



Diak

Eveliina Helpiölä

Kaisa Kalmari

Tiina Mustamäki

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomi (AMK)

Opinnäytetyö, 2023

SOSIAALIALAN TYÖNTEKIJÖIDEN SUHTAUTUMINEN TEKNOLOGIAAN OHJAUSTYÖSSÄ

TIIVISTELMÄ

Eveliina Helpiölä, Kaisa Kalmari & Tiina Mustamäki
Sosiaalialan työntekijöiden suhtautuminen teknologiaan ohjaustyössä
45 sivua, 2 liitettä
Kevät 2023
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto
Sosionomi (AMK)

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia sosiaalialan työntekijöiden asenteita hyvinvointiteknologian hyödyntämistä kohtaan ohjaustyössä. Tavoitteena oli selvittää, miten työntekijät suhtautuvat hyvinvointiteknologian käyttämiseen nuorten kanssa työskennellessä, sekä millaisia selittäviä tekijöitä vallitsevien asenteiden ja mielikuvien taustalla on. Tutkimus tehtiin yhteistyössä Diakonia-ammattikorkeakoulun Digi perheiden voimavarana -hankkeen kanssa.

Opinnäytetyö toteutettiin määrällisenä tutkimuksena, jonka lähestymistapana oli kartoitus. Aineisto kerättiin hankkeen toimesta sähköisellä kyselylomakkeella huhti-kesäkuussa 2022. 46 henkilöä vastasi kyselyyn. Aineisto analysoitiin SPSS-ohjelmiston avulla ja sitä kuvailtiin numeerisesti, prosenttijakaumin ja ristiintaulukoimalla osa väittämistä joko keskenään tai iän, sukupuolen ja hankkeen järjestämän virtuaalitekniäkoulutukseen osallistumisen suhteen.

Tutkimuksessa havaittiin, että valtaosa vastaajista oli sekä kiinnostunut käyttämään uutta älyteknologiaa että piti hyvinvointiteknologiaa hyödyllisenä omassa työssään. Enemmistö piti virtuaalitodellisuutta tehokkaana nuorten kuntoutuksen välineenä ja uskoi sen yhä arkipäiväistyvän nuorten kanssa työskentelyn muotona. Kasvokkain työskentelyä pidettiin laajalti keskeisimpänä ohjausmuotona eikä nuorten digipelaamista haluttu lisätä. Suurimpina esteinä hyvinvointiteknologian käytölle koettiin itseluottamuksen puute sekä pelko hyvinvointiteknologian käyttöönottoa kohtaan.

Tutkimus antaa viitteitä siitä, että sosiaalialalla etenkin nuoret työkäiset ja toisaalta myös varttuneemmat työkäiset pitävät virtuaalitekniäkologiaa tehokkaana ja yhä yleistyvänä työkaluna nuorten kanssa työskennellessä. Opinnäytetyön perusteella nuorten digipelaamisen lisäämiseen suhtaudutaan kriittisesti, etenkin naisten, iäkkäämpien, sekä virtuaalitekniäkoulutukseen osallistuneiden parissa. Aineiston suppeuden vuoksi tutkimuksen tulokset ovat suuntaa antavia, eikä niiden perusteella voida tehdä yksiselitteisiä johtopäätöksiä sosiaalialan työntekijöiden suhtautumisesta hyvinvointiteknologiaan tai sen käyttöön.

Asiasanat: asenteet, hyvinvointiteknologia, käyttöönotto, sosiaaliala, työntekijät, virtuaalitodellisuus

ABSTRACT

Eveliina Helpiölä, Kaisa Kalmari & Tiina Mustamäki
Social workers' attitudes towards technology in guidance work
45 pages, 2 appendices
Spring 2023
Diaconia University of Applied Sciences
Bachelor's Degree Programme in Social Services
Degree: Bachelor of Social Services

The purpose of this thesis was to study the attitudes of social workers towards the use of welfare technology in guidance work with young people. The aim was to find out how employees feel about using welfare technology when working with young people, and what kind of explanatory factors are behind the prevailing attitudes and perceptions. The study was carried out in cooperation with Diaconia University of Applied Sciences' project Digi perheiden voimavarana.

This thesis was a quantitative study, which was approached as mapping. The data was collected by the project using an electronic survey in April-June 2022. 46 people responded to the survey. The data was analyzed with the SPSS-software, and was described numerically, with percentage distributions and cross-tabulation of some of the statements. These cross-tabulated statements were either among themselves or in terms of age, gender and participation in virtual technology training organized by the project.

The study found that most respondents were both interested in using new smart technologies and found welfare technology useful in their own work. A majority considered virtual reality to be an effective tool for the rehabilitation of young people and believed that it would become a more and more common form of working with young people. Face-to-face work was widely considered the most important form of guidance and there was no desire to increase digital gaming among young people. The biggest obstacles to the use of welfare technology were perceived as lack of self-confidence and fear towards introduction of welfare technology.

The study suggests that in the social sector, especially young people of working age and, on the other hand, older people of working age consider virtual technology to be an effective and increasingly common tool for working with young people. Based on the thesis, the increase in digital gaming among young people is viewed critically, especially among women, older people, and those who have participated on virtual technology training. Due to the limited size of the data, the results of the study are indicative and cannot be used to create accurate conclusions about the social workers' attitudes towards welfare technology or its use.

Keywords: attitudes, deployment, employees, social work, virtual reality, welfare technology

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	4
2 TEKNOLOGIAN HYVÄKSYMINEN	5
2.1 Asenteet toiminnan taustalla.....	5
2.2 Hyvinvointiteknologian monimuotoisuus.....	5
2.3 Virtuaalitodellisuuden ammatilliset mahdollisuudet	7
3 TEKNOLOGIAN HYVÄKSYMISEEN VAIKUTTAVAT TEKIJÄT	8
3.1 TAM-mallien toimintaperiaate	8
3.2 UTAUT-mallin päätekijät	9
3.3 Iän ja kokemuksen vaikutus.....	11
3.4 Koettu nautinto ja turvallisuus	12
4 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA, TARKOITUS JA TAVOITTEET	15
4.1 Digi perheiden voimavarana -hanke	15
4.2 Tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet.....	16
4.3 Tutkimusasetelma.....	16
5 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS.....	18
5.1 Tutkimusaineiston keruu ja analysointi	18
5.2 Teknologian hyväksymisen mallit kyselyn taustalla	19
6 OPINNÄYTETYÖN TULOKSET	21
6.1 Vastaajien taustatekijät.....	21
6.2 Vastaajien suhtautuminen hyvinvointiteknologiaan	24
6.3 Iän vaikutus asenteisiin.....	27
6.4 Sukupuolen vaikutus asenteisiin.....	29
6.5 Virtuaalitekniakoulutukseen osallistumisen vaikutus asenteisiin ..	30
7 OPINNÄYTETYÖN EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS	33
8 POHDINTA	37
9 JOHTOPÄÄTÖKSET	42

LÄHTEET	43
LIITE 1. Webropol-kyselyn saatekirje	46
LIITE 2. Webropol-kysely	48

1 JOHDANTO

Teknologia on osa nykyistä elintapaamme ja kuuluu yhä kiinteämmin myös sosionomin työympäristöihin. Etenkin nuoret käyttävät teknologiaa monipuolisesti osana arkeaan. Kolmiulotteisen, virtuaalisen maailman mahdollisuuksia halutaankin hyödyntää myös sosiaalialan ohjaustyössä nuorten parissa. Diakonia-ammattikorkeakoulun Digi perheiden voimavarana -hankkeessa pyritään vahvistamaan sosiaalialan työntekijöiden valmiuksia tässä kehityksessä. Hankkeen tilaaman opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää sosiaalialan työntekijöiden suhtautumista hyvinvointi- ja virtuaalitekniikan käyttämiseen ohjaustyössä. Työntekijöiden asenteiden ja motivaation selvittäminen on tärkeää, sillä Davisin (1989) mukaan vasta uuden teknologian hyväksyminen johtaa käyttöaikomukseen. Tutkimuksen aineisto kerättiin Webropol-kyselyllä touko–kesäkuussa 2022 Etelä-Savon ja Keski-Suomen alueella toimivissa työyhteisöissä, jotka ovat Digi perheiden voimavarana -hankkeen yhteistyötahoja.

Opinnäytetyö kartuttaa toistaiseksi harvinaista tietämystä siitä, miten Suomessa sosiaalialalla suhtaudutaan teknologian hyödyntämiseen ohjaustyössä. Saatavaa tietoa voidaan hyödyntää suunniteltaessa ja toteutettaessa sosiaalialan henkilöstön koulutuksia, joiden tarkoituksena on edistää hyvinvointitekniikan käyttöönottoa työyhteisöissä. Vasta teknologiaa hyödyntävien menetelmien tultua todellisesti osaksi ammattilaisen työkalupakkia on mielekästä tarkastella esimerkiksi menetelmien tehokkuutta käytännön ohjaustyössä. Toisaalta, jos työntekijät eivät usko hyvinvointitekniikan hyödyllisyyteen tai tarpeellisuuteen, jää teknologia käyttämättä ja mahdollinen koulutuksissa saatu tietotaito hyödyntämättä. Asenteita ja mielikuvia tutkimalla saadaankin arvokasta tietoa tarkoituksenmukaisten digikoulutusten rakentamiseksi.

2 TEKNOLOGIAN HYVÄKSYMINEEN

2.1 Asenteet toiminnan taustalla

Asenteet ovat yksilöllä olevia kuvitteellisia rakenteita, mielen toimintavalmiuksia, jotka muodostuvat tiettyyn asiaan liittyvästä tiedosta ja tunteesta. Ne voivat olla joko positiivisia, neutraaleja tai negatiivisia. Asenteiden avulla yksilö jäsentää kokemuksiaan ja ohjaa käyttäytymistään sosiaalisissa tilanteissa. (Erwin, 2001, s. 3–18.) Asenteet vaikuttavat teknologian hyväksymiseen ja siten myös käyttöaikomukseen ja sen käyttöönottoon (Davis, 1989). Termit asenne ja suhtautuminen (engl. attitude) määritellään tässä työssä keskenään verrannollisiksi käsitteiksi englanninkielisen vastineensa mukaisesti.

Asenteita voidaan tutkia yksinkertaisesti kysymällä vastaajilta heidän suhtautumisestaan tiettyyn ilmiöön tai päätelemällä henkilön asenne hänen spontaanista reaktiostaan esiteltäessä tietty asia. Kyselyissä käytetään esimerkiksi väittämiä ja asteikkoa, jossa vastaaja tietoisesti valitsee, missä määrin hän on väittämän kanssa samaa mieltä. Sisällöllisesti viime vuosina on siirrytty kokonaisvaltaisempaan asennetutkimukseen, jossa asenteita lähestytään kolmesta kontekstista: yksilötasolla, sosiaalisesta ja sosiohistoriallisesta näkökulmasta. Tarkasteltaessa asenteita yksilötasolla asenteiden rinnalla huomioidaan yksilön arvot, tunteet, tavoitteet, kieli sekä kehityksellinen ja elämänvaihe. Sosiaalisessa näkökulmassa asennemuutosta tutkitaan yhteydessä sosiaalisiin verkostoihin ja sosiaaliseen mediaan. Laaja sosiohistoriallinen lähestymistapa huomioi niin kulttuurin perustavanlaatuisen vaikutuksen asenteisiin kuin merkittävät ilmastolliset, poliittiset ja taloudelliset tapahtumatkin asenteiden taustavaikuttajina. (Albarracin & Shavitt, 2018, s. 300, s. 319–320.)

2.2 Hyvinvointiteknologian monimuotoisuus

Hyvinvointiteknologian käsitteessä esiintyvät termit “hyvinvointi” sekä “teknologia”. Hyvinvointia on tutkimuskirjallisuudessa määritelty eri tavoin riippuen siitä,

mitä hyvinvoinnin osa-alueita on haluttu tarkastella. Käsitys hyvinvoinnista onkin monitahoinen ja myös ajassa muuttuva. Useiden hyvinvoinnin teorioiden mukaan yksilön hyvinvointi koostuu riittävästä materiaalisesta elintasosta, mielekkästä tekemisestä, mahdollisuudesta osallistua sekä kokemuksesta yhteisöön kuulumisesta. Myös yksilön terveydentila ja toisaalta elinympäristön ekologinen kestävyys ovat osa hyvinvointia. Hyvinvointi rakentuu yksilön arjessa ja vuorovaikutuksessa toisiin ihmisiin. (Karvonen ym. 2022, s. 10–12, s. 354–355.)

Hyvinvointiteknologian suora käännös “well-being technology” ei ole kansainvälisessä kirjallisuudessa ollut juurikaan käytössä, muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta. Sen sijaan käsitteet “home care technology” (kotihoitoon teknologia), “healthcare technology” (terveydenhuollon teknologia) sekä “assistive device” (apuvälineet) ovat esiintyneet. Salmisen (2012) mukaan hyvinvointiteknologia on materiaalien, koneiden ja teknisten keksintöjen tuottamista ja kehittämistä auttamaan ihmisten pyrkimystä entistä parempaan elämään sekä palvelemaan heidän hyvinvointitarpeitaan. (Alakärppä, 2014, s. 20.)

Hyvinvointiteknologian käsite on yleistynyt erityisesti suomalaisessa kontekstissa. Sillä ei kuitenkaan ole yhtä vakiintunutta määritelmää. Sitä käytetään terveysteknologian tiukkarajaisena rinnakkaiskäsitteenä tarkoittaen lähinnä lääkinällisiä laitteita, mutta toisaalta sillä tarkoitetaan myös laajasti kaikenlaista teknologiaa, jota hyödynnetään arjessa itsenäisen toimimisen tukena. (Alakärppä, 2014, s. 21.) Koivulan (2020) mukaan hyvinvointiteknologiassa keskeisintä on pyrkimys lisätä hyvinvointia, parantaa elämänlaatua ja mahdollistaa sosiaalista kanssakäymistä. Sosiaalialalla hyvinvointiteknologiaa vastaavia käsitteitä ovat olleet esimerkiksi verkkososiaalityö, teknologia ja sähköiset palvelut. (Koivula, 2020, s. 224–231.)

Ahtiaisen ja Auranteen (2007, s. 11) määritelmän mukaan hyvinvointiteknologia sosiaali- ja terveydenhuollon käsitteenä tarkoittaa niitä tietoteknisiä sekä teknisiä ratkaisuja, joilla parannetaan tai ylläpidetään yksilön hyvinvointia, terveyttä ja elämänlaatua. Alakärppä (2014, s. 22) laajentaa määritelmää lisäämällä siihen sekä sairauksien ennaltaehkäisyssä että hoidon ja kuntoutuksen toteuttamisessa hyödynnettävät välineet. Tällä hetkellä markkinoilla olevat pääasialliset

hyvinvointitekнологiaan liittyvät tuotteet ovat esimerkiksi aktiivisuutta mittaavia, kun terveysteknologiat käsittävät enemmän terveydenhuollon tarvikkeisiin ja laitteisiin liittyviä ratkaisuja (Rauttola ym., 2019, s. 13, s. 15).

Kyselyssä hyvinvointitekнологia termi määriteltiin ”tekniset apuvälineet hyvinvoinnin ja oman hoidon tueksi arjessa” (Liite 2). Edellä esitettyjä määritelmiä mukaillen tässä työssä tarkoitetaan hyvinvointitekнологialla kaikkea sitä teknologiaa ja sellaisia teknisiä välineitä, joita käytetään hyvinvoinnin edistämiseksi niin arjessa kuin ammatillisessa tavoitteellisessa työskentelyssä.

2.3 Virtuaalitodellisuuden ammatilliset mahdollisuudet

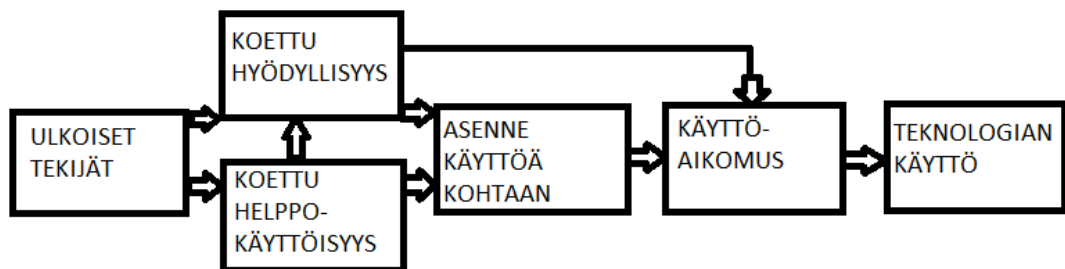
Virtuaalitodellisuus on keskeinen sisältö opinnäytetyön tilaajan, Digi perheiden voimavarana -hankkeen toiminnoissa. Virtuaalitodellisuus-termi esiintyy tutkimuskyselyn väittämässä useasti. Virtuaalitodellisuus on ympäristö, jossa toimitaan virtuaalitekнологian avulla. Virtuaalilaseja (VR-lasit) käytettäessä fyysinen ympäristö häviää ja käyttäjä siirtyy virtuaalitodellisuuteen (engl. virtual reality, VR). VR-lasit tunnistavat käyttäjän katseen suunnan, jolloin keinotekoinen virtuaalitodellisuus muovautuu katseen mukaisesti. Virtuaalitodellisuuden rinnalla ympäristönä voidaan käyttää myös lisättyä todellisuutta (engl. augmented reality, AR) sekä sekoitettua todellisuutta (engl. mixed reality, MR). Sekoitetussa todellisuudessa todellinen maailma ja virtuaalimaailma ovat vuorovaikutuksessa ja lisätyssä todellisuudessa taas yhdistetään virtuaalista todellisuutta todelliseen ympäristöön. (Kärkkäinen ym., 2019, s. 14–15.)

Sosiaali- ja terveysalalla virtuaalitekнологia on ollut apuna käsiteltäessä fobioita, kuten korkean- sekä ahtaanpaikan kammoa. Lisäksi virtuaalitekнологiaa hyödynnetään psyykkisten häiriöiden hoidossa. Autismikirjon lasten opetuksessa virtuaalisesta ympäristöstä on erityistä hyötyä siksi, että keinotekoisessa ympäristössä häiriötekijöitä voidaan sulkea pois sekä minimoida pelkoja opittavaa asiaa kohtaan. Virtuaalisessa ympäristössä mahdollistuu tiedollisen oppimisen lisäksi käyttäytymisen harjaannuttaminen. (Kärkkäinen ym., 2019, s. 14, s. 21; Ramachandiran ym., 2015.)

3 TEKNOLOGIAN HYVÄKSYMISEEN VAIKUTTAVAT TEKIJÄT

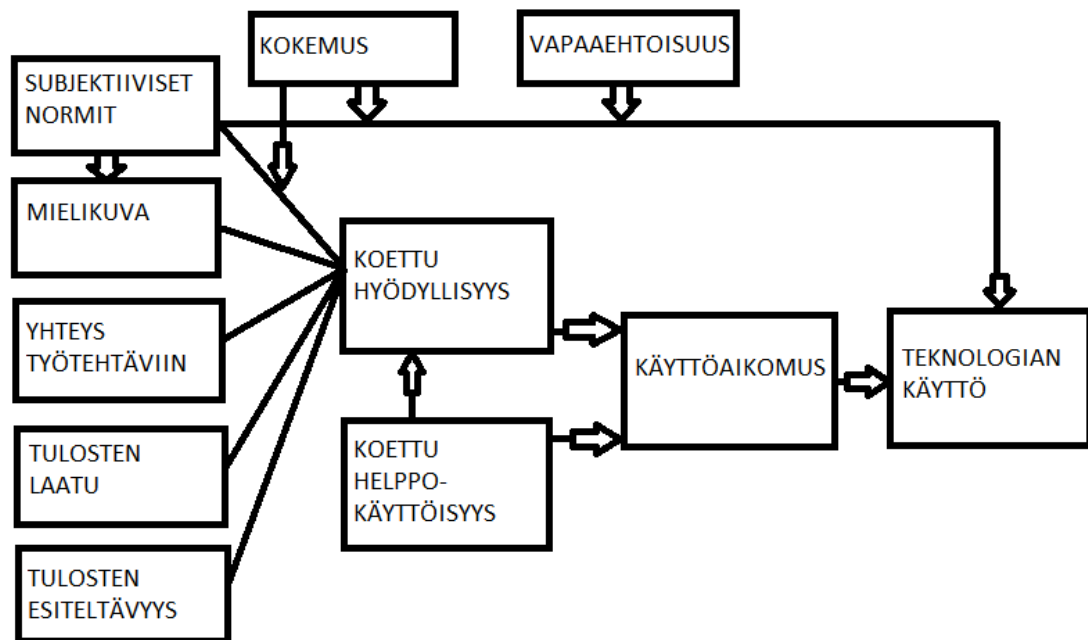
3.1 TAM-mallien toimintaperiaate

Teoreettisten mallien avulla havainnollistetaan teknologian hyväksymisen peruseriaatteita ja tekijöitä, jotka vaikuttavat teknologian hyväksymiseen ja käyttööntamiseen. TAM-mallin (Technology Acceptance Model, Kuvio 1) kehitti Fred D. Davis vuonna 1989. Malli perustuu kahteen päätekijään, jotka ovat koettu helpokäyttöisyys ja hyödyllisyys. Mallin mukaan ne yhdessä muodostavat käyttäjän käyttöaikomuksen, jonka perusteella muodostuu teknologian varsinainen käyttö. (Davis, 1989.) TAM-mallin avulla pystytään selvittämään myös käyttäjän tunneperäistä asennetta käytettävää teknologiaa kohtaan. TAM-malli on alun perin kehitetty työympäristössä, mutta sen on todettu soveltuvan myös yksilöiden teknologian omaksumisen tutkimiseen, mikäli otetaan huomioon sosiaaliset vaikutukset ja yksilölliset erot. (Alakärppä, 2014, s. 44.)



Kuvio 1. Teknologian hyväksymismalli 1 (Davis, 1989)

Venkatesh ja Davis laajensivat TAM-mallia vuonna 2000. He halusivat eritellä koettuun hyödyllisyyteen vaikuttavia tekijöitä, jotka jaettiin kognitiivisiin ja sosiaalisiin tekijöihin. Oli tullut ilmi, että esimerkiksi työntäjän velvoittamissa tilanteissa eli teknologian pakollisissa käyttötilanteissa sosiaalisilla tekijöillä oli merkittävä vaikutus yksilön käyttöaikomukseen. Tässä TAM2-mallissa (Kuvio 2) on myös huomioitu aiempi kokemus teknologian käytöstä, mikä vaikuttaa kokemukseen koetusta hyödyllisyydestä ja siten myös käyttöaikomukseen. (Rauttola, 2019, s. 19.)



Kuvio 2. Teknologian hyväksymismalli 2 (Rauttolan (2019, s. 19) mukaan Venkatesh & Davis, 2000)

Kolmannen TAM-mallin kehittivät vuonna 2008 Venkatesh ja Bala. Tämän mallin avulla organisaatioiden johdolle pyritään nostamaan esiin sellaisten toimenpiteiden merkitystä, jotka auttavat sitä päätöksenteossa teknologian käyttöönottilanteissa. Malli toteaa, että yksilön suhtautuminen teknologiaa kohtaan saattaa muuttua ajan myötä ja sen helppokäyttöisyyden merkitys suhteessa käyttöaikomukseen vähenee. Samaan aikaan yhteys helppokäyttöisyyteen suhteessa koettuun hyödyllisyyteen kasvaa. (Rauttola, 2019, s. 20.)

TAM-mallin taustalla olevia TRA-teoriaa (Theory of Reasoned Action) ja TPB-teoriaa (Theory of Planned Behaviour) on kritisoitu siitä, että niissä oletetaan liikaa aikomuksien ja asenteiden välisistä yhteyksistä. Vastauksena tähän kritiikkiin on luotu UTAUT-malli (the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology model). (Alakärppä, 2014, s. 45–46.)

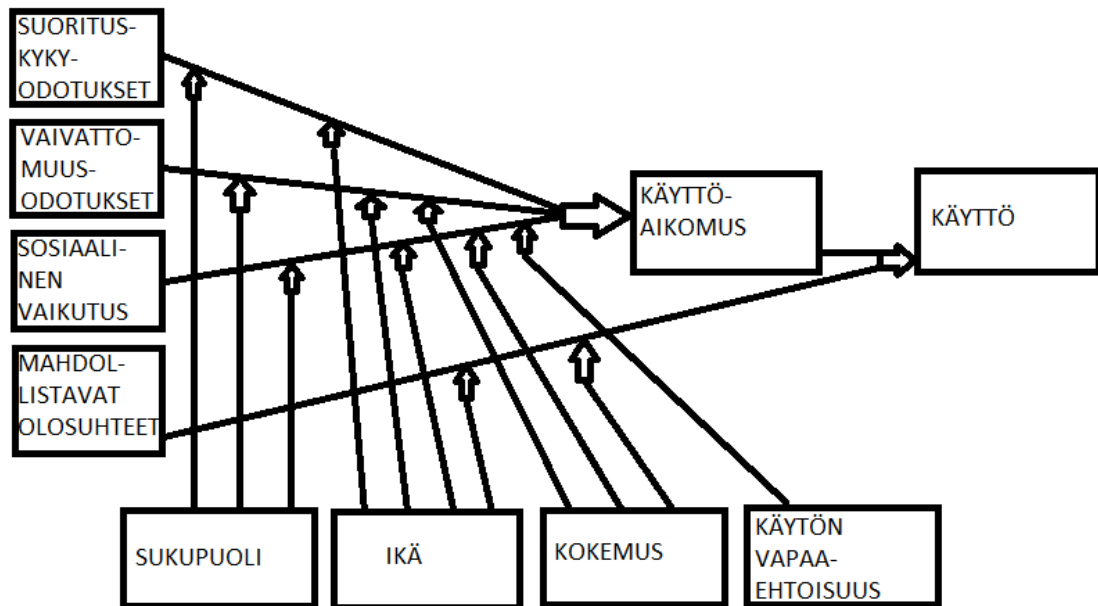
3.2 UTAUT-mallin päätekijät

UTAUT-malli (Kuvio 3) on teoria teknologian käytöstä ja hyväksynnästä, joka koostuu yhteensä kahdeksan eri teknologian hyväksymistä käsittelevää mallia. Nämä

mallit ovat TAM-malli, TPB-teoria, TRA-teoria, MM-malli (Motivational Model), C-TAM-TPB-yhdistelmä (Combined TAM and TPB), MPCU-malli (Model of PC Utilization), IDT-teoria (Innovation Diffusion Theory) ja SCT-teoria (Social Cognitive Theory). UTAUT-malli kehitettiin organisaatiokohteita varten, joissa uusien teknologisten toimien käyttöönotto ei ollut vapaaehtoista. Sen avulla teknologiasta voidaan tehdä helpommin käyttöönotettavaa ja omaksuttavaa. Lisäksi sillä pyritään ennustamaan käyttöaikomuksia.

UTAUT-mallin mukaan käyttöaikomukseen nivoutuu neljä päätekijää. Ne ovat suorituskyykyodotukset, vaivattomuusodotukset, sosiaalinen vaikutus sekä mahdollistavat olosuhteet. Suorituskyykyodotuksen avulla määritellään sitä, kuinka käyttäjä arvelee järjestelmän parantavan hänen työsuoritustaan. Vaivattomuusodotus määrittelee käytettävän teknologian helppokäyttöisyyttä ja vaivattomuutta. Sosiaalinen vaikutus puolestaan hahmottelee, minkä verran käyttäjä ajattelee hänelle tärkeiden henkilöiden uskovan uuden teknologian käyttötarpeeseen.

Kaikkiin edellä mainittuihin päätekijöihin vaikuttavat käyttäjän ikä ja sukupuoli. Vaivattomuusodotuksiin vaikuttaa lisäksi käyttäjän kokemus ja sosiaaliseen vaikutukseen puolestaan kokemus ja vapaaehtoisuus. Mahdollistavat olosuhteet puolestaan määrittelevät käyttäjän uskoa organisaation ja teknisen infrastruktuurin teknologian käyttöä tukevaan vaikutukseen. Käyttäjän kokemus ja ikä vaikuttavat tähän päätekijään. (Venkatesh ym., 2003; Rauttola ym., 2019, s. 21.)



Kuvio 3. UTAUT-malli (Venkatesh ym. 2003)

3.3 Iän ja kokemuksen vaikutus

Venkateshin ym. (2003) mukaan teknologiaratkaisu on avuksi ainoastaan, jos sitä käyttävät hyväksyvät sen ja alkavat käyttää sitä (Rauttola ym., 2019, s. 18). Teknologian helppokäyttöisyys ei yksistään takaa käyttöönottoa, vaan se edellyttää käyttäjältä lisäksi positiivista suhtautumista käytettävään teknologiaan kohtaan. Käyttäjän asenteet määrittelevät, minkälaisista informaatiosta käyttäjä aiheesta poimii. Myös tunteet ovat läsnä teknologian käytössä. Tästä esimerkkinä mainittakoon teknostressiksi kutsuttu ilmiö, jonka synnyttänyt käyttäjä tulee jatkossa välttämään kyseisen teknologian käyttöä. (Alakärppä, 2014, s. 35.)

Myös aikaisemmat käyttökokemukset ovat merkityksellisiä uuden teknologian hyväksymistä ajatellen. Väitetään, että vanhempien henkilöiden suhtautuminen teknologiaan kohtaan on negatiivisempaa kuin nuorempien. Kuitenkin vastoin tätä käsitystä ikääntyneet ovat usein halukkaita teknologian käyttöön, mikäli siihen on mahdollisuus. (Alakärppä, 2014, s. 39.) Morin ym. (2021) tutkimuksessa ikää pidettiin yhtenä vaikuttavimmista tekijöistä suhteessa koettuun käyttövarmuuteen teknologiaa käyttöönotettaessa. Iäkkäämmät tutkimukseen osallistuneet tunsivat olevansa teknologian käyttötaidoiltaan heikompia kuin nuoremmat työntekijät.

läkkäämmät työntekijät myös arastelivat kysyä kysymyksiä siinä pelossa, että heitä pidettäisiin osaamattomina. Tutkimuksessa ilmeni teknologian käyttöesteinä esimerkiksi käytössä olevan teknologian tuntemuksen puute, teknologian käyttömahdollisuuksien tuntemuksen puute, sekä teknisen tuen käyttömahdollisuuden puute teknologisen sovelluksen tai laitteen käytön aikana.

Barrera-Algarin ym. (2021) selvittivät tutkimuksessaan sosiaalityöntekijöiden suhtautumista teknologiaan maailmanlaajuisesti. TAM-mallia hyödyntävä kysely toteutettiin kaksikielisenä (espanja ja englanti) LinkedIn-verkoston kautta kouluetuille ja ammatissaan toimiville sosiaalityöntekijöille. Kyselyyn vastasi 1144 sosiaalityöntekijää 13 eri maasta, vastaajien enemmistön ollessa eurooppalaisia. Tuloksista havaittiin selkeä yhteys pitkän työkokemuksen ja teknologian korkean hyväksymisen tason välillä etenkin Euroopassa ja Yhdysvalloissa. Kuitenkin yli 60-vuotiailla teknologian hyväksyminen oli selvästi matalammalla tasolla kaikissa vastaajamaissa. Sen sijaan sukupuolella ei näyttänyt olevan merkitystä teknologian hyväksymiseen sosiaalityöntekijöiden keskuudessa.

3.4 Koettu nautinto ja turvallisuus

Romanialaisilla opiskelijoilla toteutetun tutkimuksen tulokset osoittivat, että uuden teknologian käytön koettu hyödyllisyys, siitä saatu nautinto ja puettavien teknologioiden visuaalinen houkuttelevuus indikoivat teknologian käyttöönoton myönteistä vastaanottoa kohdehenkilöissä ja laitteen käytön omaksumisessa osaksi arkea. Edellä mainituilla osatekijöillä oli ollut selkeä positiivinen vaikutus käyttöaikomukseen tulevaisuudessa. (Felea ym., 2021.)

