



Oamk Journal

Oulun ammattikorkeakoulun julkaisuja

Tämä on alkuperäisen julkaisun rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutukseltaan ja painoasultaan.

This is an electronic reprint of the original publication. This version may differ from the original in pagination and typographic detail.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä/Please cite the original version:

Anttila, H., Eriksen, M., Isoniemi, S., Juvonen, P., Nieminen, M. & Rantala, A. 2022. Digitaalinen pelillinen alusta innovoitiin lasten kuntoutuksen tueksi. Oamk Journal 139/2022. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2022091559139>

Digitaalinen pelillinen alusta innovoitiin lasten kuntoutuksen tueksi

21.9.2022 - Anttila Heli, Eriksen Minna, Isoniemi Saara, Juvonen Pinja, Nieminen Minna, Rantala Arja

Pelillistäminen ja digitaalisten mahdollisuuksien hyödyntäminen sosiaali- ja terveydenhuollossa lisääntyvät jatkuvasti. Uusilla innovaatioilla pyritään tehokkuuteen sekä lisäämään positiivisia vaikutuksia ja vaikuttavuutta terveydenhuollossa. Lasten kuntoutusprosessissa pelillisyydelle on tarvetta, sillä sekä ammattilaiset että lasten huoltajat kokevat lasten motivoinnin kuntoutusharjoitteluun usein haastavaksi. Tutkimusten mukaan pelillisuus on keino lisätä motivaatiota harjoitteluun ja saavuttaa parempia kuntoutustuloksia.

Tämä artikkeli käsittelee kehitysideaa pelillisyyden hyödyntämisestä lasten kuntoutusprosessissa. Idea syntyi Oulun ammattikorkeakoulun (Oamk) sosiaali- ja terveysalan YAMK-opintojen Johtamisella tehokkuutta ja vaikuttavuutta - opintojaksolla. Opintojaksolla tehtävänä oli kehittää ratkaisuja Pohjois-Pohjanmaalla keväällä 2021 asiakkailta ja ammattilaisilta kerätyistä sosiaali- ja terveydenhuollon kehitystarveaihioista esille nousseisiin tarpeisiin. [1]

Kehittäjäryhmä, joka koostui Johtamisella tehokkuutta ja vaikuttavuutta - opintojakson opiskelijoista, valitsi aiheksi pelillisyyttä käyttävien ratkaisujen hyödyntämisen lasten, nuorten ja perheiden palveluissa. Tarpeeseen vastattiin ideoimalla digitaalinen pelillinen alusta, jolla tuetaan lasten kuntoutusprosessia. Idean työstämisessä tukeuduttiin vahvasti tutkittuun tietoon ja kehittäminen eteni POPsoten innovaatioprosessin vaiheiden mukaisesti (kuvio 1).



KUVIO 1. POPsoten innovaatioprosessi (kuvio: popsote.fi/osahanke/innovaatiot). Kuvio avautuu isommaksi klikkaamalla.

Tässä artikkelissa kuvataan ryhmän idea ja tuodaan esille sitä tukevaa näyttöön perustuvaa tietoa pelillisyydestä ja sen hyödyntämisestä sosiaali- ja terveydenhuollon kontekstissa. Artikkelissa kuvataan myös seikkoja, jotka tulee ottaa huomioon ratkaisun suunnittelussa ja käyttöönotossa sekä vaikutusten ja vaikuttavuuden arvioinnissa. [1]

Pelillisuus auttaa lasta sitoutumaan kuntoutusprosessiin

Pelillisuus on suhteellisen uusi trendi, joka lisääntyy terveydenhuollossa.

Pelillisyyden myötä motivaatio harjoitteluun voi lisääntyä ja pelillisuus voi kannustaa harjoittelemaan haastaviakin asioita sekä parantaa oppimista [2] [3].

Lasten kuntoutusprosessissa sekä ammattilaiset että lasten huoltajat kokevat lasten motivoinnin kuntoutusharjoitteluun usein haastavaksi. Pelillisyyden lisääminen kuntoutukseen voi muuttaa harjoittelua mielekkäämmäksi ja lisätä lasten motivaatiota ja sitoutumista harjoitteluun. Tutkimusten mukaan motivaatiolla on merkitystä kuntoutuksen etenemiseen ja kuntoutustuloksiin. Motivaation on myös todettu ennakoivan toimintakyvyn ja elämänlaadun paranemista [4] [5].

