

Katri Smolander ja Laura Valo

MUOTOKUVAMAALAUUS YLISUKUPOLVISENA DIGIELÄMYKSENÄ

Kulttuurihyvinvointia tuottavan yhteistyömallin
rakentaminen palvelumuotoilun keinoin

Opinnäytetyö

Sosiaali- ja terveysalan ylempi ammattikorkeakoulututkinto
Muotoilun ylempi ammattikorkeakoulututkinto

Kulttuurihyvinvoinnin koulutus (ylempi AMK)

2023



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	sosionomi (ylempi AMK), muotoilija (ylempi AMK)
Tekijät	Katri Smolander ja Laura Valo
Työn nimi	Muotokuvamaalaus ylisukupolvisena digielämyksenä Kulttuurihyvinvointia tuottavan yhteistyömallin rakentaminen palvelumuotoilun keinoin
Vuosi	2023
Sivut	76 sivua, liitteitä 10 sivua
Työn ohjaaja	Katariina Silvola

TIIVISTELMÄ

Kehittämistehtävän tavoitteena oli tutkia ylisukupolvista vuorovaikutusta osallistujia yhdistävän taidekokemuksen äärellä. Muotokuvamaalaus digielämyksenä toteutettiin toisilleen ennalta tuntemattomien kuvataidekoululaisten ja ikäihmisten välille. Kehittämisen tavoitteena oli myös mallintaa muotokuvamaalaus digielämyksenä yhdistämään kuvataidekouluja, ikääntyneiden palvelukoteja sekä seurakuntien diakonista vanhustyötä.

Kehittämistyön tutkimuskysymykset ovat seuraavat: Miten koettu muotokuvamaalaus digielämyksenä vaikuttaa lasten ja ikäihmisten hyvinvointiin ja elämänlaatuun? Miten kehittää kulttuurihyvinvointia edistävä toimintamalli organisaatioiden yhteistyössä?

Tutkimusmenetelminä käytettiin laadullisen tutkimuksen menetelmiä. Palvelumuotoiluajattelua ja -menetelmiä hyödynsimme työotteena kehittämisprosessissa. Aineistoa kerättiin havainnoimalla digielämyshetkissä, haastatteleamalla osallistujia, kyselyillä sekä päiväkirjatyyppisillä luotaimilla. Analysointimenetelminä käytettiin laadullista sisällönanalyysiä, samankaltaisuuskaavioita sekä SWOT-analyysiä.

Tutkimus tuotti tietoa osallistujien koetuista hyvinvointivaikutuksista sekä tutkijoiden että hoitajien havainnoista osallistujien hyvinvointiin. Taidekokemuksen moninaiset hyvinvointia lisäävät vaikutukset nousivat esille tutkimusaineistosta. Lasten ja vanhusten tasa-arvoinen ja arvostava kohtaaminen toi iloa sekä taidekokemuksesta että sukupolvien välisestä vuorovaikutuksesta.

Aineiston ja yhteiskehittämisprosessin pohjalta luotiin asiakasprofiilit, palvelupolku ja service blueprint. Kehittämistehtävän tuloksena syntyi ylisukupolvisen kulttuurihyvinvoinnin toteuttamisen malli kolmen organisaation välille. Mallin avulla muotokuvamaalaus digielämyksenä on helposti ja kohtuullisin taloudellisin resurssein toteutettavissa sekä levitettävissä kulttuurihyvinvoinnin yhteistyömenetelmänä ympäri Suomen.

Asiasanat: digitaalisuus, kulttuurihyvinvointi, muotokuvamaalaus, palvelumuotoilu, taidemenetelmät, vuorovaikutus, ylisukupolvisuus

Degree title	Master of Social Services, Master of Culture and Arts
Authors	Katri Smolander and Laura Valo
Thesis title	Portrait painting as an intergenerational digital experience. Developing a cooperation model that produces cultural wellbeing through the process of service design
Time	2023
Pages	76 pages, 10 pages of appendices
Supervisor	Katariina Silvola

ABSTRACT

The objective of the thesis was to study intergenerational interaction around an art experience that unites the participants. Participants in portrait painting through video conferencing were students from visual art school for children and elderly people who live in service homes. They were unknown to each other. The objective of the thesis was also to model portrait painting as a digital experience to combine children's art schools, service homes for the elderly and the diaconia work in parishes.

The research questions were: How does portrait painting as a digital experience affect the wellbeing and quality of life of children and elderly people? How to develop an operating model that promotes cultural wellbeing in cooperation between organizations?

The methods of qualitative research were used during the thesis. Service design thinking and methods guided the development process. Data was collected by observing digital experience moments, interviewing the participants, conducting surveys, and utilizing diary-type probes. Qualitative content analysis, similarity diagrams and SWOT-analysis were used to analyze the data.

The research of this thesis found evidence that the remote meeting over video connection between children and the elderly people produced cultural wellbeing. The meeting brought joy from both the art experience and the interaction between generations. Observations by the authors and surveys for nurses also provided information on the immediate and long-term effects of the art experience.

The co-creation process and research modelled customer profiles, service path and service blueprint. The result was a model of the implementation of intergenerational cultural wellbeing between three organizations. The model enables portrait painting as a digital experience that can be easily implemented and disseminated as a cooperation method for cultural wellbeing with reasonable financial resources.

Keywords: art methods, cultural wellbeing, digital, interaction, intergenerational, portrait painting, service design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	KEHITTÄMISTYÖN LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITE	10
2.1	Kehittämistyön tavoite ja tutkimuskysymysten rajaus	10
2.2	Kehittämissympäristönä kolme organisaatiota	11
3	KESKEISET KÄSITTEET JA TEOREETTINEN VIITEKEHYS	12
3.1	Käsitekartta ja viitekehys	12
3.2	Kulttuurihyvinvointi	14
3.3	Taidelähtöiset menetelmät	15
3.4	Kokemuksellisuus	16
3.5	Vaikuttavuus	16
3.6	Saavutettavuus	17
3.7	Ylisukupolvisuus	18
3.8	Elämänlaatu ja merkityksellisyys	19
3.9	Vuorovaikutus	21
4	MENETELMÄT	22
4.1	Design- eli suunnittelututkimus	22
4.2	Palvelumuotoilu	24
4.3	Tuplatimantti-prosessimalli	25
4.4	Laadullinen tutkimusaineisto	27
4.5	Aineiston analysointi	29
4.5.1	Laadullinen sisällönanalyysi	29
4.5.2	Samankaltaisuuskaavio	30
4.5.3	SWOT-analyysi	30
5	KEHITTÄMISPROSESSIN KUVAUS	31
5.1	Kehittämisprosessin aikataulu ja vaiheet	31
5.2	Yhteiskehittämisprosessi palvelumuotoilun menetelmillä	32

5.2.1	Löydä – Määritä (Deliver – Define)	32
5.2.2	Kehitä – Tuota (Develop – Deliver).....	34
6	TÄRKEIMMÄT TULOKSET	36
6.1	Ylisukupolvisen muotokuvamaalauksen vaikutukset lasten ja ikäihmisten kulttuurihyvinvointiin	36
6.1.1	Ajatukset	37
6.1.2	Tunteet.....	41
6.1.3	Virkistyminen	44
6.1.4	Yhdessä.....	46
6.1.5	Hoitajien tekemät havainnot.....	49
6.2	Muotokuvamaalaus digielämyksenä -konsepti	51
6.2.1	Käyttäjäprofiilit	52
6.2.2	Palvelupolku	53
6.2.3	Service blueprint	55
7	KEHITTÄMISTYÖN LUOTETTAVUUS JA EETTISYYS	57
8	TUTKIMUSTULOSTEN TARKASTELUA	58
8.1	Osallistujien kokemat vaikutukset ja taidekokemuksen merkitys	58
8.2	Toimintaan liittyvät asiat	60
8.3	Konseptin arviointia	64
9	POHDINTA JA JATKOTUTKIMUSEHDOTUKSET	68
	LÄHTEET	71

KUVALUETTELO

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset ikäihmisille

Liite 2. Kyselykaavake lapsille 1. tapaamisen jälkeen

Liite 3. Kyselykaavake lapsille 2. tapaamisen jälkeen

Liite 4. Luotain ikäihmisille 1. tapaamisen jälkeen

Liite 5. Luotain ikäihmisille 2. tapaamisen jälkeen

Liite 6. Luotaimet digielämykseen osallistuvilla lapsilla

Liite 7. Saatekirje ja kysely hoitohenkilökunnalle

Liite 8. Taidekokemuksen vaikuttavuus -lomake

1 JOHDANTO

Kulttuurihyvinvointia tuottavan digielämyksen yhteiskehittäminen kolmen organisaation välille alkoi muotoutumaan kevään 2022 opiskelujaksolla, jossa syvennyimme ikäihmisille suunnatun vuorovaikutteisen digielämyksen kokeiluun osana Kokemusten talo -hanketta. Kehittämistehtävämme on vahvasti työelämälähtöinen ja siinä osallisiksi tulevat sekä asiakkaamme, organisaatiomme, verkostomme että me työntekijöinä.

Kehittämistyön tiimissämme Katri Smolander työskentelee Joutsenon seurakunnassa diakoniatyöntekijänä vastuualueinaan diakoninen vanhustyö ja sen kehittäminen. Laura Valo työskentelee suunnittelijaopettajana Vanajaveden opistossa vastaten kuvataidekoulun toiminnasta ja sen kehittämisestä, ja hän toimii opettajana. Molemmissa organisaatioissa oli lähtökohtaisesti samansuuntaisia kehittämistarpeita. Toivoimme löytävämme keinoja lisätä eri-ikäisten sukupolvista vuorovaikutusta ja lisätä näin asiakkaittemme ja oppilaittemme hyvinvointia.

Asetimme kehittämistyön alussa tavoitteeksi järjestää vuorovaikutteinen digielämys, joka tuottaisi kulttuurihyvinvointia kummallekin osallistujalle, niin lapselle kuin ikäihmiselle. Pidimme yhtenä merkittävänä tavoitteena ylisukupolvista kohtaamista, jossa ilo sekä voimaantuminen kasvavat tarinoiden jakamisesta, aidosta läsnäolosta ja nähdyksi tulemisesta.

Kiinnostuimme kokeilussamme tutkimaan, miten koettu digielämys vaikuttaa lasten ja ikäihmisten hyvinvointiin ja siihen, millaisia tunnekokemuksia kulttuurin kokeminen etänä voi ylisukupolvisen kohtaamisen kautta mahdollistaa. Kokeilussamme teknologia ja digitaalisuus ovat vain välineitä elämyksen välittämiseen.

Aihe on hyvin ajankohtainen digitaalistuivassa maailmassa ja koronaepidemian aiheuttaman eristäytyneisyyden ja yksinäisyyden tunteiden lievittämisessä. Takana päin on yli kaksi vuotta koronapandemiaa, kokoontumisrajoituksia ja ikäihmisten suojaamiseen tähtääviä tapaamisrajoituksia. Vanhusten

hoivayksiköihin ei ole ajoittain päässyt ketään vierailuille, eikä virkistävää kulttuuritoimintaa ole ollut. Yksinäisyys ikäihmisten parissa on kasvanut tänä aikana merkittävästi. Ikääntyvien hyvinvointia lisää taidelähtöinen toiminta, se muun muassa lisää yhteisöllisyyttä, ehkäisee syrjäytymistä ja tukee omaa aktiivisuutta (von Brandenburg 2008, 13).

Yksinäisyys koskettaa myös monia lapsia. Monilla lapsilla isovanhemmat asuvat kaukana tai heitä ei välttämättä enää ole, joten ikäihmisen kohtaaminen on lapsillekin hyvinvointia luova hetki. Ikäihmiselläkin yhteydet nuorempiin sukupolviin saattavat olla ohuet tai puuttua kokonaan. Vuorovaikutukselle eri ikäisten välillä on merkitystä myös elämäntarinoiden ja -kokemuksen siirtymisenä. On avartavaa ihmetellä yhdessä eri-ikäisten kokemuksia, niiden eroavaisuuksia ja yhtäläisyyksiä.

Muotokuvamaalaus digielämyksenä mahdollistaa mallille näkyväksi ja kuuluksi tulemisen tunteen elämäntarinan ja keskustelun kautta sekä taiteilijalle tunteen, että hänen taitoihinsa ja näkemykseensä luotetaan. Arvostavan kohtaamisen kautta molemmat osallistujat tulevat nähdyksi ja kuulluksi sellaisena kuin ovat.

Muotokuvamaalaus on osa kuvataidekoulun opetussuunnitelmaa, ja tämä toteutustapa tuo siihen uuden ja syvemmän ulottuvuuden. Vanajaveden Opistossa annetaan lakiin (633/1998) perustuvaa taiteen perusopetusta yleisen opetussuunnitelman mukaisesti. Opiskelun kuvataidekoulussa voi aloittaa viisivuotiaana valmentavassa ryhmässä ja jatkaa siitä seitsemänvuotiaana taiteen perusopetuksen piiriin, joka kestää seitsemän vuotta. Opetus on tavoitteellisesti tasolta toiselle etenevää, ja se vahvistaa oppilaiden identiteetin rakentumista ja kehittää luovaa ajattelua. Taiteen perusopetuksen tehtävänä on mahdollistaa pitkäjänteinen taiteen opiskelu päämäärätietoisesti ja syventäen omia kiinnostuksen kohteita.

Diakoninen vanhustyö kohdentuu erityisesti heikoimmassa asemassa oleviin ikääntyneisiin, jotka tarvitsevat apua tai tukea arjessaan ja jotka eivät tule

muutoin autetuiksi (Kirkon vanhustyön strategia 2005, 18). Diakoniatyön arjessa ikääntyneitä kohdataan usein elämänkriisien keskellä: heikkenevä terveys, läheisen kuolema tai muutto palvelukotiin voivat kasvattaa yksinäisyyttä ja turvattomuutta (Kirkon vanhustyön strategia 2005, 6).

Kirkon vanhustyön strategia luo suuntaviivoja seurakunnissa toteutettavalle vanhustyölle. Sen tarkoituksena on myös nostaa esille vanhuusiän mukanaan tuomia haasteita mutta myös mahdollisuuksia toimia osana seurakunnan elämää. Kirkon vanhustyön ytimessä on vanhuksen elämän arvostaminen ja kunnioittaminen sekä puhuminen inhimillisen vanhuuden puolesta. (Kirkon vanhustyön strategia 2005, 3.)

Lappeenrannan seurakuntayhtymässä, johon myös Joutsenon seurakunta kuuluu, on laadittu oma vanhustyön ohjelma vuonna 2021. Tässä ohjelmassa on kiinnitetty erityistä huomiota pyrkimykseen kohdata kasvava ikääntyvien ikäluokka lievittäen yksinäisyyttä ja turvattomuutta sekä vahvistaen uskonelämää ja kokonaisvaltaista hyvinvointia. Viime vuosien toimintasuunnitelmissa on korostettu myös eri sukupolvien kohtaamista hyvinvointia lisäävänä tekijänä.

Yksinäisyyden lievittämiseen sekä ylisukupolvisen vuorovaikutuksen tukemiseen on yhteiskunnassa perusteltua kiinnittää huomiota. Mielenterveysongelmien lisääntyminen eri ikäisten keskuudessa on noussut keskusteluun erityisesti koronavuosien aikana ja niiden jälkeen. Huoli inhimillisen kohtaamisen puutteesta yhdistää sekä lasten, nuorten että eri ikäisten aikuisten kanssa toimivia. Ongelmakeskeinen lähestymistapa ohjaa katsomaan hyvinvoinnin kehittämistä vain yhden asiakasryhmän kautta, mutta ratkaisukeskeinen työtapa lähtee liikkeelle oletuksesta, että hyvä ratkaisu voi palvella useampaa kohde-ryhmää samanaikaisesti. Tällä opinnäytetyöllä etsimme yhteistä ratkaisumallia digitaalisuutta hyödyntävään ja eri ikäisiä yhdistävään kulttuurihyvinvointityöhön.

2 KEHITTÄMISTYÖN LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITE

2.1 Kehittämistyön tavoite ja tutkimuskysymysten raja

Tavoitteena on kehittää työelämälähtöinen kulttuurihyvinvointia tuottava digitaalinen työtapa eri organisaatioiden välille yhdistämällä lapsia ja ikäihmisiä vuorovaikutteisen muotokuvamaalauksen kautta. Testaamme ja kehitämme kuvataidekoulun, diakoniatyön ja vanhusten palvelukodin yhteistyössä muotokuvamaalausta ylisukupolvisena digielämyksenä.

Digielämyksen ensimmäisessä osassa keskiössä ovat ikääntyneen elämäntarinan kerronta ja kuvataidekoululaisen tutustuminen maalattavaan keskustelun kautta. Toisella tapaamisella maalaus julkistetaan ja keskustellaan maalaamisesta ja havainnoista. Teemme kokeiluja ja havaintoja työtavan mahdollisuuksista erityyppisissä ikäihmisten hoiva- ja palveluasumisen yksiköissä. Tutkimme koettuja ja havaittuja kulttuurihyvinvointivaikutuksia digielämykseen osallistuvilta lapsilta ja ikäihmisiltä sekä hoitajien havaintoja.

Työn tavoitteena on mallintaa muotokuvamaalaus digielämyksenä yhdistämään kuvataidekouluja, ikääntyneiden hoivakoteja sekä seurakuntien diakonista vanhustyötä. Tavoittelemme helposti ja kohtuullisin taloudellisin resurssein toteutettavaa kulttuurihyvinvoinnin työtappaa, joka tuottaa elämyksen sekä hyvinvointia kummallekin osallistujalle ja jonka voi levittää työtappana ympäri Suomea.

Tutkimuskysymyksemme ovat seuraavat:

1. Miten koettu muotokuvamaalaus digielämyksenä vaikuttaa lasten ja ikäihmisten hyvinvointiin ja elämänlaatuun?
2. Miten kehittää kulttuurihyvinvointia edistävä toimintamalli organisaatioiden yhteistyössä?

Tutkimus tuo tietoa osallistujien koetuista hyvinvointivaikutuksista sekä hoitajien havainnoista osallistuneiden ikäihmisten hyvinvointiin. Osallistujille itselleen jää konkreettinen muisto (taulu tai kuva ja pieni muistaminen) koetusta hetkestä, jonka kautta elämystä voidaan muistella uudelleen perheen, muiden

läheisten tai hoitajien kanssa. Muotokuvamaalaus digielämyksenä jatkaa hyvinvoinnin tukena näin elämymshetken jälkeenkin.

2.2 Kehittämissympäristönä kolme organisaatiota

Kehittämissympäristömme koostuu kolmesta organisaatiosta: Vanajaveden opiston kuvataidekoulu, Joutsenon seurakunnan diakoniatyö ja Lappeenrannan Palvelukeskussäätiön vanhusten palvelukodit Joutsenossa (kuva 1).



Kuva 1. Kehittämissympäristö

Vanajaveden opiston kuvataidekoulu on osa Koulutuskuntayhtymä Tavastiaa. Kuvataidekoulu toimii kolmen kunnan alueella, Hämeenlinnan, Hattulan ja Janakkalan, ja sillä on kuusi toimipistettä, Parolassa, Hauholla, Lammilla, Iittalassa, Turengissa ja Tervakoskella. Kuvataidekoulun toimintaan sisältyy yhteistyö erilaisten tahojen, niin paikallisten kuin kauempanakin olevien, kanssa. Parolan toimipisteen 7–11-vuotiaita oppilaita osallistui muotokuvamaalaus digielämyksenä -kokeiluun.

Joutsenon seurakunta on osa Etelä-Karjalassa sijaitsevaa Lappeenrannan seurakuntayhtymää. Ikääntyneiden osuus väestöstä on kasvussa ja tämä muutos näkyy myös diakonisen vanhustyön tarpeen kasvuna. Seurakunnan

diakoniatyöstä vierailaan säännöllisesti Joutsenon palvelukodeissa. Diakoniatyöntekijät ovat ikäihmisille ja hoitajille tuttuja seurakunnan järjestämistä tilaisuuksista sekä kotikäynneistä ikäihmisten luona.

Lappeenrannan Palvelukeskussäätiö on vuonna 1970 perustettu yleishyödyllinen säätiö, joka tarjoaa vuokra-asuntoja, palveluasumista ja tehostettua palveluasumista sekä lyhytaikaista tuettua asumista ikäihmisille ja erityisryhmille. Lisäksi säätiö tuottaa asukkaiden arkeen monia tukipalveluita, esimerkiksi ateriat-, siivous- ja virkistyspalveluita. Säätiöllä on Joutsenossa kaksi palvelukotia, joiden 76–92-vuotiaita asukkaita osallistui muotokuvamaalaus digielämyksenä -toimintaan sekä yhteiskehittämiseen palvelumuotoilun keinoin.

Tässä ympäristössä sovimme yhteiskehittämisestä, kokeiluista, digielämysten toteutuksesta, hankimme tarvittavat luvat ja sovittiin yhteistyön käytännöistä sekä aikatauluista. Tässä ympäristössä nautittiin myös yhteistyön tuloksista, kuten kulttuurihyvinvoinnin lisääntymisestä muotokuvamaalauksen ja ylisukupolvisen vuorovaikutuksen hedelminä.

3 KESKEISET KÄSITTEET JA TEOREETTINEN VIITEKEHYS

3.1 Käsitekartta ja viitekehys

Käsitekartta (kuva 2) kertoo kehittämistyömme kokonaisalasta kulttuurihyvinvoinnin kentällä. Kehittämistehtävämme keskeisiä käsitteitä ovat kulttuurihyvinvointi, elämänlaatu, ylisukupolvisuus ja vuorovaikutus, taidelähtöiset menetelmät ja kokemuksellisuus, vaikuttavuus ja saavutettavuus. Keskeiset käsitteet ovat valikoituneet tutkimuskysymyksemme ohjaamana.



Kuva 2. Käsitekartta

Viitekehys (kuva 3) tarkentaa käyttäjälähtöisen kehittämistyön ydinaluetta ja menetelmien osuutta käytännön toteutuksessa.



Kuva 3. Viitekehys

Kehittämistehtävämme alkuun laittava voima, kuvassa 3 veden pintaan puotava pisara, on halu kehittää kulttuurihyvinvointia digitaalisesti. Pisara saa aikaan aaltoja ja pisaran voima moninkertaistuu lisäämällä yhtälöön taidelähtöisiä menetelmiä sekä ylisukupolvinen vuorovaikutus lasten ja ikäihmisten välille. Seuraava aalto ottaa mukaan kehittämiseen kaikki elämyshetkien osallistajat sekä kehittämiseen organisaatiot työntekijöineen palvelumuotoilun menetelmillä. Lopputuloksena syntyy yhteiskehitetty digitaalisuutta hyödyntävä ja sukupolvia yhdistävä elämyshetki muutokuvamaalauksen ympärille.

