näet ohjaajan esim. leipomiskerralla ja olet jutellut hänen kanssaan vähän			
Et tiedä SairaalaNutan toiminnasta tarpeeksi			

Taulukko 1. Janalle asettumisen kysymykset.



## LIITE 2.

## Työpajan osio 2. Kysely sosiaalisesta mediasta, SairaalaNutan kanavasta ja nimestä nuorille.

1. Onko (a)sairaalanuorisotyön Instagram-tili tunnistettava? Eli tunnistaako mainoksen SairaalaNutan mainokseksi/postaukseksi?  

Kyllä	Ei
-------	----
  
2. Mikä mainoksissa/postauksissa on hyvää? (kirjoita vapaamuotoisesti)
  
3. Mitä kehitettävää mainoksissa/postauksissa on? (kirjoita vapaamuotoisesti)
  
4. Onko mielestäsi stoorit vai postaukset parempia, kun mainostetaan jotain toimintaa?  

Stoori	Postaus	Molemmat
--------	---------	----------
  
5. Onko mielestäsi stoorit vai postaukset parempia, kun kerrotaan jo tapahtuneesta toiminnasta?  

Stoori	Postaus	Molemmat
--------	---------	----------
  
6. Kumpi sinusta on parempi mainonnassa?  

Kuva	Video	Molemmat
------	-------	----------
  
7. Kumpi sinusta on parempi, kun kerrotaan jo tapahtuneesta toiminnasta?  

Kuva	Video	Molemmat
------	-------	----------
  
8. Onko Instagram oikea/hyvä kanava nuorten tavoittamiseen? (perustele vastauksesi)  

Kyllä	Ei
-------	----
  
9. Jos ei, niin mikä olisi parempi kanava?

10. Oletko itse Instagramissa?

Kyllä

En

11. Tavoittaako mainokset sinua ylipäättään somessa, vai skrollaatko heti ohi?

Kiinnitän huomiota mainoksiin somessa

En pysähdy mainosten äärelle

Kiinnitän huomiota minulle tuttuihin/ minua kiinnostaviin mainoksiin?

12. Mikä muu SairaalaNutan mainostus keino voisi olla tehokkaampi?

13. Onko Discord sinulle tuttu?

Kyllä

Ei

14. Jos on, onko Discord mielestäsi hyvä kanava SairaalaNutalle?

Kyllä

Ei

15. Mikä muu sovellus voisi toimia Digitaalisena SairaalaNutana? (voit kirjoittaa usean eri vaihtoehdon)

16. Onko mielestäsi Discord vai ehdottamasi toinen kanava parempi? (perustele vastauksesi)

Discord

Joku muu

17. Onko SairaalaNuta mielestäsi hyvä nimi vai olisiko joku muu nimi parempi? (perustele vastauksesi)

**KIITOS!**

### LIITE 3.

Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan suunnittelija Riku Tähtinen

Benchmarkkaushaastattelun kysymykset:

Kerrotko ensin tämänhetkisen työpaikkasi ja ”tittelisi”?

1. Mitä kautta olette tavoittaneet nuoret Nutallenne?
2. Minkälaista mainostusta olette tehneet? Onko teillä erillinen viestintäsuunnitelma?
3. Onko teillä somekanavia? Mitä ja seuraavatko nuoret niitä? Kuinka olette saaneet nuoret seuraajiksi?
4. Onko teillä suunniteltua toimintaa, ja mainostetaanko sitä erikseen ja millä tavoin? Mitä olette tehneet?
5. Lähettämissäsi dioissa, joissa kerrotaan hankkeestanne, oli, että kokoatte verkkonuorisotilan hyvät käytännöt yhteen. Onko tässä vaiheessa mahdollista sanoa, mitä nämä hyvät käytännöt ovat?
6. Ja mitä mielipiteitä nuorilta on tähän mennessä tullut?
7. Mikä on mielestäsi paras alusta toteuttaa verkkonuorisotyötä, miksi?

#### LIITE 4.

Allianssin järjestöpäällikkö Mimmi Mäkinen-Kokkonen

Asiantuntija teemahaastattelun tukilista:

- Kerrotko ensin kuka olet ja mitä teet ja vähän työhistoriaa?
- Millä keinoilla nuoria saadaan houkuteltua verkkonuokkareille?
- Keinoja erityisesti SairaalaNutan viestintään?
- Vinkkejä vanhempien tavoittamiseen?
- Vinkkejä sosiaalisen median viestintään? Minkä tyylistä jne.
- Millaista toimintaa?