

Työturvallisuuskulttuurin yhteiskehittäminen Lapin yliopistolla

Loppuraportti

Raportin laatijat:

Maria Huhmarniemi, Lapin yliopisto ja Essi Kuure, Palvelumuotoilu Palo

30.4.2026

Työsuojelurahasto on osallistunut hankkeen rahoittamiseen



Työsuojelurahasto
Arbetskyddsfonden
The Finnish Work Environment Fund



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND



Sisällysluettelo

1. Hankkeen taustat
2. Hankekuvaus
3. Tutkimustausta
4. Hankkeen toteuttaminen ja eteneminen
5. Hankkeen tulokset
6. Hankkeen jatkotoimenpiteet
7. Hyödynnettävyys suomalaisessa työelämässä
8. Viestintä
9. Yhteystiedot

Hankkeen nimi: Työturvallisuuskulttuurin yhteiskehittäminen Lapin yliopistolla

Rahoitusmuoto: Työsuojelurahasto – kehittämisrahoitus

Toteuttajaorganisaatio: Lapin yliopisto

Vastuhenkilö: Varadekaani Maria Huhmarniemi

Ulkopuoliset asiantuntijat: Essi Kuure, Palvelumuotoilu Palo Oy

Toteutusaika: 1.10.2025-30.4.2026

Raportin päiväys: 30.4.2026



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND



PALVELUMUOTOILU
PALO

1. Hankkeen taustat

Kehittämisen lähtökohdaksi otettiin aiemmassa riskienarvioinnissa tunnistetut ilmiöt, kuten epäselvät prosessien osat. Pyrkimyksenä oli rakentaa yhteistä ymmärrystä siitä, mitä työturvallisuuskulttuuri merkitsee työyhteisössä, jossa työtilat, materiaalit ja riskit poikkeavat muun yliopiston tavanomaisista toimisto-, oppilaitos- ja tutkimusympäristöstä. Hanke kohdistui erityisesti Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan työpajatiloihin, joita käyttävät opetus- ja tutkimushenkilökunta, opiskelijat ja laboratoriomestarit.

Hankerahoituksen hakemisen taustalla oli selkeä tarve siirtyä työturvallisuuden nykytilan kartoituksesta konkreettiseen kehittämiseen. Taiteiden tiedekunnassa oli tehty laaja riskienarviointi sekä organisaatiouudistuksia, joiden myötä tunnistettiin useita työturvallisuuskulttuuriin liittyviä mahdollisuuksia ja tarpeita.

Keskeinen syy rahoituksen hakemiselle oli tarve vahvistaa työturvallisuuskulttuuria monitoimijaisessa työympäristössä. Toinen keskeinen syy oli tarve kehittää yhteinen toimintamalli ja käytännönläheisiä ratkaisuja, jotka eivät perustu pelkästään sääntelyyn, vaan syntyvät työpajoja hyödyntävien ihmisten osallistumisen kautta.

Hankerahoitus mahdollisti systemaattisen, vaiheistetun kehittämisprosessin toteuttamisen sekä ulkopuolisen asiantuntijan hyödyntämisen. Ilman rahoitusta näin laaja, osallistava ja kokeiluihin perustuva kehittämistyö ei olisi ollut mahdollista toteuttaa samassa laajuudessa.



2. Hankekuvaus

Hankkeessa kehitettiin Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan työpajatilojen työturvallisuuskulttuuria yhteiskehittämisen keinoin. Hanke toteutettiin palvelumuotoiluprosessin mukaisesti vaihteittain.

Hankkeessa kehitettiin konkreettisia ratkaisuja, kuten perehdytykseen, tilojen käyttöön ja yhteisiin pelisääntöihin liittyviä käytäntöjä. Lisäksi työssä pilotoitiin pelillinen työkalu, jonka avulla työturvallisuutta voidaan käsitellä osallistavasti ja eri näkökulmista. Hankkeen tavoitteena oli rakentaa ja raamittaa tiedekuntaan selkeää ja yhteistyöhön perustuvaa työturvallisuusmallia.

Hankkeessa työskenneltiin työturvallisuuskulttuurin kokonaiskuvan parissa, kehitettiin käytännön toimintamalleja henkilöstölle hyödynnettäväksi arjen turvallisuuden parantamiseen sekä kerättiin tulokset ja ohjenuorat talteen.

Lisäksi Palvelumuotoilu Palo kehitti hankkeen aikana työturvallisuuskulttuuripelin ja pilotoi sen aiheita ja elementtejä. Pelin ympärille Palvelumuotoilu Palo Oy on kehittänyt palvelutuotteen, joka on tulevaisuudessa suomalaisen työelämän hyödynnettävissä työturvallisuuskulttuuria ja siihen kytkeytyviä ratkaisuja kehitettäessä.