Vuonna 2017 tehdyssä eteläkorealaisessa tutkimuksessa saatiin osittain samansuuntaisia tuloksia. Siinä tutkittiin kuluttajien VR-teknologian käyttöaikomuksia sekä erityisesti vuorovaikutuksellisten elementtien vaikutuksia. Tulosten mukaan koettu nautinto oli keskeisin tekijä, joka kasvattaa VR-laitteiden käyttöaikomusta; jopa enemmän kuin koettu hyödyllisyys. Vuorovaikutusmahdollisuudet ja sosiaalisten suhteiden kestävyys entisestään voimistivat koettua nautintoa. Asenne VR-teknologiaa kohtaan ei sen sijaan välttämättä ollut positiivinen, vaikka laitteiden

käytön ajateltiin olevan helppoa. Valtaosa vastaajista ei itse käyttänyt VR-tekno-
logiaa, joten käsitykset helppokäyttöisyydestä perustuivat median ja sosiaalisten
verkostojen välityksellä saatuihin kokemuksiin. (Lee ym., 2019.)

Dubaissa vuonna 2019 tehty tutkimus osoitti, kuinka teknologiatrendit ja kulutta-
jien halu käyttää teknologiaa olivat yhtäläiset. Puettavien laitteiden aiempi käyt-
tökokemus sekä teknologian käytön koettu turvallisuus kasvattivat käyttöaiko-
musta ratkaisevasti. Puettavien laitteiden käyttöönottoon vaikuttivat muun mu-
assa tuoteominaisuudet, koettu helppokäyttöisyys ja koettu hyödyllisyys. Kulutta-
jien halu teknologian käyttöönottoon myös muokkaa tuotteiden valmistusproses-
sia. (Tarabasz & Poddar, 2019.)

Taulukko 1. Tutkimuksissa havaittuja käyttöaikomukseen vaikuttavia tekijöitä

Tutkija / tutkijat	Vuosiluku	Keskeiset päätelmät
Alakärppä, I.	2014	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologian helppokäyttöisyys ei takaa käyttöönottoa, vaan se edellyttää lisäksi positiivista suhtautumista käytettävää teknologiaa kohtaan. • Käyttäjän asenteet määrittelevät, minkälaista informaatiota hän aiheesta poimii. • Aikaisemmat käyttökokemukset merkityksellisiä uuden teknologian hyväksymisessä. • Ikääntyneet halukkaita käyttämään teknologiaa.
Barrera-Algarín, E., Sarasola-Sánchez-Serrano, J. L., & Sarasola-Fernández, A.	2021	<ul style="list-style-type: none"> • Selkeä yhteys pitkän työkokemuksen ja teknologian korkean hyväksymisen tason välillä. • Yli 60-vuotiailla teknologian hyväksyminen selvästi matalammalla tasolla. • Sukupuolella ei merkitystä teknologian hyväksymiseen.
Felea, M., Bucur, M., Negrutiu, C., Nitu, M., & Stoica, D. A.	2021	<ul style="list-style-type: none"> • Uuden teknologian käytön koettu hyödyllisyys, siitä saatu nautinto ja puettavien teknologioiden visuaalinen houkuttelevuus indikoivat teknologian käyttöönoton

		<p>myönteistä vastaanottoa ja laitteen käytön omaksumista osaksi arkea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edellä mainituilla osatekijöillä selkeä positiivinen vaikutus käyttöaikomukseen tulevaisuudessa.
Lee, J., Kim, J., & Choi, J. Y.	2019	<ul style="list-style-type: none"> • Koettu nautinto keskeisin VR-laitteiden käyttöaikomusta kasvattava tekijä; jopa enemmän kuin koettu hyödyllisyys.
Mori, I., Blake, M., Lambert, C., Burkitt, R., Hills, D., Tuhou, L., Mallet, S., & Stevens, J.	2021	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologian käyttöesteinä esimerkiksi käytössä olevan teknologian tuntemuksen puute, teknologian käyttömahdollisuuksien tuntemuksen puute, sekä teknisen tuen käyttömahdollisuuden puute teknologisen sovelluksen tai laitteen käytön aikana.
Rauttola, A.-P., Halonen, J., Lukander, K., Passi, T., Uusitalo, A., Rauhamaa, S., & Virkkala, J.	2019	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologiaratkaisu on avuksi ainoastaan, jos sitä käyttävät hyväksyvät sen ja alkavat käyttää sitä.
Tarabasz, A., Poddar, G., & Marketing MGB Student, S P Jain School of Global Management, Dubai, United Arab Emirates.	2019	<ul style="list-style-type: none"> • Puettavien laitteiden aiempi käyttökokeemus sekä teknologian käytön koettu turvallisuus kasvattavat käyttöaikomusta ratkaisevasti. • Puettavien laitteiden käyttöönottoon vaikuttivat muun muassa tuoteominaisuudet, koettu helppokäyttöisyys ja koettu hyödyllisyys.

4 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA, TARKOITUS JA TAVOITTEET

4.1 Digi perheiden voimavarana -hanke

Opinnäytetyön työelämäkumppanina ja tilaajana toimii Diakonia-ammattikorkeakoulun Digi perheiden voimavarana -hanke (jatkossa ”hanke”). Hankkeessa (2021–2023) hyödynnetään virtuaalitodellisuutta ja lisättyä todellisuutta lasten, nuorten ja perheiden kanssa tehtävässä työssä sekä sosiaalialan henkilöstön täydennyskouluttamisessa.

Hanketta rahoitetaan Euroopan sosiaalirahaston tuella ja sen kotikampuksena toimii DiakHub Itä-Suomi Pieksämäellä. Hanketta toteutetaan Etelä-Savon ja Keski-Suomen alueella eri yhteistyökumppaneiden kanssa. Etelä-Savon alueella yhteistyökumppaneina toimivat Essote Etelä-Savon sairaanhoitopiiri, Mikkelissä EHOT Oy, Parikanniemen lastenkoti, Porstua, Sauma Kodit sekä Pieksämäellä KSK Kuntoutuspalvelut, Vaalijala ja Valona. Keski-Suomen puolella yhteistyössä toimivat työyhteisöt ovat Jyväskylästä Pelastakaa Lapset ry ja ammattiopisto Spesia.

Hankkeen tavoitteena on kartoittaa virtuaalitodellisuuden käytön nykytilanne lasten, nuorten ja perheiden sosiaalipalveluissa sekä edistää ja vahvistaa ohjauksessa toimivien digitaalisten taitojen hyödyntämistä näissä palveluissa. Lisäksi tavoitteena on edistää lasten, nuorten ja perheiden sosiaalipalvelujen saata- vuutta monimuotoisin digitaalisin keinoin koronapandemian aikana ja sen jäl- keen, sekä laajentaa työntekijöiden digitaalisten palvelujen osaamista esimer- kiksi pelillisyydestä ja virtuaaliteknologiasta. Hankkeen avulla pyritään myös ar- vioimaan kehitettyjen palveluiden käytettävyyttä, hyväksyttävyyttä, vaikutuksia ja kustannuksia sekä huomioimaan välillisen kohderyhmän, kuten vanhempien ja muiden läheisten jaksamista. Myös neuropsykiatrista kuntoutusta tarjoavien yri- tysten digitalisaatiota halutaan tukea, sillä se tuo lisäarvoa yritysten palvelutar- jontaan. (Digi perheiden voimavarana, i.a.)

4.2 Tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet

Tutkimuspainotteisen opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia sosiaalialan työntekijöiden suhtautumista hyvinvointiteknologiaa hyödyntävien menetelmien käyttöön nuorten parissa tehtävässä ohjaustyössä. Tavoitteena on selvittää, millaisia asenteita ja mielikuvia sosiaalialan työntekijöillä on hyvinvointiteknologiaa kohtaan, sekä mitkä tekijät mahdollisesti selittävät näitä asenteita. Lisäksi tavoitteena on, että tutkimuksen avulla Digi perheiden voimavarana -hanke saa tietoa työntekijöiden asenteista ja motivaatiosta hyvinvointiteknologian hyödyntämiseen. Saatuja tietoja voidaan hyödyntää suunniteltaessa tulevia koulutuksia, mikäli hankkeen puitteissa testattavia ja kehitettäviä toimintoja halutaan myöhemmin ottaa laajemmin käyttöön.

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksinä ovat:

1. Miten sosiaalialan työntekijät suhtautuvat hyvinvointiteknologian käyttämiseen ohjaustyössä?
2. Miten ikä, sukupuoli ja Digi perheiden voimavarana -hankkeen kouluttaminen vaikuttavat sosiaalialalla työskentelevien suhtautumiseen hyvinvointiteknologiaa kohtaan?

Ensimmäiseen kysymykseen Miten sosiaalialan työntekijät suhtautuvat hyvinvointiteknologian käyttämiseen ohjaustyössä pyritään löytämään vastauksia erityisesti Webropol-kyselyn (Liite 2) kysymyksillä 10–17 ja 19. Toisen kysymyksen Miten ikä, sukupuoli ja Digi perheiden voimavarana -hankkeen kouluttaminen vaikuttavat sosiaalialalla työskentelevien suhtautumiseen hyvinvointiteknologiaa kohtaan vastauksien selvittämisessä hyödynnetään ensimmäiseen tutkimuskysymykseen saatuja tuloksia sekä kyselyn kysymyksillä 2–9 kerättäviä taustatietoja.

4.3 Tutkimusasetelma

Tutkimus on määrällinen tutkimuspainotteinen opinnäytetyö, jossa hyödynnetään tilastollisia menetelmiä. Tutkimuksen lähestymistapana on kartoitus. Määrällisen

tutkimuksen avulla voidaan kuvailla ja selittää, mutta myös ymmärtää tutkittavaa ilmiötä. Tilastollisten menetelmien avulla selvitetään ilmiöiden yleisyyttä ja niihin vaikuttavia tekijöitä, sekä eri muuttujien välisiä yhteyksiä ja riippuvuuksia. Keskeistä lähestymistavassa on aineistopohjaisuus ja muuttujakeskeisyys. Aineistosta nousevia tuloksia on tärkeää tulkita tutkittavaa ilmiötä koskevan tutkimustiedon ja teorioiden valossa.

Perinteisesti määrällisessä tutkimuksessa tilastotieteen mallinnuksiin ja todennäköisyyslaskentaan perustuvia tilastollisia menetelmiä sovelletaan tarkkojen kriteerien mukaisesti, esimerkiksi nollahypoteesia testaamalla, ja aineistosta etsitään tilastollisesti merkitseviä löydöksiä. Tällöin tilastollinen päättely on keskeisessä osassa. Niin sanottu uusi tilastotiede (The New Statistics) pitää keskeisimpinä aineiston analyysin ja tulosten tulkinnan periaatteina estimointia, meta-analyysia ja tieteen avoimuutta. Estimoinnissa otoksen analyysitulosta tulkitaan keskiarvo- tai prosenttiosuustulkinnan avulla. Keskiarvon lisäksi määritellään virhemarginaali ja luottamusväli, jotka selvittävät estimoinnin tarkkuutta ja luotettavuutta. Estimoinnin tavoitteena on muodostaa tutkimuksen perusjoukosta mahdollisimman luotettava kuva. Meta-analyysilla tarkoitetaan omien tutkimustulosten vertaamista muihin vastaavien tutkimusten tuloksiin. Tieteen avoimuuden periaate viittaa pyrkimykseen toteuttaa kaikki tutkimus- ja tulkintavaiheet avoimesti eli siten, että tutkimus olisi toistettavissa. (Tähtinen ym., 2020, s. 11–14.)

Opinnäytetyön tutkimuksen perusjoukkona on Etelä-Savon ja Keski-Suomen sosiaalialan työntekijät, jotka ohjaavat lapsia ja nuoria. Tutkimuksen otos koostuu hankkeen koulutuksiin osallistuneista työntekijöistä (n=20) sekä Vaalijalan lasten ja nuorten yksiköiden työntekijöistä (n=250–300). Hanke järjesti useita erillisiä koulutuskertoja ja työpajatyöskentelyä yhteistyökumppaneilleen virtuaalitekniikan hallinnasta ja virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä erityisesti nuorten parissa, joilla on kehityksellisiä neuropsykiatrisia haasteita. Osaan koulutuskerroista oli mahdollista osallistua myös etäyhteydellä, eikä koulutukseen tai työpajoihin osallistuminen edellyttänyt sitoutumista kaikkiin koulutuskertoihin, vaan osallistujan oli mahdollista valita itseä kiinnostavat koulutus- tai työpajakerrat joustavasti. (Kuvaja-Köllner & Steffansson, 2022.)

5 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS

5.1 Tutkimusaineiston keruu ja analysointi

Tutkimusaineisto kerättiin sähköisesti Webropol-kyselyllä, joka sisälsi monivalinta- ja avoimia kysymyksiä (Liite 2). Webropol on työkalu, jonka avulla tietoa voidaan kerätä sähköisesti (Webropol Oy, i.a.). Kyselylomake oli hankkeen laatima. Hanke lähetti kyselyn yhteistyökumppaneiden työntekijöille huhti-toukuu-kuussa 2022. Muistutusviesti Vaalijalan yksikköjen työntekijöille lähetettiin toukuu-kuun 2022 lopussa. Kysely sulkeutui kesäkuussa 2022. Hankkeen koulutuksiin osallistuneista (n=20) kyselyyn vastasi 9 henkilöä (n=9) sekä Vaalijalan lasten ja nuorten yksiköiden muista työntekijöistä 37 henkilöä (n=37). Koulutukseen osallistuneista vastausprosentti oli 45 ja Vaalijalan lasten ja nuorten yksiköiden työntekijöillä 12–14 prosenttia. Kokonaisvastausprosentti oli näin ollen 14–17. Tarkkaa vastausprosenttia ei pystytty määrittelemään, sillä kysely lähetettiin Vaalijalan lasten ja nuorten yksiköihin noin 250–300 henkilölle.

Aineisto analysoitiin syyskuun 2022 ja tammikuun 2023 välisenä aikana. Kerättyä aineistoa kuvailtiin numeerisesti, prosenttijakaumin ja määrättyiltä osin ristiintaulukoinnin avulla. Analysoinnissa käytettiin IBM SPSS Statistics-ohjelmistoa. IBM SPSS Statistics on tilastollinen ohjelmistoalusta, jonka kehittyneet tilastointimenetelmät varmistavat korkean tarkkuuden ja laadukkaan analyysin (IBM, i.a). Ohjelmistosta pyrittiin valitsemaan tarkoituksenmukaiset analyysimenetelmät. Aineiston analysoimiseksi erilliset aineistot yhdistettiin. Kyselylomakkeen (Liite 2) kysymyksistä numerot 2–17 ja 19 tallennettiin havaintomatriisiin erillisiksi yksiköiksi eli muuttujiksi ja analysointiin. Kysymykset 6–9, 11 ja 13–17 sekä 19 ristiintaulukoitiin iän, sukupuolen ja koulutukseen osallistumisen suhteen. Lisäksi väittämät ”Hyvinvointitekniikan käyttöönotto pelottaa” (kysymys 19) ja ”Kuinka paljon käytät älykstä teknologiaa työssäsi” (kysymys 13), sekä ”Kuinka kiinnostunut olet käyttämään uutta älykstä teknologiaa työssäsi” (kysymys 11) ja ”Kuinka hyvin koet osaavasi hyödyntää älykstä teknologiaa työssäsi” (kysymys 9) ristiintaulukoitiin keskenään. SPSS-analyysin tulostaulukot siirrettiin Exceliin,

jossa niitä tarkasteltiin sekä tulkittiin. Lisäksi tuloksia havainnollistettiin kuvioiden avulla.

Avoimista kysymyksistä saadut vastaukset tyypiteltiin (Taulukko 2 ja Taulukko 3). Avoimet kysymykset olivat kysymys 3: Ammattinimike/toimiala, kysymys 10: Mitä älykästä teknologiaa työssäsi voit hyödyntää ja kysymys 12: Minkälaisesta älykkästä teknologiasta olisit kiinnostunut työssäsi. Tyypittelyn avulla pyrittiin löytämään informaatioaineksesta tyypillisiä vastauksia, joita yhdistävät tietyt elementit (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka, 2006).

Tutkimusaineisto ei sisältänyt tarkkoja tunnistetietoja kyselyn vastaajista. Epätarkkoista henkilötiedoista kysyttiin vastaajan ammattinimike, sukupuoli ja ikä. Tutkimusaineisto säilytettiin vahvalla salasanalla suojatussa Office 365-pilvipalvelussa, jonne oli pääsy vain opinnäytetyöryhmällä. Opinnäytetyöryhmä käytti aineistoa vain tutkimustarkoitukseen. Opinnäytetyön julkaisemisen jälkeen opinnäytetyöryhmän hallussa oleva aineistomateriaali hävitettiin asianmukaisesti.