Yleisesti pelillisyydellä tavoitellaankin terveydenhuollossa parempaa sitoutumista hoitoon, motivointia harjoitteluun sekä kognitiivisten taitojen kehittymistä [2]. Pelillistämällä on myös todettu olevan positiivisia sosiaalisia vaikutuksia, jos siihen kuuluu interaktiivisuutta toisten pelaajien kanssa [6].

Pelillisten ratkaisujen liittäminen osaksi kuntoutusprosessia on siis perusteltua mutta ei välttämättä yksinkertaista. Tutkimusten mukaan pelaajat menettävät usein mielenkiintonsa ja motivaationsa yksittäisiin peleihin melko nopeasti, ellei peli kehity jatkuvasti. Sen vuoksi pelillisen ratkaisun kehittäminen vain yhden pelin ja samojen pelielementtien ympärille voi johtaa innovaation epäonnistumiseen [2].

Yksittäisiä pelejä on usein vaikea muokata yksilön tarpeiden mukaan, ja ne harvoin ohjaavat käyttäjää riittävästi hoitoprosessin aikana. Sovellusten ja pelien systemaattista käyttöä vahvistaisi niiden käyttäminen valvotusti osana hoitosuhdetta ja kytkeminen osaksi palveluprosessia. Tutkimusten mukaan nämä seikat eivät kuitenkaan vielä täysin toteudu. [7]

Pelilliset elementit edistävät lasten kuntoutumista

Tarve kehittää digitaalisia ratkaisuja lasten kuntoutumisen tueksi on noussut sekä käytännön tarpeista että näyttöön perustuvan tutkimustiedon pohjalta [8]. Näin syntyi kehitysidea digitaalisesta pelillisestä alustasta lasten kuntoutumisen tueksi.

Alusta tekee kuntoutusprosessista yhtenäisen lapselle, lapsen huoltajille ja kuntoutuksen ammattilaisille. Se myös visualisoi kuntoutumisen kokonais- ja osatavoitteet sekä auttaa arvioinnissa kuntoutusprosessin aikana. Alusta auttaa lasta sitoutumaan kuntoutusprosessiin nivomalla ammattilaisen alustalle lisäämät yksittäiset pelit ja harjoitteet yhtenäiseksi kuntoutumisen poluksi ja näin ohjaa koko kuntoutusprosessia. Pelillinen alusta myös motivoi lasta harjoitteluun kuntoutuskäynneillä ja käyntien välissä visuaalisen ilmeensä ja pelillisten elementtiensä avulla (kuva 1).



KUVA 1. Prototyypin kuva (kuva: Pinja Juvonen).

Tutkimusten mukaan pelaamisen tulisi olla kiehtova kokemus, joka edistää oppimista. Suunnittelussa on huomioitava kohderyhmä sekä pelin houkuttelevuus. Parhaimmillaan pelissä on tarina, joka liittyy asiakkaan kontekstiin [3].