3. Tutkimustausta

Keskeiset hanketta taustoittavat ja ohjaavat tutkimukset ja viitekehykset olivat:

- **Työturvallisuuskeskus.** Yhteistoiminta ja vuorovaikutus työpaikan arjessa. Digijulkaisu.
<https://ttk.fi/julkaisu/yhteistoiminta-ja-vuorovaikutus-tyopaikan-arjessa/>
- **Vaajakallio, K.** (2012). *Design games as a tool, a mindset and a structure*. Aalto University, School of Arts, Design and Architecture.
- **Järvensivu, A.** (2017). Pelillistäminen ja digitaaliset pelit työelämän kehittämismenetelminä. *Aikuiskasvatus*, 37(4), 256–261.
- **Hokkanen, L., Virkkula, M., Aro, P., & Korva, S.** (2023). *Kohti turvallisempia ja vastuullisempia palveluja. TUOKIO – Turvallisuusosaamisen kasvattaminen palveluyrityksissä -hankkeen loppujulkaisu* (Oamk Journal 153). Oulun ammattikorkeakoulu.
- **Teikari, J.** (2019). *Turvallisuuskasvatusta pelaamalla: Kohti tuloksellisempaa turvallisuusviestintää*. Pelastusopisto, D-sarja, julkaisu 2019/4.

4. Hankkeen toteuttaminen ja eteneminen

Hanke toteutettiin palvelumuotoiluprosessin mukaisesti vaiheittain. Työ alkoi nykytilan analyysillä ja havainnoinnilla, jonka jälkeen kehittämistyö kohdennettiin valittuihin pilottipajoihin. Näissä ympäristöissä henkilöstö ja opiskelijat osallistuivat aktiivisesti turvallisuuskäytäntöjen kehittämiseen työpajojen, keskustelujen ja kokeilujen kautta. Kehittämisen keskiössä olivat arjen toimintatavat, yhteistyö eri toimijaryhmien välillä sekä turvallisuuteen liittyvien roolien ja vastuiden selkeyttäminen.

4.1 HANKKEEN ETENEMINEN

Hankkeen alkuvaiheessa lähdettiin liikkeelle riskienanalyysin tuloksesta ja toteutettiin palvelusafari, jonka aikana tunnistettiin keskeisten haasteiden käytännön vaikutukset pajatiloissa.

Seuraavassa vaiheessa kehittämistyö kohdennettiin kolmeen pilottipajaan: puupajaan, videostudioon ja maalausateljeehen. Näissä ympäristöissä järjestettiin työpajoja, joissa henkilöstö ja opiskelijat osallistuivat aktiivisesti uusien turvallisuuskäytäntöjen ideointiin. Työpajojen teemat liittyivät muun muassa perehdytykseen, tilojen käyttöön, välineiden hallintaan ja yhteisiin pelisääntöihin. Työpajoissa syntyneitä ideoita vietiin käytäntöön nopeiden kokeilujen kautta.

Hankkeen kolmannessa vaiheessa kehitettyjä ratkaisuja tarkasteltiin laajemmasta näkökulmasta ja niitä jäsennettiin osaksi työturvallisuuskulttuurin kokonaisuutta. Tässä yhteydessä pilotoitiin myös pelillinen työkalu, jonka avulla työturvallisuutta käsiteltiin eri roolien ja tilanteiden kautta osallistavasti.

Loppuvaiheessa hankkeen tulokset koottiin yhteen ja etenemistä kuvattiin tiekartan muotoon. Kehitetyt käytännöt, toimintamallit ja ohjenuorat jäsennettiin kokonaisuudeksi, joka tukee työturvallisuuden toteutumista arjessa.

4.2 ULKOPUOLISEN ASIAANTUNTIJAN ROOLI

Essi Kuure toimi hankkeessa ulkopuolisena asiantuntijana ja vastasi palvelumuotoiluprosessin suunnittelusta ja fasilitoinnista. Hän johti työskentelyn etenemistä, toteutti työpajat ja koosti tulokset yhteen visuaaliseen muotoon. Hän tuki yhteiskehittämistä tuoden mukaan osallistavat menetelmät ja pelillisen lähestymistavan työturvallisuuskulttuurin kehittämiseen. Lisäksi hän on myös taiteiden tiedekunnan tohtorialumni ja aiemmin työskennellyt tiedekunnassa ja kehittänyt työpajatiloja sekä -toimintoja palvelumuotoilun menetelmin.

