



Juhani Talvela
Hannu Hyyppä
Marika Ahlavuo
Matti Kurkela

Luovien alojen nykytila, näkömät ja kasvupotentiaali

Creve 2.0 - Yrityspalvelut ja yhteistyömallit
hankkeen tuloksia ja visioita

Juhani Talvela, Hannu Hyyppä, Marika Ahlavo, Matti Kurkela (toim.)

Luovien alojen nykytila, näkymät ja kasvupotentiaali

Creve 2.0 - Yrityspalvelut ja yhteistyömallit
hankkeen tuloksia ja visioita

Aalto-yliopiston julkaisusarja

CROSSOVER 17/2020

© Copyright Tekijät, Aalto-yliopisto

ISBN 978-952-64-0113-3 (painettu)

ISBN 978-952-64-0114-0 (pdf)

ISSN 1799-4950 (painettu)

ISSN 1799-4969 (pdf)

Graafinen suunnittelu	Emilia Reponen
Kannen kuva	Jarno Sinivaaran taidetta @jarnosinivaara keravalaisessa Taiteen kotitalossa. © Valokuva Ahlavuo & Hyyppä
Painotalon nimi	UNIGRAFIA OY
Painopaikka	Helsinki
Vuosi	2020

Tämä julkaisu (poislukien etu- ja takakannen kuva) on lisensoitu Creative Commons CC-BY-SA 4.0 lisenssillä. Kirjan sisältöä voi vapaasti jakaa, kopioida aineistoa ja levittää sitä edelleen missä tahansa välineessä ja muodossa sekä muunnella, remiksata ja muokata aineistoa sekä luoda sen pohjalta uusia aineistoja missä tahansa tarkoituksessa, myös kaupallisesti.

Käytön ehtona on, että tekijä(t) nimetään ja lähde on mainittava asianmukaisesti sekä tarjottava linkki lisenssiin. Jos sisältöön tekee muutoksia, on muutokset merkittävä. Voit tehdä yllä olevan millä tahansa kohtuullisella tavalla, mutta et siten, että annat ymmärtää lisenssinantajan suosittelevan sinua tai teoksen käyttöösi. Jos remiksaat tai muokkaat aineistoa taikka luot sen pohjalta uusia aineistoja, on sinun jaettava muutoksiasi samalla lisenssillä kuin alkuperäistä aineistoa.

Linkki lisenssiin: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fi>

Etu- ja takakannen kuva on lisensoitu käytettäväksi vain tässä julkaisussa, eikä sitä ole lupa käyttää muualla.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND



ÖSTERBOTTEN
ÖSTERBOTTENS HANTVERK RF



Aalto-yliopisto
Terveystieteiden
korkeakoulu



Centre of Excellence
in Laser Scanning Research



TURKU AMK
TURKU UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES



HAMK
HAMMEEN AMMATTIKORKEAKOULU
HAMME UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Alkusanat

Tämä kirja on syntynyt Creve 2.0-hankkeen tuloksena. Se sisältää luoville aloille keskittyvän hankkeen keskeisten toimenpiteiden tulosten esittelyä ja sidosryhmien näkemyksiä sekä kommentteja teemaan. Creve 2.0 oli kokonaisuudessaan erittäin laaja ja kunnianhimoinen ponnistus luoville aloille. Hankkeessa toimi suurehko määrä aktiivisia toteuttajia. Toimijaryhmä laajeni menestyksekkäästi toteutuksen edetessä. Yhteistyöllä saavutettiin merkittävää lisäarvoa suomalaiselle yhteiskunnalle.

Kokoomateoksessa on kolmenlaisia artikkeleita. Asiantuntija-artikkelit ovat laajahkoja ja käsittelevät valittua aihetta kokonaisvaltaisesti tai fokuoitetuval syvälle tiettyyn teemaan. Artikkeleissa käytetään lähdeviitteitä ja tieteellistä kirjoitustapaa. Kommentit ovat lyhyempiä katsauksia. Ne eivät yleensä sisällä viittauksia, mutta kommenttien lopussa voi olla luettelo asiaa syventävistä lähteistä. Puheenvuorot ovat tekijänsä henkilökohtaisia näkemyksiä ja edustavat hanketta sivuavaa, laajempaa katsantokantaa.

Kirjan toimittajat kiittävät kaikkia kirjoittajia ja projektissa toimineita hyvästä ja joustavasta yhteistyöstä. Kiitämme myös kirjan taitosta asiantuntevaa Emilia Reposta ja Aalto-yliopiston julkaisupalveluita teknisten ratkaisujen hoitamisesta. Erityisesti kirjan toimittajat ovat kiitollisia Creve 2.0-hankkeen projektipäällikkö Benny Majabackalle ja hankkeen ohjausryhmälle sekä rahoittajille.

Ilman teidän panostanne tätä kirjaa ei olisi syntynyt. Kiitos ja kumarrus!

Toivomme tämän julkaisun herättävän kiinnostusta ja keskustelua.
Mukavia lukuhetkiä.

Joulun odotuksessa 21.12.2020

Juhani Talvela Hannu Hyyppä Marika Ahlavo Matti Kurkela

Sisällys

Timo Parkkola

Mistä puhumme, kun puhumme luovista aloista?.....10

Timo Parkkola

Creve 2.0 – Mitä lähdettiin tavoittelemaan ja miksi?...17

Kirsi Kaunisharju

**Virtuaalisista yrityspalveluista
luovien alojen digitalisaatioon.....24**

Petra Tarjanne, Anu-Katriina Perttunen

Luovan alan kehittäminen on kestävyyslaji26

Jouni Hynynen

Koronakurimus – luovien alojen käännekohta?30



Liiketoiminta32

Juhani Talvela

Luovien alojen aineettomat oikeudet34

Juha Iso-Aho, Juuso Mäntykivi

Luovien alojen palvelurakennemallit40

Markus Suomi, Pekka Katajarinne

**Luovuus ja liiketoiminta 2
- tiimiseikkailu yritystoiminnan suunnitteluun45**

Outi Kugapi, Laura Laivamaa, Maria Huhmarniemi, Piia Kilpimaa

Käsitöistä vetoa matkailuun49

Jari Ratilainen, Tommi Silvan, Miia Lammi
**BusinessMuovain - työkalu luovan
liiketoiminnan kehittämiseen**54

Markus Hatakka
Media-alan yrittäjäyiskoulutusta kehittämässä.....63

Miia Lammi, Jari Ratilainen, Veera Hautala
**Asiakaslähtöisen yhteiskehittämisen
fasilitointi luovalla alalla**.....67

Kalle Euro
Arkkitehtitoimistojen liiketoiminnan kehittäminen.....74



Osaaminen78

*Marika Ahlavo, Hannu Hyyppä, Matti Kurkela,
Mika Lindholm, Pirjo Aunio, Juho-Pekka Virtanen*
**Esimerkkejä maailmalta digitaalisuuden ja
3D:n käyttömahdollisuuksista kulttuurialalla**80

Henry Paananen, Arja Puustinen
**Työskentely moniammatillisissa tiimeissä
- Case luovien alojen osaamiskiihdyttämö**85

Benny Majabacka, Henry Paananen, Evi Romans
**Tunnekokemukset virtuaalisissa
neuvontapalveluissa**99

Piia Rytilahti
Pohjoista muotoilua ja muotoiluaajattelua 109

*Marika Ahlavo, Hannu Hyyppä, Matti Kurkela,
Juhani Talvela, Pirjo Aunio*

**Haasteita uudenlaisen digitaalisuuden
siirtämisessä luoville aloille 112**

Johanna Vaaherkumpu

**Virtuaalitapahtumat tuovat uudenlaisia
mahdollisuuksia luoville aloille 117**

Markus Hatakka, Arja Tulonen, Elina Vuorio

Tilannekuvaa luovien alojen ennakointiin 124



Teknologia 132

*Marika Ahlavo, Hannu Hyyppä, Matti Kurkela,
Mika Lindholm, Pirjo Aunio, Juho-Pekka Virtanen*

Uudet 3D-teknologiat luoville aloille 134

*Marika Ahlavo, Hannu Hyyppä, Matti Kurkela, Sebastian Aho,
Hannu Handolin, Juho-Pekka Virtanen, Kaisa Jaalama,
Pirjo Aunio, Topi Eskelinen, Mari Kätkä*

Kohti kulttuurialan digitaalisia kaksosia 139



Vuorovaikutus 154

Arja Puustinen, Jukka Raitanen

Katsaus luoviin aloihin Kanta-Hämeessä 156

Markus Suomi

Virtuaalisen ryhmänneuvonnan kehittäminen..... 161

Benny Majabacka, Matti Kurkela

Hubitoiminta kehittämiskohteena..... 165

Juha Iso-Aho

Kohti strategista muotoilua monialaisessa tiimissä ... 174

Arja Tulonen

Monialainen yhteistyö on ”välillä pelkkää timanttia, välillä pelkkää huttua” 177

Anna Nordström

Österbottens hantverk rf - en tråd i samhällets väv.... 185

Pia Niemikotka

Go Iittala Village – nousussa muotoilun, taiteen ja artesaanien kylä 188

Maarit Kuusela-Mäkinen

Showroom: käsin tehty – rakkaudella tehty..... 191

Esipuhe:

Mistä puhumme, kun puhumme luovista aloista?

Timo Parkkola

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Luovat alat ovat olleet yksi merkittävä elinkeinopoliittinen kehittämiskohde käytännössä vuosituhaten vaihteesta saakka. Kehittäminen sinänsä oli alkanut jo aiemmin, mutta sen todellinen arvo nousi käytännössä tapetille vasta vuosituhaten taitteen jälkeen. Yhtenä keskeisenä kulmakivenä toimi 2007 Diges ry:n tuottama ja silloisen Kauppa- ja teollisuusministeriön julkaisema *Luovien alojen yrittäjyyden kehittämisstrategia 2015* (KTM 2007). Jo tässä strategiaraportissa nostettiin esille luovien alojen määrittelyn vaikeus. Laajimman näkemyksen mukaan luovat alat sisältävät kaikki alat, jotka synnyttävät tekijänoikeuksia, patenteja tai tuotemerkkejä. Suppeimmillaan luetellaan yksittäisiä toimialoja, jotka hyväksytään mukaan. Kaikki nämä määritelmät myös vaihtelevat eri maissa. Lisäksi rakkaalla lapsella on monta nimeä ja sitä on kutsuttu esimerkiksi kulttuuriteollisuudeksi, elämysteollisuudeksi, sisältöliiketoiminnaksi ja tekijänoikeusaloiksi. Rinnalle on tuotu myös luovan talouden käsite, joka näkee luovat alat koko toimialakentän läpäisevänä matriisina. (KTM 2007). Melko usein luovien alojen määrittely on myös jätetty ainakin osittain avoimeksi. Niin myös edellä mainitussa julkaisussa. Tämä on ymmärrettävää, koska luovuus on dynaamista ja niin on luovien alojen kenttäkin. Esimerkiksi alustatalouden näkökulmia luoviin toimialoihin ja luovaan talouteen tai 3D:n laajamittaista hyödyntämistä ei ollut vuonna 2007 olemassakaan.



Timo Parkkola toimii Humanistisessa ammattikorkeakoulussa innovaatiojohtajana. Hän on osallistunut luovien alojen kehittämiseen eri tehtävissä noin 15 vuoden ajan.

Creve 2.0 -hankkeessa hän on ollut mukana suunnitteluvaiheesta saakka ja toiminut hanke-toteutuksen aikana ohjausryhmän jäsenenä. Parkkolan tutkimusalueet liittyvät erityisesti digitaalisen kulttuurin tutkimukseen ja siellä kulttuurin, vapaa-ajan ja teknologian rajapintoihin.

Mitä ovat luovat alat?

Creve 2.0 -hanke nimettiin luovien alojen yrityspalvelujen yhteistyömalliksi, mikä osaltaan edellyttää käsitteen määrittelyä ja myös joitain rajauksia. Perinteisesti luovilla aloilla on tarkoitettu taidealoja, kulttuurialoja sekä luovaan työhön perustuvia osaamisintensiivisiä yrityspalveluja. Luovia aloja ovat mm. animaatiotuotanto, arkkitehtipalvelut, elokuva- ja tv-tuotanto, taidegalleriat, käsityö, liikunta- ja elämyspalvelut, mainonta- ja markkinointiviestintä, muotoilupalvelut, musiikki ja ohjelmalvelut, peliala, taide- ja antiikkikauppa, sirkus ja teatteri. Listaa voisi jatkaa pitkäänkin. Myös suuri osa esimerkiksi elektroniikkateollisuudesta valmistaa tuotteita juuri luovien sisältöjen välittämiseksi eikä autojen ajotietokoneiden näyttöjäkään nykyisin turhaan kutsuta infotainmentiksi.

Hankkeen lähtökohtana toiminut määrittely seuraa pitkälti Opetus- ja kulttuuriministeriön 2017 julkaisema Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi -raportin (OKM 2017) esittelemää määrittelyä. Käytännössä siis Luovat alat ja luova talous nousevat kulttuuriin, taiteiden ja luovan osaamisen ytimestä ja kasvavat

luovuutta keskeisesti hyödyntäviksi toimialoiksi kuten arkkitehtuuri, muotoilu, peliala, kustannusala, ohjelmajpalvelut tai media-ala. Nämä nimettävissä olevat luovat alat ovat olleet toiminnan keskiössä, mutta luova talous ei pysähdy vain niihin. Luovuus tuottaa kulttuuristen sisältöjen ja tuotteiden ohella myös monipuolisesti erilaista osaamista ja palveluja. Näitä puolestaan tarvitaan aineettoman pääoman, innovaatioiden, uusien liiketoimintojen, yritysten ja työpaikkojen sekä luovasta osaamisesta asiakkaille ja kuluttajille kertyvän lisäarvon synnyttämiseksi kaikilla toimialoilla. Tähän kokonaisuuteen viitataan käsitteellä luova talous ja sen merkitys korostuu digitaalisessa ja globaalissa toimintaympäristössä. Unohtaa ei pidä myöskään kulttuurin arvoketjuja. Ytimessä oleva kulttuurinen perusta, erityisesti esittävät taiteet ovat merkittävä osa aluetaloutta. Yksittäinen musiikkiesitys voi tuottaa toimeentulon usean toimialan ammattilaisille rakentamisesta ruokapalveluihin ja logistiikkaan. (Wiren et. al. 2020.) Luova talous on siis itseään merkittävämpi tekijä taloudessa.