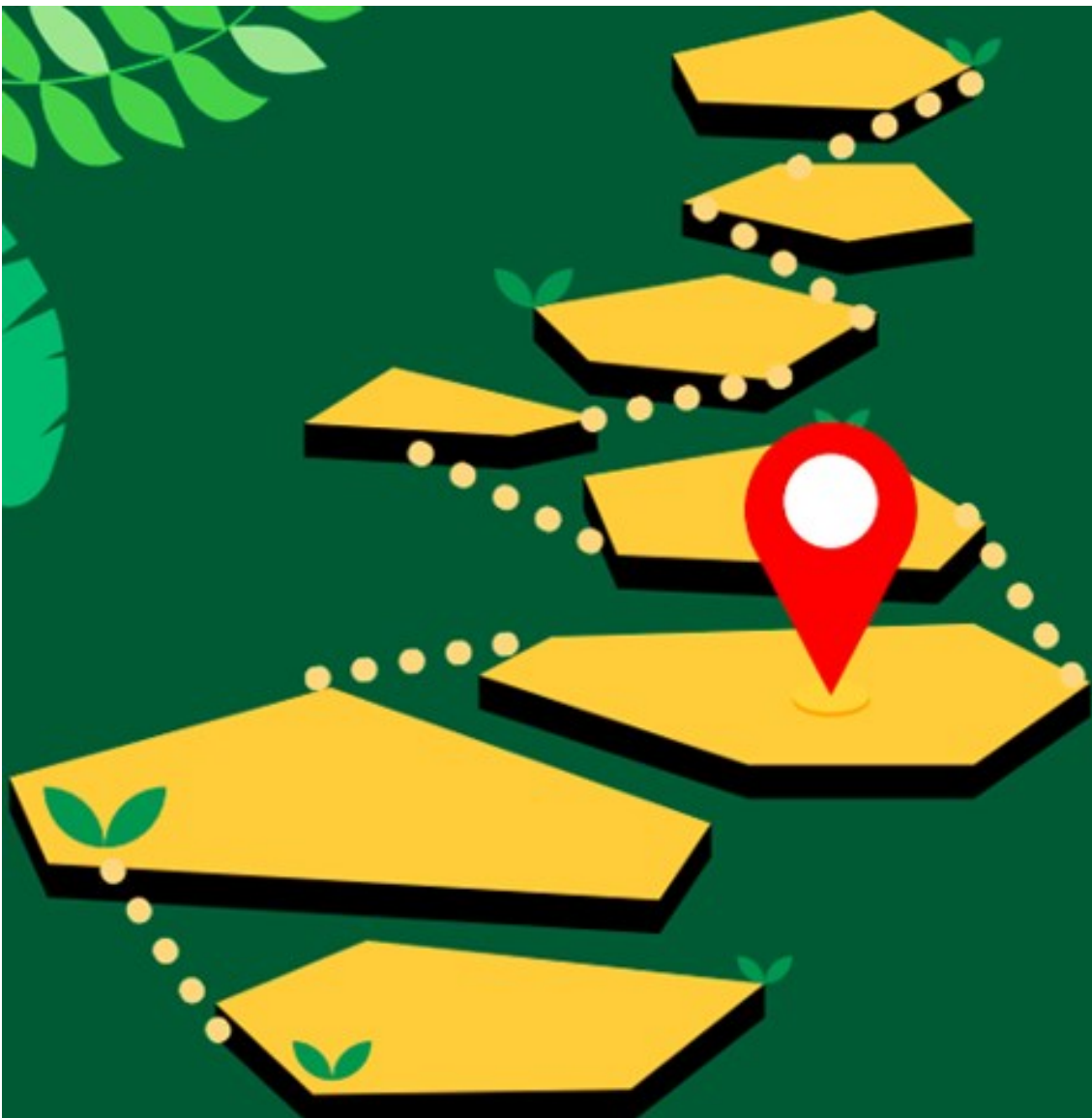
Pelillisyydessä merkityksellistä on myös palkintojen tai palautteen saaminen pelin edetessä, mikä motivoi pelaajaa yrittämään uudelleen [2] [3] [9]. Nämä voivat olla esimerkiksi pisteitä, eri tasoja tai saavutuksia, ja näiden tulee olla kohderyhmälle sopivia. Samoin kilpailu, yhteisöllisyys, luovuus ja uuden tiedon löytäminen motivoivat pelaajaa jatkamaan [3].

Mahdollisuus edetä fantasiamaailmassa, kuten viidakossa, lisää lapsille pelin hauskuutta ja motivaatiota [9]. Motivoivimpia pelielementtejä ovat pelaajaa edustavat hahmot, pelin tasot, ennalta määritetyt haasteet sekä virtuaaliesineet

[10]. Jotta pelistä saadaan motivoiva, on tunnistettava pelaajien persoonallisuustyypit, tarpeet ja motivoivat tekijät [3].

Pelillinen alusta lapsen kuntoutusprosessissa

Tämän kehitysidean mukaan digitaalinen alusta esittää visuaalisesti koko lapsen kuntoutusprosessin. Lapsen kuntoutumisen polku alkaa lähtöruudusta muutostarpeen määrittelyllä ja lapsen kuntoutumisen tavoitteiden asettamisella. Kuntoutusprosessin suunnitteluvaiheessa asetetaan alustalle kuntoutuskertojen määrä eli etapit, joita kuvassa 2 olevat isot kivet edustavat. Alustalle lisätään myös menetelmät, joita tullaan prosessin aikana hyödyntämään.