5. Hankkeen tulokset

5.1 LAPIN YLIOPISTO

Hankkeen keskeisenä tuloksena Lapin yliopiston taiteiden tiedekuntaan työturvallisuuskulttuuria saatiin tehtyä näkyvämmäksi yhteisen työskentelyn kautta - puhumalla siitä, kuvaamalla sitä ja kehittämällä siihen ratkaisuja. Turvallisuutta tarkasteltiin kokonaisuutena, joka rakentuu arjen toiminnassa, yhteistyössä ja vuorovaikutuksessa.

Konkreettisina tuloksina kehitettiin työpajatilojen käyttöön liittyviä toimintamalleja, kuten perehdytyskäytäntöjä ja kaikille pajoille yhteisiä pelisääntöjä turvallisuuteen.

Lisäksi hankkeessa syntyi työturvallisuuskulttuurin kokonaiskuva ja ohjenuorat, jotka tukevat turvallisuuden kehittämistä jatkossa. Yhteiskehittämisen kautta henkilöstön sitoutuminen vahvistui ja yhteistyö eri toimijoiden välillä parani. Tämä luo kestävä pohjan turvallisuuskulttuurin jatkuvalla kehittämiselle.

5.2 PALVELUMUOTOILU PALO

Hanke tuotti Palvelumuotoilu Palo Oy:lle uutta osaamista ja laajensi sen palveluvalikoimaa työturvallisuuden kehittämiseen. Keskeisenä tuloksena syntyi uusi palvelukonsepti, joka yhdistää palvelumuotoilun, pelillistämisen ja työturvallisuuden yhteisöllisen kehittämisen.

Hankkeessa kehitettiin ja pilotoitiin työturvallisuus-kulttuuripelin ensimmäinen versio, jonka avulla turvallisuutta voidaan käsitellä osallistavasti eri roolien näkökulmasta. Peli ja siihen kytkeytyvä palvelu sopii kaikille organisaatioille, jossa työturvallisuutta halutaan kehittää, uudistaa tai parantaa. Tarve voi syntyä esimerkiksi lähellä piti tilanteesta ja sen estämisestä tai yleisestä uudistuksesta, joka vaatii työturvallisuuskäytäntöjen läpikäymistä.



6. Hankkeen jatkotoimenpiteet

Hankkeen aikana laadittu tiekartta toimii keskeisenä jatkokehittämisen työkaluna ja kokoaa yhteen sekä lyhyen että pidemmän aikavälin toimenpiteet työturvallisuuskulttuurin vahvistamiseksi. Tiekartta jäsentää kehittämistä kolmella tasolla: kulttuurisella, rakenteellisella ja konkreettisella tasolla.

Kulttuurisella tasolla keskeisiä jatkotoimia ovat mm. työssä jaksamisen tukeminen toimintamallien avulla. Näiden tavoitteena on vahvistaa turvallisuuskulttuuria osana päivittäistä vuorovaikutusta ja päätöksentekoa. Rakenteellisella tasolla korostuvat mm. perehdytyskäytäntöjen kehittäminen ja työturvallisuussisältöjen yhtenäistäminen ja vahvistaminen opetuksessa. Konkreettisella tasolla jatkotoimet liittyvät arjen käytäntöihin, kuten tilojen käyttöön, työskentelytapoihin sekä fyysisen työympäristön ja ergonomian kehittämiseen.

Tiekartan perusteella jatkokehittäminen etenee sekä laajempina kokonaisuuksina että pienempinä projekteina. Keskeistä on, että kehitettyjä käytäntöjä viedään systemaattisesti arkeen, niiden toteutumista seurataan ja toimintaa kehitetään jatkuvasti saadun palautteen perusteella.



7. Hyödynnettävyys suomalaisessa työelämässä

Tämä hanke tuo suomalaiselle työelämälle useita uutuusarvoja, jotka liittyvät erityisesti työturvallisuuden kehittämistapaan, menetelmien yhdistämiseen ja tulosten sovellettavuuteen laajemmin.