3.2 Kulttuurihyvinvointi

Taiteella on positiivisia vaikutuksia ihmisen elämään. Taiteen ja kulttuurin hyvinvointi- ja terveysvaikutuksista puhuttaessa, puhutaan *kulttuurihyvinvoinnista*. Termi vakiintui suomalaiseksi kattokäsitteeksi 2010-luvulla, pitäen sisällään myös ihmisten kulttuuriset oikeudet. Kulttuurihyvinvoinnin taustalla on kiitettyinä ajatus yksilöllisesti ja yhteisöllisesti jaetusta ymmärryksestä taiteen ja kulttuurin hyvinvointia ja terveyttä lisäävään vaikutukseen. Kulttuurihyvinvointi on siis verrattain uusi käsite, ja se on vasta viime vuosina saavuttanut kunnolla jalansijaa kuntien ja kaupunkien toiminnassa. Laki kuntien kulttuuri-toiminnasta tuli voimaan 1.3.2019. (Houni, Turpeinen ja Isto 2020, 17 ja 20.)



Kuva 4. Mitä kulttuurihyvinvointi on? (Taikusydän 2020)

Kulttuurihyvinvointi pitää sisällään monia ulottuvuuksia (kuva 4). Se on uuden oppimista ja omien vahvuuksien löytämistä taiteen ja kulttuurin avulla. Sen avulla pystyy luomaan yhteyksiä muihin ihmisiin ja itseensä. Kulttuurihyvinvointi edistää kuulluksi ja nähdyksi tulemistä kulttuurin ja taiteen kautta. Se on osa kaikkien meidän hyvää ja mielekästä arkea. (Taikusydän 2020.)

3.3 Taidelähtöiset menetelmät

Taidelähtöiset menetelmät (art-based methods) ovat yksi osa kulttuurihyvinvointia. Taide- ja kulttuurilähtöiset menetelmät eivät ole sidoksissa ikään tai toiminta-aloihin. Menetelmien avulla monipuolistetaan arkista kanssakäymistä, autetaan mielen ja aistien liikkeelle lähtöä sekä pyritään saamaan kokemuksia ja tunteita esiin. Osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemus on keskeinen hyvinvoinnin tekijä. Taidetoimintaan osallistuminen tarjoaa uusia ulottuvuuksia itsensä ilmaisulle ja auttaa omien vahvuuksien tunnistamisessa. Kuvataiteen lisäksi, teatterin, tanssin ja musiikin avulla pääsee tuomaan esille jotain sellaista itsestään, mitä on ollut vaikea löytää ja sanoittaa. (Känkänen 2022.)

Sosiaali- ja terveydenhuollon toimintakulttuuria on uudistanut taiteen ja kulttuurin mukaan tuleminen. On täytynyt luoda uusia ja erilaisia yhdessä toimimisen tapoja taide- ja kulttuuripalveluiden tuottajien kanssa. Taidetoiminta rohkaisee niin työntekijöitä kuin asiakkaitakin sosiaalisten, ammatillisten ja henkilökohtaisten kehitystehtävien yhdistämiseen. Taiteen yksi merkitys on olla myös välineenä ihmisen kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin. (Känkänen 2022.)

Opinnäytetyössämme käytimme taidelähtöisistä menetelmistä kuvataidetta ja tarkemmin muotokuvamaalausta. Muotokuva on kuva, jonka pääasiallisena tarkoituksena on esittää tiettyä ihmisyksilöä (Palin 2007, 14). Teos lasketaan muotokuvaksi, jos siihen on saatu aikaan mielikuva näköisyydestä ja yhdenmukaisuudesta mallin kanssa. Modernissa kuvataiteessa muotokuvan täytyy kuitenkin vältellä liian mekaanista, valokuvamaista näköhavainnon jäljittelyä. (Palin 2007, 151.) Muotokuvat ovat ainutlaatuisia todistuskappaleita tiettyjen henkilöiden olemassaolosta. Tämä koskee niin tekijöitä kuin mallejakin. (Palin 2007, 167.)

3.4 Kokemuksellisuus

Elämäntarinan kerronta ja muistojen vaaliminen tuottavat kokemuksia niin tarinaan eläytymisen kuin kertomisenkin kautta. Muistot ovat merkittäviä voimavaroja, joiden avulla voi lisätä *kokemuksellisuutta* ja merkityksellisyyttä myös tähän hetkeen. (Laine & Heimonen 2011, 52.) On tärkeää kuunnella, mitä kertoja nostaa tarinassaan tärkeäksi. Elämäntarinan kerronta nousee kehittämistehtävässämme tärkeäksi elementiksi, joka vahvistaa osallistujien kokemusta elämässä selviytymisestä, hyvinvoinnista ja tuo iloa vuorovaikutuksesta.

Sosiokulttuurisen innostamisen näkökulmasta jokainen ihminen nähdään luovana ja itseään toteuttavana yksilönä. Innostamisessa ihminen saa tilaa tulla kuulluksi ja nähdyksi haluamallaan tavalla ja hänet hyväksytään juuri sellaisena kuin hän on. Heijastelemme elämäämme toisten tarinoista, keräämme merkityksiä ja synnyttämme uusia elämäntarinoita. Elämäntarinan kerronnalla pyritään tukemaan itseä tutustumista ja itsensä hyväksymistä. (Kuukasjärvi ym. 2011, 24–25.)

3.5 Vaikuttavuus

Taide ja kulttuuri vaikuttaa jokaiseen ihmiseen ja tämän elämänlaatuun ainutlaatuisella tavalla. Voidaankin puhua *vaikuttavuudesta*. Vaikutusten arviointi ja mittaaminen nostaa esiin todisteita siitä, mitä toiminnalla voidaan saavuttaa. Gene Cohen, ikääntymisen tutkija, on tuonut esille tarpeen havainnoida ihmisen taitoja ja vahvuuksia sekä tyytyväisyyttä, samalla tavalla kuin lääketieteellisiä oireita. Nämä asiat voivat olla alueita tai toimintaa, jotka tuottavat ihmiselle tyydytystä, hyvää mieltä ja iloa. (Semi 2021, 232.)

Koska kokeminen on yksilöllistä, on myös toiminnan arviointiprosessin oltava sitä myös. On tärkeä ottaa huomioon toiminnan yksilölliset tavoitteet eli se, mitä on mahdollista tapahtua, ja toisena reflektoida itse kokemusta eli sitä, mitä toiminnassa todella tapahtui? Miltä toiminta tuntui? Mikä oli osallistujalle mielekästä tai mikä ei ollut? Arvioinnilla voidaan saada näkökulmaa vaihtamalla tietoa esimerkiksi luovan prosessin vaikutuksista, vuorovaikutussuhteen

laadusta, kognitiivisen toimintakyvyn muutoksista ja vaikutuksista osallistujan hyvinvointiin. (Semi 2021, 232.)

Fancourtin ja Finn'in WHO:lle koostamassa raportissa ilmenee, ettei ole väliä, harrastaako itse taiteita vai onko kokijana, sillä hyvinvointivaikutukset ovat samanlaisia. Kaikenikäiset hyötyvät taiteesta ja yhteisestä taidetoiminnasta riippumatta siitä, asuvatko he kotonaan tai esimerkiksi erilaisissa hoivayksiköissä. Taide tuottaa sen käyttäjälle mielikuvia, esteettisiä ja emotionaalisia elämyksiä ja uusia luovia ajatuksia. Taiteen tekeminen ja kokeminen vaikuttaa ihmisten psykologisiin tekijöihin kognitiivisten voimavarojen aktivoitumisena, itsetunnon kohentumisena ja tunteiden säätelynä. Vaikutukset ulottuvat myös sosiaaliseen puoleen ihmisen elämässä. Se vähentää yksinäisyyttä ja lisää sekä sosiaalista kanssakäymistä että tasa-arvoa. Taide luo esteettisen kokemuksen, aktivoi aisteja, kehittää tunteita ja mielikuvitusta sekä ruokkii älyä. (Fancourt & Finn 2019.)

3.6 Saavutettavuus

Saavutettavuus on yhdenvertaisuuden edistämistä. Se pitää sisällään monia eri osa-alueita, esimerkiksi kohteen tai verkkopalvelun helppoa lähestyttävyyttä kaikenlaisille ihmisille. Saavutettavuuden synonyyminä on käytetty myös *esteettömyyttä*. Nykyään esteettömyydestä puhutaan rakennetun ympäristön yhteydessä ja saavutettavuus liittyy palveluihin ja viestintään. (Kuntaliitto 2022.)

Kulttuurihyvinvoinnissa saavutettavuudella tarkoitetaan sitä, että kulttuuripalvelut ovat kaikkien käytettävissä riippumatta käyttäjien ominaisuuksista. Saavutettavuuden esteitä on monia. Ne liittyvät esimerkiksi viestintään, asenteesiin, aisteihin, ymmärtämisen vaikeuteen, sosiaalisiin, taloudellisiin, sukupuoliin tai fyysisiin tekijöihin. (Houni ym. 2021, 18.)

3.7 Ylisukupolvisuus

Sukupolvi on terminä arkikielessämme hyvin tuttu, ja sitä käytetään monenlaisessa yhteydessä, esimerkiksi tarkoittamaan samaan aikaan eläviä tai eläneitä ihmisiä tai samaa ikäluokkaa olevia. Termillä voidaan yleisesti luokitella ihmiset heitä yhdistävien tai erottavien tunnusmerkkien ja piirteiden mukaan. (Alanen 2001, 97–99.)

Sukupolvista puhuttaessa voidaan todeta, ettei kronologisella iällä ole varsinaista merkitystä, vaan tarkastelua tehdään laajempina peräkkäisinä ikävaihekokonaisuuksina eli kunakin aikana eläneinä tietyn yhteiskunnan lapsina, nuorina, keski-ikäisinä ja vanhoina. Sukupolvi muodostuu heistä riippumatta siitä, onko heillä sukulaissuhdetta keskenään. Tähän perustuu myös ajatus sukupolvista tietyn historiallisen aikakauden kokijoina. Perheiden sukupolvien ketjusta puhutaan taas silloin, kun kyseessä ovat lapset, heidän vanhempansa ja isovanhemmat. (Marin 2001, 40–41.)

Ylisukupolvisuus merkitsee näkemystä siitä, että kokemukset, taidot ja tiedot sekä kulttuuri ja hyvinvointi siirtyvät sukupolvien välillä vuorovaikutteisesti molempiin suuntiin (Paala & Ruusila 2020, 7). Kehittämistehtävässämme ylisukupolvisuudella tarkoitetaan kaikkea kahden eri-ikäisen ihmisen, lapsen ja vanhuksen, välistä vuorovaikutusta ja sitä, että heidän välissään on teoreettisesti yksi sukupolvi eikä heidän välillään ole sukulaissuhdetta.

Ylisukupolvisella vuorovaikutuksella on tutkitusti merkitystä sekä vanhuksen että lasten minäkuvaan, sosiaalisuuteen ja onnellisuuteen. Ylisukupolvinen kohtaaminen on mahdollisuus osoittaa kiinnostusta ja luovuutta tasavertaisessa suhteessa. Merkityksellistä vuorovaikutusta tapahtuu riippumatta siitä, tuntevatko osallistujat toisiaan ennestään. Lasten kohdalta ei vielä löydy juuri näyttöä ylisukupolvisen vuorovaikutuksen vaikutuksista fyysiseen tai psyykkiseen terveyteen, mutta kohtaamisten positiivinen vaikutus näkyy asenteissa, käyttäytymisessä sekä kokonaisvaltaisessa hyvinvoinnissa. (Paala & Ruusila 2020, 36, 38–40.)

3.8 Elämänlaatu ja merkityksellisyys

Powel Lawtonin ja WHO:n kehittämän määritelmän mukaan *elämänlaatu* on käsitteenä moniulotteinen kokonaisuus, johon voidaan lukea mukaan fyysinen, psyykinen ja sosiaalinen ulottuvuus sekä elinympäristö. Eri elämänvaiheissa ne lomittuvat tai painottuvat eri tavoin. Elämänlaatua voidaan tukea monipuolisella huomioinnilla näillä osa-alueilla. Esimerkiksi ikääntymiseen ja ikääntyneen kokemaan hyvään elämänlaatuun vaikuttaa merkittävästi toimintakykyisyys, itsemääräämisoikeuden tukeminen, hyvä vuorovaikutus sekä yksilöllisten tarpeiden huomiointi. (Räsänen 2019, 20–21.)

Vanhuspalvelulakiin (980/2012) elämänlaadun huomiointi on kirjattu velvollisuutena järjestää palvelut niin, että ikääntynyt voi kokea elämänsä turvalliseksi, merkitykselliseksi sekä arvokkaaksi sekä osallistumaan sekä sosiaalisesti että fyysisesti hyvinvointia ylläpitävään ja tukevaan arkeen. Elämänlaadun kannalta juuri ikääntyneen itsenäisen selviytymisen ja voimavarojen vahvistaminen ja tukeminen ovat yhteydessä myös yhteiskunnalliseen kestävyysteen sosiaali- ja terveydenhuollon palveluiden käytön kautta (Räsänen 2019, 19).

Objektiivisen ja ulkoisesti havaittavan elämänlaadun arvioinnissa puhutaan havaitusta elämänlaadusta. Tällöin tarkastellaan toimintakykyä, terveyttä tai tulotasoa. Subjektiiivinen elämänlaatu sen sijaan tarkoittaa yksilöllistä kokemusta elämän laadusta. Tähän kokemukselliseen alueeseen kuuluvat tyytyväisyys, yksilöllisten tarpeiden tyydyttyminen, kuva omasta itsestä, mielen hyvinvointi ja onnellisuus. Subjektiiivista elämänlaatua heikentäviä tekijöitä voivat olla erilaiset psykologiset tekijät kuten masennus tai toivottomuus. (Räsänen 2019, 19–20.)

Räsänen (2019, 19) on nostanut hyvinvointikäsitteen rinnalle sekä onnellisuuden että tyytyväisyyden hyvän elämän rakennusaineina. Hän korostaa, että ”iäkkäänäkin on oltava mahdollisuus kokea tyytyväisyyttä ja myös iloa, asuipa sitten omassa kodissaan tai palvelukodissa”. Ilo on kokemuksena ja tunteena yksilöllisempi, ja se syntyy ihmisessä itsessään, mutta ympäristöllä voidaan vaikuttaa siihen edistävästi. Ilo nousee mielekkäiden asioiden tekemisestä ja

kokemisesta. Hyvän elämän tai aktiivisen arjen määrittely on siis mahdollista vain yksilöllisesti. Hyvinvointia voidaanakin määritellä ihmisen luottamukseksi siihen, että hän on oman elämänsä aktiivinen toimija ja tekijä, jolla on mahdollisuuksia vaikuttaa elämänsä kulkuun.

Elämän kokeminen tarkoitukselliseksi ja merkitykselliseksi ei tarkoita, että jokainen hetki koettaisiin olevan täynnä tarkoitusta, mutta tarkoitus voi löytyä jonkin tässä hetkessä tehtävän asian tai kohtaamisen merkittävydestä. Elämän kokeminen tarkoitukselliseksi voi löytyä esimerkiksi uuden luomisesta, hyvyden, totuuden tai kauneuden kokemisesta, kulttuurista nauttimisesta, kohtaamisista ja rakkaudesta. (Frankl 2008, 79.)

Elämän tarkoitus ja elämän kokeminen merkitykselliseksi on jokaiselle yksilöllinen kysymys, joka myös vaihtelee Franklin (2008, 65) mukaan läpi elämänsä kulun. Ikääntyessä, terveyden ja toimintakyvyn heikkenemisen seurauksena, aiemmissa elämänvaiheissa merkityksellisyyttä ja tarkoitusta vahvistaneista asioista, kuten läheisistä ihmissuhteista, työstä tai harrastuksista on voinut joutua luopumaan. Ikääntyessä on tavallista, että myös sosiaalisessa verkostossa tapahtuu muutosta läheisten vakavien sairastumisten tai kuolemien vuoksi. Ikääntynyt saattaa kokea itsensä taakaksi ja tarpeettomaksi. (Sarvimäki 2015.) Frankl (2008, 100) puhuu tästä kokemuksesta todisteena ihmisen tahdosta löytää tarkoitus.

Elämän tarkoitukselliseksi kokemista tukevat ikäihmisten mielestä liikunta, luonto, kirjat, ystävät, kesäiset aamut ja taide. Näitä he kuvailevat myös konkreettisiksi voimanlähteiksi. (Heimonen & Fried 2015.) Elämän kokeminen tarkoitukselliseksi voi siis löytyä eläytymisen tai kokemisen kautta. Laine ja Heimonen (2011, 52–53) nostavat tässä yhteydessä esille myös muistojen merkityksen. Ikääntyneelle tai muistisairaalle muistojen avulla voidaan saada ”elämisen tuntua” juuri kuluvaan hetkeen, kun vahvistetaan muistoihin liittyviä voimavaroja.

Eläytymiseen ja kokemiseen liittyy vahvasti myös vuorovaikutus toisten ihmisten kanssa. Kun ei voi enää tavoittaa elämän tarkoituksellisuuden kokemusta

ilahduttamalla omia läheisiä, on olennaista nähdä rakastaminen ja rakastetuna oleminen elämän tarkoituksena (Frankl 1983, 186, 194). Rakkaus on toisen näkemistä kaikessa ainutkertaisuudessaan. Rakkaus, hyväksytyksi tuleminen ja arvokkuuden kokeminen toteutuvat läheisessä vuorovaikutussuhteessa. Ne rikastuttavat sekä henkisesti että tekevät onnelliseksi. (Purjo 2016, 160–161.)

3.9 Vuorovaikutus

Nähdyksi tulemisen tärkeyttä ja arvostavaa katsetta on tutkittu eri yhteyksissä. Tutkimus ja menetelmäkirjallisuus nostavat esille lähinnä asetelman auttaja – autettava tai hoitaja – hoidettava. Esimerkiksi Miina Savolaisen kehittämällä voimauttavan valokuvan menetelmällä voi kohtaamistyön ammattilainen oppia uudenlaisen, lempeämmän ja voimauttavan katsomisen tavan sekä omaksua rakkaudellisen ja vastavuoroisen työtteen. (Savolainen 2019, 57).

Varhaisen vuorovaikutuksen kokemukset luovat pohjan myös aikuisuuden kohtaamisille sekä kuvalle itsestä (Siltala 2007, 50). Tämä kokemus voi olla niin tunnistettuna kuin tunnistamattomana vaikuttamassa vuorovaikutustilanteissa. Voimauttavan valokuvan menetelmässä ja terapeutin valokuvan menetelmässä tuodaan molemmissa esille, miten toisen katse voi toimia korjaavana kokemuksena rakastavan katseen kaipaukseen tai rakastavaa katsetta vaille jäämisen kipuun. Näille menetelmille yhdistävänä tekijänä on myös näkemys, ettei koskaan ole liian myöhäistä kokea *arvostavaa katsetta*. Korjavia kohtaamisia voi tapahtua koko elämän ajan. (Savolainen 2019, 79; Tanska & Tanska 2020, 153–154.) Tämä vahvistaa käsitystä vanhustyössä toteutettavien voimauttavien ja arvostavaa kohtaamista edistävien projektien ja menetelmien hyödyistä. Taidemenetelmiä hyödynnettäessä tärkeintä ei ole lopputuloksena syntyvä kuva vaan katse.

Katseen ja läsnä olevien kasvojen vaikutusta on tutkinut myös Laura Pönkänen (2017). Väitöskirja keskittyi tutkimaan fyysisesti läsnä olevien elävien kasvojen ja kasvokuvien katselemisen vaikutusten eroja katselijan tunteisiin sekä autonomisen hermoston reaktioita. Tutkimuksissa huomattiin, että siinä on val-

tava ero, katsellaanko kuvaa kasvoista vai onko kasvot fyysisesti läsnä katseen kohteena. Ihminen on kuitenkin rakennettu kommunikoimaan toistensa kanssa, ja tämä ei voi olla vaikuttamatta ihmisen reagointiin kuvan ja elävän ihmisen katsomisen kohdalla.

Opinnäytetyömme kannalta merkittäviä havaintoja oli, miltä tuntuu ja mitä tunteita herättää olla toisen katseen kohteena. Toimiakseen ja ollakseen oikeasti läsnä sosiaalisissa tilanteissa ihmiseltä täytyy löytyä sosiaalista kapasiteettia. Hänen täytyy pystyä olemaan samaan aikaan niin katseen kohteena kuin toimia katselijana. Toisten ihmisten tunteiden tunnistaminen onnistuu paremmin, kun on itse katseen kohteena. Se herkistää tunnistamaan myös toisen ajattelua.

Kehitystyössämme kohtaamiset tapahtuvat etänä, kameran välityksellä. Ihmiset ja kasvot ovat kuitenkin fyysisesti läsnä, ja kameran kauttakkin voi olla katseen kohteena ja katselijana. Herääkin ajatus, muuttaako kameran kautta katsominen kohtaamisen luonnetta. Jäävätkö jotkin signaalit huomaamatta tai onko väärin tulkitsemisen mahdollisuus? Entä voiko huomio olla jopa tiiviimmin toisen kasvoissa kuin kohdatessa ilman kameraa?

Tärkeintä *tasavertaisessa vuorovaikutteisessa kohtaamisessa* on turvallisuus asettua katsottavaksi ja taidemenetelmää käytettäessä myös kuvattavaksi. Tällaisessa kohtaamisessa on läsnä sanattomana molemminpuolinen rakastavan ja hyväksyvän katseen ja arvostamisen kaipaus. Epäonnistuessaan tilanne voi vahvistaa näkymättömyyden tunnetta tai rakkautta vaille jäämisen kipua. (Tanska 2020, 154.)

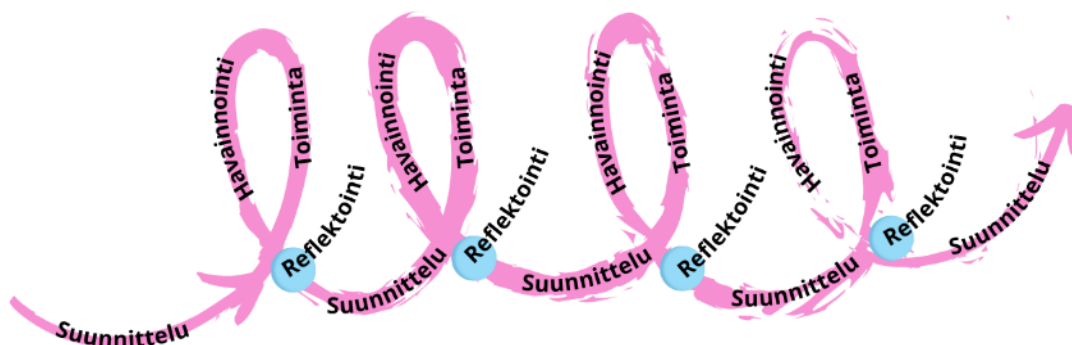
4 MENETELMÄT

4.1 Design- eli suunnittelututkimus

Kehittämistehtävä oli vahvasti työelämälähtöinen ja suoritimme kokeiluja osana työtämme ja työhömme kuuluvia kehittämistavoitteita. Teimme kehittämistä tutkimuksellisenä kehittämistoimintana, sillä tutkimuksessa toteutettiin

samanaikaisesti toimintaa ja tutkimusta. Käytännössä lähestyimme tutkimusongelmaamme design- eli suunnittelututkimuksen kautta monimenetelmällisesti. Design-tutkimuksessa kiinnitetään huomiota kehitettävään tuotteeseen tai toimintamalliin mutta myös itse suunnitteluprosessiin (Kiviniemi 2018, 234).

Design- eli suunnittelututkimus perustuu yhteistyöhön ja kumppanuuteen niin tutkijoiden kuin käytännön toimijoiden kesken. Kehittämisprosessissa toimimme yhdessä sidosryhmiemme (lapset, ikääntyneet, hoitajat, huoltajat, omaiset, työyhteisöt ja organisaatiot) kanssa. Yhteistyö kattoi koko tutkimuksellisen kehittämistoiminnan ja sen eri vaiheet: alustavan ongelmantunnistamisen, teoreettiseen kirjallisuuteen perehtymisen, suunnittelun, toteutuksen ja arvioinnin sekä yleistettävissä olevien teoreettisten periaatteiden sekä suunnitteluperiaatteiden luomisen. (Kiviniemi 2018, 234.)



Kuva 5. Kehittämistyön spiraalimalli Toikon ja Rantasen (2009, 67) kehittämää mallia mukailen

Kehittämisprosessin etenemistä voidaan hahmottaa toistuvina sykleinä eli spiraalina (kuva 5). Toikko ja Rantanen (2009, 66–67) avaavat spiraalimallia kehittämistoiminnan näkökulmasta. Prosessi muodostaa toisiaan seuraavia kehittä, joissa toistuvat perusteluvaihe, organisointi, toteutus ja arviointi. Kehittämistoiminnan kannalta tämä tarkoittaa, että tuloksia arvioidaan prosessin kuluessa aina uudestaan ja uudestaan ja perusteluja, organisointia sekä toteutusta täsmennetään tältä pohjalta. Spiraalimalli kuvaa kehittämistoiminnan jatkuvaa, vuorovaikutuksellista ja reflektovaa luonnetta.

Yhteiskehittäminen toteutustapana sekä digielämuskokeilun moniulotteisuus haastavat myös tutkimuksen osalta. Tutkimuksen uskottavuuden kannalta oli tärkeää valita useampia tutkimusmenetelmiä, jotta saadaan esille kehittämissprosessin nostamat tarpeet ja teemat sekä huomioida tutkimuksen painopisteistä. Mallintamistavoitteen vuoksi kehittämissprosessissa nousi merkittävään rooliin olosuhteiden tarkka dokumentointi. Monimenetelmällisyydellä pystyimme tuottamaan tietoa kullekin osallistuvalla organisaatiolle yhteiskehittämisen hyödyistä, itse prosessista ja sen vaiheista sekä edelleen kehittämistä vaativista seikoista. Reflektointia ja arviointia teimme koko kehittämistoiminnan ajan.

4.2 Palvelumuotoilu

Kehittämissprosessille haettiin eri alojen yhteiskehittämistä palveleva kehittämisrunko ja -menetelmät palvelumuotoiluajattelusta. Tuulaniemi (2011, 58) toteaa palvelumuotoilun olevan yhteinen kieli, joka yhdistää eri osaamisaloja yhteistyössä palveluiden kehittämiseksi. Muotoiluajattelulle tyypillisesti laajat kokonaisuudet voidaan analysoida ja jakaa pienempiin osa-alueisiin. Osakokonaisuuksien ratkaisut tuottavat yhdistettävän kokonaisratkaisun. Palvelumuotoilu onkin prosessi, jolla päästään käsiksi palveluiden sekä aineettomien kokemuksien kehittämiseen (Koivisto ym. 2019, 34–41). Palvelumuotoilussa hyödynnetään osallistavia, luovia ja käytännönläheisiä menetelmiä sekä tiedon visualisointia. Näin saadaan esille tietoa monialaisesti, konkreettisesti sekä ihmislähtöisesti. (Ahonen 2017, 6–15.)

Palvelumuotoiluajattelun edistäjä Design Council (2019) on nimennyt neljä ongelmanratkaisun periaatetta, joiden varassa palvelumuotoilua tehdään:

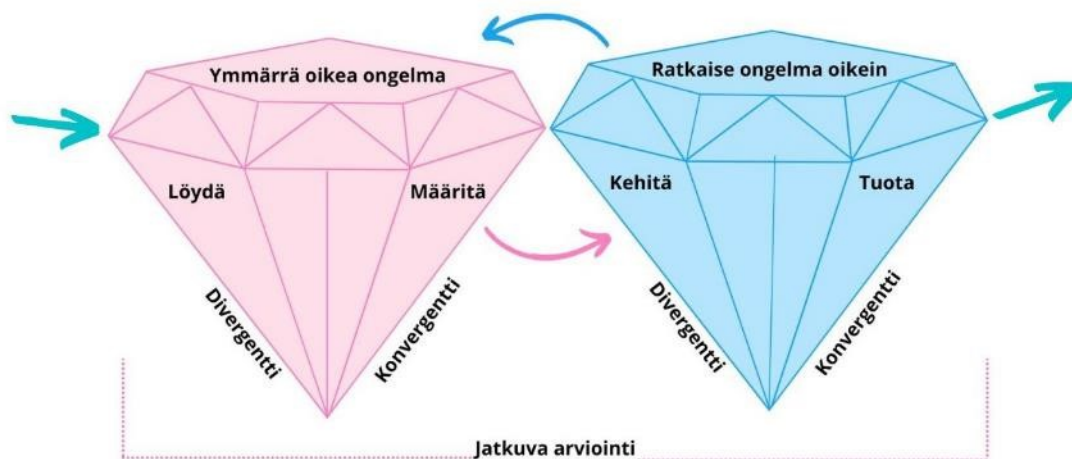
1. Käyttäjälähtöisyys on kaiken keskiössä, sillä palvelumuotoilu lähtee palvelun käyttäjän ongelman, tarpeiden ja toiveiden ymmärtämisestä.
2. Visuaalinen kommunikointi ja tiedon jakaminen auttavat jakamaan ymmärrystä ja ideoita.
3. Yhteistyö ja -kehittäminen eri tahojen kanssa on välttämätöntä parhaan lopputuloksen saavuttamiseksi.
4. Prosessin jatkuva arviointi auttaa huomaamaan kehittämiskohdat ja välttämään riskejä. (Design Council 2019.)

Yhteisen kehittämisen keskiössä on aina kohderyhmä, käyttäjä tai asiakas, jonka kokemuksesta, ajatuksista ja toiminnasta kerätty tieto yhdistetään ammattilaisen osaamiseen (Tuulaniemi 2011, 116). Asiakasymmärryksen avulla kehitettyjen tuotteiden ja palveluprosessien on todettu vastaavan tehokkaasti käyttäjien todellisiin tarpeisiin (Ahonen 2017, 37–38.)

Palvelumuotoilussa asiakaskokemusta voidaan lähestyä esimerkiksi kolmella tasolla: toiminta, tunteet ja merkitys. Toiminnallisella tasolla tutkimuksen kohteena voivat olla muun muassa asiakkaan toiminnallinen tarve, prosessin sujuvuus, saavutettavuus, käytettävyys ja monipuolisuus. Tunnetaso tarkoittaa asiakkaan kokemusta ja siihen välittömästi liittyviä tunteita kuten esimerkiksi kokemuksen miellyttävyyttä, helppoutta, kiinnostavuutta, innostavuutta tai tunnelmaa. Asiakaskokemuksen ylin taso on merkitystaso, joka liittyy henkilökohtaisiin mielikuviin, merkityssuhteisiin, unelmiin, tarinoihin tai vaikka oivalluksiin. Tällä tasolla voidaan kokemuksen tutkimusta ulottaa aina kulttuurilliseen koodiin, elämäntapaan tai identiteettiin asti. (Tuulaniemi 2011, 74–75.)

4.3 Tuplatimantti-prosessimalli

Kehittämistehtävämme eteni palvelumuotoilun menetelmiä ja Tuplatimantti-palvelumuotoiluprosessimallia hyödyntäen (kuva 6). Tuplatimantilla palvelumuotoiluprosessin voi mallin kehittäjän British Design Councilin (2019) mukaan hahmottaa neljän päävaiheen kautta: tutkiminen (discover), uudelleenmuotoilu (define), luominen (develop) sekä tuottaminen (deliver). Malli on levinnyt nopeasti eri alojen palvelumuotoiluun, ja vaiheiden nimitykset käyttäjien mukaan hieman vaihtelevat, mutta prosessin tavoite ja toiminta on sama: ymmärtää palvelukäyttäjää ongelman kartoittamisen ja ratkaisemisen polulla. (MIF 2021.)



Kuva 6. Tuplatimantti-prosessimalli Desing Council (2019) mallia mukailien

Tuplatimantti-prosessimalli kertoo palvelumuotoiluajattelun ytimeästä. Kehittämisprosessit jakautuvat pienempiin osakokonaisuuksiin ja kehityshaasteisiin, joita lähestytään iteratiivisesti eli jatkuvan kehittämisen ja arvioinnin vuorotteluna, kunnes tavoite on saavutettu. Iteratiivinen toimintatapa, joka etenee suunnittelusykleissä kehittäminen – tulos – arviointi – analyysi – kehittäminen on lähellä myös Toikon ja Rantasen (2009) esittämää kehittämisen spiraalimallia (ks. kuva 5 sivulla 23).

Tuplatimantti-prosessimallissa voi tarvittaessa kulkea timanttien välillä useita kertoja uudelleen palaten aina taaksepäin kehitystyön niin vaatiessa. Saavutetun tiedon kautta arvioidaan myös edellisten kehittämisvaiheiden tuloksia. Näin toimien tuplatimantti-prosessimalli luo siis muodon palveluiden jatkuvalla kehittämiselle. (Stickdorn & Schneider 2012, 74–75; Design Council 2019.)

Divergentti ajattelu on tuplatimantin kummankin osan ensimmäisenä vaiheena. Näissä vaiheissa hyödynnetään mielikuvitusta ja intuitiota tuottamaan runsaasti uusia ideoita ja ratkaisuja. Tuplatimantin jälkimmäisinä vaiheina konvergentissa ajattelussa toistuu analyyttinen ja ideoita arvioiva vaihe, jossa pyritään määrittelemään tietoon perustuen ensin oikea ongelma ja jälkimmäisessä timantissa oikea ratkaisu. (Tuulaniemi 2011, 113; Koivisto ym. 2019, 43.)

4.4 Laadullinen tutkimusaineisto

Palvelumuotoilu on luonteeltaan monimenetelmällistä ja siinä voidaan hyödyntää sekä määrällistä että laadullista tutkimusta. Kehittämistyömme tutkimusmenetelmiksi valikoituivat tyypilliset laadullisen tutkimuksen menetelmät: haastattelut, havainnointi ja kuvaaminen. Laadulliset menetelmät soveltuvat kuvailevana, arvioivana ja syvällisempänä määrällisiä menetelmiä paremmin asiakasymmärryksen ja -kokemuksen tutkimiseen. (Tuulaniemi 2011, 144.) Tavoittelimme kokonaisvaltaista ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä ja sen merkityksestä sekä elämykseen osallistujista että organisaatioiden yhteiskehittämisestä.

Palvelumuotoiluprosessin eri vaiheissa aineistonkeruuta ja -analysointia toteutettiin jatkuvana prosessina tutkittavaa ilmiötä ja tutkimusongelmaa selvittääksemme. Prosessin edetessä vaiheesta toiseen pystyttiin toiminta- ja tutkimustapoja arvioimaan sekä suuntaamaan uuden tiedon perusteella muun muassa uusiin tarkentaviin kysymyksenasetteluihin. Prosessin eri vaiheissa käytettiin myös erilaisia analysointimenetelmiä, joista kerromme lisää luvussa 4.5.

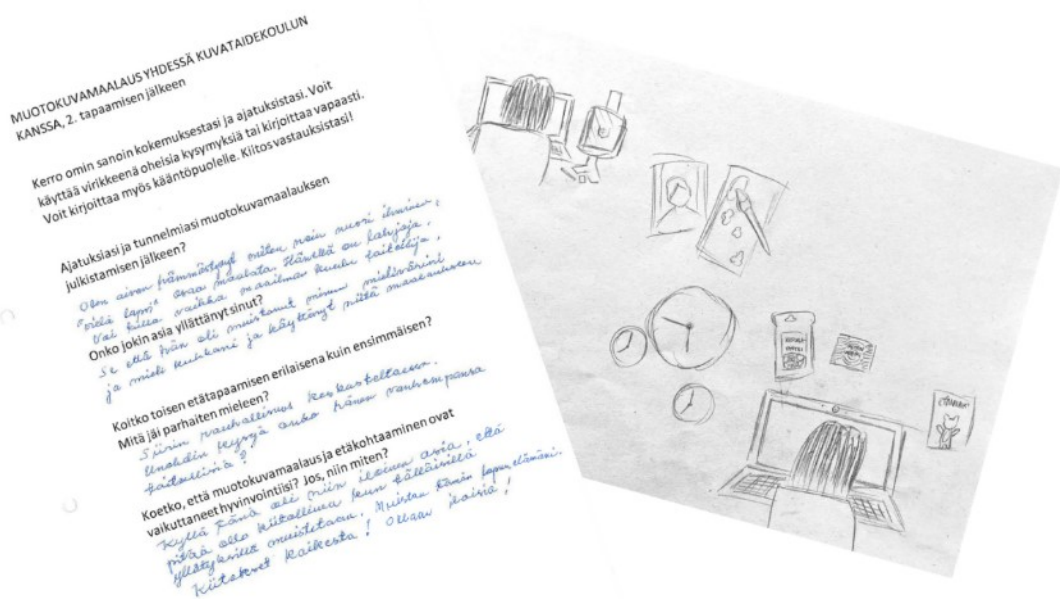
Kehittämistyössä käytimme dokumentointiin monia konkreettisia työvälineitä, kuten päiväkirjatyypistä havaintojen kirjaamista ja haastattelujen litterointia sekä kyselykaavakkeita. Toteuttamistamme digielämyksistä kerättiin laadullista tutkimusaineistoa havaintojen, haastattelujen, videoiden sekä osallistujapalautteiden kautta. Videointiin käytimme Teams-alustan videotallennusta digielämysten ja haastattelujen yhteydessä.

Erityistä huomiota kiinnitimme palvelupolun kontaktipisteisiin niin ennakkovaiheisiin kuin varsinaisiin digielämyshetkiin. Lisäksi tutkimukseen osallistuvat ikäihmiset (7) ja lapset (7) haastateltiin. Haastatteluista, havainnoista sekä keskusteluista nousevat ideat ja palautteet kirjattiin ylös analysointia varten.

Elämyshetket videoitiin ja haastatteluja äänitettiin yhteensä 10 tuntia 46 minuuttia. 28 haastattelua (liitteet 1–3) suoritettiin välittömästi elämyshetkien jälkeen ja 10 haastattelua taidekokemuksen vaikuttavuudesta (liite 8) pidemmän

ajan kuluttua. Lisäksi osa digielämyksen osallistujista osallistui luotainmateriaalin täyttämiseen elämystä seuranneiden viikkojen aikana. Luotaintutkimukset ovat palvelumuotoilun pidempikestoisia itsedokumentointityökaluja. Luotain aktivoi asiakkaan keräämään omia havaintojaan ja kokemuksiaan tutkittavasta palvelusta ja vahvistaa näin suunnittelutyön käyttäjäkeskeisyyttä. Tutkimusjakson jälkeen luotain palautetaan tutkimuksen tekijälle. (Palvelumuotoilu Palo 2021.)

Tietojen keräämisessä huomioitiin vastaajien ikä ja toimintakyky ja menetelmiä sovellettiin kunkin osallistujan parhaaksi. Esimerkiksi luotaimia sovellettiin käytettäväksi päiväkirjatyypinäkä ikäihmisille (liitteet 4 ja 5) ja piirrosversiona lapsille (liite 6). Ikäihmisiltä saimme kerättyä 6 luotainta ja lapsilta 3 (kuva 7). Palautteen ja tiedon keräämiseen käytettäviä menetelmiä arvioitiin ja kehitettiin edelleen jatkuvasti prosessin edetessä palvelumuotoiluajatuksen mukaisesti.



Kuva 7. Päiväkirja- ja piirrosversio käytetyistä luotaimista

”Laadullisessa tutkimuksessa havaintoon kuuluu myös merkitys”. Havaintoja voidaan ajatella ”johtolankoina”, joiden avulla päästään asiaa koskevien merkitysten ja uuden tiedon äärelle. (Vilkkä 2018, 157.) Tutkijoina teimme digielämyshetkissä, videoilta ja haastatteluista havaintoja esitietojemme sekä valitse-

miemme tutkimuskysymysten pohjalta. Havainnoimme tilanteen elämyksellisyyttä, vuorovaikutuksen syntymistä, tarinan siirtymistä, psyykkisen ja fyysisen hyvinvoinnin ilmenemistä sekä käytettyjä sanallisia tai kehollisia ilmaisuja, jotka ilmentäisivät tilanteelle annettuja merkityksiä.

Hoitajille (4) toteutettiin myös kysely (liite 7) heidän ajatuksistaan ja havainnoistaan vuorovaikutteisen digielämyksen vaikutuksista ikäihmisten elämään ja koettuun hyvinvointiin sekä hankittiin palautetta seuraavasta kehitysvaiheesta. Pyrimme myös etsimään vaihtoehtoja osallistujien kokemuksen arviointiin, ja näitä havaintoja sekä toimintamalleja voidaan hyödyntää esimerkiksi hoivayksiköissä hyvinvointivaikutuksia arvioitaessa.

Yhteiskehittämistemme tavoitteeksi asetettiin uuden työtavan luominen kulttuurisen hyvinvoinnin edistämiseen ylisukupolvisessa työssä eri organisaatioiden välille. Tähän kehittämistehtävään vastataksemme olemme pyrkineet keräämään laajasti havaintoja ja tietoa sekä kehittämisprosessista että osallistujien kokemuksista ja toimintamallin siirrettävyydestä. Pyrimme tekemään siirrettävyyden mahdolliseksi mahdollisimman tarkalla havainnoinnilla sekä olosuhteiden kuvauksella tutkitun toimintamallin ominaispiirteistä. Havaintojen ja kokeilujen pohjalta on prosessin aikana mallinnettu työtappaa, ja kvalitatiivinen tutkimusosa tuo kokemustietoa elämyksestä ja sen vaikuttavuudesta. Joka tapauksessa tutkimuksessa nousseen tiedon hyödynnettävyys ja siirrettävyys täytyy suhteuttaa hyödyntäjän omaan kontekstiin. Näiden pohjalta on mahdollista tehdä vertailua samankaltaisuuksista ja eroavaisuuksista. (Kiviniemi 2018, 248.)

4.5 Aineiston analysointi

4.5.1 Laadullinen sisällönanalyysi

Laadullinen sisällönanalyysi on analyysimenetelmänä lähellä teemoittelua. Sisällön analyysissä huomio keskitetään asioihin, aiheisiin sekä teemoihin, joista aineisto kertoo. Analyysi voi tällöin kohdistua niin haastateltavien puheeseen, käsiteltäviin teemoihin, valokuvien sisältöön tai vaikkapa videoitujen tilanteiden havainnointiin. Laadullinen sisällönanalyysi perustuu tutkijan tekemälle

koodaukselle, joka voi olla aineistolähtöistä tai teorian ohjaamaa koodausta. Tutkija voi myös yhdistellä näitä tapoja. (Vuori 2023.)

Aineiston sisäisestä vaihtelusta tehdään johtopäätöksiä käyttämällä sisäistä vertailua eli huomioidaan eroja ja samankaltaisuuksia. Analyysissä tavoitellaan aineiston järjestämistä selkeään ja tiiviiseen muotoon menettämättä sen tarjoamaa informaatiota. Apuna aineiston läpikäyntiin voidaan käyttää esimerkiksi erilaisia taulukoita ja käsitekarttoja sekä leikkaa ja liimaa -tekniikkaa. Aineistosta pystytään laadullisen sisällönanalyysin avulla tekemään johtopäätöksiä jostakin tutkimuksellisesti kiinnostavasta asiasta. (Vuori 2023.)

Teimme tutkimusaineistostamme laadullista sisällönanalyysiä sekä litte-roiduista haastatteluaineistoista että videoiduista digielämyshetkestä, niissä otetuista valokuvista sekä palveluluotaimien ja kyselyiden tuloksista ja tutkijoiden havainnoista. Teemojen ja sisältöjen etsimisessä ja samankaltaisuuksien löytämisessä ohjasivat tutkimuksen teoreettiset lähtökohdat kulttuurihyvinvoinnin viitekehyksessä.

4.5.2 Samankaltaisuuskaavio

Samankaltaisuuskaaviota voidaan käyttää tutkimustiedon jäsentelyyn. Tällöin tutkimusaineistosta etsitään toisiinsa liittyviä aiheita eli samankaltaisuuksia, jotka ryhmitellään eri teemoihin. Löytyneet teemat ryhmitellään, otsikoidaan ja järjestellään ryhmittäin. Samankaltaisuuskaaviolla voidaan saada esille käyttäjille olennaisia asioita ja aiheita, joita he pitävät merkityksellisinä. (Tuulaniemi 2011, 154.) Käytimme kehittämistyössä samankaltaisuuskaavioita asiakasprofiilien ja palvelupolun rakentamisen vaiheessa.

4.5.3 SWOT-analyysi

SWOT-analyysi on yhteen vetävä ja kokonaiskuvaa visualisoiva sekä selkeyttävä analysointimenetelmä. Tyypillisesti liikkeenjohdossa käytetty menetelmä tuo tietoa strategisten valintojen tueksi. SWOT nostaa esille toiminnan sisäisiä vahvuuksia ja heikkouksia sekä ulkoisia mahdollisuuksia, että uhkia. Tällä

analysointimenetelmällä saadaan esille myös kehittämiskohteet ja mallin hyödyntämisen mahdollisuudet. (Vuorinen 2013, 88; Vilkka 2006, 83–85.) SWOT-analyysiä hyödynsimme kehittämisprosessissa konseptin analysointiin.

5 KEHITTÄMISPROSESSIN KUVAUS

5.1 Kehittämisprosessin aikataulu ja vaiheet

Työelämälähtöinen kehittämisprosessimme alkoi keväällä 2022 Kokemusten talo -hankkeen kokeiluna osana kulttuurihyvinvoinnin opintojamme. Hanke pyrki kehittämään Covid 19 -pandemian aiheuttamien rajoitusten haastamille aloille virtuaalituloista uusia konsepteja läsnäolon ja vuorovaikutuksen edistämiseen (Kokemusten talo 2022). Hankkeen tavoite toimi innoittajana ylisukupolvisen digielämyksen kehittämiseen. Muotokuvamaalausta digielämyksenä päästiin pilotoimaan tuolloin ensimmäistä kertaa kolmen organisaation yhteistyössä. Olemme kuvanneet kehittämisprosessin lähtökohtia ja vaiheita kuvassa 8.



Kuva 8. Kehittämisprosessin vaiheet

Kokeilun pohjalta vahvistui ajatus kehittää edelleen sukupolvien välistä kohtaamista ja digitaalista vuorovaikutusta palvelumuotoilun avulla. Muotokuva-maalauksen taidemenetelmänä oli kokeilun perusteella todettu molemmille osapuolille kiinnostavaksi työskentelytavaksi, joten pilotoinnin arvioinnin jälkeen

päätimme jatkaa digielämyksen kehittämistä muotokuvamaalauksen ympärillä. Tällä kehittämisprosessilla haemme vastausta toiseen tutkimuskysymyksemme: miten kehittää kulttuurihyvinvointia edistävä toimintamalli organisaatioiden yhteistyössä? Syksyn 2022 aikana työstettiin opinnäytetyön suunnitelmaa, tutkittiin teoriaa sekä aiempaa tutkimusta aiheesta.

Yhteistyöverkostossa aineiston keruu eteni uusien digielämyshetkien myötä. Palvelumuotoilun ideaa hyödyntäen ensimmäisistä pilotoinneista kerätty tieto hyödynnettiin uudessa kehitysvaiheessa, jolloin myös monipuolistettiin tiedonkeruuta mallintamistavoitetta silmällä pitäen. Vuodenvaihteessa 2023 kehittämisprosessi eteni aineiston analysointivaiheeseen sekä opinnäytetyön kirjoittamiseen sekä julkaisuun keväällä 2023.

5.2 Yhteiskehittämisprosessi palvelumuotoilun menetelmillä

Olemme nimenneet yhteiskehittämisen vaiheet Tuplatimantti-prosessimallia mukaillen (ks. kuva 6 sivulla 26). Käyttämässämme mallissa ”löydä ja määritä” muodostavat ensimmäisen timantin ja ”kehitä ja tuota” toisen timantin (MIF 2021). Tuplatimantin ensimmäinen osa keskittyy ongelman tunnistamiseen ja analyttiseen tiedon keruuseen. Toinen timantti keskittyy oikean ratkaisun kehittämiseen. (Koivisto ym. 2019, 43.)

5.2.1 Löydä – Määritä (Deliver – Define)

Palvelumuotoiluprosessin ensimmäisessä vaiheessa pyritään löytämään oikea ongelma tai kehittämistehtävä. Yhteiskehittämiseen osallistuvien organisaatioiden kehittämistarpeiden ja mahdollisuuksien kartoittaminen tapahtuu tässä ideointivaiheessa. Vaihe sisältää sekä pohjatiedon keruun että osallistuvien organisaatioiden ja työntekijöiden verkostojen kartoittamisen. (Koivisto ym. 2019, 43.)

Pyrimme Löydä-vaiheessa vastaamaan seuraaviin kysymyksiin:

1. Mitä asiakkaat (lapset ja vanhukset) haluavat ja tarvitsevat?
2. Mitä mahdollisuuksia meillä on teknologian, verkostojen ja resurssien suhteen?

3. Mitä olemme jo kokeilleet? Millaisia kokemuksia meillä on?
4. Minkälaisia alustavia ideoita nousee esille?

Tuplatimantin ensimmäisessä vaiheessa käytimme palvelumuotoilun menetelmistä ideariiheä, nelikenttää ja empatiakarttaa (Rauhala 2015). Ideariihellä kartoitettiin laajasti erilaisia mahdollisuuksia lapsia ja ikäihmisiä yhdistävään digielämykseen. Nelikenttään koottiin tietoa työyhteisöstämme, verkostoitamme, yhteistyön mahdollisuuksista sekä osallistujien näkökulmia yhteiskenttämisen pohjaksi. Empatiakartan tyyppisellä työskentelyllä haimme myös syvyyttä kokemuksellisuuteen ja selvitimme kehittämistehtävän tavoitteita sekä tutkimuskysymyksiä.

Ensimmäisen timantin tiedon vahvistamiseksi järjestimme prosessin määrittelyvaiheessa digielämyksestä pilottikokeilun. Menetelmänä hyödynsimme fiktivistä esitettä uuden kehiteillä olevan toiminnan esittelyyn ja osallistujien rekrytointiin (Rauhala 2015). Canva-digialustalle tehty visuaalinen ja auditiivinen esite kertoi osallistujalle tärkeimpiä asioita tulevasta digielämyksestä ja antoi kuvan siitä, miten ja kenen kanssa hetkeä toteutetaan. Opinnäytetyöllä tavoitelimme myös palvelumuotoilun idean mukaisesti visuaalisesti havainnollistavaa kerrontaa, jonka avulla malli on vietävissä uusien yhteistyökumppanien verkostoon.

Pilottikokeilusta keräsimme haastattelemalla palautetta ja kehittämisideoita sekä osallistujilta että hoitajilta. Osallistujat haastateltiin kummankin digielämyshetken jälkeen ja nämä haastattelut taltioitiin videolle. Heiltä kysyttiin etänä toteutusta kohtaamisesta ja vuorovaikutuksesta, mallina olost, maalauksesta, heränneistä odotuksista ja tunteista, saavutettavuudesta ja tilakokemuksesta sekä hyvinvointivaikutuksista.

Hoivayksiköiden henkilökunnalta saimme pilotointivaiheessa runsaasti suullista palautetta ja kehittämisideoita, joita kirjasimme ylös. Mallin hyödynnettävyyttä ja siirrettävyyttä pyrimme parantamaan ja kokemuspohjaa laajentamaan suuntaamalla kokeiluja erityyppisiin hoivayksiköihin, eri-ikäisten ja eri tavoin toimintakykyisten ikäihmisten pariin.

Määritä-vaiheessa kerrytetään asiakasymmärrystä analysoimalla ja tulkitsemalla kerättyä tietoa, joka määrittää ongelman, johon seuraavassa vaiheessa ryhdytään etsimään ratkaisuja. Tässä vaiheessa syntynyt ymmärrys voidaan tiivistää esimerkiksi asiakasprofiileiksi tai palvelupoluksi. (Koivisto ym. 2019, 45–46.) Tuplatimantin ensimmäisen osion tuloksena syntyivät digielämyksen osallistujan palvelupolku sekä asiakasprofiilit, joista käytämme nimitystä *käyttäjäprofiilit*.

5.2.2 Kehitä – Tuota (Develop – Deliver)

Palvelumuotoiluprosessin jälkimmäisessä vaiheessa, eli tuplatimantin toisessa osassa, siirrytään tiedon keruuvaiheesta kehittämiseen ja oikean ratkaisun etsimiseen. Tässä timantissa tavoitellaan tiedon ja kokemusten tiivistymistä yhteen oikeaksi ratkaisuksi, tulosten analysointia ja mallintamista eli konseptointia. Toisen timantin ensimmäisessä osassa eli kehitä-vaiheessa ideoidaan vaihtoehtoisia ratkaisumalleja ja konsepteja, joita voidaan koetella ja kehittää esimerkiksi työpajoissa. (Koivisto ym. 2019, 46.)

Kehitä-vaiheessa työmme eteni digielämyskokeiluja jatkamalla ja palautejärjestelmää kehittämällä. Tietoa kerättiin osallistujilta haastatteluilla sekä luotaimilla (ks. kuva 7 sivulla 28) sekä kyselyllä hoitohenkilökunnalta. Luotaimilla ja vaikuttavuuslomakkeilla pyrimme etsimään vaihtoehtoja osallistujien kokemuksen arviointiin. Erityyppistä lähestymistapaa hyödyntämällä halusimme antaa aikaa oman kokemuksen pohtimiseen ja sanoittamiseen, sillä digielämyksien yhteydessä tehdyistä haastatteluista huomioimme, että toisinaan kokemusta oli vielä liian aikaista sanoittaa, koska ajatukset elämyksestä olivat vielä jäsentymättä.

Ikäihmisille suunnatut luotaimet olivat päiväkirjatyypisiä (liitteet 4–5). Niissä annettiin apukysymyksiä kokemuksen osa-alueiden kirjaamiseen, mutta luotaimen saattoi vastata myös täysin vapaasti kirjoittaen. Tärkeintä oli kerätä ikääntyneiden itse sanoittamia kokemuksia ja ajatuksia digielämyksestä lasten kanssa. Lapsille luotaimet (liite 6) puolestaan toteutettiin piirrostehtävillä. Ensimmäisen tapaamisen jälkeen he tekivät piirroksen maalaustilanteesta ja asioista, jotka siitä jäivät päällimmäisinä mieleen. Julkistamistilaisuuden jälkeen

lasten luotaimessa kysyttiin, mikä oli kokemuksessa parasta. Kaikki luotaimet palautettiin aina parin viikon syklissä koetun digielämyksen jälkeen takaisin tutkijoille.

Taidekokemuksen vaikuttavuus -lomakkeella (liite 8) ja näihin liittyneillä haastatteluilla pyrimme nostamaan esille osallistujien kokemia pitkäaikaisia hyvinvointivaikutuksia. Lomakkeen sisältöön ja väittämiin taidekokemuksen vaikuttavuudesta haimme idean ”100 minuuttia taidetta” -toimintamallin Taidepassista (Haapalainen 2020, 16–17). Kyseessä on menetelmäopas, johon on koottu tietoa taiteen ja kulttuurin kokemisen vaikuttavuudesta sekä kokeiluja toteutusmalleja muun muassa hoivakotien arjesta, neuvoloista ja sote-alan työyhteisöistä. Haapalaisen kokoamia havaintoja sekä toimintamalleja voidaan hyödyntää esimerkiksi hoivayksiköissä kulttuurihyvinvoinnin lisäämiseksi sekä hyvinvointivaikutuksia arvioitaessa. Opinnäytetyöhömme valitsimme Taidepassi-mallin vaikuttavuuden kokemuksen jäsentämiseen. Tällöin huomion kohteeksi nousevat taidekokemuksen herättämät ajatukset, uudet näkökulmat, tunteet, virkistyminen, kokemuksen jakaminen ja yhdessäolo.

Hoitajille suunnatulla kyselyllä (liite 7) pyrimme selvittämään heidän havaintojaan pitkäaikaisista hyvinvointivaikutuksista sekä keräämään palautetta seuraavaan kehittämissvaiheeseen. Halusimme kyselyllä selvittää, huomasivatko hoitajat ikäihmisen kohtaamisessa tai hyvinvoinnissa muutosta digielämyshetkien jälkeen. Kyselystä saatiin vastauksia sekä välittömistä että pitkäaikaisista vaikutuksista. Hoitajat pohtivat vastauksissaan myös seuraavia kysymyksiä: Minkälaiselle ikäihmiselle vuorovaikutteinen digielämys soveltuu esimerkiksi toimintakyvyn osalta? Miten on luovan toiminnan merkitys osana ikääntyneiden hoivatyötä?

Tuota-vaiheessa rajataan vaihtoehtoja ja pyritään tunnistamaan toimivimmat vaihtoehdot asetettuihin tavoitteisiin. Vaihtoehtoja ja malleja voidaan testata asiakkailla, henkilökunnalla tai muilla tärkeillä sidosryhmillä. Arvioinnin pohjalta voidaan lopuksi tuottaa palvelusta määritelty idea tai konsepti toteutusta varten. (Koivisto ym. 2019, 46.)

Konseptointivaiheessa arvioimme kaiken kerätyn tiedon pohjalta konseptin toteutettavuutta ja pyrimme tuottamaan mallin levittämistä varten. Tuota-vaiheessa loimme yhteiskehittämisen tuloksena konseptin muotokuvamaalauksesta digielämyksenä, tarkensimme keskeiset asiakasprofiilit, palvelupolun, skenaarion sekä avasimme toteutusprosessia service blueprintin avulla (Rauhala 2015). Näitä esittelemme opinnäytetyömme tuloksissa luvussa 6.2.

6 TÄRKEIMMÄT TULOKSET

6.1 Ylisukupolvisen muotokuvamaalauksen vaikutukset lasten ja ikäihmisten kulttuurihyvinvointiin

Saimme koottua runsaasti havaintoja ja kuvamateriaalia etänä toteutetuista ja videoituista muotokuvamaalauhetkistä. Kyselyt sekä haastattelut tuottivat lisäksi sanallistettua tietoa sekä osallistujien kokemuksesta että hoitajien havainnoista ylisukupolvisen kohtaamisen, digielämyksen ja muotokuvamaalauksen vaikutuksista hyvinvointiin.



Kuva 9. Taidekokemuksen vaikuttavuuden osa-alueet 100 minuuttia taidetta -toimintamallin taidepassia (Haapalainen 2020) mukaillen

Tärkeimpinä tuloksina haluamme nostaa esiin sekä taide-elämyksen vaikuttavuudesta kerättyä kokemustietoa että hoitajien ja tutkijoiden havaintoja. Kokemustietoa analysoitiin ja teemoiteltiin taidekokemuksen vaikuttavuuden eri osa-alueiden mukaan. Muotokuvamaalauksesta syntyneitä kulttuurihyvinvoin-

tivaikutuksia on tuloksissa tuotu esille neljässä kategoriassa: ajatukset, tunteet, virkistyminen ja yhdessä (kuva 9). Nämä avaavat kokemuksen kokonaisvaltaisuutta sekä lapsille että ikäihmisille.

Osallistujilta kerättiin tietoa ajatuksista, tunnelmista ja tunteista sekä koetusta digielämyksestä useilla eri menetelmillä sekä kokemuksen eri vaiheissa. Monet palvelumuotoilun sekä tutkimuksen menetelmät soveltuivat hyvin kummallakin ikäryhmälle. Lasten kohdalla tietoa kerättiin enemmän myös kuvallisesti ilmaisemalla kokemusta hymynaamoilla tai itse piirtämällä. Ikäihmisille koettiin toimivimmiksi haastattelut, vaikka päiväkirjatyypisillä luotaimilla saatiin myös arvokasta tietoa koetuista hyvinvointivaikutuksista.

6.1.1 Ajatukset

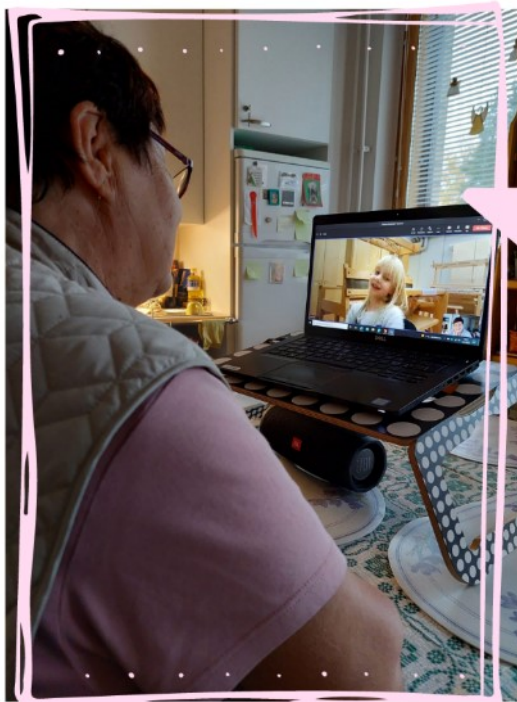
Mahdollisuus päästä lasten kanssa keskustelemaan tuntui kaikista osallistuneista ikäihmisistä mukavalta ajatukselta. Usealla heistä oli omia lapsia ja lapsenlapsia, toisilla jo useammassa polvessakin. Muotokuvamaalaus taas oli vain harvoille tuttua entuudestaan ja kokemus siitä oli syntynyt lähinnä taide näyttelyiden kautta, lomamatkan katutaiteilijoiden muotokuvapiirroksista ja karikatyyreistä. Mallina oleminen vuorovaikutteisessa hetkessä oli heille kaikille uutta.

Ennakkoon ikäihmisiä pohdituttivat tietokoneen käyttö, kuuleminen sekä keskustelun aiheet, joista voi lasten kanssa keskustella. Useimmat päätyivät kertomaan omasta lapsuudestaan, elämänsä vaiheista, työelämästä ja perheestä. Diakoniatyöntekijä tietokoneen käyttäjänä ja ”tukihenkilönä” elämyshetkissä tuntui hyvältä ajatukselta ja toi turvaa osallistujille keskittyä itse muotokuvamaalaustilanteeseen ja keskusteluun lasten kanssa. Keskustelut veivät myös huomion tietokoneesta ja etäyhteydestä, ja toisinaan se jopa unohtui kokonaan.

Koko aikana mie en muistanut muotokuvamaalaukseen olla mukana. Onneksi en muistanut niin olin se minkä olin. (Annikki 92-v.)

Ei tietysti kaikki sanat ole sillee niinku tuossa hätäpäissään lukee, mut kyl mie omasta mielestäni kerroin ihan rehellisesti sen. En puhunut mistään naapurista vaan itestäni. (Tapani 84-v.)

Ikäihmisille etänä tapaaminen ja keskusteleminen tietokoneen välityksellä oli uutta ja ihmeellistä sekä useammalle myös jännittävää (kuva 10). Toisella tapaamiskerralla ei enää jännitetty etänä oloa vaan sitä, miltä muotokuva mahtakaan näyttää. Etänä tapaaminen innosti myös miettimään tietokoneen muita uusia käyttömahdollisuuksia. Esimerkiksi etälääkärikäynnit alkoivat tuntua ihan hyvältä ajatukselta.



**Alussa miu sillain jännitti, mut en mie sitten jännittänyt yhtään. Kyl mie sit ihan rentouvin omast mielestäin. Se oli ensimmäinen kerta, kun olin netin välityksellä niinko tallein yhteyvässä mihinkää. Niin tietysti se niinko jännitti. Nyt tää menee ihan rutiinilla.
- Sirkka 76-v.**

Kuva 10. Seela sai Sirkkan unohtamaan jännittämisen

Lapsille etänä keskusteleminen ja samalla taiteen tekeminen ei ollut uusi asia. Korona-aikana kuvataidekoulun opetus siirtyi etänä pidettäväksi ja lapset oppivat työskentelemään etäyhteyden kautta. Elävän mallin piirtäminen ja maalaminen sekä samalla mallin kanssa keskusteleminen sen sijaan oli uutta. Lasten kohtaamat ikäihmiset olivat heidän omia isovanhempiaan iäkkäämpiä, ja tämä loi uuden ulottuvuuden kohtaamiseen. Ennen ensimmäistä kohtaamista lapset olivat kotona pohtineet, miten vanhemmalle ihmiselle puhutaan ja miten osaa maalata vanhemman ihmisen, jolla on esimerkiksi ryppyjä tai ei ole hiuksia.



**Piirtäminen oli hauskaa ja mallin kanssa jutteleminen oli vielä hausempaa. Keskustelussa tutustui myös elämään ennen minua tai vanhempiani. Mallini oli puhelias ja yhtä nauravainen kuin minä.
- Siiri 11-v.**

Kuva 11. Siiri ja Ulla löysivät hyvän keskusteluyhteyden

Vaikka etänä kohtaaminen jännitti, se unohtui yllättävän nopeasti, kun keskustelu alkoi (kuva 11). Katsekontakti ja yhteys pysyi hyvin tiiviinä ja tärkeistä asioista juteltaessa nojaututtiin lähemmäksi ruutua. Molemmin puolin haluttiin ottaa huomioon keskustelukumppanin mieltymykset ja tarpeet. Tämä näkyi mm. vilkkaana keskusteluna mieliasioista, erilaisen murteen ymmärtämisestä sekä hetkellisistä kuuluvuusongelmista. Tarvittaessa kysymyksiä toistettiin ja annettiin toiselle aikaa vastauksiin. Intensiivisyys keskustelussa aiheutti yhteyden loputtua myös hämmennystä, sillä keskustelukumppani oli ikään kuin kadonnut huoneesta.

Mut sit minnuu ihmetytti, etä mihin se hävis, se ihmine tästä. Se jäi miulle niinku tuonne kolkuttammaa. Ko se ol olevinnaa ku elävä ihminen ja se hävis pois. Se kolkutti vähän aikaa, et mihin se joutu. (Eila 88-v.)

Muotokuvamaalaushetkessä ikäihmiseltä kysyttiin voimauttavan valokuvan prosessia mukaillen seuraavaa: Miten hän haluaa tulla nähdyksi? Mikä hänelle on tärkeää? Minkälaisista asioista hän pitää? (Savolainen 2019, 58.) Lapsi maalasi kuulemaansa tarinaa ja ikäihmisen sanoittamia hänelle tärkeitä asioita osaksi muotokuvaa. Muotokuvaan yhdistyi näin voimauttavia asioita, kuten värejä, muistoja ja mieliasioita esimerkiksi luonnosta. Kerrotut tarinat

eletystä elämästä muotoutuivat osaksi maalauksia ja nostavat sitä kautta myös jatkossa mieleen muistoja erityisesti omasta lapsuudesta (kuva 12.)



**On tää muisto niin,
lidalta muisto.
Ja niin sininen
taivas, kun siihen
aikaan oli.
Meillä oli tosiaan
häkkikanala ja 500
kanaa. Hyvin
muistuttaa. Ja nuo
ruusut, miten
mahtavat.
Muistot.
- Eila 88-v.**

Kuva 12. Eilassa maalaus herätti muistoja

Ikäihmisistä oli hauska seurata, kun lapset piirsivät ja maalasivat heitä, vaikka he eivät heti nähneetkään itse kuvaa. Heitä huvitti, kun lapset katsoivat heitä tarkkaan ruudun kautta ottaessaan mallia työhönsä. Lapset miettivät maalaukseen käytettäviä värejä todella tarkasti ja maalasivat muotokuvaa vielä huolellisemmin kuin muita kuvataidekoulussa tehtäviä maalauksia. Heille oli selvästi tärkeää, että malli olisi tyytyväinen muotokuvaansa, ja siihen haluttiin panostaa aikaa ja vaivaa. He kävivät myös omalla ajallaan maalaamassa taulua, jotta saivat tarpeeksi aikaa tehdä sen huolella.



**No kyllä se
(muotokuva)
muistuttaa
miuta. No mie
muistan ton
taidemaalarin,
veikeä tyttö.
Niin tosissaan
teki tän. Se
tulee mieleen.
- Hannu 85-v.**

Kuva 13. Hannua maalaus muistuttaa nuoresta taidemaalariasta

Toisessa tapaamisessa ikäihmisillä riitti ihmettelemistä lasten piirustus- ja maalaustaidoissa. Kuinka hyvin he olivatkaan osanneet vangita mallin olemusta ja napata keskusteluista mallille tärkeitä asioita (kuvat 12–13). Ikäihmisten kertomukset tallentuivat näin myös osaksi maalauksia mm. koti- ja lemmikkieläiminä, koruina, lempiasioina ja -väreinä. Ikäihmiset pitivät lasten maalaamista muotokuvista sekä kiittelivät heidän tarkkoja havaintojaan, työhön paneutumista sekä näköisyyttä. Tunnelma kaikissa maalauksissa koettiin aurinkoisena ja iloisena. Ne ikään kuin tiivistivät elämän hyviä kokemuksia ja muistoja.

Olen niin hämmästynyt miten noin nuori ihminen, vielä lapsi, osaa maalata. Hänellä on lahjoja. Voi tulla vaikka maailmankuulu taiteilija. (Ulla 92-v.)

6.1.2 Tunteet

Osallistuminen muotokuvamaalaukseen herätti paljon myönteisiä tunteita. Moni ikäihminen kuvaili oloaan iloiseksi molempien kohtaamisten jälkeen.

Useat ikääntyneet kuvailivat oloaan kiitolliseksi siitä, että olivat saaneet kokea muotokuvamaalauksen. Kokemuksen elämyksellisyys yllätti positiivisesti ja tuotti osallistujille merkityksellisen muiston.

Kyllähän se ol hirmuine yllätys ja iloisuus tul siitä, tottakai! Ja siintä on saant iloita nyt monen kans, jot mummosta tehtiin muotokuva! (Ulla 92-v.)

Sellainen elämys. En olis uskonut miten hauska tästä päivästä tulee. Yllätyksiä on täynnä. Näköjään. (Annikki 92-v.)

Kyllä tämä oli niin iloinen asia, että pitää olla kiitollinen, kun tällaisillä yllätyksillä muistetaan. Muistan tämän loppuelämäni. Kiitokset kaikesta! Ollaan iloisia! (Ulla 92-v.)

Ikäihmisille elämyksen kohokohdaksi muodostui toinen tapaaminen eli muotokuvan julkistamistilaisuus, jossa he saivat maalauksen omakseen. Tämä hetki oli jännittävä myös taiteilijoille, sillä he näkivät muotokuvan saaneen ikäihmisen aidot reaktiot, ihmetyksen ja ilon.

Mieleeni jäi ilme mallin kasvoilla, kun hän näki työn ensimmäisen kerran. (Siiri 11-v.)



**Loppuikäni muistan, jotta Siirin teki. On miejoillekin kertont, jot miusta on tulossa semmonen taulu ja taiteilija on Hämeenlinnassa taidekoulussa. Jotta ei se ole ihan mistä vaan. Oikein taidekoulusta!
- Ulla 92-v.**

Kuva 14. Ulla oli vaikuttunut taidekoululaisen Siirin tekemästä maalauksesta

Ikäihmiset olivat teoksista hyvin vaikuttuneita ja kertoivat arvostavansa korkealle taidekoululaisten työtä (kuva 14). Teoksien koettiin tuovan jatkossa pitkään iloa kodin seinällä. Lapsia haluttiin myös kannustaa taiteilijan uralla eteenpäin. Ikäihmiset halusivat myös vastavuoroisesti tuottaa iloa lapsille, joten palkkioksi muotokuvista lähetettiin paikallisia namusia ja kiitoskortit.

Ajatella, että mie olen saanut oman taulun. Mitä hyvää minun elämässä vielä tapahtuu. Voi ihmettä. Tää pitää laittaa heti seinälle. (Annikki 92-v.)



Kuva 15. Muotokuvat ovat saaneet arvoisensa paikan kodin seinältä

Kuvassa 15 näkyy, miten arvostettuja paikkoja maalaukset ovat kodeissa saaneet olohuoneen seinällä ja vihkikuvan parina. Ikäihmiset halusivat löytää tauluille sellaisen paikan, josta he näkisivät sen joko istuskellessaan keittiössä tai olohuoneessa tai päivän mittaan ohi kulkiessaan. Esille asetettuja tauluja myös esiteltiin kodissa käyville hoitajille ja vierailijoille. Jotkut ikäihmiset kertoivat vieneensä taulua mukanaan myös ystäville ja sukulaisille nähtäväksi.

Olen nauttinut värikkästä maalauksesta, laittanut sen näkyvälle paikalle, josta näen sen hyvin, kun katselen televisiota. (Sirikka 76-v.)



**Lapsuuden ihanista kesistä. Puut olivat vihreitä ja ruoho kukoisti ja päivänkakkarat kukkivat siellä, taivas oli sininen ja tuollaisia valkoisia pilvenhattaria oli siellä kulkemassa hyvää vauhtia eteenpäin.
- Annikki 92-v.**

Kuva 16. Annikki muistaa maalauksesta lapsuuden kesät

Muotokuvamaalaukset muistuttavat jo eletystä elämästä ja nostavat sieltä mieleen muistoja, erityisesti omasta lapsuudesta (kuva 16). Toisaalta muotokuvamaalauksessa luotiin myös uusia muistoja: tutustuttiin uuteen ihmiseen, jaettiin uusia tarinoita ja kokeiltiin yhdessä molemmille aivan uutta virtuaalista taide-elämystä. Koetusta digielämäyksestä toivottiin itselle kuvia, jotta tilanteesta voitaisiin kertoa omille läheisille, kun omat sanat eivät siihen riittäneet.

Tää tuntui ihan ihmeelliseltä. En osannut käsittää. (Eila 88-v.)

6.1.3 Virkistyminen

Taidekokemus koettiin ikäihmisten kesken hyvin piristävänä ja virkistävänä (kuva 17). Sitä kuvailtiin myös useassa haastattelussa arjesta irrottavana kokemuksena ja vaihteluna tavallisiin päiviin. Lapsetkin kuvailivat kokemusta jokseenkin samoilla sanoilla. Heille oli myös mukavaa vaihtelua saada kokeilla uutta tapaa tehdä taidetta.

Tää oli ainakin mun mielestä tosi kiva maalata sitä. (Iida 11-v.)



**Minä ajattelin,
että tää tuota
ois niinku hyvä
semmonen
ravisteleva
irtautuminen
tästä arjesta.
-Tapani 84-v.**

Kuva 17. Kohtaaminen irrotti Tapanin arjesta

Toisia tapaamisia odotettiin kovasti ja jännitys tuntui suorastaan tiivistyvän ennen julkistamistilaisuuksia. Uusi kohtaaminen jo tutun lapsen kanssa oli odotettu hetki, ja moni keskustelu pyörähtikin alkuun hyvin tuttavallisissa merkeissä kuulumisia kysellen. Puolin ja toisin oli jo mietitty valmiiksi asioita, joista olisi toisella tapaamiskerralla mukava jutella.

Kyllä miulla on ihan erilainen olo, kun sain taas olla tuos Seelan kanssa yhteydessä tässä. Ja näki hänen työn tuloksen. Tuli tosissaan sellainen hyvä olo siitä. (Sirkka 76-v.)

Muotokuvamaalaushetkistä saatiin kokemusta myös ikäihmisten koettuihin terveysvaikutuksiin. Vuorovaikutteisella ja henkilökohtaisella muotokuvamaalauksella oli tutkimusaineistomme mukaan myös ennaltaehkäisevää ja mielenterveyttä tukevaa vaikutusta. Kohtaamisissa havaitsimme, että tuokio lasten kanssa piristi ja virkisti erityisen paljon ja sai hetkeksi unohtamaan mahdollisen sairastelun, epämukavan olon tai väsymyksen. Nähdyksi ja kohdatuksi tuleminen kohensi joidenkin osallistujien itsetuntoa ja toi positiivista ylpeyttä ikääntyneen kelpaamisesta muotokuvamalliksikin (kuva 18).



Olen niin onnellinen, kun pääsin esiintymään. Oli sillä myös piristävä vaikutus. Olen saanut kehuja, että minusta on maalattu muotokuva. - Sirkka 76-v.

Kuva 18. Sirkka nautti mallina olost

Tottakai se virkisti! Johan se tekköö ko uueks ihmiseks! Ko vielä muistetaan vanhaa. (Ulla 92-v.)

Ilahduttaa, kun joskus synkistyy. Tuo sellaista vaihtelevaa iloa. On kiva kertoa, että oli etäyhteydessä. (Eila 88-v.)

6.1.4 Yhdessä

Lapsista oli mukavaa tavata ikäihmisiä ja jutella heidän kanssaan. He myös halusivat kohdata saman keskustelukaverin uudestaan. Lapset eivät niinkään osanneet sanoittaa tuntemuksiaan ja ajatuksiaan tapaamisesta, mutta se kertoo jo paljon kohtaamisen mielekkyydestä, kun haluavat uudestaankin tavata. Palautteissa lapset värityivät kokemuksestaan kertovia hymynaamoja (liitteet 2–3) ja tulokset kertoivat jokaisen kokeneen sekä muotokuvamaalauksen että keskustelun erittäin positiivisesti valitsemalla hymynaamoista kaikkein iloisimmat.

Erityisesti lasten haastatteluista nousivat esille ikäihmisten kertomat tarinat. Niistä muistettiin hyvin tarkkojakin yksityiskohtia ja ihmeteltiin nuorelle sukupolvelle jo täysin vieraaksi käyneitä vanhoja tapoja. Toisaalta vastauksista

nousi esille myös vastavuoroisen keskustelun merkitys ja lapset kokivatkin, että oli kivaa saada kertoa myös omia juttuja. Keskustelutilanteet olivat rauhallisia, ja niistä jäi hyvä ja rentoutunut mieli (kuva 19).



**Maalaus oli
rentouttavaa.**

- Amanda 8-v.

Kuva 19. Amandasta maalaaminen oli kivaa ja rentouttavaa

Oli kivaa maalata mallia ja keskustella. Tykkäsin, kun Eila kertoi lapsuudestaan ja koulunkäynnistä. (Iida 11-v.)

No oli kivaa jakaa omia juttuja. (Meeri 11-v.)

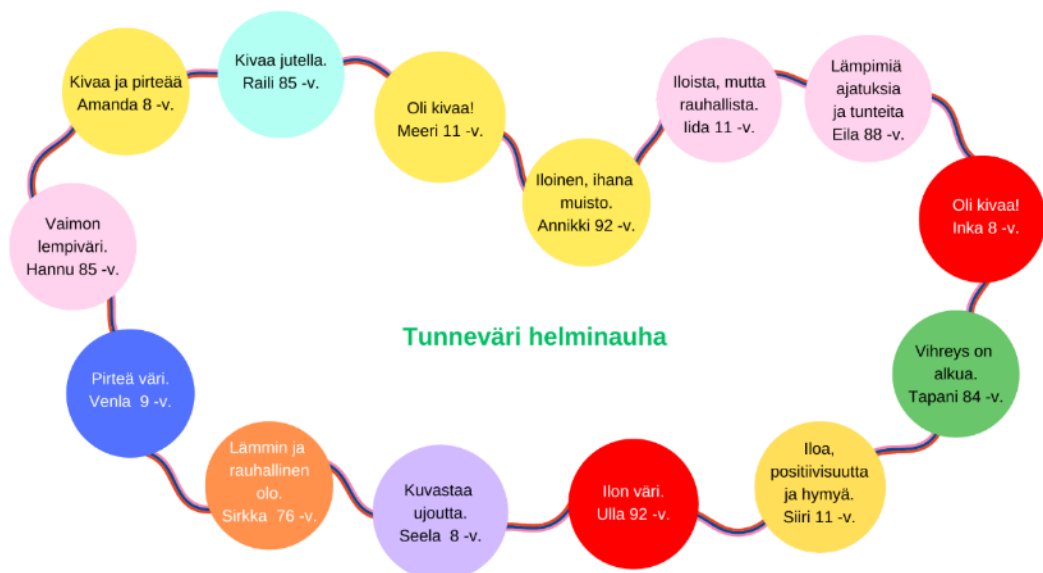
Sain maalata ja piirtää yhdessä kaverin kanssa. Silloin sai myös jakaa yhdessä ideoita. (Siiri 11-v.)

Lapsille jutteleminen tuntui ikäihmisistä luonnolliselta ja helpolta (kuva 20). Vaikka keskustelijat ikänsä puolesta elävät ihan erilaista elämää, löytyi heillä paljon myös yhteneväisyyksiä mielipiteistä, harrastuksista sekä mielialasioista, ja se sai aikaan monesti iloista naurua ja hymyjä ruutujen takaa.



Kuva 20. Raili nauttii keskustelusta lasten kanssa

Osallistujilta kysyttiin elämysthetkien jälkeen palautteena, mikä väri kuvaa parhaiten muotokuvamaalauksen ja etäkohtaamisen kokemusta, ja mistä juuri tuo valittu väri osallistujalle itselleen kertoo? Osallistujille annettiin katsottavaksi värikartta, jossa olivat kaikki perusvärit, välivärit sekä pastellisävyt. Värikartasta jokainen valitsi parhaiten omaa kokemustaan kuvaavan värin.



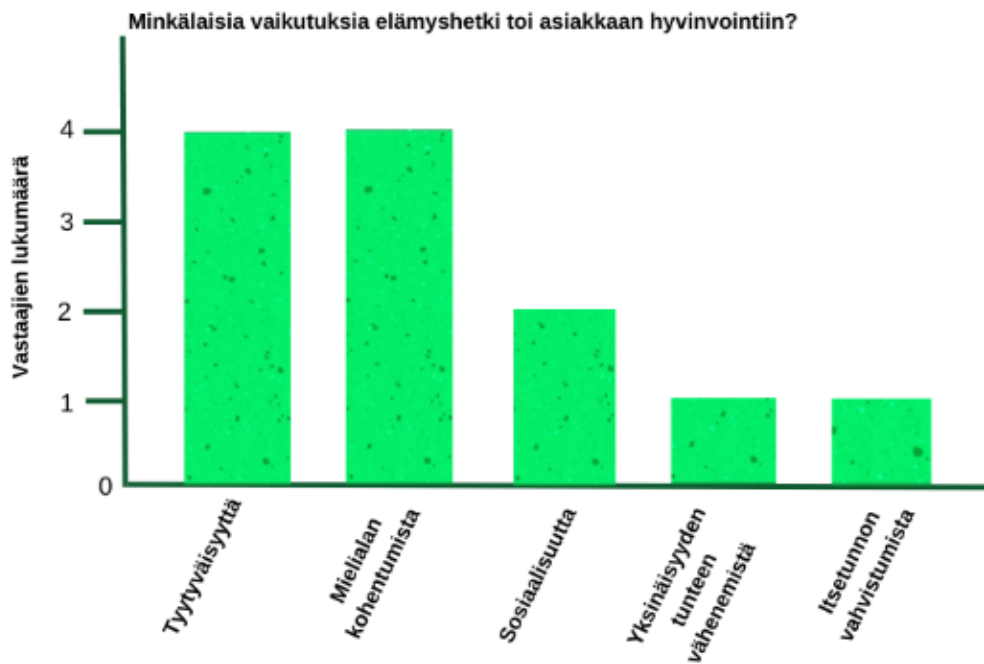
Kuva 21. Tunneväri helminauha

Kaikkien osallistujien vastauksista koottiin Tunneväri helminauha (kuva 21). Kokemuksen väristä ja sen merkityksestä keskusteltiin lopuksi yhdessä. Tunneväri helminauha tiivistää muutokuvamaalaus digielämyksenä -kokemuksen tuomia tunteita. Helmiin on kirjoitettu värin valinneen henkilön oma kommentti tai perustelu valinnasta. Vastauksista välittyi iloa ja riemua, hetkien esiin nostamia muistoja sekä piristävää vaikutusta.

6.1.5 Hoitajien tekemät havainnot

Ikäihmisten hoitajilta pyydettiin kyselyn (liite 7) avulla huomioita digielämyksen vaikutuksista asiakkaitensa hyvinvointiin. Kyselyyn vastasi hoitajia kummastakin palvelukodista. Kysely toteutettiin anonyymisti. Kyselylomakkeessa ei eritelty hoitajien vastauksista, kuinka monen asiakkaan osalta havaintoja oli tehty tai kummassa hoivayksikössä.

Kuvassa 22 kaavio kokoaa hoitajien havaintoja elämyshetken vaikutuksista ikäihmisten hyvinvointiin. Kaikki vastaajat (4) olivat havainneet osallistuneissa iloa, lisääntyntä tyytyväisyyttä sekä mielialan kohentumista. Havaintoja oli myös lisääntyneestä sosiaalisuudesta (2), vähentyneestä yksinäisyyden tunteesta (1) sekä itsetunnon vahvistumisesta (1).



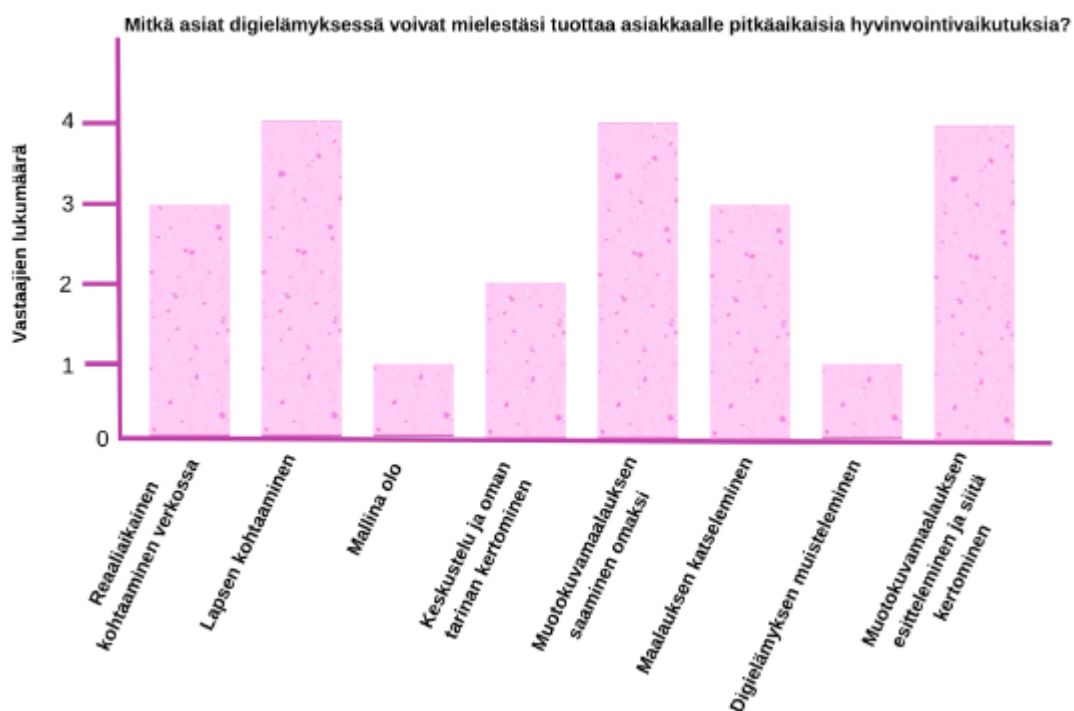
Kuva 22. Kaavio hoitajien havainnoista elämyshetken vaikutuksista ikäihmisten hyvinvointiin

Koko prosessi toi asukkaalle hyvää mieltä ja tunteen, että hän on tärkeä.

Aihe on mieleinen, asukas kokee itsensä selvästi huomioituksi.

Luovan toiminnan käyttö osana hoivatyötä tuo selvästi iloa ikäihmisille, vahvistaa itsetuntoa.

Kuvan 23 kaaviossa on tuotu esille hoitajille suunnatun kyselyn toinen osa eli havaintoja digielämyksen pitkäaikaisista vaikutuksista ikäihmisten hyvinvointiin. Pitkäaikaisten vaikutusten havainnoimiseen oli käytettävissä vaihtelevasti aikaa riippuen muotokuvamaalaushetkien ajankohdasta vuoden 2022 aikana. Tästä syystä hoitajilta pyydettiin näkemystä yleisemmällä tasolla asioista, jotka digielämyksessä voivat tuottaa ikääntyneelle pitkäaikaisia hyvinvointivaikutuksia.



Kuva 23. Kaavio hoitajien vastauksista digielämyksen pitkäaikaisista vaikutuksista ikäihmisten hyvinvointiin

Kaikki kyselyyn vastanneet (4) näkivät, että erityisesti lapsen kohtaaminen toi ikääntyneelle merkitystä ja samoin maalauksen saaminen omaksi. Ikäihmiset muistelevat maalaushetkeä muotokuvamaalauksesta katsellessa ja uusille ihmisille siitä kertoessa (4). Maalauksiin kuvatut "vihjeet" kerrotuista tarinoista, ikäihmisen elämän tärkeistä tapahtumista tai mielialasioista, kuten kukkasista,

lemmikkieläimistä tai väreistä, voivat toimia tutustumisen ja keskustelun pohjana. Ne tuovat esille elämän tärkeitä hetkiä ja muistoja, jotka voivat vahvistaa näihin sisältyviä voimavaroja. Maalaus ja sen katseleminen (3) ikäihmisen seinnällä muistuttaa omasta tarinasta ja vahvuuksista.

Yleensä kun katse sattuu kuvaan, tai hoitaja aloittaa keskustelun kuvasta.

Auttaa myös hoitajan ja asukkaan välisen suhteen syntymisenä.

Hoitajien (3) näkemyksen mukaan reaaliaikaisella kohtaamisella verkossa voidaan tuottaa pitkäaikaisia hyvinvointivaikutuksia ikäihmisille. Tarkensimme kysymystä koettuun taidekokemukseen ja vuorovaikutteiseen digielämykseen, jolla pyrimme selvittämään hoitajien näkemystä siitä, kenelle digielämys soveltuu.

Sopii mielestäni lähes kaikille, jotka vielä pystyvät jotenkin kommunikoimaan ja joilla muistisairaus ei ole edennyt liian pitkälle.

Aikaan ja paikkaan orientoitunut henkilö.

Sellaiselle, joka haluaa kertoa tarinaansa.

Ylisukupolvisen kohtaamisen lasten ja ikäihmisten välillä koettiin olevan piristävää niin varsinaiseen elämynhetkeen osallistuville kuin muillekin palvelukodin asukkaille, ja luovat menetelmät tuovat iloa hoivatyön arkeen.

Virkistävä.

Piristävät kovasti hoivakodin arkea. Eri sukupolvien kohtaaminen on antoisaa kaikille asianomaisille.

6.2 Muotokuvamaalaus digielämyksenä -konsepti

Palvelumuotoilun avulla luotu Muotokuvamaalaus digielämyksenä -konsepti rakentuu asiakasymmärrystä tiivistävistä käyttäjäprofiileista, palvelupolusta sekä service blueprint -palvelumallikuvauksesta.

6.2.1 Käyttäjäprofiilit

Käyttäjäprofiilit tiivistävät tiedonhankinnassa kerättyä ymmärrystä palvelun käyttäjien tarpeista, heitä ohjaavista motiiveista ja arvoista sekä siitä, mikä muodostaa käyttäjille kokemuksen palvelun arvosta (Pohjantaival 2022, 94). Käyttäjäprofiilit auttavat myös tarkentamaan palvelun kohderyhmiä (Pohjantaival 2022, 96).

Tutkimusaineistostamme nousee kaksi käyttäjäprofiilia: lapsen ja ikäihmisen profiilit (kuvat 24 ja 25). Näiden käyttäjäprofiilien avulla voidaan hahmottaa toiminnan soveltuvuutta erilaisten osallistujien kohdalla. Ne syventävät ymmärrystä digielämyksen osallistujien lähtökohdista, tarpeista, hyvinvoinnin lähteistä ja tulevaisuuden toiveista.



Käyttäjäprofiili: lapsi

”Isovanhemmat asuvat kaukana, enkä näe heitä usein.”

Nimi: Viivi
Ikä: 10-vuotta
Elämäntilanne: Koululainen. Asuu äidin, isän ja siskon kanssa.
Harrastukset: Kuvataidekoulu ja tanssi
Elämänasenne: Kiinnostunut uusista asioista. Digitaalisuus on arkipäivää. Ystävät ovat tärkeitä. Harrastukset tuovat mielekkyyttä arkeen.

Hyvinvoinnin lähteet:

- Harrastukset kuvataide ja tanssi.
- Kavereiden kanssa yhdessä olo.
- Perheen kanssa vietetty aika
- Lemmikkikoiran kanssa ulkoilu.

Perhe ja muut kontaktit

- Isovanhemmat asuvat kaukana ja heitä tavataan harvoin.
- Vähän mahdollisuuksia keskustella ikäihmisten kanssa.
- Kiinnostaa tavata uusia ihmisiä.

Tulevaisuuden toiveet:

- Päästä uudestaan maalaamaan muotokuvia etänä.
- Kuvataiteilijan ammatti
- Oppia paremmin maalaamaan ja piirtämään.

Kuva 24. Käyttäjäprofiili: lapsi

Lapsen käyttäjäprofiili (kuva 24) nostaa eteemme 10-vuotiaan koululaisen Viivin, joka harrastaa monipuolisesti liikuntaa ja taidetta. Hän on kiinnostunut uusista asioista ja ihmisistä. Digitaalisuus ja tietokoneiden käyttö on tälle koululaiselle arkipäivää. Viivillä on perhe, johon kuuluvat äiti, isä ja sisko, mutta isovanhempien kanssa hän tapaa vain harvoin, koska he asuvat kaukana. Muutoinkin hänellä on vain harvoin mahdollisuuksia keskustella ikäihmisten kanssa. Viivi haaveilee kuvataiteilijan ammatista ja on innokas osallistumaan muotokuvamaalaukseen etänä.

Käyttäjäprofiili: ikäihminen



"Mitä kaikkea minä vielä saankaan kokea!"

Nimi: Rauha

Ikä: 89-vuotta

Elämäntilanne: 5-vuotta leskenä, asuu yksin palvelukodissa

Toimintakyky: Muisti toimii hyvin ja on halua jakaa asioita toisten kanssa

Ammatti: Opettaja

Elämänsen: Valoisa, toiveikas ja kiinnostunut uusista asioista. Digikään ei pelota.

Hyvinvoinnin lähteet:

- Ennen harrastanut käsitöitä, mutta nyt ei enää pysty heikentyneen näön vuoksi.
- Osallistuu palvelukodin viriketoimintaan.
- Nauttii keskusteluista ja ulkoilusta.
- Kulttuurinnälkä on ja pysyy.
- Lapset ovat sydämenasia.

Perhe ja muut kontaktit:

- Yksinäisyys ja juttukaverin puute ovat arjessa läsnä.
- Lapset ja lapsenlapset käyvät silloin tällöin kylässä.
- Yhteyksiä pidetään puhelimitse.
- Valokuvat kodin kirjahyllyssä ja seinillä muistuttavat heistä sekä edesmenneestä puolisoista.

Tulevaisuuden toiveet:

- Että saisi olla terve ja että pärjäisi itsenäisenä omassa kodissa mahdollisimman pitkään.
- Kohtaamisia lasten kanssa.
- Kulttuuria voisi kokea omassa kodissa tai palvelukodissa

Kuva 25. Käyttäjäprofiili: ikäihminen

Ikäihmisen käyttäjäprofiili (kuva 25) kertoo 89-vuotiaasta Rauhasta, joka muutti palvelukotiin jäätyään leskeksi viisi vuotta aiemmin. Lapset ja lapsenlapset käyvät hänellä aika ajoin kylässä ja he pitävät yhteyttä puhelimitse, mutta yksinäisyys ja keskustelukumppanin puute ovat silti arjessa läsnä. Toimintakyvyltään Rauha on ikäisekseen hyvässä kunnossa ja nauttii osallistumisesta sosiaalisiin tilanteisiin kuten palvelukodin viriketoimintaan, joissa tapaa myös päiväkodin lapsia aika-ajoin. Hänestä on ilahduttavaa jutella lasten kanssa ja kertoa tarinoita omasta lapsuudesta. Elämänsenteeltään Rauha on valoisa ja lapset ovat hänelle sydämenasia. Kulttuurin ja käsitöiden harrastaminen on häneltä jäänyt syrjään heikentyneen näön vuoksi, mutta hän kaipaa edelleen kovasti näistä tulevaa hyvinvointia. Rauha toivookin, että kulttuuria voisi edelleen kokea omassa kodissa ja palvelukodissa, koska se tukisi henkistä jaksamista.

6.2.2 Palvelupolku

Palvelupolku tuo visuaalisesti esille palvelun vaiheita käyttäjän näkökulmasta. Siihen kirjataan kaikki palvelun vaiheet alkaen siitä, miten käyttäjät päätyvät palveluun, mitä palvelulla tavoitellaan ja minkälaisia palveluntarjoajan kontaktipisteitä tuon polun varrelle sijoittuu, ja myös se mitä palvelun jälkeen tapahtuu. (Pohjantaival 2022, 57.) Se nostaa näkyviin kokemuksen tilasta, missä

toimitaan, mitä käyttäjä näkee, kuulee ja kokee, keitä hän tapaa ja miten hän toimii (Pohjantaival 2022, 58).

Yhteiskehittämisen ja kolmen organisaation yhteistyössä toteutettavan mallin tueksi rakensimme sekä muotokuvamaalaus digielämyksenä -palvelupolun että palvelumallin eli service blueprinatin. Muotokuvamaalaus digielämyksenä -palvelupolku (kuva 26) alkaa toimintaan osallistuvien sidosryhmien yhteisellä suunnittelulla ja aikataulujen sopimisella. Toisena vaiheena palvelupolulla tulee toiminnan esittely mahdollisille osallistujille kuvataidekoululla sekä ikäihmisten luona. Tämä on ensimmäinen kontaktpiste osallistujien kanssa.



Kuva 26. Muotokuvamaalaus digielämyksenä -palvelupolku

Muotokuvamaalari ja malli kohtaavat kaksi kertaa verkon välityksellä. Yhdelle maalari ja malli -parille järjestetään kaksi noin 45 minuutin kohtaamista tietokoneiden välityksellä Teams-alustalla. Molempien tapaamisten jälkeen tilanne puretaan keskustelemalla heränneistä ajatuksista ja tunnelmista. Näissä kohden voidaan hyödyntää myös vaikuttavuus -lomaketta (liite 8), jota hyödynsimme myös kehittämistyömme tiedonkeruussa.

Tapaamisiin osallistuvat myös opettaja ja diakoniatyöntekijä tukien kohtaamisen teknistä puolta, tietokoneiden ja verkkoyhteyksien käyttöä sekä saavutettavuutta rauhallisen tilan, kuuluvuuden ja näköyhteyden varmistamisella. Heitä voidaankin ajatella tapaamisten mahdollistajina ja tukihenkilöinä, jotka ovat

itse kohtaamisessa taustalla ja vain tarvittaessa tuovat keskusteluun uusia aiheita tai kysymyksiä, joilla auttavat lapsen ja ikäihmisen vuorovaikutuksessa.

6.2.3 Service blueprint

Service blueprint on palvelumuotoilun työkalu, jolla voidaan mallintaa ja koota yhteen yhteistyön tai palvelun vaiheita, valmisteltavia asioita, tukiprosesseja sekä eri vaiheissa huomioitavia asioita. Se kokoaa yhteen palvelun käyttäjälle näkyvät toiminnot ja vaiheet sekä kulissien takana tälle näkymättömissä tapahtuvat toiminnot. Service blueprint sopii jo olemassa olevien palveluiden sekä uusien palveluiden mallintamiseen. (Pohjantaival 2022, 122.)

Kuva 27. Muotokuvamaalaus digielämyksenä -service blueprint

Fyysiset elementit	Fiktiivinen esite	Fiktiivinen esite, lupakaavakkeet	1.kohtaaminen verkossa. Tietokone, kaiutin ja rauhallinen tila.	Maalaus, kiitoslahjat	2. kohtaaminen verkossa. Tietokone, kaiutin ja rauhallinen tila.
Asiakkaan toiminta Ikäihminen		Toimintaan tutustuminen ja kaavakkeiden täyttö	Keskustelu verkossa ja mallina olo.		Maalauksen vastaanottaminen ja keskustelu verkossa.
Asiakkaan toiminta Lapsi		Toimintaan tutustuminen ja kaavakkeiden jako kotiin.	Keskustelu verkossa ja mallin piirtäminen.	Taulun maalaaminen	Kiitoslahjan vastaanottaminen ja keskustelu verkossa.
VUOROVAIKUTUKSEN RAJA					
Työntekijän näkyvä toiminta, diakonityöntekijä ja/tai kuvataideopettaja		Keskustelu toiminnasta ikäihmisen tai oppilaan kanssa	Keskustelun virittäminen ja tekniikan toiminnan varmistaminen	Kuvataideopettaja ohjaa maalaamista	Keskustelun virittäminen ja tekniikan toiminnan varmistaminen
NÄKYVYYDEN RAJA					
Asiakkaalle näkymättömät työntekijän toimet (valmistelut)	Toiminnasta, aikatauluista ja kuluista sopiminen. Osallistujien valinta.	Lupakaavakkeiden hallinnointi. Maalaustarvikkeiden ja tekniikan varaaminen.	Maalaustarvikkeiden ja tekniikan valmiiksi laitto.	Valmiin maalauksen kehystäminen ja postitus. Kiitoslahjan postitus.	Tekniikan valmiiksi laitto.
Tukiprosessit	Organisaatioiden yhteistyöstä sopiminen.	Tilavaraukset			
Huomioitavaa			Esteettömyys ja saavutettavuus		Esteettömyys ja saavutettavuus

Kuvaamme muotokuvamaalaus digielämyksenä vaiheita tarkemmin käyttäjän, työntekijöiden ja organisaatioiden osalta service blueprint –kaaviossa (kuva 27). Service blueprintin etu on, että se tuo digielämyksen eri kontaktipisteissä ja eri fyysisissä toimintapisteissä tapahtuvat toiminnot näkyviksi yhdellä kertaa. Kaavion pystysarakkeet kertovat ajallisesti eri vaiheet valmistelussa ja toteutuksessa, edeten vasemmalta oikealle. “Vuorovaikutuksen rajan” yläpuolella kuvataan asiakkaiden kanssa tapahtuvaa vuorovaikutusta ja sen konkreettisia todisteita, eli fyysisiä elementtejä. Vuorovaikutuksen rajan alapuolella on työntekijöiden asiakkaalle näkyvä toiminta ja “näkyvyyden rajan” alapuolella työntekijöiden valmistelut sekä organisaatioiden välillä tapahtuva yhteydenpito ja muut huomioitavat asiat.

Kaaviossa ylin rivi kuvaa palvelun fyysisiä elementtejä, kuten esitettä toiminnasta, lupakaavakkeita, tarvittavia koneita ja laitteita sekä maalausta. Olemme luoneet omat rivinsä käyttäjille, ikäihmiselle ja lapselle sekä rivit työntekijöiden toiminnasta suhteessa palvelun käyttäjiin. Esille tulevat näin myös käyttäjille näkymättömät valmistelut sekä tapaamisten välillä olevat toimenpiteet, kuten maalauksen viimeistely, kehystys ja postitukset maalauksille sekä kiitoslahjoille.

Service blueprint nostaa myös esille toiminnan toteuttajille huomioitavia asioita sekä tukiprosesseja, joihin voidaan lukea mm. tilavaraukset sekä tilojen esteettömyyden ja digielämyksen saavutettavuuden varmistaminen. Yksi keskeisimmistä on kuitenkin yhteistyöstä sopiminen vastuiden ja tavoitteiden selkiyttämiseksi. Tähän tarkoitukseen voidaan soveltaa esimerkiksi Hyvinvoinnin välitystoimisto -hankkeen kehittämää Tatun ja Soten yhteistyösopimusta. Lomakkeen avulla voidaan kerätä tärkeimmät tiedot toiminnan sopijaosapuolista, kohderyhmästä, käytännön asioista taidetoiminnan ympärillä sekä selvittää taidetyöskentelyn luonnetta. (Pääjoki ja Tikkaola 2018, 64.)

Opinnäytetyöhömmme liittyvien osallistumis- ja tutkimuslupakaavakkeiden täyttö on toteutettu ikäihmisten toimintaan tutustumisen yhteydessä ja kuvataidekou-

lulaisten osalta ennakkoon kotiin lähetetyillä kaavakkeilla. Mallin tulevilla käyttäjillä tässä kohdassa on hyvä huomioida esimerkiksi tarvittavat osallistumista ja kuvausluvut.

7 KEHITTÄMISTYÖN LUOTETTAVUUS JA EETTISYYS

Kehittämistyössä on noudatettava monia eettisiä periaatteita, kuten rehellisyyttä, huolellisuutta ja tarkkuutta, niin tutkimustyössä, tulosten tallentamisessa kuin esittelemisessä. Nämä vaikuttavat myös tutkimuksen ja tulosten arviointiin. Yksityiskohtainen ja tieteellisen tiedon vaatimusten mukainen suunnittelu, toteutus ja raportointi, on kuljetettava työtapana läpi koko kehittämistä tai tutkimusprosessin. (Hirsjärvi ym. 2009, 24.)

Tutkimuksen luotettavuutta lisää, että tutkimusmenetelmät selostetaan huolellisesti (Hirsjärvi ym. 2009, 26). Kehittämistyössämme olemme palvelumuotoilulle ominaisesti tehneet jatkuvaa arviointia, tarkistaneet tavoitteita ja kokeilleet esimerkiksi vaihtoehtoisia tapoja kokemustiedon keräämiseen työn edetessä. Kehittämistyömme luotettavuutta lisää myös digielämyshetkien ja haastattelujen videointi ja äänitys sekä litterointi. Lisäksi tutkimusaineistoon kuuluvat luotainaineistot sekä kyselylomakkeet taltioitiin sähköiseen muotoon. Aineistosta pyrittiin löytämään yhdistäviä samankaltaisuuksia sekä teemoja ja sisältöjä laadullisen sisällönanalyysin mukaisesti, jossa tutkija koodaa ja nimeää löytämiään sisällöllisiä elementtejä. Näitä sisältöjä peilataan teoreettiseen ymmärrykseen tutkittavasta aiheesta. (Vuori 2023.)

Osallistuminen digielämykseen sekä kehittämistyömme tutkimukseen on ollut kaikille osallistujille vapaaehtoista ja jokaisen työskentelyn, kyselyn sekä haastattelun osalta on selvitetty tutkimusluvut. Osallistujille on kerrottu selkeästi, missä ja miten heitä koskevia tietoja sekä muuta materiaalia käsitellään, ja miten sitä taltioidaan tutkimuksen ajaksi. Lasten kohdalla huoltajilta on pyydetty kirjallinen lupa osallistumiseen, ja ikäihmiset ovat vahvistaneet osallistumisensa itse tietosuojalomakkeella. Työntekijöiden osallistumiseen on selvitetty organisaatioiden tutkimusluvut, ja osallistuminen kyselyihin on tämän jälkeenkin ollut vapaaehtoista sekä toteutettu anonymisti.

8 TUTKIMUSTULOSTEN TARKASTELUA

Monimenetelmällisellä tutkimusotteella ja monipuolisella palvelumuotoilun hyödyntämisellä tavoiteltiin yhteistä toimintamallia kolmen organisaation niemeämiin kehittämishaasteisiin sekä niistä opinnäytetyöprosessissa muodostettuihin tutkimuskysymyksiin. Opinnäytetyöllä tuotettiin tietoa kulttuurihyvinvoinnin yhteiskehittämisestä organisaatioiden yhteistyössä, prosessin ja mallin hyödyistä sekä edelleen kehittämistä vaativista seikoista.

Tutkimusaineiston analysointi nosti esille myös osallistujien kokemuksia digielämyksestä sekä havaintoja kokemuksen vaikutuksista hyvinvointiin ja elämänlaatuun. Tässä luvussa tarkastelemme tuloksia ja teemme johtopäätöksiä. Kerätyn tiedon valossa jaottelimme tuloksia kahteen eri osioon: osallistujien kokemat vaikutukset ja taidekokemuksen merkitys ja toimintaan vaikuttavat asiat.

8.1 Osallistujien kokemat vaikutukset ja taidekokemuksen merkitys

Ensimmäinen tutkimuskysymys keskittyi osallistujien muotokuvamaalaus digielämyksenä -kokemukseen ja sen vaikutuksiin osallistujien hyvinvoinnissa ja elämänlaadussa. Tutkimustuloksistamme nousi vastauksia asetettuun tutkimuskysymykseen kulttuurihyvinvoinnin terveyttä edistävästä vaikutuksesta. Osallistujien elämänlaadun kannalta merkittävinä vaikutuksina havaittiin yksinäisyyden kokemuksen vähenemistä ja itsetunnon kohentumista.

Muotokuvamaalaus digielämyksenä oli jokaiselle osallistujalle subjektiivinen kokemus. Tutkimusaineistomme osoittaa jokaisen osallistujan saaneen positiivisia vaikutuksia ylisukupolvisesta vuorovaikutuksesta sekä taidekokemuksesta. Uusi kokemus toi arkeen vaihtelua ja piristystä. Se herätti positiivisia tunteita ja ajatuksia, sekä yhdisti lapsia ja ikäihmisiä tasavertaiseen vuorovaikutukseen.

Muotokuvamaalaus nostaa ikääntyneen arvostavan katseen keskiöön ja hänen tarinansa kuultavaksi. Itselle saatava muotokuvamaalaus muistuttaa osallistujaa myös jälkikäteen näistä tunteista ja kokemuksista. Arvostava katse

kulkee mukana taulun muodossa. Muotokuvamaalaus on erityinen todistus-kappale ihmisen läsnäolosta. Mallina olo ja itsestä saatava muotokuvamaalaus kohensi osallistujien itsetuntoa ja omaa arvostusta. Kokemus oli yhtä vaikuttava taiteen kokijana kuin lapsille taiteen tekijänä.

Ylisukupolvista vuorovaikutusta kannattaa edistää myös tarinoiden ja elämänkokemuksen siirtymisen näkökulmasta. Vastavuoroinen ja tasavertainen kohtaaminen tuottaa hyvinvointia kummallekin osallistujalle. Elämän tarinan kertonta kietoutuu muistoihin. Muotokuvaa maalaava lapsi ottaa maalaukseen mukaan ne ikäihmisen muistot, jotka linkittyvät parhaiten lapsen omaan elämään ja kokemuksiin. Näin muistot saavat uuden elämän maalauksessa ja samalla luovat uusia yhteisiä muistoja lapsen ja ikäihmisen välille luoden molempien elämään uutta merkityksellisyyttä.

Ylisukupolvisella kohtaamisella on hyvinvointivaikutuksia molemmille osapuolille. Vuorovaikutus kahden täysin eri-ikäisen välillä voi olla tasavertainen. Valmiiseen muotokuvaan sisältyi elettyä elämää ja muistoja sekä lapsen omaa tulkintaa nähdystä ja kuullusta kohtaamisen aikana. Se synnytti jotain ainutlaatuista iloa, uusia muistoja, itsetunnon kohentumista, puolin ja toisin. Havaintomme mukaan digitaalisen välineen kautta tapahtuva kohtaaminen ei heikentänyt tunnetta aidosta kohtaamisesta. Osallistujat jopa unohtivat tietotekniikan sekä etänä olon keskusteluun syventyessä.

Kyselyjen kautta selvisi, että hoitajat kokivat lähentyvänsä ikäihmisten kanssa keskustellessaan maalauksista, jotka avasivat heille uudenlaisia näkökulmia hoidettavaan. Maalauksen kautta saattoi päästä ikäihmisen muistojen äärelle esimerkiksi tämän lapsuuteen. Oman elämäntarinan kertominen toiselle sai joitakin ikäihmisiä huomaamaan elämänsä kokonaisuutena ja arvostamaan omaa elettyä elämää. Digielämykseen osallistuminen herätti myös uteliaisuutta tulevaisuutta kohtaan ja madalsi kynnystä käyttää tietokonetta jatkossakin keskustelun välineenä esimerkiksi etälääkärikäynnillä.

Muotokuvamaalauksessa nousivat esille arvostavan katseen ja tarinan kuulemisen voimauttava merkitys. Lapset saivat vangittua maalaukseen ikäihmisen

yksilöllistä elämäntarinaa ja mielenkiinnon kohteita. Ikääntyneen elämänlaadun kannalta merkityksellistä on saada kokea olevansa vielä tärkeä ja arvokas.

8.2 Toimintaan liittyvät asiat

Yhteistyön sopiminen ja toiminnan ajoittaminen

Muotokuvamaalaus digielämyksenä toteuttamisessa kannattaa ensin kiinnittää huomiota ennakkoon tehtäviin sopimukseen ja toiminnan valmisteluihin. Aikatauluista sopiminen ja tarvittavien ennakkojärjestelyiden hoitaminen kannattaa aloittaa hyvissä ajoin, sillä toiminta useamman organisaation, työntekijän ja asiakkaan yhteistyönä vaatii monien aikataulujen yhteensovittamista. Neuvottelua ja uudelleen järjestelyjä joudutaan todennäköisesti tekemään jatkuvasti prosessin edetessä. On laadittava varasuunnitelmia ja aikatauluihin väljyyttä, kuten mekin jo projektin pilottivaiheessa huomasimme koronatartuntojen suljettua kokeiluun suunnitellun vanhusten palvelukodin useiksi viikoiksi. On hyväksyttävä muutokset ja luotava joustavaa ilmapiiriä puolin ja toisin. Tässä kohtaa auttaa, että organisaatioissa on useampia henkilöitä, jotka voivat tarvittaessa ottaa vastuuta järjestelyistä tai delegoida niitä edelleen.

Riskejä ja muutosten mahdollisesti aiheuttamia hankaluuksia voidaan minimoida hyvällä tiedottamisella ja yhteydenpidolla luottamuksen rakentamiseksi. Yhteiskehittäminen ja palvelumuotoilumenetelmät ovat monessa työyhteisössä uutta ja uuden työtavan edessä voi ilmetä myös vastustusta. Yhteistyötä tukee kuitenkin organisaatioiden myönteinen kehittämiskulttuuri. Prosessiin kannattaa ottaa myös osallistujat jo varhaisessa vaiheessa mukaan. Näin suunnitelmiin saadaan kuuluviin myös elämyksen kohderyhmien ääni.

Työajan ja henkilöstön käytettävyyden suhteen muotokuvamaalauksen digielämyksen yhteiskehittäminen kohtaa joitakin haasteita. Esimerkiksi vanhusten palvelukodissa hoitajien osallistumiseen digielämyshetkien valmisteluissa on kiinnitettävä erityistä huomiota, jotta yhteiskehittäminen ei kuormita liiaksi rajallista hoivahenkilökuntaa. Kuvataidekoululla opetus taas tapahtuu iltaisin,

joten lasten osallistuminen digielämykseen vaatii iltapäivään ja iltaan painottuvan toteutuksen. Diakoniatyöntekijällä ei ole käytössä työaika, jolloin hän pystyy joustamaan aikatauluissa enemmän toimiakseen ikääntyneelle digielämyksen mahdollistajana myös ilta-aikaan. Ikääntyneiden palveluissa valmistelut ja sopimiset on hoidettava päiväaikaan digielämyshetken välittävän diakoniatyöntekijän kanssa.

Kuvataidekoulun tunnit sijoittuvat yleensä kello 16–20 välille ja yhden illan aikana on kaksi eri-ikäisten ryhmää peräkkäin. Paikalla on yleensä vain yksi opettaja, joten hänen pitää jakaa aikansa etänä maalaavan oppilaan ja ryhmän muiden oppilaiden ohjaamiseen. Tapaaminen kannattaa ajoittaa siten, että opettaja ehtii antamaan muulle ryhmälle tehtävän ja menemään sen jälkeen muotokuvamaalaukseen osallistuvan oppilaan kanssa erilliseen tilaan ja aloittaa yhdessä etäyhteys. Kun keskustelu ja piirtämien alkaa sujumaan, voi opettaja hyvin poistua ohjaamaan muuta ryhmää. On kuitenkin hyvä välillä käydä katsomassa, tarvitseeko muotokuvamaalari myös ohjausta.

Osallistujien rekrytointi ja valinta

Toiminnan esittelyyn ja digitaalisten välineiden esittelyyn kannattaa panostaa, sillä ainakin useimmille ikääntyneille keskustelu tietokoneen välityksellä on kokonaan uusi asia ja se saatetaan kokea pelottavaksikin. Heille on tärkeää tietää, että tilanteessa on mukana työntekijä heitä varten. Palvelumuotoilumenetelmillä voidaan edistää ikääntyneiden sekä lasten osallisuutta sekä lisätä motivaatiota sekä sitoutumista uudenlaiseen toimintaan.

Muotokuvamaalaus digielämyksenä soveltuu hyvin monenlaisille ja eri tavoin toimintakykyisille henkilöille. Tärkeimmiksi osallistumista tukeviksi seikoiksi muodostui kiinnostus osallistua taide-elämykseen ja halu keskustella eri-ikäisen kanssa tietokoneen välityksellä.

Tutkijoiden ja hoitajien vuoropuhelussa teimme huomioita siitä, minkälaiselle ikäihmiselle muotokuvamaalaus digielämyksenä sopisi. Ikääntyneen kunto täytyy olla sellainen, että hän jaksaa keskustella. Hänellä ei myöskään voi olla

pitkälle edennyttä muistisairautta, vaan orientoitua aikaan ja paikkaan. Havainnoimme, ettei lapsia kuitenkaan häiritse, vaikka välillä sama kysymys toistuisi. Kuitenkin keskustelun ja kohtaamisen sujuvuuden ja annin kannalta, osallistujan muistin tulisi olla melko hyvä. Liian heikko kuulo voi olla myös esteenä digielämykseen osallistumisessa. Vaikka käytössä olisikin äänenvahvistin, se ei välttämättä riitä lisäämään kuuluvuutta tarpeeksi. Lapset puhuvat monesti melko hiljaa ja heillä on hento ääni.

Tila

Itse toiminnan järjestämisessä on huomioitava esteettömyyteen vaikuttavat tila-asiat kummankin osallistujan kohdalla. Molemmat osallistujat tarvitsevat hyvin valaistun tilan ja pöydän, jonka ääressä istua. Ikäihmiselle on käytännöllistä varata koroke tietokoneen alle, jottei keskustelua joudu käymään kumarrassa asennossa.

Molempien osallistujien on hyvä olla omassa rauhallisessa tilassa, että saa keskittyä keskusteluun ja muotokuvan tekemiseen. Jos tilassa on paljon liikehdintää ja ääniä, keskittyminen keskusteluun rikkoutuu helposti. Palvelukodin yhteisissä tiloissa kaiku vaikeutti kuulemistä. Ikäihmisen osalta oma koti on tilana yleensä paras ratkaisu. Siellä on myös luonnollista ja turvallista keskustella omasta elämästä.

Saavutettavuus

Eri ikäisiä yhdistävän digitaalisen toiminnan järjestämisessä on kiinnitettävä huomioitava tilanteen saavutettavuuteen. Muotokuvamaalaushetkissä tämä tarkoittaa sekä tietokoneiden, näyttöjen sekä kaiuttimien säätöjä siten, että osallistujille mahdollistuu mahdollisimman aito ja vuorovaikutusta tukeva hetki ilman, että huomio kiinnittyy liiaksi laitteisiin tai nettiyhteyden laatuun. On päästävä mahdollisimman luonnollisesti kasvokkain ja keskusteluyhteyteen.

Tietokoneen ja maalaustelineen asettelua kannattaa miettiä etukäteen. Kone kannattaa asetella siten, että oppilaalla on suora näkyvyys tietokoneen ruudulle ja kone on tarpeeksi lähellä, että puhe kuuluu selkeästi puolin ja toisin. Lapset helposti puhuvat liian hiljaa, jolloin puhe ei erillisestä kaiuttimesta huolimatta kuulu ikäihmiselle kunnolla. Maalausteline kannattaa asetella siten, ettei oppilaan tarvitse kurkkia piirtävän käden yli, vaan hän voi helposti siirtää katsettaan tietokoneen ruudun ja muotokuvan välillä. Tietokone kannattaa suojata maaliroskeilta, jos oppilas aloittaa maalaamisen kohtaamisen aikana.

Kohtaamisissa tekniikka ja koneet tuntuivat unohtuvan osallistujilta nopeasti, ja heidän välilleen syntyi aito yhteys ja kokemus toisen läsnäolosta. ”Melkein kuin olisi oltu samassa huoneessa”, joku osallistuja totesikin. Digitaalisuus lisää saavutettavuutta, koska se on helppo viedä mukana sellaistenkin ihmisten luo, joiden toimintakyky rajoittaa liikkumista kodin ulkopuolelle.

Turvallinen kohtaaminen

Ikäihmisten ja lasten välisessä kohtaamisessa pitää kiinnittää erityistä huomiota turvallisuuteen ja henkilökohtaiseen tutustumiseen toiminnan pohjana. Keskustelua ja tutustumista on hyvä viritellä alkuun työntekijöiden toimesta. Virittäytymiseen voidaan hyödyntää esimerkiksi vaihtoehtokysymyksiä kuten: ”Kumman valitsisit: kissa vai koira? Aurinko vai sade? Auringonkukka vai ruusu?” Yhdessä voi vertailla lempiasioita kuten värit, ruuat, harrastukset tai tekeminen kesällä tai talvella. Virittäytyminen auttaa pääsemään yhdistävien asioiden kautta keskustelun alkuun.

Työntekijöiden on myös hyödyllistä miettiä etukäteen osallistujille sopivia lisäkysymyksiä, joilla keskustelua voidaan tarvittaessa auttaa eteenpäin. Hyviksi koettuja kysymyksiä ovat aiheet, joista voi pyytää muistelemaan tai kuvailemaan tarkemmin. Voi esimerkiksi pyytää muistelemaan jotakin lapsuuden mukavaa tai jännittävää tapahtumaa, koulunkäyntiä tai perhettä, joiden aihepiireistä voi löytyä osallistujille yhteistä samaistumispintaa. Toisaalta myös osal-

listujien erilaisten elämänvaiheiden esille tuominen voi olla keskustelun kannalta hedelmällistä ja lisätä ymmärrystä vaikkapa haasteista ikääntyneen tai nykylasten arjessa.

Etäyhteyden päätyttyä kannattaa varata aikaa itse kohtaamisen tunnelmien purkamiseen keskustellen. Osallistujille on tärkeä antaa tilaa mallina olon ja muotokuvan piirtämisen herättämille ajatuksille ja niiden jakamiselle. Heti perään ei siis kannata ottaa uutta paria.

Digielämyksen toteutuksen ja vuorovaikutuksen laadun kannalta on oleellista, että osallistujat ovat hyvässä voinnissa ja virkeitä osallistumaan. Osallistujien sitouttaminen on tärkeää ja toiminnan tavoitteiden on oltava heille selkeitä ja läpinäkyviä. Erityisesti ikääntyneille digielämyksen huipennus ja kulttuurihyvinvoinnin vaikuttavuus konkretisoituu vasta toisella tapaamiskerralla. Osallistujilla pitää olla joka tapauksessa oikeus myös keskeyttää osallistumisensa missä kohtaa tahansa, vaikka olisikin ilmoittautunut digielämymyshetkeen.

8.3 Konseptin arviointia

Kehittämisprosessi tuotti lopputuloksena mallin eli konseptin, joka kokoaa visuaalisin välinein tietoa palvelun käyttäjistä, asiakkaiden liikkumisesta palvelussa eli palvelupolulla ja palvelumallin eli service blueprintin, joka avaa mallin toteuttamiseen vaadittavan prosessin kaikkine vaiheineen, työntekijöiden ja organisaatioiden valmisteluista osallistujille näkyvään palveluun asti.

Konseptin arviointiin käytimme SWOT-analyysiä, joka on erityisesti liikkeenjohdossa käytetty strategiatyökalu, jonka avulla voidaan tarkastella toiminnan tai mallin nykytilaa, kehittämismahdollisuuksia ja muita tulevaisuudenkuvia, myös uhkia. SWOT-termi tulee sanoista Strengths (vahvuudet), Weaknesses (heikkoudet), Opportunities (mahdollisuudet) ja Threats (uhat). SWOT-analyysin tarkoitus on tuottaa analyysiä, jota voidaan konkretisoida valinnoiksi ja toimintasuunnitelmiksi. (Vuorinen 2013, 88–89.)

Konseptin vahvuudet (S)

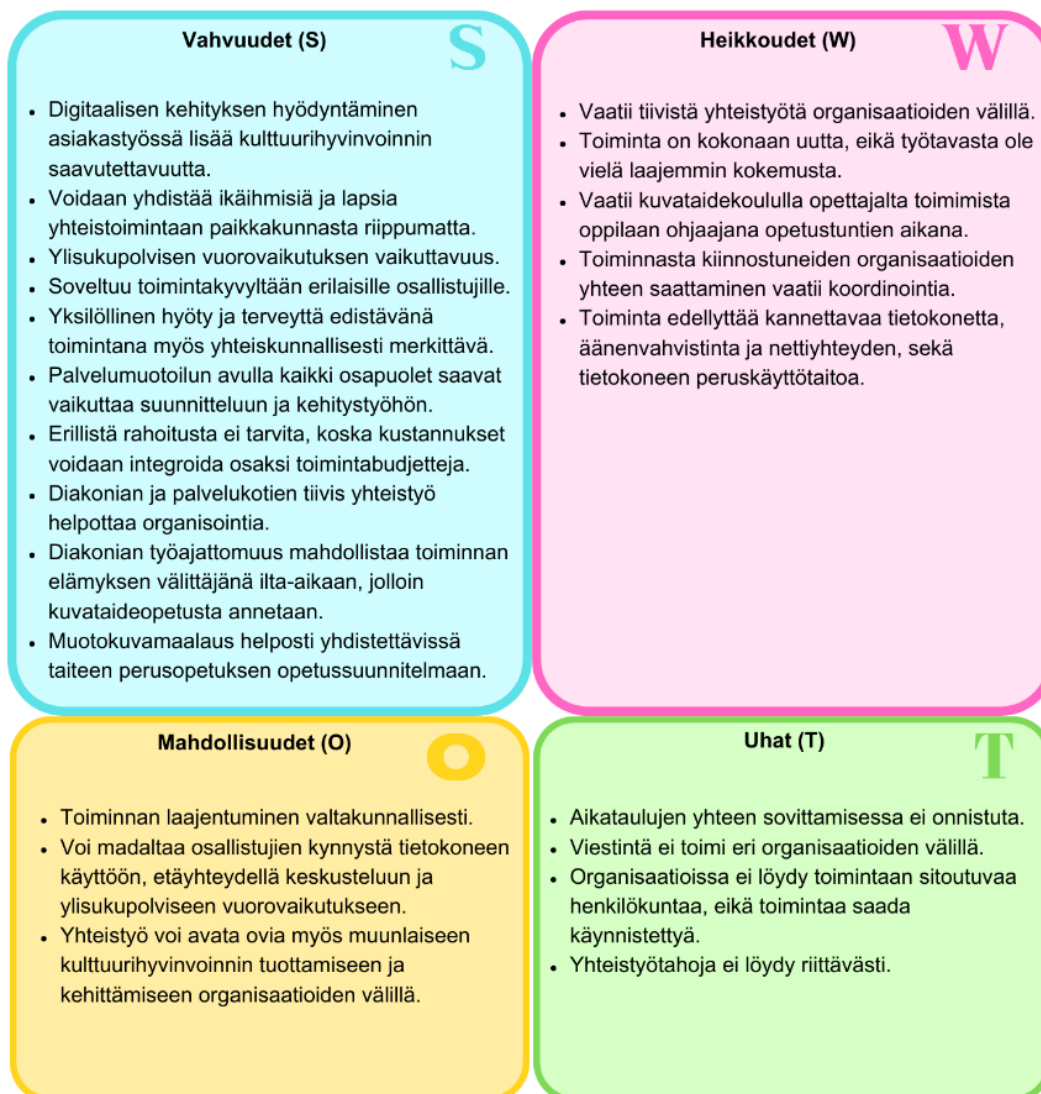
Kuvassa 28 on SWOT-analyysikaavio konseptimme nykytilasta ja sen tulevaisuudesta. Osallistujien ja organisaatioiden aktiivisuus palvelumuotoilu- ja kehittämispöytätyössä on vahvistanut monipuolista ja moniäänistä informaatiota konseptista. Konseptin nykytilan vahvuuksina (S) nostamme esille täysin uudenlaisen ja kustannuksiltaan edullisen mallin kulttuurihyvinvointityöhön lasten ja ikäihmisten välille. Mallinnus auttaa toteuttamaan vastaavaa toimintaa kolmen organisaation kesken. Kokeilujen kautta mallin käytettävyys perustelee itse itsensä nopeasti, koska henkilökohtainen, tasavertainen ja kasvokkain tapahtuva kohtaaminen tuottaa hyvinvointivaikutuksia nopeasti. Tutkimustulokset osallistujien kokemista ja havainnoiduista hyvinvointivaikutuksista kannustavat mallin edelleen levittämiseksi.

Digitaalisuuden hyödyntäminen ylisukupolvisissa vuorovaikutustilanteissa on kulttuurihyvinvoinnin kentällä uutta. Virtuaalinen kohtaaminen on myös ekologisesti kestävä ja tuo niin sanotusti rajattomat mahdollisuudet rakentaa yhteistyöverkostoja pysyvämmän kulttuurihyvinvointiyhteistyön pohjaksi yhdistämään lapsia ja ikäihmisiä.

Digitaalisuutta hyödyntävä toiminta on kustannuksiltaan vähäistä, tilavuokria ei tule, kun kuvataidekoululla toiminta nivoutuu osaksi opetusta ja vanhusten palvelukodissa tapaamiset on mahdollista järjestää ikäihmisen asunnossa tai sovitussa yhteisissä tiloissa. Digielämyksen mahdollistavaa tekniikkaa (kannettavat tietokoneet, äänenvahvistin sekä verkkoyhteys) löytyy jo useimmista seurakunnista sekä kuvataidekouluista. Tarvittava tekniikka on myös huokeaa hankkia ja saavutettavuuden sekä esteettömyyden kannalta myös perusteltua.

Taidelähtöiset menetelmät vahvistavat kokemuksellisuutta ja hyvinvointia. Saavutettavuuden huomioivilla digipalveluilla voidaan lisätä aikaa ja paikkaan sitomattomia yhteyksiä ja hyödyntää viime vuosina nopeasti kehittyneet verkkopalvelut ja –alustat ylisukupolvisen hyvinvoinnin lisäämiseksi. Eri ikäis-

ten kohtaaminen taidelähtöisten menetelmien äärellä vahvistaa parhaimmillaan elämänlaatua arvostavan katseella ja kohtaamisella sekä murtaa eristäytyneisyyttä ja yksinäisyyttä.



Kuva 28. SWOT-analyysi toteutetusta konseptista

Konseptin heikkoudet (W)

Joissakin asioissa on luonnollisesti useampia puolia, jolloin ne voivat hyvin toteutuessaan olla merkittäviä vahvuuksia (S), mutta toisessa yhteydessä näyttäytyä heikkoutena (W). Tällaisiksi asioiksi huomioimme viestinnän, yhteistyön sekä tekniikan hyödyntämisen. Konseptin toteuttaminen vaatii tiivistä yhteistyötä ja suunnittelua sekä riskien hallintaa. Heikkouksia voidaan määrätietoisilla valinnoilla lieventää tai välttää kokonaan, katsomalla niitä tulevaisuuden

mahdollisuuksien näkökulmasta: minkälaista toteutusta juuri tällä yhteistyöjoukolla on realistista tehdä?

Konseptin heikkoutena ja samalla haasteena näemme, että kuvataidekoululla toiminta täytyy tapahtua opetustuntien aikana. Tällöin ohjaava opettaja ei voi olla koko aikaa läsnä maalaavan lapsen tukena. Keskeistä heikkouksien lieventämisessä on tässäkin kohtaa yhteistyö järjestäjien kesken. Ikäihmisen luona oleva elämyksen välittäjä ohjaa tarvittaessa tällaisessa tilanteessa vuorovaikutusta.

Konseptin mahdollisuudet (O)

Tulevaisuuden näköalat näyttäytyvät laajentuvina yhteistyön mahdollisuuksina (O) kulttuurihyvinvointia tuottavassa verkostossa. Voimme varmistaa mahdollisuuksien hyödyntämisen nojaamalla konseptin vahvuuksiin, kuten digitaalisuuden hyödyntämiseen kulttuurihyvinvoinnin saavutettavuutta parantavana tekijänä. Toisaalta se voi madaltaa kynnystä digitaalisuuden hyödyntämiseen muussakin elämässä.

Konseptin uhat (T)

Uhkien (T) listaaminen auttaa varautumaan mahdollisiin toiminnan kriisitilanteisiin, yhteiskehittämisen solmukohtiin ja mallin toteuttamisen haasteisiin, ja ratkaisemaan niitä vahvuuksien avulla (Vuorinen 2013, 90). Uhkakuvana konseptin leviämislle on, ettei yhteistyötahoja löydy riittävästi. Uhkakuvia ja riskejä voi poistaa esimerkiksi viestinnän ja sitoutumisen osalta tekemällä jo varhaisessa vaiheessa realistisen yhteistyösopimuksen, mitä ollaan tekemässä, kuka tekee mitäkin, kuinka usein toimintaa järjestetään ja miten kustannukset jaetaan. On tärkeää todeta myös, missä vaiheessa prosessia arvioidaan ja miten toimitaan yllättävissä tilanteissa, kuten sairastumisten sattuessa.

9 POHDINTA JA JATKOTUTKIMUSEHDOTUKSET

Tutkimuksellinen kehittämistyömme lähti liikkeelle työelämälähtöisistä kehittämistarpeista tuottaen interaktiivista digitaalista kulttuurihyvinvointipalvelua yhdistämään eri ikäluokkia. Digielämyksellä saatoimme yhteen lapsia ja ikäihmisiä keskustelemaan ja jakamaan elämänsä sekä nauttimaan muotokuvamaalauksesta. Yhteiskehittämisprosessissa pääsimme yhdistämään organisaatioita, joita ei olisi ilman tätä koulutusta osannut edes ajatella. Tarve ja resurssit kohtasivat kuitenkin hyvin, jolloin oli helppoa kehittää yhdessä jotakin uutta.

Palvelukonseptin suunnittelu ja toteuttaminen alkoi jo opintojemme alussa kurssitehtävästä ja nopeasti huomasimme, että siitä olisi opinnäytetyön aiheksi asti. Yhteinen innostus ja halu konseptin kehittämiseen sekä vahvistus työmme tarpeellisuudesta edisti suunnittelua ja toteuttamista.

Yhteistyö eri organisaatioiden kesken ei olisi toiminut niin hyvin, ilman omaa sitoumustamme kehittämiseen. Käytimme työkokemustamme ja valmiita olemassa olevia resursseja hyvin hyödyksemme. Aikatauluista sopiminen, omien tehtävien hoitaminen kohtaamisten onnistumisen eteen sekä tiedotus puolin ja toisin sujuvoitti työn etenemistä.

Käytimme työssämme palvelumuotoilun menetelmiä monipuolisesti ja sitä kautta saimme hyödyllistä tietoa konseptimme kehittämiseen. Mietimme etukäteen, minkälaiset menetelmät toisivat meille parhaiten esiin tarvittavan tiedon. Lasten kohdalla huomasimme, että kaikki käyttämämme menetelmät eivät sopineet pienimmille osallistujille. Heidän oli vaikea ymmärtää, mitä luotaimessa pitäisi tehdä, joten tulokset jäivät sen osalta vajavaisiksi.

Keräämämme tutkimusaineisto oli monipuolista ja sitä kertyi riittävästi. Tietoa analysoimalla saimme tutkimuskysymyksiimme vastauksia ja vahvistusta siitä, että olemme oikealla polulla. Ikäihmiset kokivat yksinäisyyden lievittymistä ja arkeen tulevan virkistävää vaihtelua. Havaintojen ja haastattelujen perusteella itselle tärkeiden asioiden jakaminen oli osallistujille merkityksellistä. Ikäihmiset

nauttivat keskustelusta lasten kanssa. Heistä oman tarinan kertominen oli helppoa lapsille kuin aikuisille. Ikäihmiset kokivat myös auttavansa lapsia heidän kuvataideharrastuksessaan ja lapset kokivat ilahduttavansa ikäihmisiä maalauksillaan.

Asiantuntijuutemme syveni ja sai uusia ulottuvuuksia opintojemme aikana sekä tutkimuksellista kehitystyötämme tehdessä. Palvelumuotoilun opiskeluun kuuluvat tehtävät lisäsivät ammattitaitoamme ja toi uusia näkökulmia töihimme. Työparina työskentely tutustutti toiseen ammattiin ja työnkuvaan. Opinnäytetyöprosessin aikana koimme työparityöskentelyn rikastavan näkökulmia ja antavan käyttöön erilaisia työskentelyvahvuuksia.

Olemme työssämme tottuneet suunnittelemaan ja toteuttamaan erilaisia tapahtumia. Kuvataidekoulun opetus tapahtui koronasulkujen aikana etänä, joten vuorovaikutus tietokoneen välityksellä oli tuttua. Ylisukupolvisen intiimin kohtaamisen järjestäminen oli kuitenkin uutta ja vaati uusien asioiden huomiointia ottamista ja järjestelyjä. Kohtaamisen aikataulutus, kesto ja osallistujien valinta oli uutta. Diakoniatyössä kohtaamiset ikäihmisten kanssa tapahtuvat pääsääntöisesti aina kasvokkain ja virtuaalisen vuorovaikutuksen kokeilemisessä olimme vanhustyössä uuden asian äärellä. Digielämyksen avaamat mahdollisuudet tuottaa kulttuurihyvinvointia innostivat.

Kehittämisprosessi ja konsepti vastasi myös kunkin osallistuvan organisaation kehittämistarpeisiin. Halusimme luoda kulttuurihyvinvointia tuottavan konseptin, joka ei välttämättä tarvitse erillistä hankerahoitusta toimiakseen. Hankkeiden kautta syntyy monia uusia ja hyviä toimintamalleja, jotka eivät hanke loppumisen jälkeen kuitenkaan jatku. Syynä tähän on usein jatkorahoituksen puute tai haasteet toimintatavan juurruttamisessa. Tavoitteemme oli luoda konsepti, mikä olisi järjestettävissä käyttämällä jo olemassa olevia resursseja ja olisi näin helppo ottaa käyttöön. Koemme onnistuneemme tässä konseptoinnissa.