KUVA 2. Kuntoutuspolku (kuva: Pinja Juvonen).

Kuntoutusprosessin toteutusvaiheessa ammattilainen lisää etapeille lapsen tavoitteita tukevia harjoitteita eri lähteistä. Ne voivat olla valmiita digitaalisia pelejä, sovelluksia, videoita tai tehtäviä sekä itse tehtyjä tai valmiita kuvallisia ohjeita ”oikean elämän” toimintoihin, kuten leikin tai arjentoimintojen harjoitteluun. Lapsi etenee polulla ammattilaisen ohjaamana. Hän avaa uusia tehtäviä, näkee visuaalisesti edistymisensä ja saa tästä palkkioita ja palautetta.

Polun varrella olevat pienet kivet kuvaavat kotiharjoittelua. Myös näille välietapeille ammattilainen voi lisätä harjoitteita. Kotiharjoittelua varten lapsi pääsee kirjautumaan alustalle vanhempansa tukemana asiakkaan käyttöliittymän kautta.

Ammattilainen voi arvioida lapsen suoriutumisen ja osallistumisen tason jokaisen etapin jälkeen ja hyödyntää tätä tietoa väli- ja loppuarvioinnissa. Alustan ohjauspaneelilla ammattilainen voi tarkastella järjestelmän koostamaa dataa asiakkaan edistymisestä.

Kuntoutuspolun ilmeen voi valita eri teemoista lapsen mielenkiinnon kohteen mukaan.

Lapsi seikkailee kuntoutuspolulla valitsemallaan hahmolla. Ammattilainen ohjaa etenemistä kuntoutuspolulla esimerkiksi satuhahmon tai eläimen muodossa. Näiden elementtien avulla alustalle tuodaan tarinallisuutta, mikä lisää pelillistämisen vaikuttavuutta [2]. Jos peli kiehtoo ja motivoi lasta, sen avulla päästään tekemään pitkästyttäviä tai runsaasti toistoa vaativia harjoitteita säännöllisesti, useammin ja tehokkaammin [6].

Onnistumisen kannalta keskeisin vaihe on käyttöönotto

Mikään yksittäinen tekijä ei ole avainroolissa digitaalisen pelillisen alustan käyttöönoton onnistumisessa, vaan useat eri tekijät ovat tärkeitä. Nämä tekijät ovat johdonmukaisesti samoja erilaisissa sosiaali- ja terveydenhuollon ympäristöissä ja eri sähköisissä palveluissa. [11] [12]

Viestintä. Ammattilaisille tiedottamisen tulee tapahtua esimiehen kautta yksiköissä sisäisesti ja ammattilaisille tulee tarjota riittävästi tukea alustan käyttöönotossa. Asiakkaat puolestaan haluavat tiedon heille luontevien kanavien kautta. Uudesta palvelusta kannattaa viestiä jopa yliaktiivisesti. [13] [14]

Johdon osoittama tuki ja resurssit. Alustan käyttöönotto ei voi tapahtua täysin oman työn ohella, vaan tarvitaan erillinen käyttöönottoprojekti ja työryhmä, joka vastaa siitä. Tärkeää on antaa ammattilaisille mahdollisuus osallistua uuden palvelun käyttöönottoon jo suunnitteluvaiheessa. [14]

Koulutuksen järjestäminen. Ammattilaiset tarvitsevat koulutusta ja tukea alustan käyttöönotossa ja sen tuomisessa osaksi arjen työtä. Käyttöönoton ajankohta tulisi suunnitella huolella, jotta se istuisi mahdollisimman hyvin kiireisen arjen keskelle. Oikeassa työympäristössä toteutettavia koulutuksia tulisi suosia, luokkahuonekoulutukset eivät ole tutkimusten mukaan toimineet yhtä hyvin. [11] [12] [13] [14]