Luova talous numeroina

Jotta luovien alojen taloudellisesta merkityksestä ja koosta saa jotain kuvaa, voidaan taustaksi esitellä muutamia lukuja. Tilastokeskuksen uusimman 7.10.2020 julkaistun satelliittikirjanpidon mukaan kulttuurin ja luovien alojen osuus Suomen bruttokansantuotteesta oli vuonna 2018 3,3 %, mikä rahassa mitattuna on noin 8 miljardia euroa. Kaikista kulutusmenoista kulttuuriin käytettiin vuonna 2018 noin 4,3 % mikä



Kuva 1. Arvon muodostus luovien alojen matriisimallissa. Luovien alojen toiminta lähtee kulttuurin ydintoiminnoista ja tuottaa oikeuksia, lisäarvoa ja kilpailukykyä. Luovien alojen liiketoiminta on merkittävä osa kaikkia toimialoja. Kokonaisuudesta muodostuu luovan talouden kenttä. (Kuvälähde: TEM 2014.)

rahassa vastaa niin ikään hieman alle 8 miljardia euroa. Myös kulttuurin työllistävä vaikutus on suuri eli 3,1 prosenttia. (KST 2018; SVT 2018.) Edellisiin lukuihin tulee kuitenkin suhtautua osin varauksella. Satelliittikirjanpito perustuu toimialaluokitukselle (TOL2008) eikä välttämättä täysin tue luovien alojen määritelmää. Esimerkiksi suurin osa pelinkehittäjäyrityksistä toimii tietokoneohjelmoinnin toimialalla, jota ei oteta mukaan kulttuurisatelliitin laskelmiin (KST 2016).

Maailman laajuisesti kulttuuri- ja luovat alat kattavat kolmisen prosenttia BKT:stä, mikä tarkoittaa noin 2250 miljardin dollarin liikevaihtoa ja kulttuurialoille työllistyy 29,5 miljoonaa ihmistä. Alojen kokonaisarvoksi Euroopassa lasketaan 535,9 miljardia euroa. (EY 2014.) Kysymys on siis merkittävästä taloudellisesta toiminnasta, jonka tulevaisuuden näkymät ovat hyvät verrattuna moniin muihin aloihin. Samalla on hyvä muistaa, että luovat toimialat ovat jatkuvasti osa muiden toimialojen innovatiivisuutta. Muotoilijan tekemä työ muuttuu vaikkapa myös autoteollisuuden liikevaihdoksi. Jo luovuuden määritelmä ”luovuus on prosessi, jossa luovia ideoita generoidaan, valikoidaan ja viedään menestyksekkäästi käytäntöön” muistuttaa kovasti innovaation määritelmää (Simonton 2013).

Digitalisaatio luovan talouden ajurina

Kaiken kaikkiaan luovia aloja voidaan taloudellisesti pitää erittäin merkittävänä sektorina. Sen vaikutukset näkyvät läpi yhteiskunnan. Yksi keskeinen luoviin aloihin vaikuttanut seikka on ollut digitalisaation valtava nousu viimeisen kahden kymmenen vuoden aikana. Luoviin aloihin on aina pätenyt muutamat selkeät lainalaisuudet, ainakin jos tietty karrikointi sallitaan. Se mikä voidaan suoraan levittää laajalle yleisölle, menestyy yleensä hyvin – ja tulee kutsutuksi viihteeksi. Se mikä on uniikkia ja tulee juuri siksi levinneeksi laajalle yleisölle, muuttuu menestyneeksi ja arvostetuksi korkeakulttuuriksi. Ja lopulta se mikä on uniikkia, mutta ei leviä laajasti joko unohtuu tai siitä tulee pienen asiantuntevan kannattajakunnan arvostamaa ”kulttikamaa”. Pitkällä tähtäimellä nämä luokittelut eivät tietenkään toimi, mikä on erityisesti taidealoihin liittyvä erikoinen ominaispiirre: siinä missä main stream voi täysin unohtua, voi uniikki muuttua pitkäaikaiseksi ja lähes unohtumattomaksi. Moni taiteen tekijä on ansainnut kuoltuaan paremmin kuin eläessään.

Digitalisaatio on mielenkiintoisesti keikuttanut tätä laivaa muuttamalla jakelun helppoksi, globaaliksi ja nopeaksi. Samalla se on luonut luovalle sektorille täysin uusia työkaluja ja markkinoita. Samalla uniikki taide on löytänyt yhteyksiä tapahtumatuotantojen ja viihteellisten tilojen kanssa ja saattaa levitä pelillisinä 3D, VR tai AR -tuotantoina globaalisti samalla tavoin kuin elokuvan on totuttu tekevän. Digitaalisuus siis omalla tavallaan rikkoo vanhoja kulttuurisia luokitteluja ja häivyttää liiketoiminnan ja taiteen rajoja.

Osin tämä on jo tapahtunut ja muutos näyttäisi yhä kiihtyvän, mikä entisestään lisää luovien alojen merkitystä yhteiskunnassa ja taloudessa. Vakiintuneiden ja perinteisten liiketoimintamallien ja jakelukanavien rinnalle nousee digitaalisten luovien alustojen liiketoimintamallit, jotka mahdollistavat jatkuvasti nopeutuvan ja kasvavan sisältöjen

levityksen ja synnyttävät samalla luoville aloille uusia liiketoimintamahdollisuuksia. (OKM 2017.) Tämä ei kuitenkaan välttämättä muuta tai vie markkinoita esimerkiksi perinteiseltä esittävältä taiteelta. Luova talous on osannut aiemminkin kumuloitua. Televisio ei koskaan vienyt elokuvateatterien markkinoita, vaan toi siihen jotain lisää ja digitaalisesti jaettu musiikki on entisestään lisännyt elävän musiikin merkitystä musiikkiliiketoiminnassa.



Kuva 2. Digitaalinen liiketoiminta voi tuoda ydinkulttuurin luovan talouden ytimeen ja rikkoa kannattavan populaarin ja kannattamattoman korkeakulttuurin rajoja. (Kuvälähde: OKM 2017)

Kohti luovaa tulevaisuutta

Muutos vaati samalla myös uutta osaamista. Luovien alojen muutos on ollut hyvin nopeaa. Taiteen rinnalle on tullut viihde, luovasta työstä on tullut merkittävää liiketoimintaa. Maailma on muuttunut visuaalisemmaksi ja kulttuuri on tullut osaksi kaikkia toimialoja. Tällä hetkellä digitaalisuus ja uudet teknologiat tulevat osaksi taiteen tekemistä, luovaa yritystoimintaa ja luovan osaamisen jakelua. Samalla koulutus ja palvelut, kohdistuvat ne sitten taiteeseen, luovuuteen tai liiketoimintaan, vaativat uutta osaamista ja uusien toimintamallien omaksumista. Tähän on perustunut myös

Creve 2.0 -hanke, muutoksen ymmärtämiseen, siitä oppimiseen ja uusien toimintatapojen ja -mallien etsimiseen.

Tämä näkyy hyvin myös tämän artikkelikokoelman sisällöissä. Luovuuden merkitys tunnustetaan, niin taloudellisesti kuin sisältöjenkin kannalta. Artikkeleissa nousee esille digitaalisuus monesta eri näkökulmasta, niin 3D-tuotantojen kautta kuin virtuaalitekologioita valottaen ja luovan alan kehittämisen ja koulutuksen sovelluksina. Myös luovien alojen liiketoimintaa valaistaan monesta näkökulmasta ja osaamisen merkitys nousee monipuolisesti esiin. Kaiken kaikkiaan teos on kattava kuvaus, niistä monipuolisista näkökulmista, joita Creve 2.0 -hanke on tuonut esiin ja joihin se on tarttunut. Kaiken kaikkiaan luovien alojen merkityksen, nykytilan ja tulevaisuuden haasteiden syvälinen ymmärtäminen yhdistää artikkelikokoelman tekstejä. Artikkelikokoelmaa kannattaakin lukea paitsi olemassa olevan tilanteen kuvauksena, myös reittinä tulevaisuuden haasteisiin. Tahdonkin siis vilpittömästi kiittää kaikkia kirjoittajia siitä, että olette jakaneet osaamisenne ja toimialatietoutenne lukijoille ja erityisesti teoksen toimittajia pitkäjänteisestä työstä, jonka kautta teoksen näkökulmat ja sisällöt on saatettu lukijoiden saataville. Luova talous elää ja voi hyvin. Tulevaisuudelta on lupa odottaa paljon.

Lähteet:

EY., (2014). Creating growth - Measuring cultural and creative markets in the EU. GESAC, the European Grouping of Societies of Authors and Composers Studies 2014:12. [Verkkajulkaisu]. London: Ernest & Young [luettu: 26.11.2020]. Saatavilla: <http://www.createurope.eu/en/wp-content/uploads/2014/11/study-full-en.pdf>

KST., (2016). Kulttuurin satelliittitilinpito [verkkoaineisto]. Helsinki: Tilastokeskus [luettu 26.11.2020]. Saatavilla: https://www.stat.fi/til/klts/2016/klts_2016_2018-10-17_fi.pdf

KST., (2018). Kulttuurin satelliittitilinpito [verkkoaineisto]. Helsinki: Tilastokeskus, [luettu 26.11.2020]. Saatavilla: http://www.stat.fi/til/klts/2018/klts_2018_2020-10-07_tie_001_fi.html

KTM., (2007). Luovien alojen yrittäjyydenkehittämisstrategia 2015, [verkkoaineisto]. Helsinki: Kauppa- ja teollisuusministeriön julkaisuja 10/2007, [luettu: 26.11.2020]. Saatavilla: http://www.luovasuomi.fi/www.tem.fi/files/19795/Luovat_alat.pdf

OKM., (2017). Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi - Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportti, [verkkoaineisto]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2017:18, [luettu 26.11.2020]. Saatavilla: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/79725/Luova%20talous%20ja%20aineettomat%20arvot_FINAL.pdf?sequence=3

Simonton., (2013). Creative thought as blind variation and selective retention: Why sightedness is inversely related to creativity. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 33, 253–266.

SVT., (2018) Suomen virallinen tilasto (SVT): Kansantalouden tilinpito [verkkoaineisto]. Helsinki: Tilastokeskus, [luettu 26.11.2020]. Saatavilla: http://www.stat.fi/til/vtp/2018/vtp_2018_2019-06-20_tie_001_fi.html

TEM., (2014). Valtioneuvoston periaatepäätös aineettoman arvonluonnin kehittämisohjelmasta [verkkoaineisto]. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö, [luettu 26.11.2020]. Saatavilla: https://ek.fi/wp-content/uploads/Paatos_aineettoman_arvonluonnin_kehittamisohjelmasta2014-1.pdf

Wirén et. al., (2020). Wirén, Milla; Westerholm, Thomas & Liikamaa, Annika. Tapahtumateollisuuden toimialatutkimus 2020. Osa 2 [verkkoaineisto]. Helsinki: Tapahtumateollisuus ry. [viitattu: 26.11.2020]. Saatavilla: https://www.utu.fi/sites/default/files/public%3A//media/file/Tapahtumateollisuuden%20toimialaraportti%202020_osa%202_FINALweb.pdf



KATSAUS

Creve 2.0 – Mitä lähdettiin tavoittelemaan ja miksi?

Timo Parkkola

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Tämä artikkeli on kirjoitettu kuvaamaan sitä lähtötilannetta, mistä Creve 2.0 -hanketta lähdettiin toteuttamaan. Artikkelin kirjoittamisessa on hyödynnetty laajasti keväällä 2018 jätettyä alkuperäistä hankemusta ja artikkelissa pääpaino on hankkeen hakemuksessa esitetyissä alkuperäisissä tavoitteissa. Hankkeen tavoitteisiin puolestaan vaikutti keskeisesti Opetus- ja kulttuuriministeriön 2017 julkaisema *Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi* -raportti (OKM 2017a), joka on yhä keskeinen dokumentti esimerkiksi Luovan talouden tiekartta -työssä. Hankkeen alkuvaiheessa esitetyt tavoitteet ovat siis yhä ajankohtaisia ja Creve 2.0 voidaan nähdä tässäkin ajassa tärkeänä hankekokonaisuutena, jonka tavoitteiden pohjalta on myös mahdollista toteuttaa uusia kehittämistoimenpiteitä. Siksi hankkeen tavoitteiden esittely voi nähdä tärkeänä osana myös jatkoa suunniteltaessa.



Timo Parkkola toimii Humanistisessa ammattikorkeakoulussa innovaatiojohtajana. Hän on osallistunut luovien alojen kehittämiseen eri tehtävissä noin 15 vuoden ajan.

Creve 2.0 -hankkeessa hän on ollut mukana suunnitteluvaiheesta saakka ja toiminut hanketoteutuksen aikana ohjausryhmän jäsenenä. Parkkolan tutkimusalueet liittyvät erityisesti digitaalisen kulttuurin tutkimukseen ja siellä kulttuurin, vapaa-ajan ja teknologian rajapintoihin.

Hankkeen taustalla toimi vuodesta 2009 Humanistisen ammattikorkeakoulun toimesta Turussa toiminut luovien alojen yrityspalvelu Creve. Hankkeen suunnitteluvaiheessa oli kuitenkin tullut selväksi, että toimintaa olisi tarpeen päivittää seuraavalle tasolle. Sillä oli annettavaa myös valtakunnallisesti ja toisaalta toimijapintaa ja sen kautta osaamista oli tarpeen laajentaa uuteen suuntaan. Tästä lähtökohdasta syntyi Creve 2.0, laajan korkeakoulukonsortion yhteishanke, joka etsi omat uudet toimintamallinsa ja rakennettiin uusien päivitettyjen tavoitteiden pohjalta. Tämä artikkeli esittelee mitä ja miksi hanke päätettiin toteuttaa.

Hankkeen lähtökohdat: kuinka luovan talouden kehittämisen esteitä voidaan purkaa?

Ennen Covid-19 panepidemiaa kulttuuri ja luovat alat ovat Euroopassa kolmanneksi merkittävin työllistäjä. Myös Suomessa niiden merkitys taloudellisesti ja työllistymisen näkökulmasta on ollut vahva. Vaikka alojen taloudellinen merkitys 2009 laman jälkeen hetkellisesti laskikin, kääntyi alojen työllisyys uuteen nousuun vuonna 2015 ja on sen jälkeen ollut kasvussa. Erityisesti viime vuosina ovat kasvaneet peliteollisuus ja muu aineettomaan pääomaan pohjaava tuotanto, mutta myös tapahtumateollisuus. Luovien alojen merkitys muiden toimialojen kasvussa on myös ollut merkittävää. (OKM 2017a)

Samalla kun Covid-19 pandemia muutti luovien alojen tilannetta, heikentämällä erityisen voimakkaasti tapahtumia ja muuta yleisöille suunnattua toimintaa, se myös osoitti luovan talouden merkityksen. Esimerkiksi Suomessa pelkästään tapahtuma-

teollisuuden ympärille kietoutuvan toiminnan liikevaihto kärsii epidemian vuoksi arviolta noin 1,5 miljardin liikevaihdon laskun ja työntensiivisyytensä vuoksi poikkeustilanteen vaikutus alan työllistävyyteen on ollut merkittävä (Wiren, Westerholm & Liikamaa 2020). Koko luovan sektorin, etenkin jos siihen sisällytetään matkailuala, tappiot ovat olleet valtavia, mikä on heijastunut koko talouden kehitykseen.

Luovien alojen taloudellinen merkitys oli toki huomattu jo ennen vuoden 2020 poikkeuksellista tilannetta. Luovien alojen kehittymisen tiellä oli kuitenkin huomattu useita hidastavia tekijöitä, jotka vaikeuttavat sekä yritysten syntyä, kasvua ja kehittymistä, luovien alojen työllistävyyden kasvua että luovan potentiaalinen hyödyntämistä muilla toimialoilla. Osa näistä liittyy siihen, että aineettoman arvonlisän merkitystä ei tunnusteta, siihen ei numeroista huolimatta uskota tai luovien alojen mahdollisuuksia ei tunneta käytännössä. Luovia aloja ei myöskään riittävän usein nähdä investointina, vaan kuluna eli sen tuottamaa lisäarvoa ei ymmärretä. (OKM 2017a)

Toisaalta samanaikaisesti myös itse luovaan osaamiseen liittyy ongelmia, jotka heikentävät kysyntää. Näitä piirteitä ovat esimerkiksi osaamisen liiallinen geneerisyys, jolloin asiakkaan tarpeeseen vastaavaa täsmällistä osaamista ei välttämättä löydy, tuotteistamisen tai myynnin osaamisen puute sekä haluttomuus käyttää ammattimaisia tuottaja-, manageri- tai agenttipalveluja. (OKM 2017a)

Edellisistä lähtökohdista käsin Opetus- ja kulttuuriministeriö julkaisi 12.4.2017 edellä lainatun Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportin *Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi* (OKM 2017a), jonka keskeisin viesti oli luovien alojen merkittävä potentiaali työn luomisessa Suomeen. Raportti toisaalta listasi luovien alojen kasvun esteitä ja toisaalta esitti niihin ratkaisumalleja. Tavoite oli pitkälti samankaltainen kuin samana vuonna julkaistulla OKM:n kulttuuripolitiikan strategia 2025 -julkaisulla (OKM 2017b), vaikkakin hieman eri suunnasta. Strategiassa alueen tavoitteeksi asetetaan se, että taiteellisen ja muun luovan työn tekemisen edellytykset ovat parantuneet ja että tuotannon ja jakelun muodot ovat monipuolistuneet strategiakauden loppuun mennessä.

Creve 2.0 -hanke toisaalta suunniteltiin purkamaan luovien alojen kehitystä hidastavia tekijöitä ja toisaalta rakentamaan luovan työn ja luovien alojen liiketoiminnan mahdollisuuksia luomalla Suomeen luovia aloja ja niiden hyödyntämistä tukeva monipuolinen palvelu- ja koulutusrakenne. Lähtökohtana olivat edellä mainitut toimialan haasteet, mutta myös halu yhdistää korkeakoulujen osaamista poikkialaisesti. Olihan yksi Opetus -ja kulttuuriministeriön raportissakin havaittu ongelma se, että olemassa olevat yrityspalvelut eivät tarjonneet monialaiseen verkostoitumiseen riittävän vahvaa alustaa. Merkittävä hankkeen uutuusarvo löytyy myös hankkeen yhteistyöpohjasta. Hankkeen tärkeäksi lähtökohdaksi valittiinkin jo suunnitteluvaiheessa se, että sen kautta erilaisten korkeakoulujen huippuasiantuntijuus kietoutuu monipuoliseksi luovien alojen osaamiskeskittymäksi. Yhteistyöpohjan tavoitteena oli mahdollistaa suoraan luoville aloille, muille luovien alojen toimintaa kehittäville toimijoille ja organisaatioille tuotettavat palvelut sekä laajan monitoimialaisen yhteistyökentän ja yhteydet eri yrityspalveluorganisaatioihin läpi Suomen.

Tavoitteena uudenlainen yrityspalvelurakenne ja osaamistason nosto

Hankkeen varsinaiseksi päätavoitteeksi nostettiin Suomeen valtakunnallisesti toteutettava luovien alojen yrityspalvelurakenne, joka toimii vahvasti yhteistyössä yrityssektorin, muiden yrityspalvelutoimijoiden, oppilaitosten ja toimialajärjestöjen kanssa. Tässä tärkeänä lähtökohtana nähtiin verkostoitumismahdollisuuksien luominen ja osaamistason nosto koulutuksen ja sen kehittämisen keinoin.

Päätavoite jaettiin neljään osatavoitteeseen, jotka rakennettiin sellaisiksi, että niillä on mahdollista päästä suoraan mitattavaan muutokseen.

Ensimmäiseksi osatavoitteeksi nostettiin luovien alojen neuvonta-, tuki- kehittämis- palvelupalvelu, joka tukee luovien alojen yritysten, yhdistystoimijoiden ja muiden toimijoiden mahdollisuuksia synnyttää uutta työtä ja uutta yrittäjyyttä luoville aloille sekä luovien alojen ja muiden toimialojen yhteistyön kautta. Tämä tavoite vastasi suoraan *Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi* -raportissa (OKM 2017a) esitettyyn kasvun esteeseen, jollaiseksi raportissa nostettiin luovan talouden kasvua ja monialaista verkostoitumista edistävien yrityspalveluiden puute. Tämän osalta tavoitteeksi asetettu yrityspalvelun nähtiin jo itsessään olevan muutos vallitsevaan tilaan. Mittarit puolestaan nousivat palvelun saavutettavuudesta ja syntyvistä materiaaleista. Palvelun kautta toteutuvat palvelukontaktit ja toisaalta eri neuvontapalvelujen hyödynnettäviksi tuotettavat työkalut ovat selkeä mitattava tulos, jonka avulla nähtiin mahdolliseksi tuottaa osaamista aineettoman arvon luomiseen perustuvien tuotteiden ja palvelujen syntymisen tueksi (OKM 2017a).

Toiseksi osatavoitteeksi nousi arviointityökalu, jonka kautta edellä mainittujen tuotteiden ja palveluiden menestyspotentiaalia ja toisaalta niitä tuottavien luovien alojen toimijoiden osaamista voitaisiin arvioida. Myös tämä osatavoite kytkeytyi suoraan yrityspalvelujen kehittämiseen. Yrityspalveluilla on ollut vaikeuksia arvioida yritys- ja tuoteideoiden markkinakyvykkyyttä, mitä soveltuvalla arviointityökalulla olisi mahdollista helpottaa.

Tavoitteeksi nousi siis kehittää arviointimallia, jonka avulla voidaan arvioida entistä paremmin aineettoman arvon luomiseen perustuvien tuotteiden ja palveluiden menestymis- potentiaalia ja yrityksen tai toimijaryhmän menestyksen kannalta olennaista oppimiskykyä. Tavoitteen toteuttamisen kautta nähtiin mahdolliseksi luoda selkeä muutos yrityspalvelujen kykyyn analysoida luovien alojen yritystoiminnan potentiaalia myös silloin, kun arviointi perinteisillä mittareilla on vaikeaa. Monet suomalaisetkin luovien alojen menestystarinat ovat olleet yllättäviä esimerkiksi peliteollisuuden tuotteiden osalta. Perinteisin mittarein olisi ollut hyvin hankalaa lähteä tukemaan vaikkapa ideaa, jossa äkäiset kamikatze-linnut pommittavat ilkeitä sikoja. Kuitenkin tuossa kuvattu Angry Birds tai sitä edeltänyt Habbo hotelli, jossa karrikoiden kuvattuna ihmiset ostivat imaginaarisia huonekaluja mielikuvi- tushotelliin. Molemmat ovat silti olleet Suomen luovan talouden näkökulmasta aikansa menestystarinoita.

Mittariksi arviointityökalulle nostettiin itse arviointimalli sekä arviointimallin käyttöön ottaneiden neuvontaorganisaatioiden määrä.

Kolmanneksi tavoitteeksi nostettiin eräänlainen hubi-toiminta, jota hankkeessa toimivista korkeakouluista Humanistinen ammattikorkeakoulu ja Aalto-yliopiston Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutti MeMo olivat aikaisemmin toteuttaneet hieman erilaisessa muodossa 3D-tekniologioiden ja kulttuuri-toiminnan rajapinnoilla tehtävän kehittämistyön yhteydessä. Tässä hankkeessa hubin kuvattiin olevan innovaatioiden testaukseen toteutettava, yhteistyölle perustuva ja usein tilapäinen (pop up) tapahtuma, jossa esitellään esimerkiksi luovien alojen ja digitaalisuuden mahdollisuuksia tai luovan talouden ratkaisujen käyttöä muilla toimialoilla ja arvioidaan ja/tai testataan palvelu-, tuote- ja yritysideoita. Tämä toimintamalli puolestaan mahdollisti uudenlaisen tiedonvälityksen, jossa mahdollisuuksien esittely, monialainen verkostoituminen, palvelutarjonta, koulutus ja kokeilumahdollisuudet yhdistyvät. Tavoitteena siis oli uudenlainen osaamisen ja tiedon siirron konsepti, joka hankkeen aikana ja sen jälkeen voitaisiin ottaa laaja-alaisesti yrityspalvelujen sekä koulutuksen käyttöön. Hubitoiminnan kautta tavoitteeksi nostettiin myös laajemmat toimijaforumit, joiden kautta olisi mahdollista tavoitella myös laajempaa joukkoa luovien ja muiden toimialojen edustajia ja synnyttää näin toimialarajat ylittävää yhteistyötä.

Myös hubitoiminnan onnistumista on ollut mahdollista mitata pitkälti numeerisesti toteutusten ja niiden osallistujien määrillä. Toisaalta tavoitteena on ollut myös hubitoiminnan kautta syntyneet kokeilut, tuotekehitysprojektit ja yhteistyö eri toimijoiden välillä. Kokeilut, tuotekehitys ja yhteistyö ovat kuitenkin vaikeammin mitattavissa, joten niitä ei nostettu suoriksi mittareiksi.

Neljäs osatavoite nousi selkeämmin koulutuksen näkökulmista ja tavoitteeksi nostettiin luovien alojen yrittäjyyteen liittyvän koulutustoiminnan kehittäminen. Tälle taustana toimi jo aiemmin toteutettu luovuus ja liiketoiminta -esihautomokoulutus. Se päätettiin rakentaa verkko-opinnoiksi, jotka luovien alojen yritystoimintaa suunnitteleva alan toimija tai lisäosaamista etsivä yrittäjä voi suorittaa ajasta ja paikasta riippumatta. Toisena koulutuksellisenä näkökulmana hankkeen tavoitteisiin liitettiin luovien alojen opetushenkilöstön sekä yrityspalveluorganisaatioiden osaamisen nosto koulutuksen avulla sekä alan toimijoille suunnatut tietoisuudella lyhytkoulutukset.

Tavoitellut muutokset tässä osatoteutuksessa olivat suoraan sisäänkirjoitettuna itse tavoitteeseen. *Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi* -raportissa (OKM 2017a) tuotiin esille osaamisen puutteita niin luovan talouden toimijoilla, yrityspalveluissa, kuin koulutuksessakin. Näihin vastaamalla olisi mahdollista saada aikaan pysyvää muutosta, joka olisi mahdollista myös jalkauttaa koulutusorganisaatioiden ja yrityspalvelujen toimintaan. Myös tätä tavoitetta olisi mahdollista mitata toteutusten laadun, määrän ja osallistumisasteen kautta.