5.2 Teknologian hyväksymisen mallit kyselyn taustalla

Tutkimuksen aineiston pohjana toimivassa Webropol-kyselyssä oli selvästi havaittavissa TAM2-mallin sekä UTAUT-mallin mukaisia elementtejä. UTAUT-mallin mukaisesti kyselyssä (Liite 2) kysyttiin vastaajan sukupuoli (kysymys 4), ikä (kysymys 5) ja käyttökokemuksen laajuus (kysymykset 6–8). Käytön vapaaehtoisuutta selvittivät kysymykset 11–14. Kysymys 15 selvitti vastaajan suorituskyky-odotuksia ja kysymys 16 vaivattomuusodotuksia. Sosiaalisia vaikutuksia selvitettiin kysymyksessä 17 ja mahdollistavia olosuhteita kysymyksessä 18. Kyselyn viimeinen kysymys (nro 19) pyrki hahmottelemaan vastaajan käyttöaikomusta.

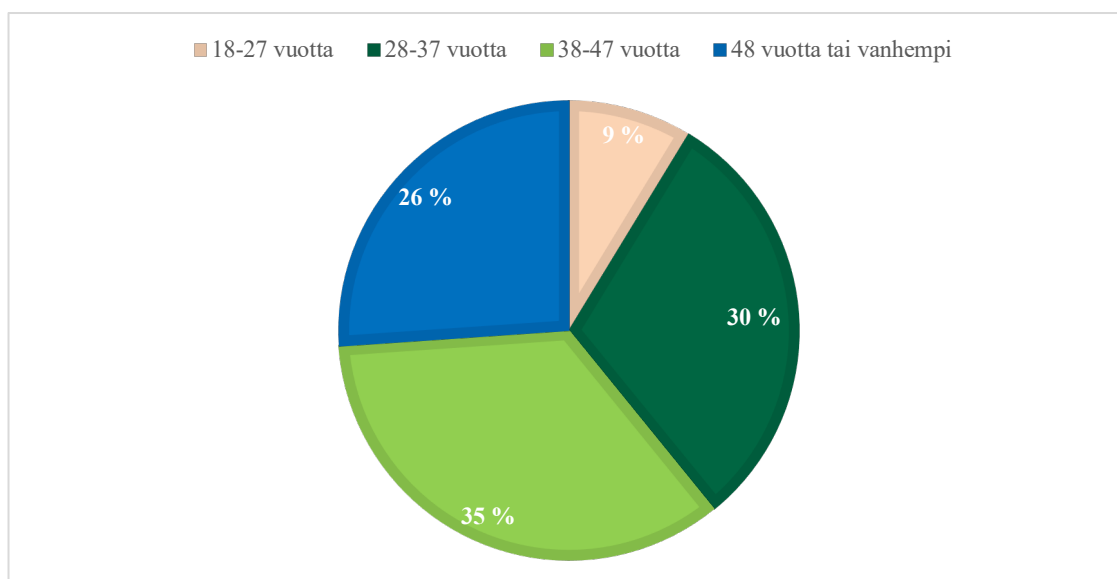
Kyselyssä selvitettiin TAM2-mallin mukaisesti teknologian yhteyttä vastaajan työtehtäviin (kysymykset 3 ja 10). Osaamista määrittämällä pyrittiin saamaan tietoa vastaajan kokemuksesta teknologian helppokäyttöisyydestä (kysymys 9). Muita edellä jo käsiteltyjä kysymyksiä voitiin yhdistää myös TAM2-mallin elementteihin, jo pelkästään siksi, että teoreettiset mallit ovat osin keskenään yhteneviä.

Tällaisia TAM2-mallin kohtia olivat kokemus, vapaaehtoisuus, koettu helppokäyttöisyys, koettu hyödyllisyys sekä käyttöaikomus. Subjektivisia normeja ja mielikuvia, eli vastaajan arvoja ja asenteita selvittivät osittain valtaosa kysymyksistä (kysymykset 10–19).

6 OPINNÄYTETYÖN TULOKSET

6.1 Vastaajien taustatekijät

Kyselyyn vastasi yhteensä 46 henkilöä. Vastaajista naisia oli 74 prosenttia ja miehiä 24 prosenttia. Yksi vastaajista (2 %) ei ollut vastannut kysymykseen. Vastaajista kymmenesosa (9 %) oli iältään 18–27 vuotta, vajaa kolmannes (30 %) 28–37 vuotta, reilu kolmannes (35 %) 38–47 vuotta ja neljännes (26 %) yli 48-vuotiaita. (Kuvio 4.) 9 vastaajista (20 %) ilmoitti osallistuneensa Digi perheiden voimavarana -hankkeen koulutukseen ja 35 henkilöä (76 %) vastasi, ettei ollut osallistunut digikoulutukseen. Osaan kysymyksistä yksi vastaaja ei ollut vastannut.



Kuvio 4. Vastaajien ikäjakauma prosentteina (n=46)

Kaikki kyselyn vastaajista työskentelivät sosiaalialalla lasten tai nuorten toimintayksiköissä. Kyselyn vastauksista kävi ilmi, että vastaajista kolmasosa (35 %) oli lähihoitajia ja viidesosa (20 %) hoitajia. Muut kyselyyn vastanneet olivat muun muassa sairaanhoitajia, ohjaajia sekä esihenkilöitä. Tarkempia ammattitietoja vastauksista ei käynyt ilmi tai niitä ei voitu nimetä vastaajien yksilön tietosuoja vaarantamatta.

Valtaosa vastaajista (87 %) ilmoitti käyttävänsä älyteknologiaa päivittäin, 9 prosenttia viikoittain ja neljä prosenttia sitä harvemmin. Tietokonetta vähintään 10 vuotta oli käyttänyt yhdeksän kymmenestä (87 %) vastaajasta, kun vastaava älypuhelimien käyttökokemus oli noin puolilla (58 %) vastaajista.

43 prosenttia kyselyyn vastanneista kertoi avoimeen kysymykseen vastatessaan voivansa hyödyntää työssään jotakin älykästä teknologiaa. He mainitsivat käyttävänsä muun muassa seuraavanlaista älykästä teknologiaa: tietokonetta (13 %), puhelimia (15 %), älysovelluksia (24 %) sekä tablettia (11 %). Lisäksi vastauksissa esiin nousi VR-laitteet sekä -pelit, hyötypelit / pelit, kamerat, Vavigo, apu- / opetusohjelmat asiakkaille, kommunikaatio- / opetussovellukset, valvontalaitteet, hälytysjärjestelmät sekä tiedonhaku- ja kirjaamisohjelmat (Taulukko 2).

Taulukko 2. Tyypitellyt vastaukset työssä hyödynnetystä älyteknologiasta (n=46)

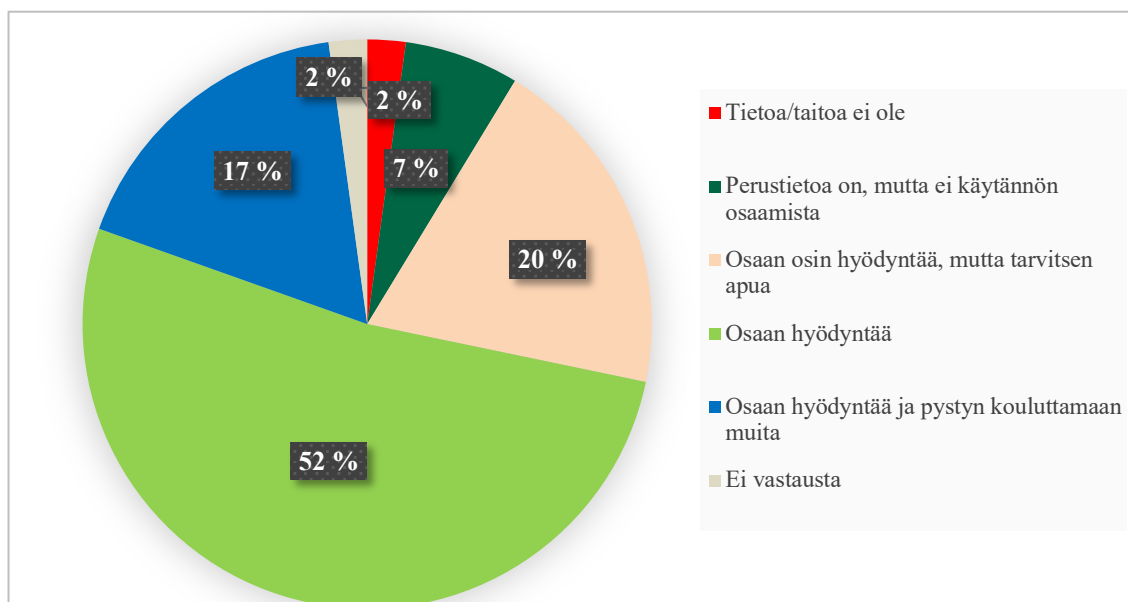
Älykäs teknologia	Kuinka moni nimesi
Tietokoneet	13 %
Puhelimet	15 %
Tabletit	11 %
Älysovellukset	24 %
Muut	26 %

Vastaajista yhteensä neljännes (24 %) kertoi avoimeen kysymykseen vastatessaan olevansa kiinnostunut hyödyntämään työssään jonkinlaista älykästä teknologiaa, kuten VR-teknologiaa hyödyntäviä laitteita, sovelluksia, asiakkaiden ja henkilökunnan arkea helpottavia ratkaisuja sekä etäpalavereja / -koulutuksia mahdollistavaa välineistöä (Taulukko 3).

Taulukko 3. Tyypitellyt vastaukset kiinnostusta herättävästä työssä hyödynnettävästä älyteknologiasta (n=46)

Kiinnostava älyteknologia työssä hyödynnettäväksi	Kuinka moni mainitsi asian
VR-teknologiaa hyödyntävät laitteet	7 %
Sovellukset	7 %
Asiakkaiden ja henkilökunnan arkea helpottavat ratkaisut	4 %
Etäpalavereja / -koulutuksia mahdollistava välineistö	2 %

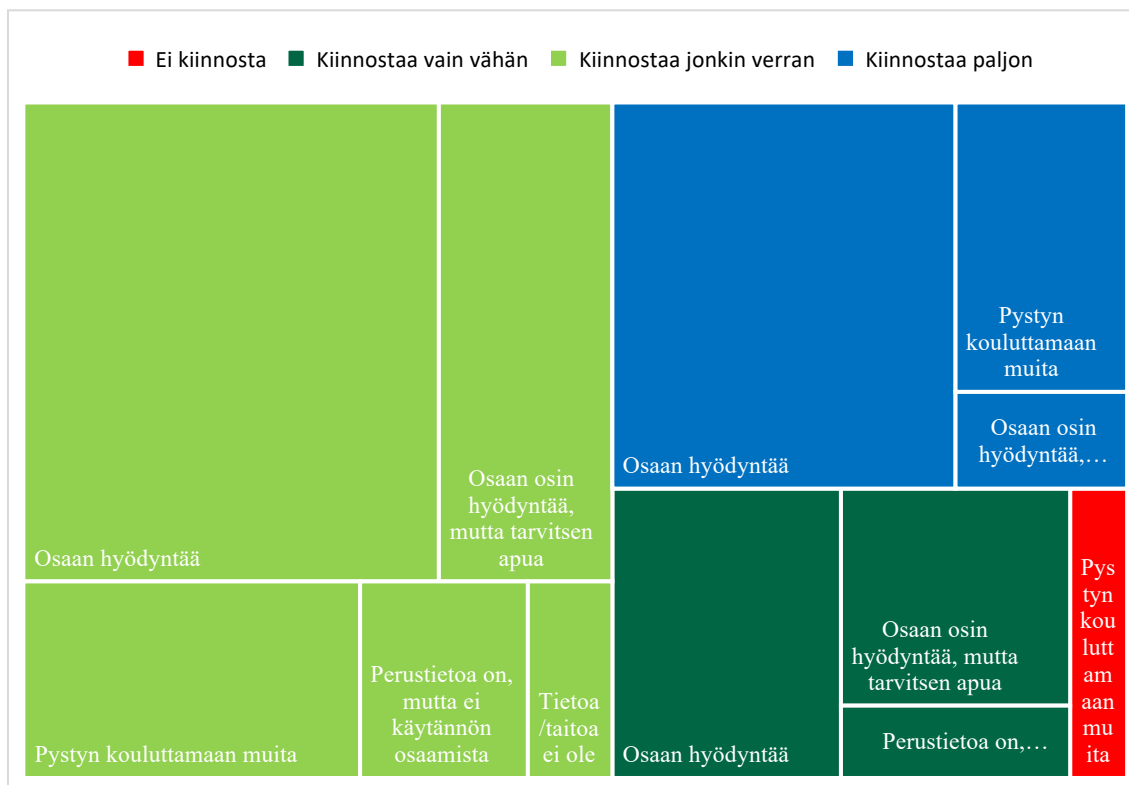
Viidennes (20 %) vastaajista ilmoitti tarvitsevansa apua ainakin välillä hyödyntääkseen älyteknologiaa omassa arjessaan, kun hieman useampi (28 %) koki tarvitsevansa apua työhön liittyvän älyteknologian hyödyntämisessä. Toisaalta joka neljäs (24 %) koki oman osaamisensa lisäksi pystyvänsä myös opastamaan muita älyteknologian arkikäytössä. Työhön liittyvän älyteknologian käytön opastamiseen koki pystyvänsä 17 prosenttia vastaajista. Silti 70 prosenttia vastaajista koki teknologiaosaamisensa olevan riittävää omassa työssään. (Kuvio 5.)



Kuvio 5. Vastaajien kokemus omasta älyteknologiaosaamisesta työssään (n=46)

6.2 Vastaajien suhtautuminen hyvinvointiteknologiaan

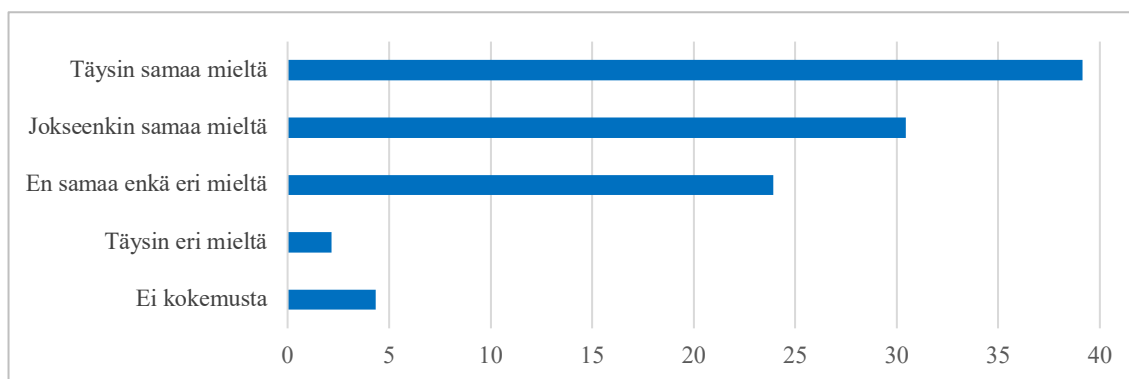
Neljä viidestä (80 %) vastasi olevansa kiinnostunut käyttämään työssään uutta älykästä teknologiaa jonkin verran tai paljon. Yleistä kiinnostusta uuden älykkään teknologian käyttöön ilmaisi 75 prosenttia vastaajista. Tarkasteltaessa vastaajien kiinnostusta työssä käytettävää uutta älyteknologiaa kohtaan suhteessa kokeemukseen omasta teknologiaosaamisesta havaittiin, että kohtalaista tai suurta kiinnostusta oli eniten heillä, jotka kokivat osaamisensa olevan riittävää tai erittäin hyvää. Toisaalta hyväksi koetut taidot eivät välttämättä näkyneet kiinnostuksena uutta älyteknologiaa kohtaan. (Kuvio 6.)



Kuvio 6. Vastaajien koetun osaamisen jakautuminen älyteknologiakiinnostuksen mukaan ryhmiteltyinä (n=45)

Puolet vastaajista (50 %) ilmoitti käyttävänsä älyteknologiaa jonkin verran vapaaajallaan, kun työssään vastaava käyttömäärä oli 57 prosentilla vastaajista. Toisaalta vapaaajallaan paljon älyteknologiaa käytti joka kolmas vastaaja (30 %), mutta työssään älyteknologiaa paljon käyttäviä oli vain joka kymmenes (11 %).