Erikseen koulutetut yhdyshenkilöt ovat tutkitusti toimineet erittäin hyvin ammattilaisten innostajina ja tukihenkilöinä. Palautetta kannattaa kerätä matkan varrella ja henkilökunnan pelkoihin ja huolen aiheisiin vastata ennakoivasti. [13]

Prosessi ei pääty alustan käyttöönottoon, vaan sitä on jatkuvasti seurattava, arvioitava ja mukautettava. On varmistettava, että tavoitellut päämäärät saavutetaan, hyödyt toteutuvat, tehokkaan käytön esteet tunnistetaan ja ratkaisukeinot niiden ylittämiseksi löydetään. Palvelun omistajan tehtävänä on varmistaa, että käyttäjäpalautteen kerääminen kaikilta käyttäjäryhmiltä jatkuu ja että sitä hyödynnetään jatkokehityksessä. Käyttäjäpalaute onkin edellytys jatkokehittämiselle. On myös tärkeää, että kehitysprojekti dokumentoidaan, jotta siinä tehdyt päätökset ja tieto eivät katoa projektin päättyessä. Projektin opit levitetään parhaimmillaan muiden yksiköiden ja keskeisten viiteryhmiin käyttöön. [11] [12] [13]

Asiakkailta ja ammattilaisilta arviointitietoa pelialustan vaikutuksista

Käyttäjäpalautteen keräämisen ja hyödyntämisen lisäksi tarpeellinen osa palveluiden jatkokehittämisestä on vaikutusten ja vaikuttavuuden arviointi [14]. Alustan kehittämisessä tulee tarkastella arviointimahdollisuuksia tutkimusnäkökulmasta sekä käytännön ja päätöksenteon näkökulmasta.

Tutkimustiedon tuottamiseksi vaikutuksista tai vaikuttavuudesta (tutkimusnäkökulma) voidaan hyödyntää erilaisia koe- ja vertailuasetelmia, kuten satunnaistettua kontrolloitua tutkimusta [15]. Alustan mahdollisista vaikutuksista voidaan kerätä tietoa myös esimerkiksi realistisen arvioinnin keinoin laadullisin ja/tai määrällisin menetelmin. Tutkimustiedon ja aiemman näytön hyödyntämiseksi (käytännön ja päätöksenteon näkökulma) voidaan käyttää esimerkiksi GAS-menetelmää, joka on kuntoutuksen tavoitteiden asettamisen ja arvioinnin menetelmä [16]. Myöhemmin alustan arvioinnissa voi tulla kyseeseen myös Digi-HTA-arviointimenetelmän hyödyntäminen. HTA:lla viitataan terveysteknologian järjestelmälliseen arviointiin ominaisuuksien sekä vaikutusten ja/tai vaikuttavuuden osalta [17].

Arviointitietoa tulee kerätä lapsilta ja heidän huoltajiltaan, kuntoutustyön ammattilaisilta sekä erilaisista tilastoista. Lapsi tai hänen huoltajansa arvioivat hoidon toteutumista esimerkiksi siltä osin, kuinka lapsi on saavuttanut kuntoutukselle laaditut tavoitteet. Ammattilainen osaa kertoa kokonaisnäkemysprosessista sekä pystyy arvioimaan, kuinka vaikuttavia asiakkaan käyttämät palvelut ovat olleet. [14]

Innovaatiota on lähdetty kehittämään eteenpäin yhteistyössä eri toimijoiden kanssa. Innovaatiosta on myös tuotettu [video](#), jossa digitaalista pelillistä alustaa ja innovaatioprosessin vaiheita kuvataan tarkemmin.

Anttila Heli, sairaanhoitaja

Oulun ammattikorkeakoulu, Sosiaali- ja terveysalan yksikkö, Hyvinvointia edistävien digipalvelujen asiantuntija (YAMK)

Eriksen Minna, toimintaterapeutti

Oulun ammattikorkeakoulu, Sosiaali- ja terveysalan yksikkö, Hyvinvointia edistävien digipalvelujen asiantuntija (YAMK)

Isoniemi Saara, sosionomi

Oulun ammattikorkeakoulu, Sosiaali- ja terveysalan yksikkö, Sosiaali- ja terveysalan johtaminen (YAMK)