Tarpeesta toiminnaksi

Kaiken kaikkiaan hankkeen tavoitteet valittiin jo suunnitteluvaiheessa kunnianhimoisesti. Niiden toteutusta on helpottanut selkeät osatavoitteet ja tavoitteiden tarvelähtöisyys. Myös laajalla konsortiolla on ollut merkittävä vaikutus uusien osaamis-yhdistelmien syntyyn. Hankkeessa on työskennellyt osaava joukko ihmisiä Hämeen ammattikorkeakoulusta, Aalto-yliopiston Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutista (MeMo), Lapin yliopistosta, Turun ammattikorkeakoulusta, Vaasan ammattikorkeakoulun muotoilukeskus MUOVASTA sekä Österbottens hantverk rf:stä. Hankkeen hallinnoijana on toiminut Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Lopuksi voi vielä todeta, että hanketta ei suinkaan lähdetty toteuttamaan vain tavoitteista käsin. Sen merkittävin ajuri on suunnitteluvaiheesta lähtien ollut tarve. Luovat alat tuovat kilpailuetua niin kauan kuin ne synnyttävät innovaatioita ja innovaatiot kaupallistuvat. Luovien alojen merkitys ei myöskään ole yksinomaan niillä toimialoilla, jotka lasketaan luoviksi aloiksi, vaan niiden merkitys näkyy talouden kaikilla sektoreilla. Luovien alojen hyödyntäminen nykyistä laajemmin kilpailukykyisten tuotteiden ja palvelujen kehittämiseksi eri alojen yrityksissä monipuolistaa elinkeinorakennetta ja vahvistaa taloutta. (OKM 2017a) Myös digitaalisen talouden osalta luovat sisällöt ovat avainasemassa talouden kasvattamisessa, kuten Ernest & Youngin toteuttamassa ja tekijänoikeusjärjestö CISACin ja Unescon tilaama tutkimuksessa (EY 2014) esitetään. Työ- ja elinkeinoministeriön Aineeton arvo - talouden uusi menestystekijä -selvityksen (TEM 2015) mukaan aineeton arvonluonti, sen tunnistaminen ja elinkeinopolitikan jalostaminen sitä tukevaksi ovat eniten kehittämistä kaipaava Suomen menestymisen mahdollisuus. Luovat alat ovat jo lähtökohdiltaan innovaatiovaltaisia ja niiden innovaatiotoiminta on monitoimijaisessa verkostomaisessa ympäristössä tapahtuvaa. Sen toimintakenttä koostuu vakiintuneista ja kasvavista yrityksistä, vapaan kentän toimijoista ja myös korkeakouluista. (Linturi & Kuusi 2014)

Johtuen luovien alojen laajasta vaikuttavuudesta niin ihmisille, yhteiskunnalle, taloudelle kuin eri toimialojen liiketoiminnallekin, on toivottavaa että niiden kehittäminen jatkuu edelleen. Creve 2.0 -hanke on osa tätä kehittämistyötä ja sen tulosten hyödyntäminen tarjoaa uusia mahdollisuuksia viedä kehittämistyötä eteenpäin.

Lähteet:

Linturi, Risto & Kuusi, Osmo., (2018). Suomen sata uutta mahdollisuutta 2018–2037 - Yhteiskunnan toimintamallit uudistava radikaali teknologia [Verkkoaineisto]. Helsinki: Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/2018. [luettu: 24.11.2020]. Saatavilla: https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisut/Documents/tuvj_1+2018.pdf

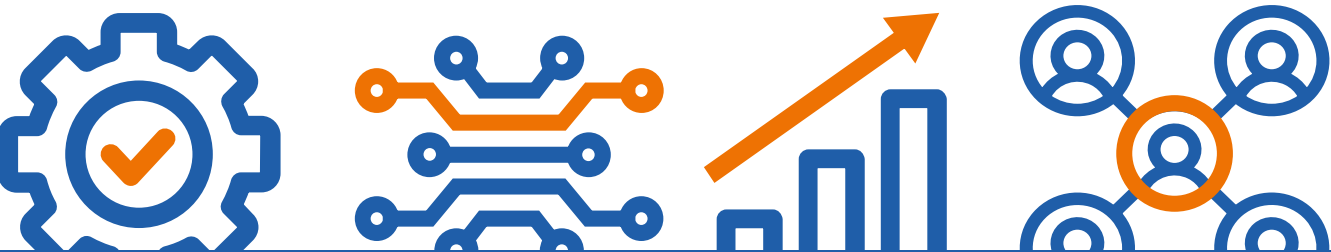
EY., (2014). Creating growth - Measuring cultural and creative markets in the EU [Verkkoaineisto]. GESAC, the European Grouping of Societies of Authors and Composers Studies 2014:12. London: Ernst & Young Global Limited. [luettu: 24.11.2020]. Saatavilla: <http://www.createurope.eu/en/wp-content/uploads/2014/11/study-full-en.pdf>

OKM., (2017a). Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi - Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportti [verkkoaineisto]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu 2017:18. [luettu 24.11.2020]. Saatavilla: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/79725/Luova%20talous%20ja%20aineettomat%20arvot_FINAL.pdf?sequence=3

OKM., (2017b). Opetus- ja kulttuuriministeriön kulttuuripolitiikan strategia 2025 [verkkoaineisto]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu 2017:20. [luettu 24.11.2020]. Saatavilla: <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/79811/okm20.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

TEM., (2015). Aineeton arvo - Talouden uusi menestystekijä [verkkoaineisto]. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö oppaat ja muut julkaisut 22/2015. [luettu 24.11.2020]. Saatavilla: <https://tem.fi/documents/1410877/3169892/Aineeton+arvo+-+Talouden+uusi+menestystekij%C3%A4/5e9e953e-4ffa-44df-ba0d-2677ac3da190/Aineeton+arvo+-+Talouden+uusi+menestystekij%C3%A4.pdf>

Wirén, M., Westerholm, T., Liikamaa, A., (2020). Tapahtumateollisuuden toimialatutkimus 2020 - Osa 2 [verkkoaineisto]. Helsinki: Tapahtumateollisuus ry. [luettu: 23.11.2020]. Saatavilla: https://www.utu.fi/sites/default/files/public%3A//media/file/Tapahtumateollisuuden%20toimialaraportti%202020_osa%202_FINALweb.pdf



PUHEENVUORO

Virtuaalisista yrityspalveluista luovien alojen digitalisaatioon

Kirsi Kaunisharju
Opetus- ja kulttuuriministeriö

Creve 2.0 –hankkeen aikana on luotu valtakunnallisesti toimiva luovien alojen virtuaalinen yrityspalvelu. Hankkeen rahoituspäätöstä valmisteltaessa mietitty toimijoiden suuri määrä, mutta hanke on pysynyt hyvin fokuksessaan ja Covid 19 –pandemian takia sen toiminta on enemmän kuin ajankohtaista. Moni organisaatio ja toiminto on tehnyt vuoden 2020 aikana merkittävän digiloikan, niin myös yrityspalvelut. Creve 2.0 –hankkeen ansiosta luovien alojen yrityspalveluissa on voitu testata virtuaalisia toimintamalleja jo useita vuosia. Parhaimmillaan tämä hyödyttää myös muiden alojen virtuaalisten yrityspalveluiden kehittämistä.

Hanketoiminta on mahdollistanut monenlaisten uusien virtuaalipalveluiden testaamisen. Virtuaalisena on kokeiltu niin ryhmäneuvontaa, verkkoklinikoita kuin kiihdyttämöitä. Toimintaa on kokeiltu myös eri alojen yhteishankkeissa. Kiinnostavaa on myös se, että toiminta on kansainvälistynyt vauhdilla vuoden 2020 aikana, sillä virtuaalisen yritysneuvonnan tarpeeseen on havahduttu Suomen lisäksi mm. Baltian maissa ja Hollannissa. Mahdollisuuksia laajentaa kansainvälistymistä olisi varmasti lisääkin, mutta toisaalta tarvetta on myös kotimaassa. Creve saa toivottavasti vahvistettua verkostoaan vielä lisää yhteistyössä yrityspalveluita tuottavien organisaatioiden kanssa.

Kun yrityspalvelut alkavat olla virtuaalisia, tarvetta on yhä enemmän myös luovien alojen toimijoiden digitaalisten palveluiden tuottamiseen. Kasvanut paine johtuu sekä Covid 19 –tilanteesta että muutoin tapahtuvasta digitaalisten palveluiden kasvusta. Opetus- ja kulttuuriministeriö on rahoittanut AVEKin kautta jo noin kahdenkymmenen vuoden ajan digitaalista sisältötuotantoa. Osa luovista aloista, kuten peliala, on tuottanut digitaalisia palveluita pitkään, mutta osalla aloista kehittämistyö on yhä alkuvaiheessa. Kyse on yleensä useiden vuosien työstä. Esimerkiksi ruotsalainen Jonna Jinton julkaisi ensimmäiset videonsa Youtubessa lähes 10 vuotta sitten. Viime vuoden lopulla hän juhli miljoonaa seuraajaa ja tänä vuonna kahta miljoonaa seuraajaa.

Alkuun Jonna Jintonin videot olivat varsin amatöörimäisiä, mutta kymmenessä vuodessa niistä on kehkeytynyt ammattimaisia ja videoiden ympärille on kasvanut muuta luovaa toimintaa. Videoiden tekemisen lisäksi Jonna Jinton valokuvaa ja maalaa sekä suunnittelee koruja yhdessä miehensä kanssa. Tänä vuonna avautui verkkokauppa ja tilauksia näyttää tulevan ympäri maailmaa. Kaikki tämä tehdään pienessä ruotsalaisessa maaseutukylässä keskellä ei mitään.

Toki suomalaisiakin luovien alojen vloggaajia tai tubettajia on. Osa on ponnistanut pelien tai av-tuotantojen pohjalta ja myös tuotteistanut ympärille paljon muuta. Perinteisimmiltä luovilta aloilta digitaalista sisältötuotantoa on huomattavasti vähemmän. Mahdollisuudet ovat kuitenkin auki kaikille ja mistä tahansa Suomesta. Tämän mahdollistavat yhä paremmin myös virtuaaliset yrityspalvelut, kiitos Creve 2.0 –hankkeen erinomaisen työn.

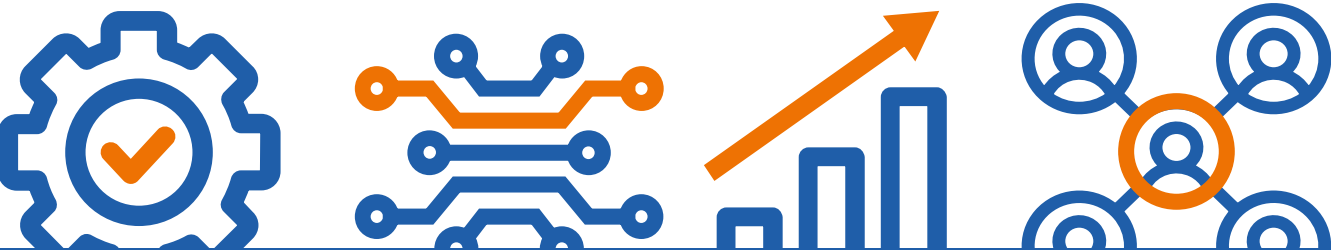


Kirsi Kaunisharju

on koulutukseltaan filosofian maisteri, joka on vuodesta 2007 työskennellyt opetus- ja kulttuuri-

ministeriössä. Hänen työtehtäviinsä kuuluu mm. kunta- ja aluehallinnon sekä luovan talouden kehittämistehtäviä.

Aiemmin hän on työskennellyt aluehallinnossa ja erilaisissa taide- ja kulttuurialan organisaatioissa sekä yksityisellä että julkisella sektorilla. Lisäksi hän on toiminut erilaisissa työryhmissä sekä pohjoismaisella että EU-tasolla.



PUHEENVUORO

Luovan alan kehittäminen on kestävyyslaji

Petra Tarjanne

Työ- ja elinkeinoministeriö

Anu-Katriina Perttunen

Creative Finland

Suomessa on viime vuosikymmenien aikana laadittu lukuisia luovan talouden selvityksiä ja raportteja, laadittu tilastoja sekä rahoitettu ja toteutettu luovien alojen valtakunnallisia ja alueellisia hankkeita eri ohjelmien kautta. Hankkeiden pohjalta tuotettua vertailu- ja seuranta-tietoa on käytetty palveluiden ja rahoitusinstrumenttien luomiseen alan yksittäisille toimijoille ja yrityksille. Tehdyn työn taustalla on ollut halu tukea luovan alan toimintaedellytyksiä ja alan yrittäjyyttä. Luovan osaamisen ja luovien alojen potentiaali on havaittu.

Kaiken kehittämisen suurimpana haasteena on kuitenkin ollut, miten määrittelyyn luovat alat ja luova osaaminen liiketoiminnan osana ja tuotetaan siten tietoa yritys- ja kehittämistoiminnan tueksi. Luovan alan yrityksiin ja niiden toimintaympäristöön liittyviä erityispiirteitä on ollut hankala määrittellä ja rajata. Tehdyt toimet ovat syventäneet ymmärrystä luovista aloista mutta kokonaisuutena tarkastellen toiminta on ollut varsin sirpaleista eikä tarvittavan pitkäjänteisyyteen ja systemaattisuuteen ole ollut välineitä tai toimijaa.

Pitkään jatkuneesta kehittämistoiminnasta huolimatta määrittely luovien alojen osalta ei ole vakiintunut. Suomessa luovien alojen määrittely pohjautuu useisiin kansainvälisiin malleihin. Käytetyimpien määritelmien mukaan luoviin aloihin luetaan kymmenestä viiteentoista alaa aina taiteen ja kulttuurin ytimeistä syntyvästä liiketoiminnasta luovuutta muilla toimialoilla hyödyntäviin tuotteisiin, palveluihin tai toimintamalleihin. Luovien alojen tarkka määrittely on hankalaa, koska luovat alat muuttuvat ja kehittyvät koko ajan. Samoin määrittelmä on koettu ongelmalliseksi, koska kaiken yritystoiminnan ja työnteon katsotaan perustuvan luovuuteen, eikä luovuuden yhdistämistä tiettyyn toimialaan pidetä mielekkäänä. Luovista aloista puhuminen ja sinnikkäät yritykset määrittellä alojen erityispiirteitä on kuitenkin nostanut tietoisuutta niiden merkityksestä kansantaloudelle.

Liiketoiminnan kehittämisen tarpeisiin näkökulmaa onkin muutettu liiketoimintamalliin pohjautuvaksi. Liiketoiminnan malli voi olla monistettavaan sisältöön perustuva kuten musiikin tai elokuvien jakelu ekosysteemeineen, palvelujen myynti muiden yritysten lisäarvon tuotannon ja kilpailukyvyyn nostamiseksi esimerkiksi muotoilun ja markkinoinnin avulla, tai aikaan ja paikkaan sidottujen tuotteiden ja tapahtumien tuottaminen kuten teatteri ja festivaalit. Näinkin jaoteltuna yritysten jaottelu ja



Petra Tarjanne,
neuvotteleva virka-
mies, on luovan
talouden kehittämisen
veteraani.

Parikymmenvuotinen ura valtionhallinnossa on sisältänyt luovien alojen pk-yritysten kehittämistä, luovan talouden strategisen hankkeen sekä aineettoman arvonluonnin toimenpideohjelman toteuttamisen vetovastuun. Nyt vuorossa on luovan talouden tiekartan toteuttaminen.



**Anu-Katriina
Perttunen**,
verkostojohtaja, on
työskennellyt pitkään
erityisesti luovan
talouden verkosto-
kehittämisen parissa: alueellisista,
valtakunnallisista ja kansainväli-
sistä verkostoista yritysverkostoi-
hin, strategisesta suunnittelusta
viestintään.

tilastotiedon kerääminen on hankalaa, mutta toisaalta asiakkaiden ja liiketoimintamallien tunnistaminen helpompaa ja siten ekosysteemisen kehittämisen työkaluilla helpommin lähestyttävissä.

Yritysten ja ekosysteemien jäsentämisen kautta on mahdollista määritellä tarkemmin rahoituksen ja palveluiden kohdentumista ja kehittää niitä tulevaisuuden tarpeita varten. Vain sitä mitä voi ymmärtää, voi kehittää ja vain sitä mitä voidaan mitata, voidaan parantaa.

Luovan alan kasvun vauhdittamisen täsmätoimia

Pääministeri Sanna Marinin hallituksen hallitusohjelmassa on luovien alojen edistäminen nostettu yhdeksi kärjeksi. Sen osalta on kirjattu, että luovien alojen työpaikat lisääntyvät, osuus BKT:sta nousee ja työntekijöiden työskentelyedellytykset paranevat. Joulukuussa 2019 järjestettiin luovan talouden tiekarttaa hahmottavia työpajoja, joihin osallistettiin laajasti luovan talouden toimijoita. Työpajojen jälkeen työ- ja elinkeinoministeriö ja opetus- ja kulttuuriministeriö jatkoivat edelleen yhdessä alan toimijoiden kanssa tiekarttaprosessia. Prosessin pohjalta on koottu luovaa taloutta edistävät toimenpidekokonaisuudet, joita lähdetään toteuttamaan askel askeleelta. Toteutuksen koordinoinnista vastaa Business Finland ja sen työtä ohjaa opetus- ja kulttuuriministeriön sekä työ- ja elinkeinoministeriön yhdessä asettama ohjausryhmä, jota johtaa kansanedustaja Hanna Kosonen.

Miten nykyinen luovan talouden tiekarttatyö sitten eroaa aiemmista kehittämistoimista? Kaksi keskeistä toimintatapaa nousevat tärkeinä esiin: ensinnäkin laaja luovien alojen toimijakentän osallistaminen valmistelutyöhön ja toiseksi työn prosessinomaisuus.

Tiekarttatyössä on kuultu ja osallistettu eri tavoin mahdollisimman laaja toimijakenttä, jonka näkemysten perusteella tiekarttaan on koottu pääotsikot ja toimenpidekokonaisuudet. Näitä ovat ekosysteemien ja verkostojen tunnistaminen ja arvoketjumuutosten ennakointi, erilaisten osaamispuutteiden korjaaminen, yrityksille suunnattujen kehittämisspalveluiden edistäminen, kasvun ja kansainvälistymisen edistämiseen liittyvät toimenpiteet sekä arviointimenetelmien ja mittareiden kehittäminen. Tiekartta on lähtökohta ja sen toteutus jatkuvasti päivittyvä prosessi, jota tehdään yhdessä luovan talouden toimijoiden kanssa. Työn edetessä nousee esiin uusia kysymyksiä, esteitä tai painottamisen tarpeita, joihin reagoidaan ja tiekartan tavoitteita ja toimenpiteiden toteutusta päivitetään tarpeiden mukaisesti.

Tiekarttaa lähdetään toteuttamaan korona-pandemian aikana tilanteessa, jossa monet luovan alan toimijat ovat joutuneet erityisen hankalaan ja ennakoimattomaan taloudelliseen ahdinkoon. Yllätykset ja epävarmuudet ovat lisääntyneet ja ajatteluja toimintatapoja on täytyntä uudistaa nopeastikin. Tiekartan avulla pyritään ratkaisemaan keskeisiä tulevaisuuden kysymyksiä. Sen avulla etsitään uusia verkostoja ja toimintatapoja sekä luodaan uusia politiikkatyövälineitä toimintaympäristön rakentamiseksi, jotta luovat alat ja luovan talouden toiminta kasvavat ja kehittyvät osana

talouttamme. Tulevaisuus on avoin myös hyvällä tavalla ja meillä on kaikki mahdollisuudet olla osana menestyvän Suomen tarinaa.

Tämän puheenvuoron kirjoittajat ovat luovan alan kehittämistyön maratoonareita ja tarkastelevat alan kehittämistä vuosikymmenten tuomalla kokemuksella. Useita kenkäpareja kuluttamalla sekä huolehtimalla resilienssikyvystä panostamalla sinnikkyteen, malttiin ja joustavaan yhteistyöhön saavutetaan sirpaleisemmistakin tavoitteista toimiva kokonaisuus.



PUHEENVUORO

Koronakurimus – luovien alojen käännepohta?

Jouni Hynynen

Keski-Suomen ELY-keskus

Kevät 2020 muutti kaiken. Minut siirrettiin yritysten ELY-keskusten koronatuukien valtakunnalliseen neuvontapuhelimeen. Vuosisuunnitelma ja kalenterin sisältö mullistuivat. Tulevaisuuden odotukset vaihtuivat peloksi ja epävarmuudeksi. Virus uhkasi jopa omaa terveyttäni.

Siitä se kuitenkin alkoi. Vanha klisee tuli todeksi, kriisissä on mahdollisuus. Yritysten tueksi laadittiin apupaketteja. Suoran hätärahoituksen sijaan haettavaksi tuli ensi vaiheessa tukia kehittämiseen. Tämä herätti hämmennystä niin yrittäjissä kuin meissä virkamiehissäkkin. Mutta ei kauaa. Tulin huomaamaan, että vaikka yrittäjät saivat tälläkin tavoin tukea, tärkeintä oli se, että tukiraha kannusti voivottelun sijaan luomaan uutta.



Ehkä minut valittiin neuvojaksi siksi, että tunnen yritysrahoituksen koko kentän. Olenpa ollut sitä kehittämässäkin pieneltä osin. Saatoin avata asiakkaille laajempaa perspektiiviä, kannustaa kasvuun ja rohkaista harkitsemaan jopa viennin käynnistämistä. Nopeaa lääkettä asiakaskatoon tai siihen, että yleisötapahtumat kiellettiin, ei minullakaan ollut, paitsi digikeinoja.

Neuvontapuhelimeen soitettiin kaikenlaisissa ongelmissa. Aluksi kysyttiin, mitä tukea voi saada. Sitten kysyttiin, miten sitä haetaan ja sitten puhelin kävi kuumana, kun hakemuskäsittely ruuhkaantui. Nyt lokakuun alkaessa hakemukset on käsitelty, päätökset tehty ja yrittäjät saaneet tukirahansa. No, vielä on jäljellä oikaisuvaatimusten käsittely ja neuvonta.

Puheluista erottui kolmenlaisia asiakkaita. Niitä, jotka halusivat purkaa akuuttia hätäänsä, oli aluksi enemmistö. Sitten tulivat he, jotka halusivat tietää, mitä nyt voisi tehdä, kun kaikki on pysähtynyt, asiakkaat kadonneet ja elanto mennyttä. Ja kolmanneksi ryhmäksi nousivat he, jotka olivat kriisin läpikäytyään huomanneet, miten hienoa on saada aikaa kehittämiseen, vaikka se tapahtuukin pakon kautta.

Pysähtyminen ja hiljentyminen alkoi nostamaan itselle uusia luomisen tapoja: ideoita, keinoja, tekniikoita, ilmaisun keinoja ja aluevaltauksia. Ja tukirahalla sai elannon itselleen muutaman kuukauden ajan! Ensimmäisen kerran elämässään moni sai palkkaa pelkästä ajattelemisesta ja uuden kehittämisestä. *Vihdoinkin yhteiskunta on huomannut minut ja tunnustanut panokseni tärkeäksi.*

Koronatuella tehtävät kehittämishankkeet ovat useimmilla vielä meneillään. Pääosa valmistuu vuoden loppuun mutta joitakin jatkuu vielä ensi vuoden puolelle. Kulisien takana, piilossa kaikesta julkisuudesta tapahtuu nyt paljon. Vielä emme voi lukea sitä päivälehtien kulttuurisivuilta mutta tulossa on uutisia ja reportaaseja siitä, kuinka koronakriisin varjossa kehitettiin uusia elämyksiä paikallisyhteisölle, kotimaan markkinoille ja jopa vientiin asti. Kun kaikki pienet kehittämissponnistukset lasketaan yhteen, kyseessä on suuri yhteiskunnallinen muutos, jopa käännekohta luoville aloille. Ja tämä heijastuu pitkälle tulevaisuuteen. Kehittämisen makuun päässyt kehittää uutta jatkossakin. Siitä on tullut aito osa yrittäjyyttä, jopa luovilla aloilla.



Liiketoiminta

Juhani Talvela

Luovien alojen aineettomat oikeudet

Juha Iso-Aho, Juuso Mäntykivi

Luovien alojen palvelurakennemallit

Markus Suomi, Pekka Katajarinne

**Luovuus ja liiketoiminta 2 - tiimiseikkailu
yritystoiminnan suunnitteluun**

Outi Kugapi, Laura Laivamaa, Maria Huhmarniemi, Piia Kilpimaa

Käsitöistä vetoa matkailuun

Jari Ratilainen, Tommi Silvan, Miia Lammi

**BusinessMuovain - työkalu luovan
liiketoiminnan kehittämiseen**

Markus Hatakka

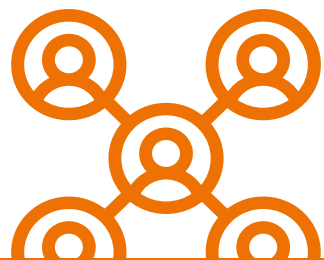
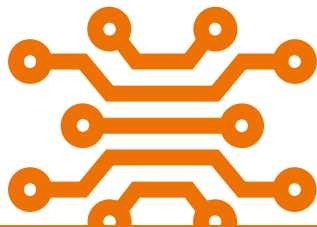
Media-alan yrittäjyyskoulutusta kehittämässä

Miia Lammi, Jari Ratilainen, Veera Hautala

**Asiakaslähtöisen yhteiskehittämisen
fasilitointi luovalla alalla**

Kalle Euro

**Arkkitehtitoimistojen liiketoiminnan
kehittäminen**



KATSAUS

Luovien alojen aineettomat oikeudet

Juhani Talvela

Aalto-yliopisto

Luova pääoma ja aineettomuus

Luova pääoma on uuden talouden keskeinen arvonluonnin resurssi. Lisäarvon tuotamisessa työvoiman, koneiden ja raaka-aineiden rinnalle on viime vuosikymmenten aikana tullut uusi tuotannontekijä, joka muodostuu luovuudesta, osaamisesta ja oivaltamisesta. Luovaa pääomaa kutsutaan myös aineettomaksi tai henkiseksi pääomaksi (engl. intellectual property, IP). Sen ilmenemismuotoja ovat taiteelliset teokset, keksinnöt, innovaatio ja uudet ideat sekä konseptit.



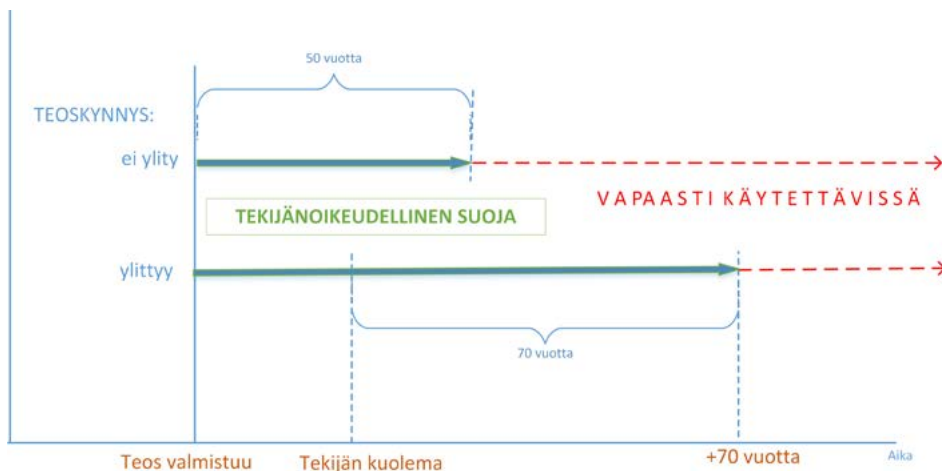
Juhani Talvela, TkL, toimii Aalto-yliopistossa Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen

(MeMo) instituutissa sekä LUT-yliopistossa eri tutkimus- ja hanketehtävissä.