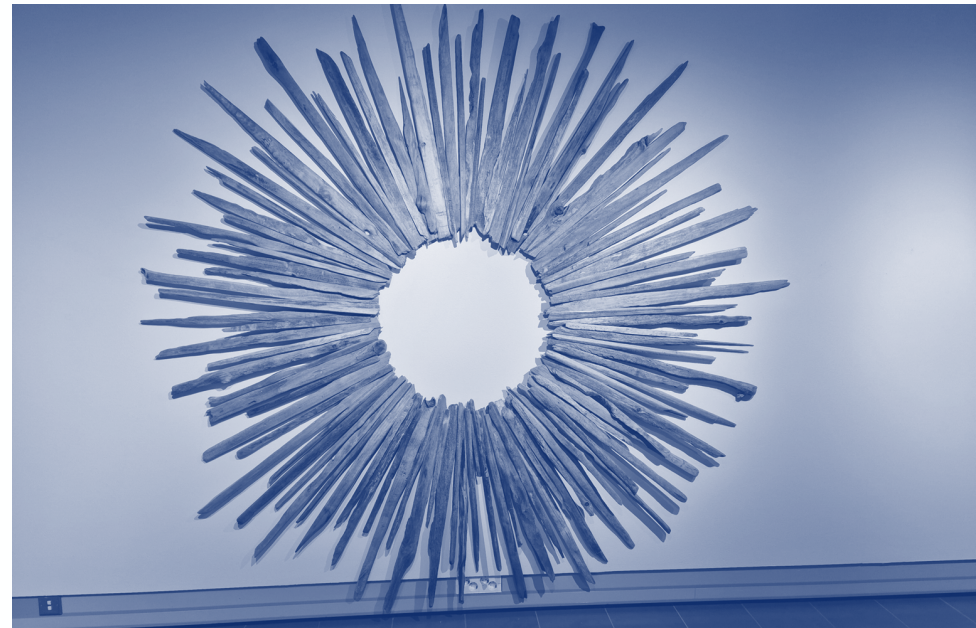
Keskeisin uutuusarvo on yhteisöllinen lähestymistapa työturvallisuuden kehittämiseen ja ylläpitämiseen. Ratkaisun avulla voidaan tehdä näkyväksi hiljaista tietoa ja työyhteisön jäsenten kokemuksia, jotka eivät välity pelkkien ohjeiden, lomakkeiden tai teknisten prosessikuvausten kautta. Pelillisuus toimii tässä ennen kaikkea oppimisen, keskustelun ja yhteisen ymmärryksen rakentamisen välineenä, ja se kytkeytyy tiiviisti palvelumuotoilun osallistaviin menetelmiin.

Toinen keskeinen uutuusarvo on kehittämismenetelmien yhdistäminen. Hankkeessa palvelumuotoilu, pelillisuus, käytännön tieto ja työturvallisuuden asiantuntemus tuotiin yhteen. Tämä mahdollisti ratkaisujen kehittämisen, joissa toimintaympäristön erityispiirteet – kuten luovat työtilat ja monitoimijainen yhteistyö – sekä työyhteisön oma kokemusperäinen tieto voivat kohdata ja täydentää toisiaan.

Kolmanneksi hanke tuotti käytännönläheistä tietoa siitä, miten teknisesti painottuneesta riskienhallinnasta voidaan siirtyä kohti arjen vuorovaikutuksessa rakentuvaa turvallisuuskulttuuria. Tämä näkökulma on erityisen tärkeä

asiantuntijaorganisaatioissa, joissa turvallisuus ei synny pelkästään ohjeistuksesta, vaan yhteisistä toimintatavoista.

Kehittämismenetelmä ja tuotetut työkalut ovat jatkossa julkisia siinä määrin kuin ne on mahdollista avata ilman yksittäisten työyhteisöjen tietosuojariskejä. Pelillisen työkalun kehitys on dokumentoitu ja Palvelumuotoilu Palo tulee julkaisemaan kesän 2026 aikana uuden palvelun tähän liittyen.



8. Viestintä

Hankkeen viestintä toteutui monikanavaisesti sekä sisäisesti että ulkoisesti.

Hankkeesta tiedotettiin sisäisesti tiedekunnassa sähköpostitse, hybridimuotoisessa tiedotustilaisuudessa, johtoryhmässä sekä koko henkilöstölle suunnatussa yhteisöiltapäivässä. Lisäksi hankkeen etenemisestä viestittiin työpajojen ja yhteisten tapahtumien yhteydessä.

Ulkoinen tiedotus toteutui yliopiston viestinnän toimesta verkkosivu-uutisena sekä sosiaalisen median viestintänä. Hankkeelle laadittiin suomen- ja englanninkielinen verkkosivusto yliopiston sivuston osaksi. Lisäksi Palvelumuotoilu Palo Oy on kertonut hankkeesta ja sen työskentelyvaiheista myös omissa kanavissaan.

Kokonaisuutena viestintä oli onnistunutta, tavoitti keskeiset kohderyhmät ja tuki hankkeen tavoitteita.

9. Yhteystiedot

Lisätietoja hankkeesta antavat:

Lapin yliopisto

Maria Huhmarniemi, Varadekaani
maria.huhmarniemi@ulapland.fi
040 484 4339

Palvelumuotoilu Palo

Essi Kuure, Luova johtaja
essi@palvelumuotoilupalo.fi
0400 463 499



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND