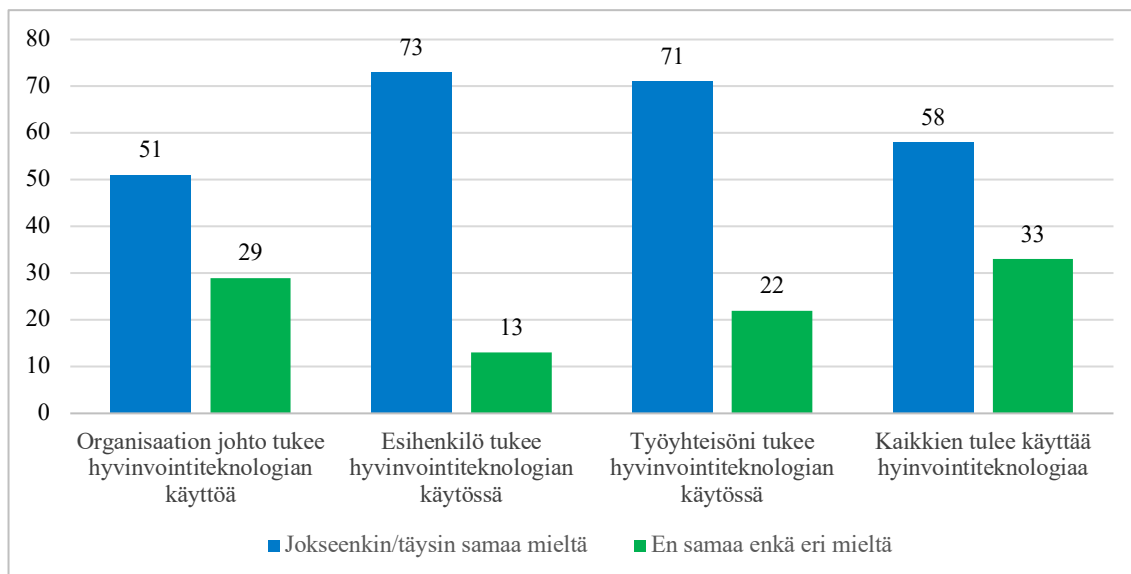
Neljä viidestä vastaajasta (78 %) piti hyvinvointitekniologiaa hyödyllisenä omassa työssään. Vastauksissa oli nähtävillä myös hajontaa, sillä lähes neljännes vastaajista (24 %) valitsi neutraalin vaihtoehdon (en samaa enkä eri mieltä) väitteeseen ”hyvinvointitekniologian käyttö parantaa työni laatua” (Kuvio 7).



Kuvio 7. ”Hyvinvointitekniologian käyttö parantaa työni laatua” (n= 46)

Kolme vastaajaa neljästä (74 %) piti hyvinvointitekniologian käyttöä helppona (jokseenkin / täysin samaa mieltä). Lähes kolme neljästä (72 %) koki, että myös käytön oppiminen on ollut helppoa sekä nopeaa (jokseenkin / täysin samaa mieltä). Kuitenkin neljännes vastaajista (26 %) ilmaisi itseluottamuksen puutteen omaan osaamiseen tekevän hyvinvointitekniologian käyttämisestä hankalaa. Puolet vastaajista ei kokenut luottamuspuolan vaikeuttavan hyvinvointitekniologian käyttöä. Vastaajista 76 prosenttia piti hyvinvointitekniologian käyttämistä tulevaisuudessa perusteltuna.

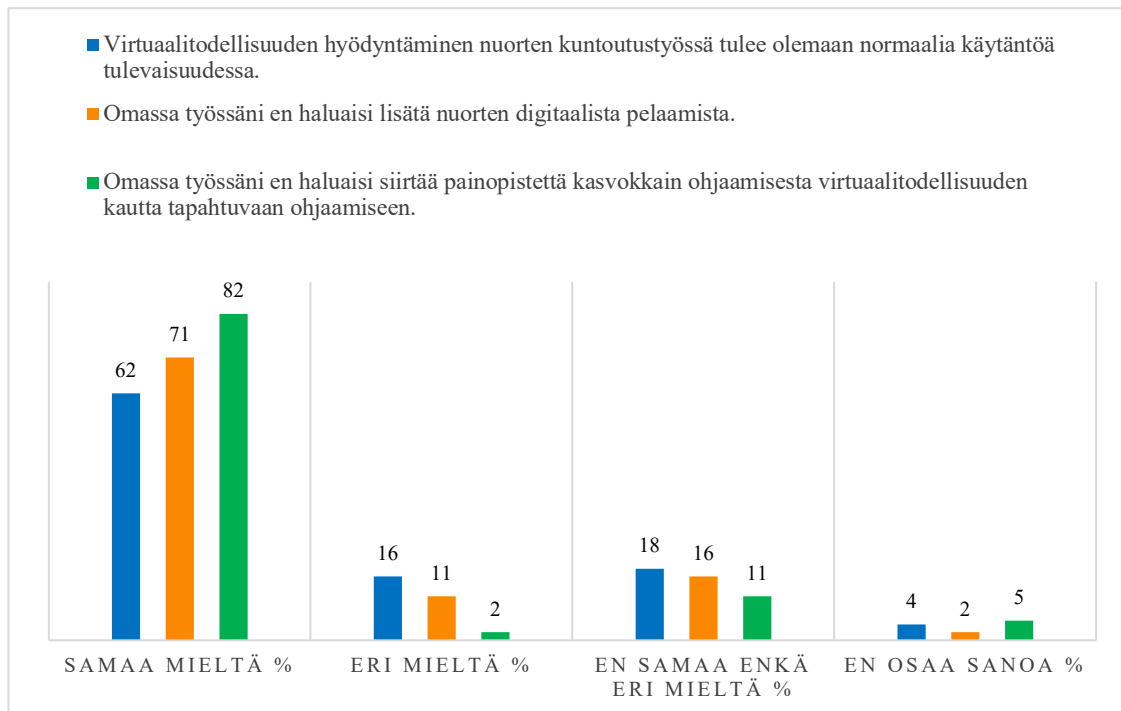
Puolet vastaajista (51 %) koki organisaation johdon tukevan hyvinvointitekniologian käyttöä. Kolme neljästä (73 %) koki saavansa siihen tukea esihenkilöltään ja lähes sama määrä (71 %) työyhteisöltään. Hyvinvointitekniologian käyttöä kaikkia velvoittavana piti 58 prosenttia, mutta kolmasosa vastaajista (33 %) valitsi neutraalin vastausvaihtoehdon (en samaa enkä eri mieltä). (Kuvio 8.)



Kuvio 8. Koetut sosiaaliset vaikutukset hyvinvointiteknologian käyttöön (n=45)

Hyvinvointiteknologian käyttämisestä kysyttäessä 62 prosenttia vastaajista ajatteli käyttävänsä sitä tulevaisuudessa. Joka neljäs (24 %) valitsi neutraalin vastausvaihtoehdon ja muutama vastaajista (7 %) ei osannut ottaa kantaa asiaan. Hyvinvointiteknologian käyttöönottoa pelottavana piti joka viides vastaaja (18 %).

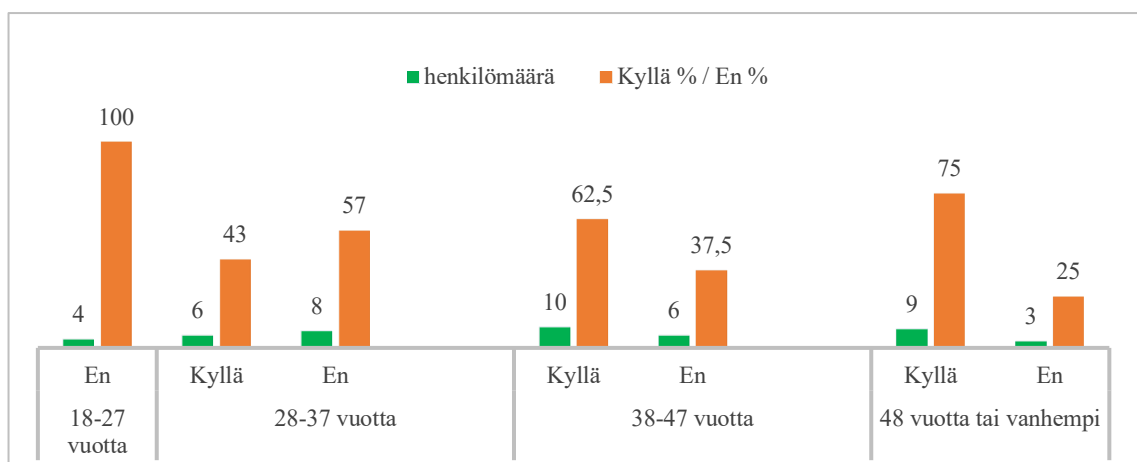
Neljä kyselyn käyttöaikomusta selvittävästä väittämistä käsittelivät erityisesti virtuaalitodellisuuden hyödyntämistä tai digitaalista pelaamista osana nuorten ohjaus- tai kuntoutustyötä. Virtuaalitodellisuutta tehokkaana nuorten kuntoutuksen välineenä piti 62 prosenttia vastaajista. Vastakkaista mieltä oli 7 prosenttia ja neutraalisti suhtautui lähes kolmannes (29 %) vastaajista. Kolme viidestä vastaajasta (62 %) otaksui, että tulevaisuudessa virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen nuorten kuntoutustyössä on tavanomainen käytäntö. Neljä viidestä vastaajasta (82 %) piti toivottavana, että kasvokkainen ohjaustyö säilyisi keskeisempänä työskentelymuotona kuin virtuaalitodellisuuden kautta tapahtuva ohjaaminen. Nuorten digitaalista pelaamista osana työskentelyä ei halunnut lisätä 71 prosenttia vastaajista, kun vastakkaista mieltä oli yksi kymmenestä (11 %). (Kuvio 9.)



Kuvio 9. Asennoituminen virtuaalitodellisuuden hyödyntämiseen ohjaustyössä (n=45)

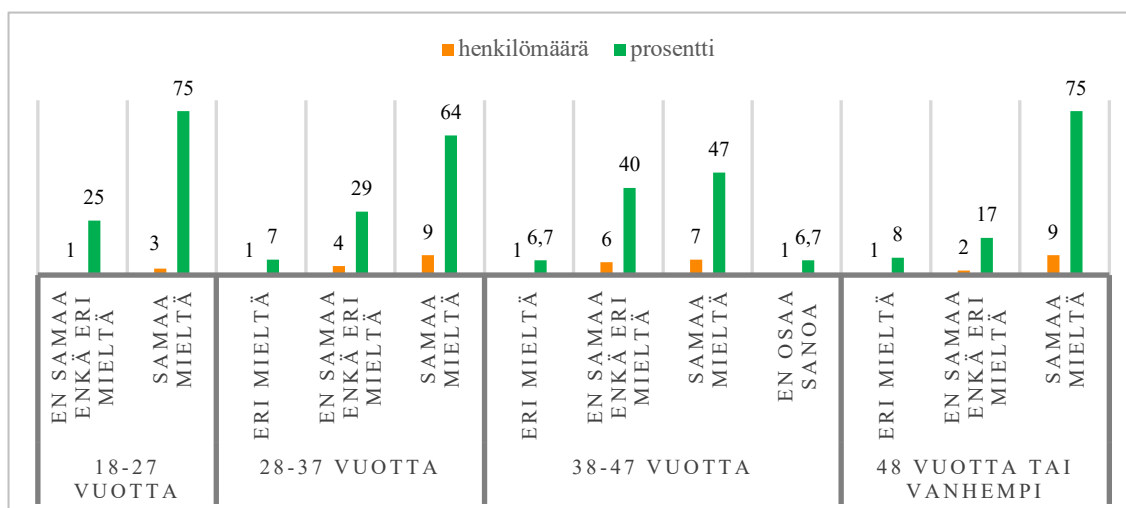
6.3 Iän vaikutus asenteisiin

Kukaan alle 27-vuotiaista kyselyyn vastanneista ei halunnut käyttää työssään nykyistä enemmän teknologiaa. Sen sijaan kolme neljästä yli 48-vuotiaasta vastaajasta halusi käyttää teknologiaa enemmän kuin tällä hetkellä käyttää. (Kuvio 10.)



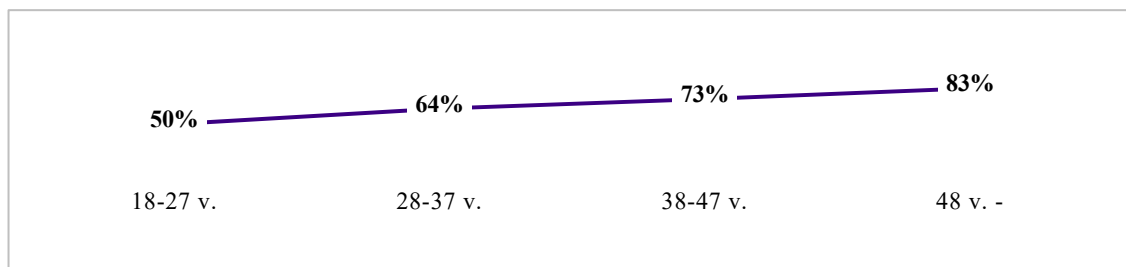
Kuvio 10. Halukkuus ikäryhmittäin käyttää työssään teknologiaa nykyistä enemmän (n=46)

Kun tarkasteltiin vastaajan iän ja koetun teknologiaosaamisen suhdetta, havaittiin, että vain nuorimmassa ikäryhmässä ei ollut ollenkaan osaamattomuuden kokemuksia, ja vanhimmassa ikäryhmässä niitä oli hieman muita useammin. Kuitenkin osaaminen koettiin hyväksi kaikissa ikäryhmissä. Kyselyyn vastanneista nuorimmat ja vanhimmat suhtautuivat myönteisimmin virtuaaliteollisuuden hyödyntämiseen nuorten kuntoutuksessa: molemmista ikäryhmistä kolme neljästä vastaajasta (75 %) piti virtuaaliteollisuuden hyödyntämistä nuorten kuntoutusta tehostavana elementtinä. 28–37-vuotiaista samaa mieltä oli kolme viidestä vastaajasta (64 %) ja 38–47-vuotiaista vain hieman alle joka toinen vastaaja (47 %). (Kuvio 11.)



Kuvio 11. Vastaukset ikäryhmittäin väitteeseen "Virtuaaliteollisuuden hyödyntäminen tukee nuorten kuntoutusta" (n=45)

Kielteisyys nuorten digipelaamisen lisäämistä kohtaan kasvoi aina vanhempaan vastaajaryhmään siirryttäessä (Kuvio 12). Toisaalta vanhimmasta vastaajaryhmästä 83 prosenttia uskoi, että virtuaaliteollisuuden hyödyntäminen muotoutuu jatkossa normaaliksi työvälineeksi nuorten kuntoutuksessa.