Hän valmistelee väitöskirjaansa teknologiajohtamisen alalta keskittyen IPR-järjestelmän hyödyntämiseen. Talvela on toiminut Creve 2.0-hankkeen Aalto-yliopiston projektipäällikkönä.

Luovan työn aineettomissa oikeuksissa (eng. intellectual property rights, IPR) ajatus kääntyy tyypillisesti tekijänoikeuksiin. Tekijänoikeus kohdistuu kirjallisen tai taiteellisen työn tuloksena syntyvään teokseen antaen suojaa luvattonta käyttöä vastaan. Taiteellisen työn tuotos on tekijänsä omaisuutta, ja hänellä on siihen laissa määrätyt oikeudet. Työsuhteessa syntyvä teos voi tulla myös työnantajan omaisuudeksi lain tai sopimuksen pohjalta. Tekijänoikeuden haltijalla on yksinoikeus määrätä kohteena olevan teoksen kaupallisesta hyödyntämisestä tai vaikkapa teoksen myymisestä. Tekijällä on aina myös isyysoikeus teokseensa, joka säilyy, vaikka teos myytäisiin tai luovutettaisiin toiselle. Kukaan ei siis voi esittää toisen teosta omanaan.

Tekijänoikeus on voimassa niin kauan kuin teoksen tekijä on elossa sekä vielä 70 vuotta tämän jälkeen. Voimassaolon kesto vaihtelee jonkin verran eri maissa ollen yleensä 50 ja 100 vuoden välillä. Taiteellisen teoksen valmistaja saa näin ollen vahvan ja pitkäkestoisen suojan, josta voi olla rahallista hyötyä myös taiteilijan perikunnalle useammassa sukupolvessa. Tekijänoikeuden voimassaolo on esitetty kuvassa 1.



Kuva 1. Tekijänoikeuden ajallinen kesto

Teoskynnyksen vaikea tulkinta

Mikä tahansa taiteellinen tuotos ei kuitenkaan nauti tekijänoikeuden suojaa. Jotta teoskynnys ylittyy, työn tulee olla itsenäinen ja omaperäinen sekä ilmentää tekijänsä henkistä luomistyötä. Pelkkä idea ei myöskään riitä, vaan työn tulee olla toteutettu fyysiselle alustalle, olkoon se sitten kangas, kivi, paperi, tietokoneen kovalevy tai muu. Teoskynnyksen ylittyminen on joskus tulkinnanvaraista, ja asian tulkintaa voi joutua hakemaan Tekijänoikeusneuvoston lausunnosta tai lopullista ratkaisua Markkinaoikeudesta.

Kuvassa 2 on esitetty yksi rajatapaus. Vuonna 2018 turkulaiset designsuunnittelijat Saana Sipilä ja Olli Saarinen suunnittelivat Finarte Oy:lle Kievari-maton. Pian he huomasiivat, että hyvin samankaltaista mattoa myytiin Tokmannilla ja Jyskissä. Niiden valmistaja oli egyptiläinen yritys.



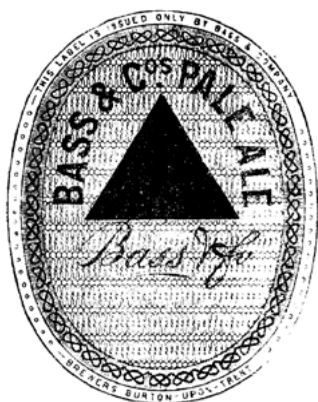
Kuva 2. Kievari-matto (kuva Finarte/HS) ja Jyskin myymä egyptiläinen matto (Päivi Huotari/HS)

Onko tässä kysymys plagiaatista vai onko mattojen kuviointi kuitenkin erottuva? Mitä jos Saana ja Olli olisivat saaneet mallisuojaan tai tavaramerkin tähän kuvioonsa? Entä onko alkuperäinen Kievari-matto riittävän omaperäinen ylittääkseen teoskynnyksen? Näihin kysymyksiin ei saatu vastausta, sillä uutisoinnin jälkeen Jysk ja Tokmanni vetivät vapaaehtoisesti matot pois Suomen myynnistä, eivätkä suunnittelijat tai Finarte Oy vieneet riita-asiaa eteenpäin.

Kievari-maton tapauksessa kyseessä on käyttöesine – ei siis uniikki taideteos. Tällaisten esineiden ja teosten kohdalla Tekijänoikeuden teoskynnys on usein korkeampi. Jos siis design tuotteella on taiteellisen arvon lisäksi myös kaupallinen- ja käyttöarvo, siirrytään suojauksessa ja aineettomissa oikeuksissa tekijänoikeuden puolelta teollisoikeuksiin ja mallisuojaan tai tavaramerkkiin.

Tekijän- ja teollisoikeuksista

Taideteollisen tuotteen ulkomuoto ja vaikutelma voidaan suojata mallisuojaan avulla. Tekijänoikeudesta poiketen sitä pitää hakea ja sen myöntämiselle on tietyt edellytykset. Suomessa mallisuojarahakemuksen tutkii ja suojan myöntää Patentti- ja Re-



Kuva 3. Bass Trademark No.1 – maailman vanhin tavaramerkki (lähde: Euroopan unionin teollisoikeuksien virasto, EUIPO)

kisterihallitus (PRH). Jos mallisuojarahakemus hyväksytään, se on voimassa 5 vuotta hakemuspäivästä, ja voidaan uudistaa enintään neljä kertaa, eli yhteensä suoja voi olla voimassa 25 vuotta. Hyviä esimerkkejä mallisuojan avulla suojatuista tuotteista ovat Coca-Cola-pullon muoto sekä Fiskarsin sakset.

Taiteellinen työ voi kohdistua myös tavaramerkin suunnitteluun. Yritysten tavaramerkit eli liiketunnukset ovat brändin rakentamisen perusta, ja niihin sitoutuu yrityksen merkittävä odotus- ja liikearvo. Tavaramerkkiä haetaan myös PRH:lta ja se on myöntämisen jälkeen voimassa 10 vuotta. Muista oikeuksista poiketen tavaramerkki voidaan uudistaa miten monta kertaa tahansa. Maailman vanhin edelleen voimassa oleva tavaramerkki on Bass-oluen punainen kolmio (kuva 3), joka rekisteröitiin 1.1.1876 välittömästi Iso-Britannian tavaramerkkilain voimaantulon jälkeen.

Luovat alat – kirjava kokonaisuus

Luovien alojen kannalta tekijän- ja teollisoikeudet tarjoavat monenlaisia suojausmahdollisuuksia. Teollisoikeudellisten suojausten hakeminen on sekä helppoa että edullista, ja ne ovat hyvin käyttökelpoisia monilla aloilla. Creative Finland jakaa luovat alat skaalautuvuuden perusteella seuraaviin kolmeen ryhmään.

1. Uniikit tuotannot

- Esitykset, tapahtumat
- Galleriat, museot, kirjastot
- Käsityöt, taideteokset

2. Projektityöt

- Muotoilu, arkkitehtuuri
- Markkinointi ja mainonta

3. Skaalautuvat tuotteet ja palvelut

- Elokuva, valokuva, animaatio, video, radio
- Kustannus, kirjallisuus
- Pelit

Jokaisella alalla on omat, alalle tyypilliset suojausmekanisminsa. Arkkitehdin suunnitelmiin pätee ensisijaisesti tekijänoikeus. Arkkitehdiltä tilattua talosuunnitelmaa ei voi omin lupinensa lähteä kehittämään eteenpäin vaikkapa toisen arkkitehdin tai rakennuspiirtäjän kanssa. Eikä rakennustaiteellisesti merkittävän kohteen sisätiloihin voi ilman arkkitehdin myötävaikutusta tehdä uusia väliseiniä tai muita muutoksia.

Markkinoinnissa ja mainonnassa Art Directorin tuottama grafiikka ja Copyrighterin kirjoittama teksti yhdistyvät monimediaiseen vaikuttamisalustaan tuottaen kohde-ryhmään kiinnostusta ja ostohalua. Tekijänoikeudet työn tuloksiin siirtyvät yleensä työnantajalle työsopimusten perusteella. Tulosten käyttöön voi liittyä tekijänoikeuden lisäksi vaikkapa tavaramerkki. Tehtäessä tuoteluettelo saattaa kyseeseen tulla myös tekijänoikeuden lähioikeus, joka antaa luettelon, tietokannan ja vastaavan tekijälle 50 vuoden kestoisen, tekijänoikeuden kaltaisen suojan.

Galleriat ja kirjastot joutuvat ottamaan huomioon edustamiensa esineiden tekijänoikeudet. Museoiden kohdalla näitä tarpeita ei yleensä ole. Näyttelyn suunnittelijalle voi kuitenkin toteutuksesta riippuen muodostua tekijänoikeus näyttelynsä, jonka mahdollisuus olisi gallerian ja museon kohdalla huomioitava. Vastaava oikeus voidaan ajatella syntyväksi myös teatterin lavastajalle, tanssin koreografian suunnittelijalle tai määrämuotoisen liikuntaohjelman suunnittelijalle, mikäli dokumentoitu teos riittävän omaperäisenä ylittää teoskynnyksen.

Esittävä taiteilija, valokuvaaja, ääni- tai kuvatallenteen tuottaja, radio/televisioyrittäjä tai sanomalehti saavat useimmiten suojaa työlleen tekijänoikeuden lähioikeuksien pohjalta. Nämä liittyvät tekijänoikeuslakiin, mutta rajoittavat tyypillisesti oikeuden voimassaolon 50 vuoden mittaiseksi teoksen esittämisestä tai tallentamisesta.

Peliteollisuus mielletään nykyisin digitaaliseksi, laajasti skaalautuvaksi ja taloudellisesti houkuttelevaksi alaksi. Tekijänoikeudet siirtyvät rutiininomaisesti koodareilta ja pelisuunnittelijoilta työnantajalle. Globaali markkinointi vaatii tavaramerkkien rekisteröintiä ja käyttöä imagon luontiin ja pelien mainostamiseen. Myös pelihahmojen, äänien ja tunnusmusiikkien rekisteröinti tavaramerkkeinä on yleistä ja estää ketään muuta toteuttamasta samanlaisia hahmoja tai ominaisuuksia. Ohjelmistoja voidaan myös tietyin edellytyksin patentoida, mutta alan nopeatempoisuus vähentää tämän suojausvaihtoehdon käyttöä peliteollisuudessa.

Yhteistyö muiden alojen kanssa

Muut toimialat tarvitsevat ja haluavat luovien alojen tuottamaa lisäarvoa osaksi omaa tuote- ja palvelukokonaisuuttaan. Kilpailukyvyyn ylläpitäminen edellyttää muutakin kuin huipputekniikkaa, sujuvia palveluita ja tehokasta myyntiorganisaatiota. Luovien alojen potentiaali tuottaa perinteiseen bisnekseen uutta ruutiina on suuri, ja sen vahvistaminen on kansallinen intressi ja tavoite. Tätä kuvastavat monet luovien alojen ja luovan talouden kehittämisohjelmat ja muut pyrkimykset, joita on viime vuosina laadittu eri viranomais- ja muiden tahojen toimesta.

IPR-oikeuksien hyödyntäminen on monissa etenkin suurissa yrityksissä aktiivista. Patenttien, tavaramerkkien, mallisuojan ja tekijänoikeuden ymmärtäminen ja oikeanlainen käyttö on niille tärkeää. Pienemmissä yrityksissä IPR-osaaminen ja käyttö on selvästi vähäisempää. Yhteistyö luovien alojen kanssa edellyttää kuitenkin, että aineeton, luova pääoma ymmärretään molemmin puolin neuvottelupöytää ja siihen liittyvistä oikeuksista sovitaan asianmukaisesti.

IPR-oikeuksia on myös puolustettava, mikäli siihen ilmenee tarvetta. Saanan ja Ollin tapauksessa olisi ollut mahdollista ryhtyä toimenpiteisiin egyptiläistä mattovalmistajaa vastaan ja estää sen tuotteiden tuonti EU-alueelle. IPR-oikeuksien puolustaminen löytyy suurten yritysten työkalupakista, mutta moni pieni toimija ei uskalla, osaa tai kykene tarttumaan toimeen. Laki ja oikeuskäytäntö antavat kuitenkin hyvän pohjan estää patenttia, tavaramerkkiä tai mallisuoja rikkovien tuotteiden tuonti EU-alueelle. Tekijänoikeuden alaisen teoksen luvaton käyttäminen on taas tekijänoikeusrikkomus tai -rikos, josta voi seurata ankarat sanktiot ja rangaistukset.

Lopuksi

Mitä oikeuksia luovan työn tekijällä on työnsä tuloksiin? Kun työn henkinen ja aineeton tulos julkistetaan, se voi helposti olla kenen tahansa nähtävissä, käytettävissä ja kopioitavissa. Tekijän- ja teollisoikeuksien koskevat lait estävät tällaisen luvattoman käytön ja kopioinnin. Yritys, joka investoi tutkimus- ja kehittämistyöhön suuria summia, voi luottaa siihen, että se voi saada patenttilain mukaisen suojan työn tuloksena syntyville keksinnöille. Taiteellista työtä tekevä ei ehkä investoi teoksen aikaansaamiseen suuria summia, mutta tekijänoikeus takaa hänelle siitä huolimatta merkittävän suojan.

Yhteistyö eri alojen välillä edellyttää, että osapuolet puhuvat samaa kieltä ja ymmärtävät toisiaan. IPR-oikeuksien suuri merkitys monilla perinteisillä teollisuusaloilla vaatii myös muiden yhteistötahojen ymmärtävän nämä asiat. Luovan pääoman erilaiset suojausmahdollisuudet tarjoavat niin ikään hyvän pohjan luovan työn kaupallistamiseen ja kansainvälistämiseen.

Oikeuksia pitää myös osata ja haluta puolustaa luvattonta käyttöä ja loukkauksia vastaan. Tässä asiassa pienet yritykset ja yksittäiset luovien alojen tekijät ovat heikossa asemassa. Osaamista ja uskallusta ei juurikaan löydy, ja ulkoisen avun etsiminen tuntuu lähes mahdottomalta tehtävältä. Turhan moni vaan hyväksyy, että hänen työnsä tulokset tulevat kaupalliseen käyttöön jossain ulkomailla, ilman että pystyy asiaan mitenkään tarttumaan.

Luovat alat ja luova talous sisältää valtavan potentiaalin, jonka nykyistä parempi hyödyntäminen on meidän yhteinen intressimme. Tässä työssä aineettomien IPR-oikeuksien ymmärtäminen ja oikeanlainen käyttö on tärkeää. Oikeudet tarjoavat pohjan liiketoiminnalle ja kasvulle, kunhan tälle asialle saadaan riittävä osaaminen ja tahtotila.



KATSAUS

Luovien alojen palvelurakennemallit

Juha Iso-Aho, Juuso Mäntykivi

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Creve 2.0 -hankkeen yhtenä tavoitteena oli hankesuunnitelman mukaan luoda Suomeen valtakunnallisesti toteutettava luovien alojen yritysten ja muiden taloudellista toimintaa tekevien toimijoiden palvelurakenne, joka on vahvasti yhteistyössä yrityssektorin, muiden yrityspalvelutoimijoiden, oppilaitosten ja toimialajärjestöjen kanssa. Erityisesti hankkeessa oli suunnitelman mukaan tarkoitus kehittää mahdollisuuksia yrityspalvelujen saatavuuteen, välittäjätoiminnan tehostamiseen, rahoitusmahdollisuuksien parantamiseen sekä koulutukseen ja osaamiseen liittyvien kasvun esteiden ylittämiseen. Hankkeen omien toimenpiteiden ja kokeilujen kuten luovien alojen yrityksille suunnattujen verkkoneuvontojen lisäksi hankkeessa hahmoteltiin erilaisia palvelurakennevaihtoehtoja, joista pyydettiin kommentteja alan keskeisiä toimijoita haastatteleamalla.

Johdanto

Creve 2.0 -hankkeessa pyrittiin etsimään ratkaisuja monitahoiseen kysymykseen luovien alojen palvelurakenteen organisomisesta siten, että näiden alojen erilaiset toimijat, toimialat, alueet ja verkostot toimisivat mahdollisimman tehokkaasti yhdessä kasvu edistäen ja yritysten tarpeet huomioon ottaen. Yleisesti havaittu ongelma on ollut juuri eri toimijoiden ja toimintojen yhtymäpintojen ja yhteistyön puute. Kuten kansainvälisessä vertailussakin on todettu, luovan osaamisen vahvistaminen ja kytkeminen alueellisiin ja kansallisiin verkostoihin toimialoja poikkileikkaavasti on keskeinen osa talouden kehittämistä (Oksanen et al., 2018).

Luovat alat sisältävät, niin Suomessa kuin muualla maailmassa, erilaisia toimijoita satojen miljoonien liikevaihtoa pyörittävistä kansainvälisistä peliyrityksistä toimeentulon alarajoilla kipuileviin kuvataiteilijoihin. Lisäksi tilanne luovien alojen kentällä on varsin erilainen alueellisesti, vaikkapa Uudellamaalla ja Etelä-Savossa. Näistä syistä johtuen yhden, kaikkia palvelevan mallin luominen ja kuvaaminen on osoittautunut hankalaksi. Luovat alat käsitteenä voidaan nähdä yhdistävänä tekijänä, mutta jo siinä vaiheessa, kun tulee puhe luovan osaamisen hyödyntämisestä muilla toimialoilla, alkaa kuvaan syntyä repeämiä. Ovatko taiteilijat ja taide luovana perustuotantona enää luonteva osa tätä mallia?



Juha Iso-Aho
FM, työskentelee Humanistisessa ammattikorkeakoulussa kulttuuri-tuotannon lehtorina

projektipäällikkönä toimipisteensä Imatra. Aiemmin hän on toiminut muun muassa festivaalijohtajana, tuottajaläänintaitelijana ja draamakouluttajana.

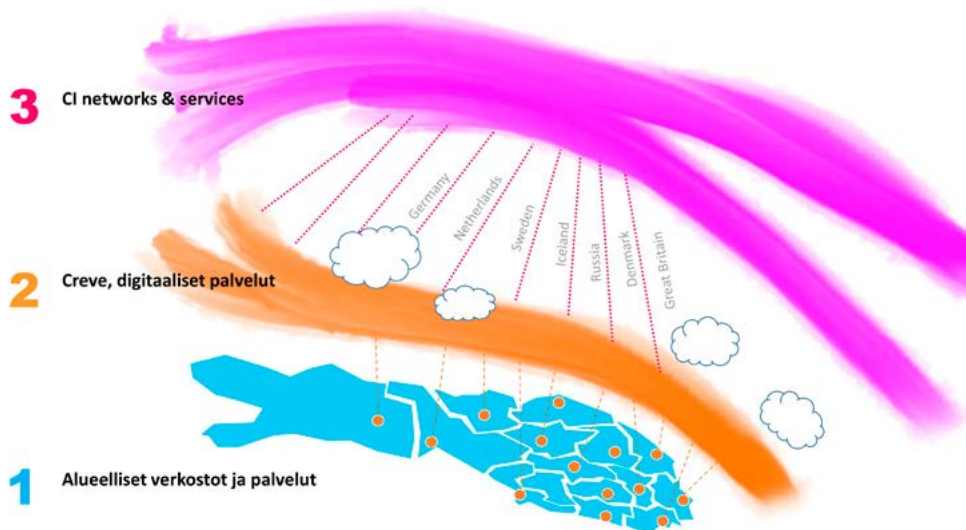
Kouluttajana Iso-Aho kiinnostavat erityisesti tapahtumatuotanto, kulttuurimatkailu, luova talous, kulttuurialan oikeudelliset kysymykset sekä vapaaehtoistyön johtaminen.



Juuso Mäntykivi,
FM, on Turussa asuva englannin kielen asiantuntija, joka on työskennellyt kuluneen vuoden

aikana Humanistisen ammattikorkeakoulun viestintätehtävissä.

Syksyn 2020 ajan hän on toiminut viestintäassistenttina kolmessa Humakin hankkeessa (Creve 2.0, EDUCRO ja Virtalähde).



Kuva 1. Taso-malli, joka rakentuu alueellisista verkostoista, valtakunnallisista digitaalisista palveluista sekä näiden yhteyksistä kansainvälisiin verkostoihin ja palveluihin/ Creve 2.0

Samoin, kun toisaalta voidaan todeta, että yritystoiminnan perusasiat ovat samat toimialasta riippumatta, niin toisaalta markkinoilla käynnissä oleva disruptio tuottaa täysin erilaisia ansaintalogiikoita jopa niin paljon toisiaan muistuttaville aloille kuin peliteollisuus ja musiikkiteollisuus. Kun yksi toimii sovelluskaupoissa, niin toinen nojaa striimauspalveluihin. Ja edelleen valtaosa luovien alojen perinteisestä kentästä toimii analogisten käyttöliittymien, kuten festivaalialueiden, teattereiden ja taidegallerioiden pohjalla.

Edellä kuvattua moninaisuutta ei siten ole yksinkertaista kuvata yhdellä ainoalla palvelurakennemallilla, josta kaikki alan toimijat voisivat tunnistaa itsensä. Ongelma ei ole pelkästään identiteettiä koskeva vaan käytännöllinen. Esimerkiksi käytössä olevat rahoitusinstrumentit eivät tunnista erilaisista lähtökohdista tulevia toimijoita. Monet pienet taidekentältä nousevat toimijat ohjautuvat polulle, jossa on tarjolla apurahoja ja avustuksia, kun enemmän liiketoiminnalliselta pohjalta liikkeellä olevat kohtaavat investoijia ja rahoittajia. Edellisille voitollinen toiminta voi koitua ongelmaksi, jälkimmäisille se on välttämättömyys. Vaikka lähentymistä on jo nähtävissä, niin edelleen ministeriötasolta lähtevä siiloutuminen, eli jako Työ- ja elinkeinoministeriön painottamaan elinkeinonäkökulmaan ja Opetus- ja kulttuuriministeriön taidenäkökulmaan tulee esiin yllättävän usein toimialan sisältä kuulluissa puheenvuoroissa. Molemmat ministeriöt hoitavat luovien alojen asioita, mutta eivät joidenkin haastateltujen asiantuntijoiden mukaan aina keskustele riittävästi keskenään.

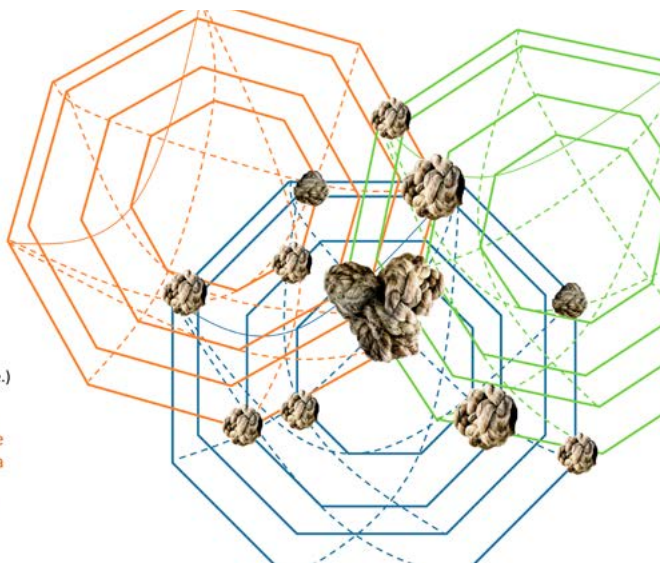
Tämän artikkelin havainnot perustuvat sarjaan haastatteluita, jotka tehtiin loka-marraskuussa 2020. Haastateltavat olivat luovien alojen keskeisiä asiantuntijoilta eri toimialoilta ja hallinnon sektoreilta: Anu-Katriina Perttunen/Creative Finland, Petteri Kolinen/Design Forum Finland, Kirsi Kaunisharju/OKM, Aki Parviainen/Business

SOLMUT

Osaamisyhteisöt

- Rahoittajat ja kehittäjät (ELYt, BF, ScP, Taike, SEKES, kunnat jne.)
- Korkeakoulut, tutkimuslaitokset
- Yrittäjäverkostot (SY, alueverkostot, yrittäjäjärjestöt jne.)
- Teemaverkostot, kattojärjestöt (CF, DFF, MF, Neogames, FIVR, Ornamo, Grafia, Tapahtumateollisuus jne.)
- Vapaat aktiiviset toimijaverkostot (yrittäjät, taiteilijat ihmiset)
- Palveluntarjoajaverkostot, tilaverkostot (yrityspalveluntarjoajat, kiihdyttämöt, luovat tilat, toimitalat, tapahtumatilat jne.)

” Muodostetaan verkostojen välille liittymäpisteitä eli solmuja, joissa kohdataan ja rakennetaan yhteistyötä moniammatillisesti.



Kuva 2. Solmu-malli, jossa osaamisyhteisöjen välille hahmotetaan ja rakennetaan liittymäpisteitä eli solmuja, joissa verkostojen osaamiset yhdistyvät uudenlaisten kehittämiss-konseptien kautta/Creve 2.0

Finland, Petra Tarjanne/TEM, Paula Tuovinen/Taike, Jouni Hynynen/ELY, Team Finland, Kaisa Rönkkö/Music Finland ja Koopee Hiltunen/NeoGames.

Haastateltaville lähetettiin etukäteen tutustuttavaksi kolme luovien alojen palvelurakennetta eri näkökulmista lähestyvää mallia. Ensimmäinen eli niin sanottu Taso-malli muodostuu alueellisesta tason yrityspalveluista, valtakunnallisesta digitaalisten palvelujen tuottajaverkostosta ja kansainvälisistä verkostoista (kuva 1). Toinen malli on Solmu-malli, jossa muodostetaan olemassa olevien alueellisten ja valtakunnallisten verkostojen välille solmuja, joissa kohdataan ja rakennetaan yhteistyötä moniammatillisesti (kuva 2). Kolmas hahmoteltu malli oli Ekosysteemi-malli, jonka tavoitteena oli kuvata laajasti kaikkia niitä elintärkeitä kytkentöjä, joita mallin keskiöön sijoitettulla luovan alan yrityksellä on muihin toimijoihin sekä luovilla aloilla että niiden ulkopuolella.