Konseptin ottaminen käyttöön omaan organisaatioon vaatii kuitenkin verkostoitumista ja yhteistyötä uusien toimijoiden kanssa. Aluksi joutuu kokeilemaan,

miten malli soveltuu omaan organisaatioon ja jatkokehittää sitä kullekin yksikölle ja osallistujalle sopivaksi toimintatavaksi. Virtuaalinen kohtaaminen on ekologisesti kestävä ja tuo niin sanotusti rajattomat mahdollisuudet rakentaa yhteistyöverkostoja pysyvämmän kulttuurihyvinvointityön pohjaksi.

Muotokuvamaalaus digielämyksenä -konseptia kehittäessämme ja tutkiesamme huomasimme, että lisää tietoa tarvittaisiin ylisukupolisesta vuorovaikutuksesta ja sen hyvinvointivaikutuksista. Huono-osaisuuden ylisukupolvista periytymistä on tutkittu paljon ja sen vaikutuksia hyvinvointiin ja elämänlaatuun. Kehittämistyössämme keskiössä olivat kuitenkin positiiviset ja terveyttä edistävät vaikutukset.

LÄHTEET

- Ahonen, T. 2017. Palvelumuotoilu sotessa. Palvelumuotoilun käsikirja sosi-
aali- ja terveysalan palvelujen kehittämiseen. 2. painos. Nummela: Painokiila
Oy.
- Alanen L. 2001. Polvesta polveen, Sukupolvi sosiologisena käsitteenä ja tutki-
muskohteena. Teoksessa Sankari A. & Jyrkämä J. Lapsuudesta vanhuuteen,
iän sosiologiaa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- von Brandenburg, C. 2008. Kulttuurin ja hyvinvoinnin välisistä yhteyksistä. Nä-
köaloja taiteen soveltavaan käyttöön. Opetusministeriön julkaisu 2008:12.
- Design Council 2019. Framework for Innovation: Design Council's evolved
Double Diamond. WWW-dokumentti. Saatavissa: [https://www.designcoun-
cil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-
design-councils-evolved-double-diamond/](https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/) [viitattu 31.12.2022].
- Fancourt, D. & Finn, S. 2019. What is the evidence on the role of the arts in
improving health and well-being – a scoping review. Copenhagen: WHO Re-
gional Office for Europe (Health Evidence Network (HEN) synthesis report
67). PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://apps.who.int/iris/bitstream/han-
dle/10665/329834/9789289054553-eng.pdf](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/329834/9789289054553-eng.pdf) [viitattu 3.1.2023].
- Frankl, V. E. 2008. Logoterapia – avain mielekkääseen elämään. 2.painos. Ly-
hyterapia instituutti. Juva: WS Bookwell.
- Haapalainen, A. 2020. 100 minuuttia taidetta -toimintamalli. Taiteen edistämis-
keskus. Menetelmäopas. PDF-dokumentti. Saatavissa: [https://taikusydan.tur-
kuamk.fi/uploads/2020/04/fb476968-100minuuttia taike web menetelma-
opas2020.pdf](https://taikusydan.turkuamk.fi/uploads/2020/04/fb476968-100minuuttia_taike_web_metelma-opas2020.pdf) [viitattu 11.3.2023].
- Heimonen, S.-L. & Fried, S. 2015. Iästä ja mielestä: Vanhuuden Mielessä ko-
ettua ja opittua. Teoksessa Heimonen, S.-L. & Fried, S. (toim.) Vanhuuden
Mieli. 2. painos. Helsinki: Ikäinstituutti, 23–42.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Hämeenlinna:
Kariston Kirjapaino Oy.
- Houni P., Turpeinen I. & Vuolasto J. 2020. TAIDETTA! Kulttuurihyvinvoinnin
käsikirja. Taiteen edistämiskeskus. PDF-julkaisu. Saatavissa:
<https://www.taike.fi/fi/julkaisut/taidetta-kulttuurihyvinvoinnin-kasikirja> [viitattu:
13.4.2023].
- Kirkon vanhustyön strategia 2015. PDF-dokumentti. Saatavissa:
[https://evl.fi/documents/1327140/52567038/kirkonvanhustyonstrate-
gia.pdf/c7b6b7bd-9bff-be5a-619b-a990ecc655aa?t=1620279650739](https://evl.fi/documents/1327140/52567038/kirkonvanhustyonstrate-gia.pdf/c7b6b7bd-9bff-be5a-619b-a990ecc655aa?t=1620279650739) [viitattu
9.2.2023].

Kiviniemi, K. 2018. Design- eli suunnittelututkimus opetus- ja kasvatusalalla. Teoksessa Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-Kustannus, 231–250.

Kokemusten talo 2022. Hankkeesta. WWW-sivut. Saatavissa: <https://kokemustentalo.fi/hankkeesta/> [viitattu 11.3.2023].

Koivisto, M., Säynäkangas, J. & Forsberg, S. 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. Helsinki: Alma talent Oy.

Kuntaliitto 2022. 2. Mitä on saatavuus, mitä sillä saavutetaan ja ketkä siitä hyötyvät? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.kuntaliitto.fi/tietotuotteet-ja-palvelut/verkkajulkaisut/saavutettavuusopas/2-mita-on-saavutettavuus> [viitattu 7.1.2023].

Kuukasjärvi, A., Linnossuo, O. & Sutinen, J. (toim.) 2011. Taidetyöskentely arjen näyttämöillä. Teoriaa, menetelmiä ja sovelluksia. Tampere: Tampereen yliopistopaino – Juvenes Print Oy.

Känkänen, P. 2022. Kulttuurihyvinvointi ja taidelähtöiset menetelmät. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/kehittyvat-kaytannot/kulttuurihyvinvointi-ja-taidelahtoiset-menetelmat> [viitattu 7.1.2023].

Laine, M. & Heimonen, S. 2011. Mahdollisuuksien matka. Logoterapeuttinen ajattelu muistisairaahan ihmisen hoidossa. 2. painos. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveystalvuuista 28.12.2012/980.

Laki kuntien kulttuuritoiminnasta 166/2019.

Laki taiteen perusopetuksesta 633/1998.

Marin, M. 2001. Tarkastelukulmia ikään ja ikääntymiseen. Teoksessa Sankari A. & Jyrkämä J. Lapsuudesta vanhuuteen, iän sosiologiaa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

MIF. 2021. Päätelykyky, ongelmanratkaisu ja ideointi. Blogi. Saatavissa: <https://mif.fi/paattelykyky-ongelmanratkaisu-ja-ideointi/> [viitattu 31.12.2022].

Paala, K. & Ruusila, A. 2020. Ylisukupolvisen vuorovaikutuksen merkitys lasten ja vanhusten hyvinvointiin. Tampereen yliopisto. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta. Kandidaatintyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/120162/PaalaRuusila.pdf?sequence=2> [viitattu 31.12.2022].

Palin, T. 2007. Modernin muotokuvan merkit. Helsinki: Lönnberg painot Oy.

- Palvelumuotoilu Palo. 2021. Palvelumuotoilun menetelmä - luotaintutkimus. Blogi. Päivitetty 17.3.2021. Saatavissa: <https://www.palvelumuotoilu-palo.fi/blogi/palvelumuotoilun-menetelma-luotaintutkimus/> [Viitattu 10.4.2023].
- Pohjantaival, J. 2022. Jäsenymmärrys muuttaa kaiken. Palvelumuotoilu seurakunnassa. Helsinki: Kirjapaja.
- Purjo, T. 2016. Mielekäs, merkityksellinen ja tarkoituksellinen elämä. Perustana Viktor Franklin ajattelu. 2. laajennettu painos. Books on Demand.
- Pönkänen, L. 2017. Flesh is Thicker than Bytes: Electrophysiological studies on the cognitive and affective processing of physical and digital faces. Tampereen yliopisto. Valtiotieteellinen tiedekunta. Väitöskirja. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0596-3> [viitattu 6.1.2023].
- Pääjoki, T. & Tikkaaja, O. 2018. Taide palvelee. Soveltavan taiteen palvelumuotoilu. Hyvinvoinnin välitystoimisto. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-456-285-0> [viitattu 14.4.2023].
- Rauhala, M. (toim.) 2015. Ideapakka: palvelumuotoilu. Helsinki: IMPROVment.
- Räsänen, R. 2019. Elämänlaadun monipuolinen huomiointi ja tukeminen käytännön vanhustyössä. Teoksessa: Kulmala, J. (toim.) Hyvä vanhuus. Menetelmiä aktiivisen arjen tukemiseen. Jyväskylä: PS-Kustannus, 18–40.
- Sarvimäki, A. 2015. Elämän tarkoitus, merkitys ja mielekkyys vanhuudessa. Teoksessa Heimonen, S.-L. & Fried, S. (toim.) Vanhuuden mieli. 2. painos. Helsinki: Ikäinstituutti, 9–20.
- Savolainen, M. 2019. Kun silmät syttyvät – vanhus näkyväksi kokonaisena persoonana. Teoksessa Kulmala, J. (toim.) Hyvä vanhuus. Menetelmiä aktiivisen arjen tukemiseen. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy, 57–83.
- Semi, T. 2021. Eläköön luova hoiva muistityössä. Espoo: painettu EU:ssa.
- Siltala, P. 2007. Varhainen vuorovaikutus modernin kokemuksen ja tutkimuksen valossa. Teoksessa Siltala, P. 2007. Askelista, jotka otamme. Psykoanalyttisiä esseitä. 2. painos. Helsinki: Therapiea-säätiö, 23–56.
- Stickdorn, M. & Schneider, J. 2012. This is Service Design Thinking. Basics-Tools-Cases. Amsterdam: BIS Publishers. E-kirja. Saatavissa: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/xamk-ebooks/detail.action?docID=2095550> [viitattu 13.4.2023].
- Taikusydän 2020. Osa 1: Johdatus kulttuurihyvinvointiin. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://taikusydän.turkuamk.fi/tietopankki/hankkeet/koulutus/kulttuurihyvinvoinnin-lyhytkoulutus/johdatus-kulttuurihyvinvointiin/> [viitattu 7.1.2023].

Tanska, J. & Tanska, J. 2020. Lempeä linssi. Valokuvaus tienä läsnäoloon. Helsinki: Kirjapaja.

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta: näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: University Press cop.

Tuulaniemi, J. 2011. Palvelumuotoilu. Talentum media Oy. E-kirja. Saatavissa: <https://bisneskirjasto-almatalent-fi.ezproxy.xamk.fi/teos/21bi446115> [viitattu 13.4.2023].

Vilka, H. 2018. Havainnot ja havaintomenetelmät tutkimuksessa. Teoksessa Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-Kustannus, 156–171.

Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Vaajakoski: Gummerus kirjapaino Oy.

Vuori, J. 2023. Laadullinen sisällönanalyysi. Teoksessa: Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/metelmaopetus/> [Viitattu 21.02.2023].

Vuorinen, T. 2013. Strategiakirja - 20 työkalua. Helsinki: Talentum. Saatavissa: <https://bisneskirjasto-almatalent-fi.ezproxy.xamk.fi/teos/CAC-BEXDTEB#piste:b0> [Viitattu 10.4.2023].

KUVALUETTELO

Kuva 1. Kehittämissympäristö. Valo, L. 2023.

Kuva 2. Käsitekartta. Smolander, K. & Valo, L. 2023.

Kuva 3. Viitekehys. Smolander, K. & Valo, L. 2023.

Kuva 4. Mitä kulttuurihyvinvointi on? Taikusydän, 2020. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://taikusydan.turkuamk.fi/tietopankki/hankkeet/koulutus/kulttuurihyvinvoinnin-lyhytkoulutus/johdatus-kulttuurihyvinvointiin/> [viitattu 6.1.2023]

Kuva 5. Kehittämistyön spiraalimalli. Valo, L. 2023.

Kuva 6. Tuplatimantti -prosessimalli Desing Council (2019) mallia mukaillen. Smolander, K. & Valo, L. 2023.

Kuva 7. Päiväkirja- ja piirrosversio käytetyistä luotaimista. Valo L. 2023.

Kuva 8. Kehittämisprosessin vaiheet. Smolander, K. 2022.

Kuva 9. Taidekokemuksen vaikuttavuuden osa-alueet 100-minuuttia taidetta – toimintamallin taidepassia (Haapalainen 2020) mukaillen. Smolander, K. & Valo, L. 2023.

Kuva 10. Seela sai Sirkkan unohtamaan jännittämisen. Smolander, K. 2022.

Kuva 11. Siiri ja Ulla löysivät hyvän keskusteluyhteyden. Valo, L. 2022.

Kuva 12. Eilassa maalaus herätti muistoja. Smolander, K. 2022.

Kuva 13. Hannua maalaus muistuttaa nuoresta taidemaalariasta. Smolander, K. 2022.

Kuva 14. Ulla oli vaikuttunut taidekoululaisen Siirin tekemästä maalauksesta. Smolander, K. 2022.

Kuva 15. Muotokuvat ovat saaneet arvoisensa paikan kodin seinältä. Smolander, K. 2023.

Kuva 16. Annikki muistaa maalauksesta lapsuuden kesät. Smolander, K. 2022.

Kuva 17. Kohtaaminen irrotti Tapanin arjesta. Smolander, K. 2022.

Kuva 18. Sirkka nautti mallina olost. Smolander, K. 2022.

Kuva 19. Amandasta maalaaminen oli kivaa ja rentouttavaa. Valo, L. 2022.

Kuva 20. Raili nauttii keskustelusta lasten kanssa. Smolander, K. 2022.

Kuva 21. Tunneväri helminauha. Valo, L. 2022.

Kuva 22. Kaavio hoitajien havainnoista elämishetken vaikutuksista ikäihmistien hyvinvointiin. Valo, L. 2023.

Kuva 23. Kaavio hoitajien vastauksista digielämyksen pitkäaikaisista vaikutuksista ikäihmistien hyvinvointiin. Valo, L.2023.

Kuva 24. Käyttäjäprofiili: lapsi. Smolander, K. & Valo, L. 2022.

Kuva 25. Käyttäjäprofiili: ikäihminen. Smolander, K. & Valo, L. 2022.

Kuva 26. Muotokuvamaalaus digielämyksenä -palvelupolku. Smolander, K. & Valo, L. 2022.

Kuva 27. Muotokuvamaalaus digielämyksenä -service blueprint. Smolander, K. & Valo, L. 2022.

Kuva 28. SWOT-analyysi toteutetusta konseptista. Smolander, K. & Valo, L. 2023.

LIITTEET

Liite 1

Haastattelukysymykset ikäihmisille

Kysymykset 1. tapaamisen jälkeen

NIMI _____ IKÄ _____

PAIKKA JA AIKA _____

Miltä etänä toteutettu muotokuvamaalaus tuntui?

Miltä tuntui olla mallina?

Miltä tuntui kertoa omaa tarinaa?

Mitä odotat valmiilta maalaukselta tai julkistushetkeltä?

Muita ajatuksia tai havaintoja, joita haluaa kertoa?

Kysymykset 2. tapaamisen jälkeen

NIMI _____ IKÄ _____

PAIKKA JA AIKA _____

Mikä väri kuvaa parhaiten muotokuvamaalauksen ja etäkohtaamisen kokemusta? (liitteenä värikartta)

Mitä tunteita ja ajatuksia valitsemasi väri sinulle tuo?

Muistuttaako maalaus sinua jatkossa jostain asioista?

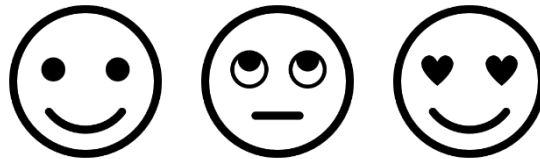
Koetko, että muotokuvamaalaus ja etäkohtaaminen ovat vaikuttaneet hyvinvointiisi? Jos, niin miten?

Kyselykaavake lapsille 1. tapaamisen jälkeen

NIMI _____ IKÄ _____

PAIKKA JA AIKA _____

1. Miltä tuntui etämallin piirtäminen?



2. Autoiko keskusteleminen muotokuvan tekemistä?



3. Osallistuisitko uudestaan etämallin piirtämiseen ja mallin kanssa keskustelemiseen?



4. Mitä haluaisit vielä kertoa kohtaamisesta?

Kyselykaavake lapsille 2. tapaamisen jälkeen

NIMI _____ IKÄ _____

PAIKKA JA AIKA _____

1. Ympyröi väri, mikä kuvaa parhaiten muotokuvamaalauksen ja etäkohtaamisen herättämää tunnetta (liitteenä värikartta).

2. Mitä tunteita ja ajatuksia valitsemasi väri sinulle tuo?

3. Miten omasta mielestäsi onnistuit maalauksessa tuomaan esiin mallin kertomia asioita hänen elämästään ja yleensä muotokuvan maalaamisessa?



4. Mitä haluaisit vielä kertoa kohtaamisesta?

Luotain ikäihmisille 1. tapaamisen jälkeen

MUOTOKUVAMAALAUUS YHDESSÄ KUVATAIDEKOULUN KANSSA, 1. tapaamisen jälkeen

Kerro omin sanoin kokemuksestasi ja ajatuksistasi. Voit käyttää virikkeenä oheisia kysymyksiä tai kirjoittaa vapaasti. Voit kirjoittaa myös kääntöpuolelle. Kiitos vastauksistasi!

Miltä etänä toteutettu kohtaaminen tuntui?

Miltä tuntui olla muotokuvamallina?

Miltä tuntui kertoa omaa tarinaa?

Mitä odotat valmiilta maalaukselta tai julkistushetkeltä?

Muita ajatuksia tai havaintoja, joita haluaa kertoa? Jotain mitä pitäisi jatkossa ottaa huomioon?

Luotain ikäihmisille 2. tapaamisen jälkeen

MUOTOKUVAMAALAUUS YHDESSÄ KUVATAIDETUKOULUN KANSSA, 2. tapaamisen jälkeen

Kerro omin sanoin kokemuksestasi ja ajatuksistasi. Voit käyttää virikkeenä oheisia kysymyksiä tai kirjoittaa vapaasti. Voit kirjoittaa myös kääntöpuolelle. Kiitos vastauksistasi!

Ajatuksiasi ja tunnelmiasi muotokuvamaalauksen julkistamisen jälkeen?

Onko jokin asia yllättänyt sinut?

Koitko toisen etätapaamisen erilaisena kuin ensimmäisen? Mitä jäi parhaiten mieleen?

Koetko, että muotokuvamaalaus ja etäkohtaaminen ovat vaikuttaneet hyvinvointiisi? Jos, niin miten?

Luotaimet digielämykseen osallistuvilla lapsilla

1. Piirros maalaustilanteesta (ensimmäisen tapaamisen jälkeen)
2. Piirros: mikä oli parasta? (toisen tapaamisen jälkeen)

Saatekirje ja kysely hoitohenkilökunnalle

1

9.11.2022

Kysely digielämykseen osallistuneiden ikäihmisten hoitajille

Olemme kaksi kulttuurihyvinvoinnin (YAMK) opiskelijaa Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulusta XAMK:sta. Olemme tekemässä opinnäytetyötä vuorovaikutteisen digielämyksen kehittämisestä ikäihmisten ja lasten välille. Työelämälähtöiseen yhteiskehittämiseen osallistuvat Vanajaveden opiston lasten ja nuorten kuvataidekoulu, Joutsenon seurakunnan diakoniatyö sekä Lappeenrannan Palvelukeskussäätiön Joutsenon asumisyksiköt.

Kangasvuokon palvelutalon, Senioritalon ja Veteraanitalon asukkaita on osallistunut digielämyksenä toteutettuun muotokuvamaalaukseen kevään ja syksyn 2022 aikana. Digielämys yhdistää osallistujina kuvataidekoulun 8–12-vuotiaita oppilaita ja ikäihmisiä Joutsenon asumisyksiköissä. Kukin maalauspari tapaa kaksi kertaa. Ensimmäisellä kerralla keskustelun, mallina olon ja maalarina olon merkeissä. Toisella kerralla julkaistaan valmis muotokuvamaalaus ja keskustellaan siitä ja koko tapaamisesta.

Tällä kyselyllä keräämme hoitohenkilökunnan havaintoja ja näkemyksiä digielämyksen mahdollisista hyvinvointivaikutuksista sekä käytettävyydestä ikäihmisten elämänlaadun parantamisessa. Minkälaisia havaintoja olet tehnyt osallistujista digielämyksen ja kohtaamisten jälkeen?

Lämmin kiitos avustasi!

Terveisin,

opiskelijat Katri Smolander ja Laura Valo

1. Palaako asiakas maalaushetkeen katsellessaan maalausta?

Kyllä Ei En osaa sanoa

Jos vastasit kyllä: minkälaisissa tilanteissa maalaushetkeä muistellaan?

2. Onko elämyshetki vaikuttanut asiakkaan hyvinvointiin?

Kyllä Ei En osaa sanoa

Jos vastasit kyllä: Minkälaisia vaikutuksia olet havainnut?

- tyytyväisyyttä
- mielialan kohentumista
- sosiaalisuutta
- yksinäisyyden tunteen vähenemistä
- itsetunnon vahvistumista

Omat havainnot hyvinvointivaikutuksista:

3. Mitkä asiat digielämyksessä voivat mielestäsi tuottaa asiakkaalle pitkäaikaisia hyvinvointivaikutuksia?

- Reaaliaikainen kohtaaminen verkossa.
- Lapsen kohtaaminen.
- Mallina olo.

- Keskustelu ja oman tarinan kertominen.
- Muotokuvamaalauksen saaminen omaksi.
- Maalauksen katseleminen.
- Digielämyshetken muisteleminen.
- Muotokuvamaalauksen esitteleminen ja siitä kertominen.
- Jokin muu, mikä? _____

4. Minkälaiselle ikäihmiselle vuorovaikutteinen digielämys soveltuu? Kuvaa näkemyksiäsi toimintakyvyn rajoituksista tai muita esiin nousevia huomioita.

5. Muita huomioita luovan toiminnan käytöstä osana hoivatyötä ja merkityksistä ikäihmisille.

KIITOS VASTAUKSISTASI!

Taidekokemuksen vaikuttavuus -lomake

Muotokuvamaalaus digielämyksenä vaikutukset

Mitä vaikutuksia sait osallistumisestasi?
 Voit valita useamman kuin yhden vaikutuksen.



Ajatukset

Taidekokemus herätti ajatuksia ja sai pohtimaan asioita uusista näkökulmista.



Tunteet

Taidekokemus herätti iloa, surua tai muita tunteita.



Virkistyminen

Taidekokemus piristi ja irrotti arjesta.



Yhdessä

Taidekokemus antoi mahdollisuuden yhdessäoloon ja kokemusten jakamiseen.

Osallistumiseni muotokuvamaalaus digielämykseen vaikutti minuun.

Vaikutus

Vaikutukset omin sanoin.









Nimi ja ikä _____