Kuvio 12. "Omassa työssäni en haluaisi lisätä nuorten digipelaamista" (n=45)

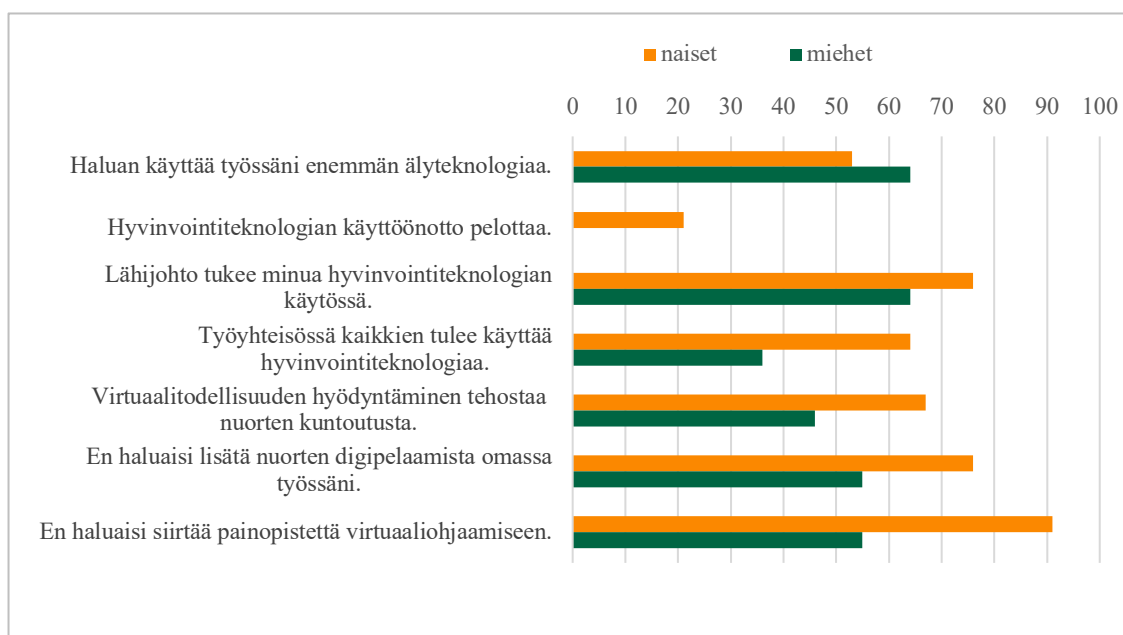
6.4 Sukupuolen vaikutus asenteisiin

Miehistä reilusti yli puolet (64 %) ja naisista noin puolet (53 %) haluaisi käyttää älykästä teknologiaa enemmän työssään. Kukaan miehistä ei vastannut, että hyvinvointiteknologian käyttöönotto pelottaa. Naisista joka viides (21 %) ilmaisi käyttöönoton pelottavan. Naiset kokivat saavansa tukea lähijohdolta miehiä useammin: kolme neljästä naisesta (76 %) ja kolme viidestä miehestä (64 %) vastasi saavansa tukea lähijohdolta hyvinvointiteknologian käytössä. (Kuvio 12.) Samoin naiset (74 %) kokivat työyhteisön tukevan heitä hyvinvointiteknologian käytössä miehiä (64 %) useammin.

Miehistä noin joka kolmas (36 %) piti hyvinvointiteknologian käyttöä kaikkia työntekijöitä velvoittavana käytäntönä. Naisista sitä mieltä oli lähes kaksi kolmesta (64 %). Naisten mielestä virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen oli tehokas kuntoutusmuoto miehiä useammin; naisista niin ajatteli kaksi kolmesta (67 %), miehistä lähes joka toinen (46 %). Naisista kolme neljästä (76 %) ja miehistä joka toinen (55 %) ilmaisi, ettei haluaisi lisätä nuorten digipelaamista omassa työssään. Molemmissa ryhmissä noin yksi kymmenestä ilmoitti olevansa eri mieltä (miehistä 9 % ja naisista 12 %). (Kuvio 13.)

Kukaan naisista ei ollut eri mieltä väitteen kanssa "omassa työssäni en haluaisi siirtää painopistettä kasvokkain tapahtuvasta ohjaamisesta virtuaalitodellisuuden kautta tapahtuvaan ohjaamiseen". Miehistä yksi (9 %) oli eri mieltä ja yli puolet (55 %) samaa mieltä. (Kuvio 13.) Miehistä kolme neljästä (73 %) ja naisista kolme viidestä (61 %) oli samaa mieltä siitä, että virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen

nuorten kuntoutustyössä tulee olemaan normaalia käytäntöä tulevaisuudessa. Miehistä yksi kymmenestä (9 %) oli eri mieltä, naisista yksi viidestä (18 %). Mitä tuli käyttöodotuksiin hyvinvointiteknologiasta hyödyllisenä, työtä tehostavana tai sen laatua parantavana, ei miesten ja naisten välisissä vastauksissa ollut suuria eroja.



Kuvio 13. Erot naisten ja miesten asenteissa hyvinvointiteknologiaa kohtaan (n=45)

6.5 Virtuaalitekniikkakoulutukseen osallistumisen vaikutus asenteisiin

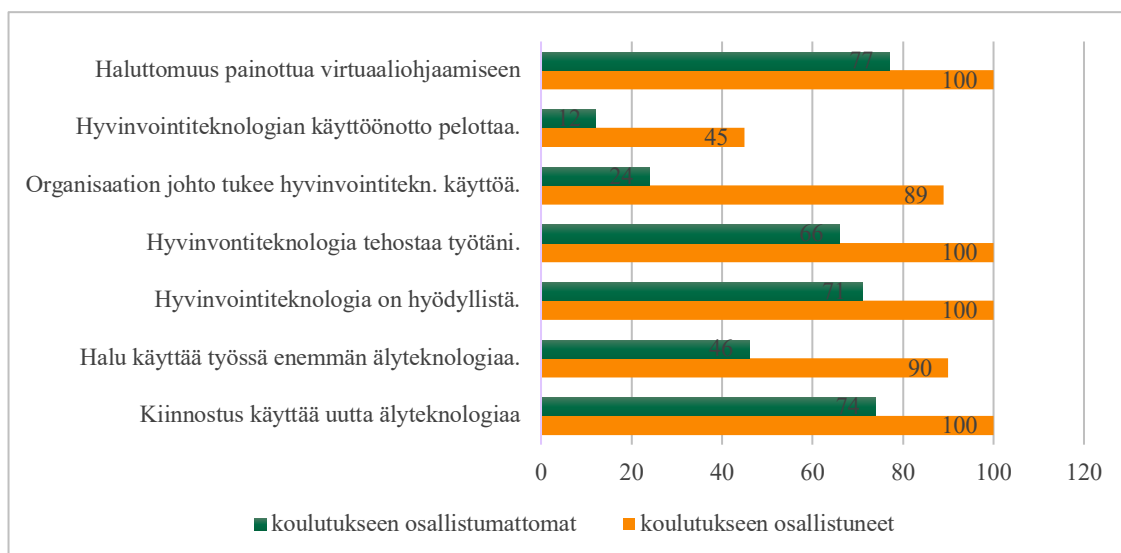
Kaikki virtuaalitekniikkakoulutukseen osallistuneet olivat kiinnostuneet käyttämään uutta älyteknologiaa jonkin verran tai paljon. Koulutukseen osallistumattomista kiinnostuneita oli kolme neljästä (74 %) ja vain vähän kiinnostuneita oli joka neljäs (23 %) vastaajista. Koulutukseen osallistuneista yhdeksän kymmenestä (90 %) halusi käyttää älykasta teknologiaa enemmän työssään. Puolet (46 %) henkilöistä, jotka eivät olleet osallistuneet koulutukseen, vastasivat samoin.

Virtuaalitekniikkakoulutukseen osallistuneista kaikki olivat sitä mieltä, että hyvinvointitekniikka on hyödyllistä heidän työssään. Samaa mieltä oli 71 prosenttia vastaajista, jotka eivät olleet käyneet koulutusta. Koulutusta käymättömistä eri

mieltä väitteen kanssa oli 6 prosenttia ja neutraalisti suhtautui 20 prosenttia. ”Hyvinvointiteknologian käyttö tehostaa työtäni” -väitteen kanssa Digi perheiden voimavarana -hankkeen koulutukseen osallistuneista vastaajista kaikki olivat samaa mieltä. Koulutukseen osallistumattomista kaksi kolmesta (66 %) oli samaa mieltä ja eri mieltä oli joka kymmenes (9 %). Joka viides (20 %) koulutukseen osallistumattomista valitsi neutraalin vastausvaihtoehdon.

Digi perheiden voimavarana -koulutuksen käyneistä yhdeksän kymmenestä (89 %) koki organisaation johdon tukevan hyvinvointiteknologian käyttöä. Koulutukseen osallistumattomista joka neljäs (24 %) oli samaa mieltä. Joka kolmas (32 %) vastasi väitteeseen ”en samaa enkä eri mieltä”. Työyhteisönsä tukea hyvinvointiteknologian käyttöön koulutukseen osallistuneista koki saavansa neljä viidestä (78 %) ja koulutusta käymättömistä lähes kolme neljästä (71 %).

Kaksi kolmesta koulutuksen käyneistä (67 %) ja kolme viidestä koulutuksia käymättömistä (62 %) vastasivat, että tulevaisuudessa heidän aikomuksenaan on käyttää hyvinvointiteknologiaa. Kukaan koulutukseen osallistuneista ei haluaisi työssään siirtää painopistettä kasvokkain tapahtuvasta ohjaamisesta virtuaalitoimellisuuden kautta tapahtuvaan ohjaamiseen. Samaa mieltä oli kolme neljästä (77 %) henkilöistä, jotka eivät olleet käyneet koulutusta. Koulutukseen osallistuneista vajaa puolet (45 %) vastasi, ettei hyvinvointiteknologian käyttöönotto pelota. Yhtä suuri osa (45 %) kuitenkin koki, että käyttöönotto pelottaa. Henkilöistä, jotka eivät olleet käyneet koulutusta, vain noin yksi kymmenestä (12 %) vastasi hyvinvointiteknologian käyttöönoton pelottavan. (Kuvio 14.)



Kuvio 14. Virtuaalitekniakoulutukseen osallistumisen vaikutus asenteisiin (n=46)

7 OPINNÄYTETYÖN EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS

Suomen tutkimuseettinen neuvottelukunta TENK on laatinut ohjeet hyvästä tieteellisestä käytännöstä. Hyvän tieteellisen käytännön mukaan tutkimuksessa tulee noudattaa rehellisyyttä ja huolellisuutta koko tutkimusprosessin ajan. Käytettävien menetelmien tulee olla tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukaisia ja tutkimusviestintä avointa ja vastuullista. Muiden tutkijoiden työn kunnioitus asianmukaisia viittauskäytäntöjä noudattamalla kuuluu niin ikään hyvään tieteelliseen käytäntöön, samoin kuin tietosuojasta ja tutkimusluvista huolehtiminen, sekä tutkimushankkeen osapuolten vastuista, velvollisuuksista ja oikeuksista sekä mahdollisista rahoituslähteistä ja sidonnaisuuksista viestiminen sekä esteellisestä toiminnasta pidättäytyminen. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2023, s. 12–14.)

Lisäksi erillinen tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje (2019, s. 7–9) muistuttaa, että tutkimukset tulee toteuttaa aiheuttamatta tutkittaville vahinkoa tai haittaa. Sama ohje painottaa ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettisiä periaatteita linjatessaan, että tutkimukseen osallistumisen tulee olla vapaaehtoista, ja suostumuksensa tulee voida peruuttaa tai osallistumisensa keskeyttää milloin tahansa ilman kielteisiä seurauksia tutkittavalle itselleen. Tutkittavalle tulee myös antaa tietoa tutkimuksen sisällöistä, tavoitteista ja toteutuksesta.

Opinnäytetyön tutkimukseen osallistujille kerrottiin kyselylomakkeen alussa hankkeen tietosuojaselosteen sijainti ja sisältö pääpiirteittäin. Lisäksi lomakkeessa oli tietosuojalomakkeeseen ohjaava verkkolinkki. Koska kyselyyn vastattiin verkkoympäristössä, tutkimuksen kohderyhmän edustajia ei tavattu henkilökohtaisesti tutkimuksen toteutuksen yhteydessä, eikä opinnäytetyöryhmän tiedossa ole yhdenkään vastaajan henkilöllisyys. Lisäksi eri vaiheista mahdollisesti aiheutuvia haittoja ja riskejä eri osapuolille arvioitiin ja pyrittiin välttämään koko opinnäytetyöprosessin ajan. Opinnäytetyö on julkinen asiakirja ja se tallennetaan Theseus-tietokantaan, jossa se on vapaasti saatavilla (Opetuksen strategiset palvelut, i.a.).

Tutkimuksen otos koostui hankkeen yhteistyötahojen työntekijöiden joukosta ja tutkimukseen osallistuminen oli työntekijöille vapaaehtoista. Tutkimuskysely tavoitti vain murto-osan kaikista sosiaalialalla työskentelevistä henkilöistä. Alkuperäinen tarkoitus oli ollut lähettää tutkimuskysely vain hankkeen koulutuksiin osallistuville henkilöille (n=20). Otosta kuitenkin kasvatettiin merkittävästi laajentamalla kyselyn jakelua Vaalijalan lasten ja nuorten yksiköiden työntekijöille yleisesti (n=250–300), minkä voidaan ajatella parantaneen tutkimuksen luotettavuutta. Aiottua heterogeenisempi otos tuotti todennäköisesti kattavamman ja todennukaisemman aineiston sosiaalialan työntekijöiden suhtautumisesta hyvinvointiteknologian käyttöön ja siihen vaikuttavista tekijöistä, kuin pelkän hankkeen koulutuksiin osallistuvien tutkiminen olisi mahdollistanut.

Yksikkökato, eli aineistosta puuttuvien vastaajien määrä oli suuri, vaikka hankkeen toimintoihin osallistuneet sosiaalialan työntekijät kysely tavoitti melko hyvin. Hyvinvointiteknologia aihepiirinä saattoi vaikuttaa vastaushalukkuuteen voimakkaastikin; on mahdollista, että kyselyyn jätti vastaamatta eritoten ne henkilöt, joita aihe ei kiinnostanut. Tällöin myös tutkimustuloksissa painottuisivat myönteiset vastaukset. Tämän positiivisten vääristymän mahdollisuus onkin syytä huomioida tutkimuksen tuloksia tulkitessa. Lisäksi kyselyn toteuttaminen vain sähköisessä muodossa karsi todennäköisesti kaikki ne potentiaaliset vastaajat, joille verkkovälitteisti toimiminen on hankalaa tai vastenmielistä. Kadon seurauksena tutkimuksen kokonaisvastausprosentti jäi melko alhaiseksi ja otos pieneksi (n=46), mikä vaikuttaa tutkimuksen validiteettiin. Aineiston suppeuden takia tuloksista ei voi tehdä laajoja yleistyksiä tai pitkälle vietyjä johtopäätöksiä. Tutkimuksen tulokset voivat olla suuntaa antavia, mutta niiden perusteella ei voida tehdä yksiselitteisiä tulkintoja sosiaalialan työntekijöiden suhtautumisesta hyvinvointiteknologiaan tai sen käyttöön.

Tutkimuksen luotettavuuteen saattoi vaikuttaa myös kyselylomakkeen sisältö (ks. Liite 2). Kysely oli hanketyöryhmän laatima, mutta opinnäytetyöryhmä sai kyselylomakkeen kommentoitavakseen ennen sen lähettämistä kohderyhmälle. Kyselylomakkeeseen ehdotettiin joitain korjauksia ja täsmennyksiä, muun muassa älykäs teknologia -käsitteen määrittelyn selkeyttämiseksi. Myös älyteknologian ja hyvinvointiteknologian käsitteiden erottamisen mielekkyyttä ja

tarpeellisuutta pohdittiin tässä kontekstissa; hyvinvointiteknologian käsitteen alle voisi sisältyä koko älyteknologian käsite. Lomakkeeseen ei kuitenkaan tehty muutoksia. Johtopäätöksiä tehtäessä onkin tarpeen huomioida, että kyselyssä kysyttiin vuoroin älyteknologiasta, hyvinvointiteknologiasta ja virtuaalitekniologiasta. Tutkimusaineistossa oli myös jonkin verran eräkatoa, eli yksittäisten vastausten puuttumista lomakkeella.

Käsittemäärittelyn ohella kriittisesti suhtauduttiin muutamiin yksittäisiin kyselyn asettelu- ja sanavalintoihin. Opinnäytetyöryhmässä tulkittiin esimerkiksi käyttöodotukset-osiossa (kysymys 15) kartoitettavan vastaajan teknologian käyttöön liittyviä odotuksia ja mielikuvia. Vastausvaihtoehdoista löytyvä kohta ”ei kokemusta” nähtiin harhaanjohtavana: mikäli vastaajalla ei ollut ollut kokemusta jonkin väittämän ilmiöstä, hän oli saattanut valita ”ei kokemusta”-vaihtoehdon sen sijaan, että hän olisi vastannut omien odotusten tai mielikuvien mukaan. Toiseksi kysymys 16 oli otsikoitu monitulkintaisesti ”Käyttökokemus”. Se saattoi suunnata vastaajan ajatukset hyvinvointiteknologian käyttökokemuksen laajuuteen, vaikka opinnäytetyöryhmän tulkinnan mukaan kyselyssä sillä tarkoitettiin yksilön henkilökohtaisten kokemusten laatua hyvinvointiteknologiaa käytettäessä.

Tutkimuksen reliabiliteettiin vaikutti kyselytutkimuksen ajankohta, sillä kysely tehtiin aiheeseen liittyvän koulutuksen yhteydessä. Voidaan olettaa, että koulutukseen osallistuneilla vastaajilla oli käytettävissä koulutuksessa saadut tiedot muun muassa hyvinvointiteknologian käyttömahdollisuuksista nuorten ohjaustyössä, kun taas koulutukseen osallistumattomat vastasivat kenties vain mielikuviansa perusteella. Kyselytutkimuksen aiheena olleeseen hyvinvointiteknologian käyttöön ja vastaajien mielikuviin vaikuttanee voimakkaasti median välittämä kuva digitalisaation etenemisestä, mutta toisaalta vaikutus on yhtä suuri kaikilla vastaajilla. Tutkimusaihe ei ole arkaluonteinen, joten voidaan olettaa tulosten olevan vastaajien todellisten mielipiteiden ja ajatusten mukaisia.

Tutkimuskyselyyn vastasi iältään melko heterogeeninen joukko. Nuoria vastaajia oli vähiten. Toisaalta eläkeikää lähestyvät vastaajat eivät erottuneet omana ryhmänään kyselyn rakenteen takia. Olisikin voinut olla perusteltua lisätä vastaajien taustatekijöiden määrittelyyn vielä yksi ikäryhmä siten, että kyselyn logiikkaa

noudattaen neljäs ikäryhmä olisi ollut ”48–57 vuotta” ja viides ”58 vuotta tai vanhempi”. Siten vastauksia olisi ollut mielekkäämpää verrata aiemmin tehtyihin tutkimuksiin iän vaikutuksesta teknologian hyväksymiseen. Myöskään tutkimuksen otoksen sukupuolijakaumassa ei ollut niin suurta naisenemmistöä kuin sosiaalialan työyhteisöissä olisi voinut olettaa. Täten vastausten vertailu sukupuolen perusteella mahdollistui. Sukupuoli valikoitui vertailuperusteeksi teoreettisten mallien sekä aiemmin tehtyjen tutkimusten perusteella, vaikka keskustelua käytiin myös sukupuoliperustaisen vertailun mielekkyydestä nykyaikana.

Kyselyssä vastaajaa pyydettiin määrittelemään ammattinimike tai toimiala sekä nimeämään työssään käyttämäänsä älyteknologiaa. Tavoitteena oli selvittää älyteknologian yhteyttä vastaajan työtehtäviin, mutta tästä luovuttiin avointen vastausten hajanaisuuden vuoksi. Ammattiryhmistä lähihoitajia tai hoitajia oli reilu puolet vastaajista, mutta loput vastaajista olivat ainoita tai lähes ainoita ammattiryhmänsä edustajia. Toiseksi vain verrattain harva vastaajista nimesi käyttämäänsä älyteknologialaitteita ja vain neljännes vastaajista nimesi minkälaista älyteknologiaa olisi kiinnostunut hyödyntämään työssään. Avoimet nimeämiskysymykset saattoivat vähentää vastausmääriä, sillä voinee olettaa, että kirjoittamaan ryhtyminen pääosin monivalintakysymyksiä sisältäneessä sähköisessä kyselyssä vaati erityistä viitseliäisyyttä vastaajalta. Ammattinimikkeen sijaan tai ohella mielekästä olisi ollut selvittää vastaajan työkokemuksen määrä. Siten olisi voitu tarkastella korrelaatiota teknologiaan suhtautumisen ja pitkän työkokemuksen välillä ja vertaaminen aiemman tutkimuksen havaintoihin (Barrera-Algarin ym., 2021) olisi mahdollistunut.

8 POHDINTA

Valtaosalla työhön liittyvän älyteknologian käyttötaidot ovat vastaajien oman arvon mukaan riittävällä tasolla. Hyvinvointiteknologian käytön oppiminen sekä sen käyttö on enemmistölle helppoa. Toisaalta yllättävän suurella joukolla itseluottamuksen puute hankaloittaa hyvinvointiteknologian käyttöä. Itseluottamuksen vahvistaminen voisikin olla tehokas keino vahvistaa henkilöstön kokemusta omasta teknologiaosaamisesta. Siten voitaisiin välillisesti tukea myös teknologian käyttöönottoa. Toisaalta Lee ym. (2019) havaitsivat tutkimuksessaan, että asenne VR-teknologiaa kohtaan ei välttämättä ole positiivinen, vaikka laitteiden käyttöä pidettäisiin helppona. Saman ilmiön voi havaita tässä tutkimuksessa, joskin suppeasti: hyväksi koettu teknologiaosaaminen ei takaa minkäänlaista kiinnostusta sen käyttöön, vaikka enemmistöllä niin yleensä onkin.

Merkittävää johtopäätöstä vastaajan iän vaikutuksesta koettuun teknologian käyttövarmuuteen ei voi tämän tutkimuksen perusteella tehdä, vaikka viitteitä Morin ym. (2021) tutkimuslöydösten kanssa samansuuntaisista tuloksista saatiinkin. Näyttää siltä, että nuoret aikuiset pitävät älyteknologiaaitojaan riittävinä, kun vanhemmissa ikäryhmissä hajontaa on enemmän. Silti valtaosa myös varttuneemmista työikäisistä kokee omat taitonsa riittäviksi. Tässä tutkimuksessa he eivät myöskään kokeneet itseluottamuksen puutteen hankaloittavan hyvinvointiteknologian käyttöä sen useammin kuin muissakaan ikäryhmissä, joten Morin ym. (2021) ja Barrera-Algarin ym. (2021) kanssa samaa teknologian käytön epävarmuutta selittävää syytä ei löytynyt.

Alakärpän (2014) havaintoa ikääntyneiden halukkuudesta käyttää teknologiaa tämä tutkimus tukee, sillä jopa 75 prosenttia korkeimman ikäryhmän vastaajista ilmoitti haluavansa käyttää teknologiaa nykyistä enemmän. Toki ilmiötä selittää osittain se, että samat vastaajat käyttivät teknologiaa tällä hetkellä verrattain vähän. Silti motivaatio käytön lisäämiseen on selvästi havaittavissa. Hankkeen koulutuksiin hakeutuneilla halu käyttää älykästä teknologiaa työssään on selvästi korkeampaa kuin koulutuksiin hakeutumattomilla. Tämä saattaa selittyä

koulutuksen myötä heränneellä kiinnostuksella uutta teknologiaa kohtaan, mutta voi kertoa myös siitä, että teknologiakiinnostus motivoi osallistumaan koulutukseen.

Älyteknologian hyödyntäminen vaikuttaa yleistyneen sosiaalialan työyhteisöihin, vaikka vain verraten harva kokee käyttävänsä sitä paljon. Odotukset hyvinvointiteknologian hyödyllisyyttä kohtaan ovat selvästi myönteisiä. Käytön hyödyllisyyden lisäksi tutkimuskyselyssä ei selvitetty muita Felean ym. (2021) tutkimuksessa teknologian käyttöönottoa indikoivia osatekijöitä, kuten laitteiden visuaalista houkuttelevuutta tai käytöstä saatua nautinnon kokemusta, joten tulokset eivät ole täysin vertailukelpoisia. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että sosiaalialan työyhteisöissä hyvinvointiteknologiaa pidetään vähintään hyödyllisenä.

Yli puolet vastaajista sekä ajattelee käyttävänsä hyvinvointiteknologiaa tulevaisuudessa että pitää virtuaaliteknologian hyödyntämistä nuorten parissa työskenneltäessä tehokkaana ja yleistyvänä käytäntönä tulevaisuudessa. Tämä löydös on yhteneväinen Rauttolan ym. (2019) tutkimuksen kanssa, jossa todettiin teknologiaratkaisun olevan avuksi ainoastaan, jos se hyväksytään. Ehkä hieman yllättäen nuorimmat ja vanhimmat vastaajista ovat eniten tehokkuuden ja yleistyvyyden kannalla. Silti voidaan sanoa, että vain harva pitää hyväksyttävänä, jos nuorten digipelaaminen lisääntyy sen seurauksena, että virtuaalitodellisuutta käytetään ohjausmenetelmänä. Kriittisimmin vaikuttavat suhtautuvan sukupuoleltaan naiset, sekä toisaalta vanhimmat vastaajat. Laaja yksimielisyys näyttää vallitsevan siitä, että kasvokkain tapahtuvan ohjaamisen tulee säilyä pääasiallisena työmuotona. Kukaan koulutukseen osallistuneista ei haluaisi siirtää ohjauksen painopistettä virtuaalitodellisuudessa tapahtuvaksi, ja toisaalta naisille kasvokkain tehtävä ohjaustyö vaikuttaa olevan vielä tärkeämpää kuin miehille.

Mielenkiintoinen ristiriita näyttääkin olevan yhtäältä mielikuvissa teknologiasta tehokkaana työkaluna nuorten ohjaustyössä, mutta toisaalta selkeänä vastentahotoisuutena käyttää sitä ainakaan keskeisenä apuvälineenä tavoitteiden saavuttamiseksi. Virtuaaliteknologiaa saatetaan pitää tehokkaana siksi, että sen ajatellaan kiinnostavan nuoria, mutta toisaalta sen käyttöön suhtaudutaan varauksella, koska kenties pelätään nuorten uppoutuvan pelimaailmoihin yhä enemmän. On

kuitenkin arvoitus, lisäksi virtuaalitodellisuuden ammatillinen hyödyntäminen tosiasiassa nuorten pelaamista, vai voisiko pelillisyyden leviäminen ammatilliseksi menetelmäksi jopa vähentää pelaamisen houkuttelevuutta vapaa-aikana.

Tarabasz ja Poddar (2019) toteavat tutkimuksessaan teknologian käytön koetun turvallisuuden kasvattavan käyttöaikomusta. Tässä tutkimuksessa on koetun turvallisuuden sijaan kysytty pelosta, jonka voidaan katsoa olevan tässä yhteydessä turvallisuuden vastakohta. Ehkä yllättäväkin havainto on, että lähes viidennes kaikista vastaajista pitää hyvinvointiteknologian käyttöönottoa pelottavana. Tulosten perusteella naiset pelkäävät hyvinvointiteknologian käyttöönottoa miehiä enemmän. Koulutuksen vaikutusta tarkasteltaessa voi todeta, että koulutuksen käyneistä selkeä osa pelkää hyvinvointiteknologian käyttöönottoa, mutta koulutukseen osallistumattomien vastauksissa pelko ei näy yhtä selvästi. Vastausten jakautumista saattaa selittää koulutuksessa esiin tulleen tietomäärän kuormittavuus. Koulutuksessa on saattanut selvitä, mitä kaikkea teknologian käyttöönotto vaatii työntekijältä, mikä on voinut synnyttää pelkoa käyttöönottoa kohtaan ja vähentää käyttöaikomusta. Myös UTAUT-mallin vaivattomuusodotukset selittävät pelon kokemusta, sillä työntekijät ovat saattaneet ymmärtää työn vaativuuden lisääntyvän teknologisten ratkaisujen yleistyessä.

Niin lähijohto kuin työyhteisökin koetaan hyvinvointiteknologian käyttöä tukeviksi verkostoiksi melko laajalti. Naiset kokevat saavansa enemmän tukea lähijohdolta ja työyhteisöltä kuin miehet. Naisvastaajat kokevat hyvinvointiteknologian myös selvästi kaikkia velvoittavana, miehet eivät niinkään. Tässä tutkimuksessa tukea ei koeta saaduksi enää organisaatiojohdon puolelta vastaavissa määrin kuin lähijohdolta tai työyhteisöltä. Tämä on mielenkiintoinen havainto, sillä UTAUT-mallin mukaan käyttäjän usko organisaation tarjoamaan teknologian käytön tukeen vaikuttaa siihen, käyttääkö henkilö teknologiaa. Toisin sanoen organisaation tukea vahvistamalla voidaan edesauttaa teknologian käyttöä.

Tutkimusaineiston suppeuden vuoksi tutkimustulosten perusteella ei voida tehdä laajoja johtopäätöksiä perusjoukosta. Tutkimustuloksia voidaan kuitenkin hyödyntää jatkossa suunniteltaessa ja toteutettaessa sosiaalialan henkilöstön koulutuksia. Koulutuksella voitaisiin vaikuttaa esimerkiksi hyvinvointiteknologian

käytön esteenä tuloksissa esiinnousseeseen itseluottamuksen puutteeseen. Koulutusten huolellinen valmistelu, tekniikan toimimisen varmistaminen, selkeä ohjaus ja siten saavutettava kokemus käytön helppoudesta voisivat toimia tehokkaina elementteinä teknologiaan kohdistuvien ennakkoluulojen ja epävarmuuksien vähentämiseksi.

Myös sosiaalialan peruskoulutuksessa voitaisiin hyödyntää opinnäytetyön havaintoja. Sosiaalialalla hyvinvointiteknologian, kuten virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen ohjaustyössä on vielä varsin vähäistä Suomessa. Jos käytön hyödyt –joita opinnäytetyö ei tosin selvittänyt – tunnustetaan ja virtuaalitodellisuuden hyödyntämistä halutaan aidosti edistää, hyvin toteutettujen ja innostavien käyttöesimerkkien sekä itse testaamisen mahdollisuuden tuominen osaksi esimerkiksi sosionomien peruskoulutusta olisi erinomainen keino jalkauttaa uutta osaamista alalle. Keskeistä olisi tässäkin opintokokonaisuuden huolellinen suunnittelu, jotta opiskelijat saisivat kokemuksen menetelmän hyödyllisyydestä. Kuten teknologian käyttöönottoa tutkineet teoretikot ovat jo vuosikymmeniä sitten todenneet, teknologian käyttöönotto edellyttää sen hyväksymistä.

Digi perheiden voimavarana -hanke voi käyttää tutkimuksen tuloksia soveltuvin osin hankkeen hyvinvointiteknologian käytettävyyttä ja hyväksyttävyyttä selvittävien tavoitteiden saavuttamiseksi. Hanke julkaisee opinnäytetyön verkkosivuiltaan ja tutkimuksesta kertova artikkeli julkaistaan osana hankkeen loppuraporttia. Näistä mahdollisuuksista olemme erittäin iloisia, sillä useamman julkaisukanavan myötä tutkimuksen saavutettavuus paranee. Toivommekin, että tutkimus löytää sosiaalialan toimijat laajasti. Itsekin opinnäytetyön tekemisen myötä uudelle maa-perälle astuneina ja virtuaaliteknologian mahdollisuuksista innostuneina rohkaisemme tutustumaan aiheeseen ennakkoluulottomasti.

Myös lisätutkimuksen pohjana tätä opinnäytetyötä voitaneen hyödyntää. Jatko-tutkimuksessa voisi keskittyä esimerkiksi organisaation johdon asenteiden vaikutusten selvittämiseen hyvinvointiteknologian käyttöönottoa tarkasteltaessa. Opinnäytetyön tuloksien perusteella voi esittää kysymyksen, miten organisaation johdolta saatu tuki vaikuttaa työntekijöiden kokemukseen uutta teknologiaa käyttöönotettaessa. Myös laadullinen jatkotutkimus pelosta uuden teknologian

käyttöönottoa kohtaan olisi kiinnostava, sillä opinnäytetyö antaa viitteitä siitä, että koettu pelko ei välttämättä vähene kouluttautumalla. Uuden teknologian käyttöönottilanteita voisi edesauttaa selvittämällä mikä teknologian käyttöönotossa pelottaa ja miten siihen voisi vaikuttaa pelkoa liennyttävästi.

Jatkossa olisi mielenkiintoista selvittää, millainen vaikutus esimerkiksi virtuaalituodellisuuden rakennetun toimintaympäristön tai harjoitusten tuottamalla koetulla ilolla ja viihdyttävyydellä on sosiaalialalla nuoria ohjaavien työntekijöiden suhtautumiseen teknologiaa kohtaan ja siten uuden teknologian käyttöönottoon ja käytön jatkuvuuteen. Entä millainen rooli vuorovaikutuksellisuudella virtuaalituodellisuudessa on työskentelyn laadun kannalta ja miten virtuaalituodellisuudessa tapahtuva vuorovaikutus vaikuttaa sosiaaliohjauksen tehokkuuteen?

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön keskeisimpinä tutkimuslöydöksinä voidaan todeta, että vastaajien joukossa hyvinvointiteknologiaa pidetään hyödyllisenä ja sen käyttöön suhtaudutaan pääosin myönteisesti. Sosiaalialan työntekijöiltä näyttää löytyvän nykyhetken tarpeisiin riittävää teknologiaosaamista ja kiinnostusta myös uuden älyteknologian käyttöönottoon on. Kuitenkin hyvinvointiteknologian käyttöönottoa hankaloiittaa työntekijöiden itseluottamuksen puute ja toisaalta kokemus siitä, että organisaatio ei tue teknologian käyttöönottoa riittävästi.

Mikään opinnäytetyössä tutkituista taustatekijöistä ei yksiselitteisesti indikoi tietynlaista suhtautumista hyvinvointiteknologiaan. Kuitenkin tutkimus antaa viitteitä siitä, että sosiaalialalla etenkin nuoret työkäiset ja toisaalta myös varttuneemmat työkäiset pitävät virtuaaliteknologiaa tehokkaana ja yhä arkipäiväistyvämpänä työkaluna nuorten kanssa työskenneltäessä. Toisaalta nuorten digipelaamisen lisäämiseen suhtaudutaan kriittisesti, opinnäytetyön perusteella etenkin naisten, iäkkäämpien, sekä koulutukseen osallistuneiden parissa.

Tulosten yleistettävyyden kannalta tutkimusaineisto jäi toivottua pienemmäksi. Opinnäytetyötä voidaan kuitenkin hyödyntää sosiaalialan lasten ja nuorten parissa ohjaustyössä työskentelevien suhdetta hyvinvointiteknologiaan kartoittavana selvityksenä. Se voi edesauttaa mielekkäiden jatkotutkimusaiheiden hahmottamista. Lisäksi opinnäytetyö voi antaa työkaluja sellaisten toimenpiteiden suunnitteluun, joilla voidaan aidosti edistää hyvinvointiteknologian käyttöönottoa sosiaalialan ohjaustyössä.

LÄHTEET

- Ahtiainen, M., & Auranne, K. (2007). Hyvinvointiteknologian määrittely ja yleisesittely. Teoksessa L. Suhonen, & T. Siikanen (toim.), *Hyvinvointiteknologia sosiaali- ja terveysalalla – hyöty vai haitta?* (s. 9–20). (Sarja C Artikkelikokoelmat, raportit ja muut ajankohtaiset julkaisut, osa 26). Lahden ammattikorkeakoulu.
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2010100513448>.
- Alakärppä, I. (2014). *Teknologiasta käytäntöihin: Käytäntöteoreettinen malli hyvinvointiteknologian hyväksyttävyyden arviointiin*. Lapin yliopisto.
<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-484-706-3>
- Albarracin, D. & Shavitt, S. (2018). Attitudes and Attitude Change. *Annual Review of Psychology*, 69(1), 299–327. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011911>
- Barrera-Algarín, E., Sarasola-Sánchez-Serrano, J. L., & Sarasola-Fernández, A. (2021). *Social work in the face of emerging technologies: A technological acceptance study in 13 countries*. *International Social Work*. <https://doi.org/10.1177/00208728211041672>
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Digi perheiden voimavarana. (i.a.). *Voimaa virtuaalisesti!*. Saatavilla 20.5.2022
<https://www.voimaavirtuaalisesti.fi/>
- Erwin, P. (2001). *Asenteet ja niihin vaikuttaminen*. WSOY.
- Felea, M., Bucur, M., Negrutiu, C., Nitu, M., & Stoica, D. A. (2021). *Wearable Technology Adoption Among Romanian Students: A Structural Model Based on TAM*. *Amfiteatru Economic*, 23(57), 376.
<https://doi.org/10.24818/EA/2021/57/376>
- IBM. (i.a.). *IBM SPSS Statistics*. Saatavilla 23.5.2022. <https://www.ibm.com/products/spss-statistics>
- Karvonen, S., Kestilä, L. & Saikkonen, P. (toim.) (2022). *Suomalaisten hyvinvointi 2022*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-996-2>

- Koivula, A.-K. (2020). Hyvinvointiteknologia sosiaalialalla. Teoksessa: S. Päälylysaho, P. Junell, J. Latvanen, S. Saarikoski & S. Uusimäki (toim.) Seinäjoen ammattikorkeakoulu 2020: Osaamista strategian vahvuusaloilla. (s. 224–231). (Seinäjoen ammattikorkeakoulun julkaisusarja A. Tutkimuksia 33). Seinäjoen ammattikorkeakoulu.
<https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202101071245>
- Kuvaja-Köllner, V. & Steffansson, M. (8.8.2022). *Virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet kuntoutuksen ja elämänhallinnan tukena*. <https://www.voimaavirtuaalisesti.fi/virtuaalitodellisuuden-mahdollisuudet-kuntoutuksen-ja-elamanhallinnan-tukena/>
- Kärkkäinen, N., Ruostila-Paakinaho, E., & Tuominen, T. (2019). *Virtuaalielämyksestä hyvinvointia: Kokemuksia virtuaalilaseilla saaduista elämyksistä* [Ylempi AMK-opinnäytetyö].
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019112923469>
- Lee, J., Kim, J., & Choi, J. Y. (2019). The adoption of virtual reality devices: The technology acceptance model integrating enjoyment, social interaction, and strength of the social ties. *Telematics and Informatics*, 39, 37–48. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.12.006>
- Mori, I., Blake, M., Lambert, C., Burkitt, R., Hills, D., Tuhou, L., Mallet, S., & Stevens, J. (2021). *NHSX Adult Social Care Technology and Digital Skills Review*. [https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2021-12/NHSX Technology and Digital Skills Review Main Report November 2021.pdf](https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2021-12/NHSX%20Technology%20and%20Digital%20Skills%20Review%20Main%20Report%20November%202021.pdf)
- Opetuksen strategiset palvelut. (i.a.). *Opinnäytetyön julkisuus ja julkaiseminen*. Saatavilla 26.4.2022 <https://teaching.helsinki.fi/ohjeet/artikkeli/opinnaytetyon-julkisuus-ja-julkaiseminen#paragraph-4011>
- Ramachandiran, C. R., Jomhari, N., Thiyagaraja, S., & Maria, M. (2015). *Virtual Reality Based Behavioural Learning for Autistic Children*. *Semantic Scholar*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Virtual-Reality-Based-Behavioural-Learning-for-Ramachandiran-Jomhari/953c3448757683f6b441c2c3ff12c409abe1e5ab>
- Rauttola, A.-P., Halonen, J., Lukander, K., Passi, T., Uusitalo, A., Rauhamaa, S., & Virkkala, J. (2019). *Puettavan teknologian hyödyntäminen*

työterveyshuolloissa ja työpaikoilla [C2]. Helsinki.

<https://urn.fi/URN:ISBN:9789522619112>

Saaranen-Kauppinen, A., & Puusniekka, A. (2006). *KvaliMOTV. Tyypittely. Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto.

https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_5.html

Tarabasz, A., Poddar, G., (2019). *Factors influencing adoption of wearable devices in Dubai*. *Journal of Economics and Management*, 36, 123–143. S P Jain School of Global Management.

<https://doi.org/10.22367/jem.2019.36.07>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2023). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsittelyminen Suomessa*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023.

https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2019). *Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019.

https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf

Tähtinen, J., Laakkonen, E., Broberg, M., & Tähtinen, R. (2020). *Tilastollisen aineiston käsittelyn ja tulkinnan perusteita* (2. uudistettu painos.). Turun yliopiston kasvatustieteiden laitos.

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8091-8>

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.

<https://doi.org/10.2307/30036540>

Webropol Oy. (i.a.). *Webropol-palvelu*. Saatavilla 23.5.2022. <https://webropol.fi/>

LIITE 1. Webropol-kyselyn saatekirje

Saatekirje

Digi perheiden voimavarana -hankkeessa tavoitteena on testata ja kehittää virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksia sosiaalialan henkilöstön työvälteenä neurokirjoon kuuluvien nuorten tukemisessa.

Saadaksemme kehittämistyön tuloksia ja vaikutuksia näkyväksi, teemme teille lasten ja nuorten kanssa työskenteleville lähtötilanteen kyselyn. Tämän kyselyn avulla saamme tietoa siitä, mihinkä kehittämisessä kannattaa keskittyä. Vastaus on vapaaehtoista, mutta mitä enemmän saamme teiltä tietoa, sitä paremmin voimme kehittää juuri niitä asioita, joita koette omassa työssä tarvitsevanne virtuaalitodellisuuden hyödyntämisessä.

Nettisivuilla Voimaa virtuaalisesti (<https://www.voimaavirtuaalisesti.fi/>) on luettavissa hankkeen Tietosuojaseloste, jossa kerrotaan mitä tietoa kerätään, mihin kerättyä tietoa käytetään ja kuinka tietoa säilytetään.

Tämä sama kysely toistetaan uudestaan vielä hankkeen loppupuolella, jolloin saamme tietoa siitä, kuinka toiminnan kehittäminen on onnistunut. Tuloksia tarkastellaan yleisellä tasolla eikä yksittäistä vastaajaa voi tunnistaa. Alla oleva tunnistekoodi on ainoastaan minun (projektipäällikkö) käytössä, ja tunnistekoodia käytetään ainoastaan tämän alku- ja seurantakyselytietojen yhdistämisessä. Kyselyyn vastaaminen vie aikaa n. 10 minuuttia.

Kiitos jo etukäteen vastaamisesta!

Jos mahdollista, niin pyytäisin, että pyrit vastaamaan siten kuin tilanne oli ennen hankkeessa toteutettuja koulutuksia.

Alla linkki meidän hankkeemme lähtötilanteen kartoitukseen.


<https://link.webpolsurveys.com/Participation/Public/59f8c57f-fd68-4cde-a04e-b04d7fae12bc?displayId=Fin2464710>

Virpi

LIITE 2. Webropol-kysely



Lähtötilanteen kartoitus Digi perheiden voimavarana- hanke

 Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (*)

Tässä lyhyesti avattuna kyselyssä esiintyvät käsitteet:

Sovellus = Sovellus viittaa tietokoneella (esim. tietokone, älypuhelin, tabletti tai vaikkapa älykello) suoritettavaan ohjelmaan tai ohjelmien kokonaisuuteen, joka suorittaa tietyn tehtävän tai tiettyjä tehtäviä.

Hyvinvointiteknologia = tekniset apuvälineet hyvinvoinnin ja oman hoidon tueksi arjessa.

Älykäs teknologia (älyteknologia) = Älykäs teknologia kattaa laajasti kaiken teknologian, joka tukee toiminnallisesti taustalla käyttäjää. Älykkään teknologian rooli nyt ja lähitulevaisuudessa on olla apuvälineenä, toimivana linkkinä nepsy nuorten ja hänen tarpeidensa välillä. Älyteknologia mahdollistaa itsenäiseen suoriutumisen tukemiseen erilaisten ja monitasoisten mahdollisuuksien avulla

1. Jotta voimme hyödyntää tässä kyselyssä antamiasi tietoja, tarvitsemme Sinulta luvan niiden käsittelyyn ja tallentamiseen. Voit halutessasi lukea tietosuojaselosteen, jossa kerromme, miten käsittelemme kerättyjä tietoja. Seloste löydät hankkeen nettisivuilta <https://www.voimaavirtuaalisesti.fi/> etusivun alareunassa.

Luvan antaaksesi laita rasti alla olevaan kohtaan. VASTAUS ON PAKOLLINEN *

Minulla on ollut mahdollisuus lukea tietosuojaseloste. Hyväksyn antamieni tietojen käsittelyn ja asianmukaisen tallentamisen.

2. Olen osallistunut

- Digi perheiden voimavarana -hankkeen (Diak) koulutukseen
- Vaalijalan digi-koulutukseen
- En ole osallistunut

3. Ammattinimike/toimiala

4. Sukupuoli

- Mies
- Nainen
- En halua vastata

5. Ikä

- 18-27 vuotta
- 28-37 vuotta
- 38-47 vuotta
- 48 vuotta tai vanhempi

6. Älykkään teknologian käyttö

- päivittäin
- viikoittain
- harvemmin

7. Tietokoneen käyttökokemus

- alle 5 vuotta
 6-10 vuotta
 11-20 vuotta
 yli 21 vuotta

8. Älypuhelimien käyttökokemus

- alle 5 vuotta
 6-10 vuotta
 yli 11 vuotta

Sovellus = Sovellus viittaa tietokoneella (esim. tietokone, älypuhelin, tabletti tai vaikkapa älykello) suoritettavaan ohjelmaan tai ohjelmien kokonaisuuteen, joka suorittaa tietyn tehtävän tai tiettyjä tehtäviä.

Hyvinvointiteknologia = tekniset apuvälineet hyvinvoinnin ja oman hoidon tueksi arjessa.

Älykäs teknologia (älyteknologia) = Älykäs teknologia kattaa laajasti kaiken teknologian, joka tukee toiminnallisesti taustalla käyttäjää. Älykkään teknologian rooli nyt ja lähitulevaisuudessa on olla apuvälineenä, toimivana linkkinä nepsy nuorten ja hänen tarpeidensa välillä. Älyteknologia mahdollistaa itsenäiseen suoriutumisen tukemiseen erilaisten ja monitasoisten mahdollisuuksien avulla

9. Osaaminen

	Perustietoa on, mutta ei käytännön osaamista	Osaan osin hyödyntää, mutta tarvitsen apua	Osaan hyödyntää	Osaan hyödyntää ja pystyn kouluttamaan muita
Tietoa/taitoa ei ole				

	Tietoa/taitoa ei ole	Perustietoa on, mutta ei käytännön osaamista	Osaan osin hyödyntää, mutta tarvitsen apua	Osaan hyödyntää	Osaan hyödyntää ja pystyn kouluttamaan muita
Kuinka hyvin koet osaavasi yleisesti omassa arjessasi hyödyntää älykstä teknologiaa (älypuhelimet, älysovellukset ym.)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kuinka hyvin koet osaavasi hyödyntää älykstä teknologiaa työssäsi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Mitä älykstä teknologiaa työssäsi voit hyödyntää?

11. Kiinnostus

	En lainkaan	Vain vähän	Jonkin verran	Paljon
Kuinka kiinnostunut olet käyttämään uutta älykstä teknologiaa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kuinka kiinnostunut olet käyttämään uutta älykstä teknologiaa työssäsi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Minkälaisesta älykkästä teknologiasta olisit kiinnostunut työssäsi?

13. Käyttö

	En lainkaan	Vain vähän	Jonkin verran	Paljon
Kuinka paljon käytät älykästä teknologiaa työajan ulkopuolella?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kuinka paljon käytät älykästä teknologiaa työssäsi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Haluaisitko käyttää älykästä teknologiaa enemmän työssäsi?

- Kyllä
- En

Tässä lyhyesti avattuna kyselyssä esiintyvät käsitteet:

Sovellus = Sovellus viittaa tietokoneella (esim. tietokone, älypuhelin, tabletti tai vaikkapa älykello) suoritettavaan ohjelmaan tai ohjelmien kokonaisuuteen, joka suorittaa tietyn tehtävän tai tiettyjä tehtäviä.

Hyvinvointitekhnologia = tekniset apuvälineet hyvinvoinnin ja oman hoidon tueksi arjessa.

Älykäs teknologia (älyteknologia) = Älykäs teknologia kattaa laajasti kaiken teknologian, joka tukee toiminnallisesti taustalla käyttäjää. Älykkään teknologian rooli nyt ja lähitulevaisuudessa on olla apuvälineenä, toimivana linkkinä nepsy nuorten ja hänen tarpeidensa välillä. Älyteknologia mahdollistaa itsenäiseen suoriutumisen tukemiseen erilaisten ja monitasoisten mahdollisuuksien avulla

15. Käyttöodotukset

		En samaa	Jokseenkin samaa	Täysin samaa	Ei kokemusta
Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	enemmän mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Ei kokemusta

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	En samaa enkä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Ei kokemusta
Hyvinvointiteknologia on hyödyllinen työssäni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hyvinvointiteknologian käyttö tehostaa työtäni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hyvinvointiteknologian käyttö parantaa työni laatua	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kaiken kaikkiaan hyvinvointiteknologian käyttö on hyödyllistä työssäni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. Käyttökokemus

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	En samaa enkä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Ei kokemusta
Hyvinvointiteknologian käyttö on helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hyvinvointiteknologian käytön oppiminen on ollut nopeaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hyvinvointiteknologian käytön opettelu on ollut helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kaiken kaikkiaan hyvinvointiteknologian käyttö tulee olemaan tarkoituksenmukaista ja perusteltua	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hyvinvointiteknologian käyttö on hankalaa, koska luotto omaan osaamiseen on huono	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. Sosiaaliset vaikutukset