Juvonen Pinja, fysioterapeutti

Oulun ammattikorkeakoulu, Sosiaali- ja terveysalan yksikkö, Hyvinvointia edistävien digipalvelujen asiantuntija (YAMK)

Nieminen Minna, suuhygienisti

Oulun ammattikorkeakoulu, Sosiaali- ja terveysalan yksikkö, Hyvinvointia edistävien digipalvelujen asiantuntija (YAMK)

Rantala Arja, yliopettaja

Oulun ammattikorkeakoulun, Sosiaali- ja terveysalan yksikkö

Lähteet

[1] POPsote. 2021. Innovaatio- ja testaustoiminta. Hakupäivä 19.10.2021.

<https://popsote.fi/osahanke/innovaatiot/>

[2] Sardi, L., Idri, A. & Fernández-Alemán, J. L. 2017. A systematic review of gamification in e-Health. Journal of Biomedical Informatics 71 (2017) 31–48.

Hakupäivä 16.10.2021. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2017.05.011>

[3] Washburn, B. D. 2017. Gamification: A New Tool for Improving the Performance of Healthcare Organizations. Healthcare Financial Management 71 (8). Hakupäivä

15.10.2021. <https://go.gale.com/ps/i.do?p=AONE&u=anon~e8d503be&id=GALE|A502119029&v=2.1&it=r&sid=googleScholar&asid=35242ac4>

[4] Härkäpää, K., Valkonen, J. & Järvikoski, A. M. E. 2016. Kuntoutuksen motivaatio ja sitoutuminen. Teoksessa I. Autti-Rämö, A-L. Salminen, M. Rajavaara & A. Ylinen (toim.) Kuntoutuminen. Kustannus Oy Duodecim, 74–83.

[5] Sipari, S. 2008. Kuntouttava arki lapsen tueksi. Kasvatuksen ja kuntoutuksen yhteistoiminnan rakentuminen asiantuntijoiden keskusteluissa. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto. Hakupäivä 16.10.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-3325-8>

[6] Huttunen, K. 2021. Digitaaliset pelit ja sovellukset lapsen kehityksen tukena. Teoksessa M. Laakso, A. Nylund, A. Kautto, L. Kanto & A-K. Tolonen (toim.) Kieli, leikki ja pelillisuus. Puheen ja kielen tutkimuksen yhdistyksen julkaisuja 53. Helsinki: Puheen ja kielen tutkimuksen yhdistys, 76–92. Hakupäivä 16.10.2021. <https://www.puhejakieli.fi/sites/puhejakieli.fi/files/kielileikkijapelillisuus2021open.pdf>

[7] Stenberg, J-H., Blanco Sequeiros, S., Holi, M., Kampman, O., Kiesepä, T., Korkeila, J., Mäki, P., Wahlbeck, K., Joffe, G., Häll, P. & Joutsenniemi, K. 2016. Mielenterveyttä etänä? Katsausartikkeli. Lääkärilehti 71 (35), 2106–2111. Hakupäivä 9.10.2021. <https://www.laakarilehti.fi/tieteessa/katsausartikkeli/mielenterveytta-etana/?public=24ff267ccea39e8ada8e4fea582ecda4>

[8] Rantala, A. 2021. Pelillinen mobiilisovellusinterventio kouluikäisten lasten päiväkirurgisella hoitopolulla. Väitöskirja. Oulun yliopisto. Hakupäivä 23.5.2022. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526230931>

[9] Kostenius, C., Hallberg, J. & Lindqvist, A-K. 2018. Gamification of health education – Schoolchildren’s participation in the development of a serious game to promote health and learning. Health Education 118 (2). Hakupäivä 16.6.2022. <http://dx.doi.org/10.1108/HE-10-2017-0055>

[10] Muangsrinoon, S. & Boonbrahm, P. 2019. Game Elements from Literature Review of Gamification in Healthcare Context. Journal of Technology and Science Education 9 (1), 20–31. Hakupäivä 16.10.2021. <http://dx.doi.org/10.3926/jotse.556>

[11] Mahmoud, H. Naal, H. & Cerda, S. 2021. Planning and Implementing Telepsychiatry in a Community Mental Health Setting: A Case Study Report.

Community Mental Health Journal 57, 35–41. Hakupäivä 20.8.2021.

<https://doi.org/10.1007/s10597-020-00709-1>

[12] Ross, J., Stevenson, F., Lau, R. & Murray, E. 2016. Factors that influence the implementation of e-health: a systematic review of systematic reviews (an update). Implementation Science: IS, 11 (146). Hakupäivä 20.8.2021.

<https://doi.org/10.1186/S13012-016-0510-7>

[13] Lukka, L. & Häkli, T. 2020. Kehityskompassi. Työkalu sosiaali- ja terveystalouden kehittäjille käyttäjäkeskeiseen palvelusuunnitteluun. Suomen Kuntaliitto, Helsinki. Hakupäivä 15.5.2022. <https://www.kuntaliitto.fi/julkaisut/2020/2032-kehityskompassi>

[14] Jauhiainen, A. & Sihvo, P. 2015. Asiakaslähtöisten sähköisten terveystalouden palvelujen käyttöönotto – malli käyttöönotolle ja vaikuttavuuden arvioinnille. Finnish Journal of EHealth and EWelfare 7 (4), 210–220. Hakupäivä 20.10.2021.

<https://journal.fi/finjehew/article/view/53520>

[15] Rantala, A., Vuorinen, A-L., Koivisto, J., Similä, H., Helve, O., Lahdenne, P., Pikkariainen, M., Haljas, K. & Pölkki, T. 2022. A gamified mobile health intervention for children in day surgery care: Protocol for a randomized controlled trial. Nursing Open, 9, 1465–476. Hakupäivä 25.5.2022. <https://doi.org/10.1002/nop2.1143>

[16] Sukula, S. 2015. Lopuksi. Teoksessa S. Sukula, K. Vainiemi & T. Laukkala (toim.) GAS. Menetelmästä sovellukseen. Kelan tutkimusosasto, Helsinki. Hakupäivä 20.10.2021. <http://hdl.handle.net/10138/158520>

[17] Haverinen, J., Keränen, N., Falkenbach, P., Maijala, A., Kolehmainen, T. & Reponen, J. 2019. Digi-HTA: Health technology assessment framework for digital healthcare services. Finnish Journal of eHealth and eWelfare 11 (4), 326–341. Hakupäivä 18.10.2021. <https://doi.org/10.23996/fjhw.82538>

METATIEDOT

Tyyppi: Artikkel

Julkaisija: Oulun ammattikorkeakoulu

Julkaisunumero: 139/2022

Julkaisuvuosi: 2022

Tekijätiedot: Anttila Heli, Eriksen Minna, Isoniemi Saara, Juvonen Pinja, Nieminen Minna, Rantala Arja

Oikeudet: CC BY-SA 4.0

Kieli: suomi

Pysyvä osoite: <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2022091559139>

Tiivistelmä: Artikkelinä käsittelee pelillisyyden hyödyntämistä lasten kuntoutusprosessissa. Digitaalisella pelillisellä alustalla parannetaan lasten motivaatiota ja sitoutumista kuntoutusprosessiin ja tehdään prosessi tavoitteineen ja tuloksineen näkyväksi lapselle, huoltajille sekä ammattilaisille. Lisäksi alusta auttaa kaikkia osapuolia kuntoutusprosessin arvioinnissa. Artikkelissa kerrotaan aiheesta ideoidusta innovaatiosta sekä innovaatioprosessista. Artikkelissa kuvataan myös innovaation tukena käytettyä tutkimustietoa, käyttöönoton kannalta merkityksellisiä seikkoja sekä vaikutusten ja vaikuttavuuden arviointia. Innovaatio ideoitiin Pohjois-Pohjanmaalta keväällä 2021 kerättyjen sosiaali- ja terveydenhuollon kehitystarveaihioiden perusteella vastaamaan asiakkaiden ja ammattilaisten esille nostamaan tarpeeseen. Tämä innovaatiotehtävä on esimerkki opiskelijayhteistyöstä Oamkin sote-ratkaisujen monitoimijainen ennakointi, testaus ja yhteiskehittämisosaaminen tki-kärjessä. Työtä voidaan edelleen kehittää yhteistyössä eri toimijoiden kanssa.