Malleista käyttökelpoisimmaksi neljä haastateltavaa yhdeksästä arvioi Taso-mallin, joskin myös Solmu-mallilla oli lähes yhtä paljon kannatusta (kolme mainintaa + yksi ehdollinen). Ekosysteemi-malli miellytti kahta haastateltavaa ja lisäksi yksi arvioi sen parhaaksi verkostojen kuvaajana. Hajonta kuvaa hyvin paitsi eri toimijoiden erilaisia näkökulmia, myös palvelurakenteen kuvaamisen haasteita ylipäänsä. Mikään yksittäinen kuva tai rakenne ei pysty jäännöksittä antamaan vastausta kaikkiin ongelmiin. Yksi haastateltavista kaipasikin Rubikin kuution kaltaista moniulotteista mallia, jota voidaan eri tarpeisiin kääntää eri asentoihin.

Yksimielisyyttä ei tunnu olevan myöskään siitä, ovatko alakohtaiset tai toisaalta alueelliset ratkaisut toimivia vaiko eivät. Aika lailla samaa mieltä useimmat ovat siitä, että eteenpäin pyrkivät yritykset olisi kyettävä ohjaamaan oikeisiin verkostoihin,

sellaisiin, jotka parhaiten vastaavat yrityksen sen hetkisiin tarpeisiin ja joista löytyisivät heille sopivimmat kumppanit. Tässä yhtenä keskeisenä välineenä ovat Creve 2.0:n kehittämät digitaaliset ratkaisut.

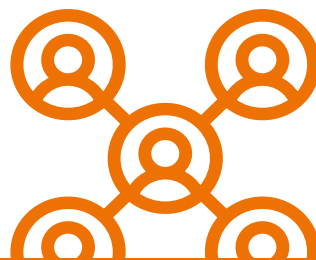
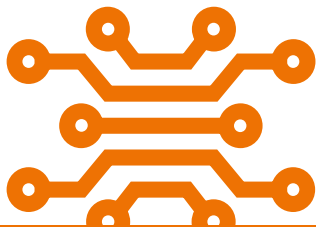
Syksyllä 2020 TEM julkaisi työpajojen pohjalta Luovan talouden tiekartan, jossa määritellään toimenpiteet alan kehittämiseksi. Sen keskeisiä elementtejä ovat pääosin samat asiat kuin Creve 2.0 -hankkeenkin eli ekosysteemien ja verkostojen tunnistaminen, arvoketjumuutokset, erilaiset osaamispuutteet, yrityksille suunnatut kehittämispalvelut, kasvun ja kansainvälistymisen edistämiseen liittyvät toimenpiteet sekä arviointimenetelmät ja mittarit. Tiekartan toteutumiseen tähtääviä toimia käynnistetään Business Finlandin hallinnoimalla Creative Business Finland -rahoituksella. Lisäksi toteutukseen osallistuvat muun muassa TEM, OKM, oppilaitokset, ELY-keskukset, alueelliset ja paikalliset yrityskehitysorganisaatiot sekä luovien alojen yrityksiä edustavat toimialajärjestöt (TEM 2020).

Creve 2.0 -hankkeessa tuotettu kokemus ja tieto tulevat olemaan myös osa Luovan talouden tiekartan ja Creative Business Finlandin toteutusta. Itse palvelurakenteen osalta pallo näyttää nyt olevan Business Finlandilla, joka on ministeriöiden tuella lähdössä toteuttamaan mallia, jossa on paljon edellä mainittua Taso-mallia muistuttavia piirteitä portaittisine tasoineen.

Lähteet:

Oksanen J., Kuusisto O., Lima-Toivanen M., Mäntylä M., Naumanen M., Rilla N., Sachinopoulou A., Valkokari K., (2018). In search of Finnish creative economy ecosystems and their development needs – study based on international benchmarking. Publication series of the Government's analysis, assessment and research activities 50/2018. Saatavissa: <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/161083>. (Viitattu 16.11.2020).

TEM, 2020., Luovan talouden tiekartta. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisu (2020): 48. Saatavissa: <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/162474>. (Viitattu 16.11.2020).



KATSAUS

Luovuus ja liiketoiminta 2 - tiimiseikkailu yritystoiminnan suunnitteluun

Markus Suomi

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Pekka Katajarinne

Nuori Yrittäjyys ry

Johdanto

Luovuus ja liiketoiminta 2 -kurssi (jatkossa LL2) on yrittäjyyden toiminnallinen verkkokurssi, jossa osallistujatiimit työstävät omaa yritysideaansa Lean canvas-työkalan avulla. Konsepti on rakennettu Nuori Yrittäjyys ry:n Vuosi yrittäjänä -ohjelman rungolle. Kurssi on amk-tason 5 op:n kokonaisuus. Tämä artikkeli kertoo Luovuus ja liiketoiminta 2 -kurssin (jatkossa LL2) toteutuksesta osana Creve 2.0-hanketta osallistujien ja kurssin toteuttajien näkökulmasta.

Nuori Yrittäjyys ry:n ohjelmien pedagogisena ytimenä on tekemällä oppiminen, opettaja toimii lähinnä valmentajana. Opiskelijat saavat oppimiseen omistajuuden oman idean kehittämisen kautta. Tavoitteena on se, että yrittäjämäisen toiminnan kautta opiskelijat oppivat yrittäjyys- ja työelämätaitoja. Parhaassa tapauksessa tiimit ehtivät myyntivaiheeseen ja pääsevät tekemään liikevaihtoa.

LL2 -verkkokurssille voi osallistua montaa eri reittiä: Humakin tutkinto-opiskelijana, muun korkeakoulun opiskelijana Campus Online-tarjonnan (CO) kautta tai avoimen amk:n opiskelijana. Kolmas vaihtoehto on ollut tarjolla Creven kautta koko Creve 2.0-hankkeen ajan. Tarkkailujaksolla 1.9.2019-31.7.2020 kurssille ilmoittautui noin 500 osallistujaa, joista 42% suoritti kurssin. Reilu puolet ilmoittautuneista oli Humakin tutkinto-opiskelijoita, vajaa kolmannes Campus Online-opiskelijoita ja 15% tuli avoimen amk:n kautta.

Tulokset

Tiimiytyminen

Tiimiytymisvaiheessa osallistujien haluttiin muodostavan monialaisia tiimejä erilaisilla osaamistaustoilla. Usea osallistuja tuli kurssille valmiin tiimin kanssa, mutta kurssille rakentui myös lukuisia monialaisia tiimejä. Palutteen mukaan ehkä parhaat oppimiskokemukset syntyivät juuri tällaisissa tiimeissä.



Markus Suomi toimii lehtorina Humanistisessa ammattikorkeakoulussa, alueenaan talous ja yrittäjyys.

Hän on ollut mukana Creve 2.0-kehittämishankkeessa mm. Luovuus ja liiketoiminta -verkkokurssien kehittämistyössä.

Markuksella on usean vuoden kokemus Nuori Yrittäjyys -ohjelman lähiopetuksessa toteutettujen kurssien valmentamisesta.



Petri Katajarinne työskentelee Nuori Yrittäjyys ry:ssä asiantuntijana, vastuualueinaan Vuosi yrittäjänä

-ohjelman ylläpito ja kehittäminen, erityisvastuualueena hänellä on korkea-asteen Vuosi yrittäjänä -ohjelma.

Aikaisempaan työuraan Petrillä kuului toimiminen Humanistisessa ammattikorkeakoulussa kulttuurituotannon koulutusohjelman lehtorina ja yrityshautomo Creven hautomopäällikkönä.

“Se että meillä oli eri vahvuuksia eri aloilta, edesauttoi oppimistani. Työskentelymme oli tiivistä ja pystyimme hyvin tukemaan toisiamme.”

Tiimin merkitys työskentelyyn ja lopputulokseen oli iso.

“Tehtävissä korostui ongelmanratkaisun kehittäminen ja ryhmässä toimiminen –vuoro-vaikutustaidot olivat tärkeitä. Tehtävät puhuttivat paljon ja meillä oli hyviä keskusteluja.”

“Se, että opintojakso tuli suorittaa ryhmätyönä oli erittäin tärkeää, sillä vertaisoppimisen ja vertaistuki olivat opintojakson kulmakiviä!”

Yritystoiminnassa usein hyvä tiimi on tärkeämpi kuin hyvä liikeidea. Hyvä tiimi pystyy synnyttämään ja jalostamaan useitakin toimivia liikeideoita, kun taas heikko tiimi ei välttämättä pysty rakentamaan menestyvää yritystä edes mainion liikeidean ympärille.

“Tuli huomattua, että yksin en todellakaan lähde perustamaan yritystä, tarvitsen itseleni hyvän tiimin. Minulla oli loistava tiimi, meillä työnjako sujui ongelmitta ja jokaisella oli tasapuolisesti tehtäviä.”

Liikkeelle nollasta

Liiketoiminnan kehittämisen tehtävät aloitettiin tutustumalla lähdeaineistoon. Tehtäväkokonaisuuden alustana toimi Lean canvas-pohja, jolle tuotokset koottiin. Canvasin tehtävät koostuivat mm. asiakasongelmasta, arvolupauksesta, kohderyhmistä ja talousosioista. Kaiken kaikkiaan canvastyöskentelyn tuloksena syntyi mallikkaita liikeideoita, joita videot ja verkkonäkyvyystuotokset täydensivät.

Kuhunkin osioon oli annettu aineistoa, joka johdatti annettuun teemaan, mutta tiimin harteille jäi paljon oma-aloitteista selvittämistä, tutkimista, testaamista ja tiedonhaku omaan ideaan liittyen. Tämä koettiin usein raskaaksi ja tehtäväkokonaisuus kaiken kaikkiaan työlääksi, mutta harva yrittäjäkään kokee työtään kevyeksi.

“Mielestäni tällainen käytännön läheinen opetustapa on hyvä, että joutuu ottamaan itse selvää asioista ja oppimaan käytännön kautta.”

“Opin kuitenkin todella paljon yrittäjyydestä asioita, koska piti itse selvittää ja etsiä paljon tietoa.”

Menestyvä yritysidea on usein käynyt läpi useita kehitysvaiheita, täyskäännöksiä, takaskeleita tai uudelleen muotoiluja ennen kuin se on päätynyt nykyiseen muotoonsa. Ja usein asiakkaat ovat olleet mukana tässä kehitysprosessissa. Tässäkin oikeanlaisella suunnittelulla ja työnjaolla tiimin sisällä työkuorma muodostui kuitenkin kohtuulliseksi ja lopputulos oli parhaimmillaan hyvinkin palkitseva.

“Sain siis hyvän muistutuksen siitä, että miten hyvä ryhmä täydentää toisiaan ja siten tulee parempi tulos, kuin mitä yksin tekemällä.”

Palaute jatkokehittämisen pohjana

Kurssi on koettu työlääksi, mutta opettavaiseksi. Osallistujat kokevat saaneensa realistisen kuvan yritystoiminnan suunnittelusta ja siihen liittyvästä työmäärästä.

Tiimityöskentelyä ja tiimin merkitystä kiiteltiin. Osa on kokenut tiimityön hankalaksi erityisesti aikatauluihin liittyen. Tästä on opittu ja jatkossa osallistujakohtainen suoritus aika on otettu yhdeksi tiimiytymisen perusteeksi.

Tehtävänanto on koettu epäselväksi, tiimissä on jouduttu selvittämään paljon asioita. Tehtäviin ei ole yhtä vastausta, ja tiimi joutuu hakemaan ratkaisuja myös muualta kuin annetusta materiaalista. Myös yrittäjä joutuu tällaisiin tilanteisiin päivittäin: kysy, selvitä, valitse, ratkaise, päätä! Valmiita ratkaisuja on harvoin tarjolla.

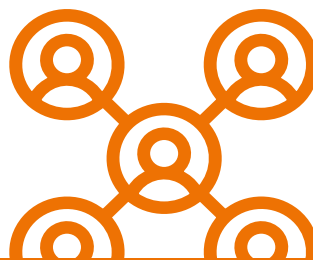
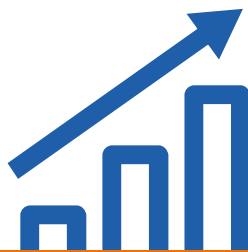
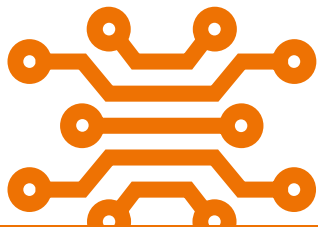
Valitulla tarkastelujaksolla (lukuvuosi 2019-20) tiimien tuotokset olivat tasoltaan muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta kirjoittajien arvion mukaan korkeintaan keskitasoa, mitä voitaisiin parantaa esim. tiimikohtaisilla sparrauskeskusteluilla.

Yhteenveto

Kokemukset LL2-verkkokurssin toteuttamisesta ovat olleet Creve 2.0 -hankkeen ja kurssin toteuttajien kannalta positiiviset. Nuori yrittäjyys -yhteistyö ja Vuosi yrittäjänä -konsepti ovat tuoneet kurssille toiminnallista sisältöä, joka on saatu toimimaan yllättävän hyvin verkossa. Osallistujat ovat saaneet realistisen kuvan yritystoiminnan suunnittelusta ja siihen liittyvästä työmäärästä. Kurssilla on käytössä toimiva pohja, jota on hyvä lähteä kehittämään saadun palautteen pohjalta.

“Tämä opintojakso toi minulle paljon uutta ja monipuolista tietoa yrittäjyyteen liittyen ja ryhmätyön teko antoi hyvin todenmukaista kuvaa ja ajatusta siitä, millaisia asioita yrittäjyys pitää sisällään.”

“... huomasi, että asenteeni yrittäjyyttä kohtaan on täysin muuttunut ja olen itseasiassa hyvin kiinnostunut aiheesta tällä hetkellä.”



KATSAUS

Käsitöistä vetoa matkailuun

**Outi Kugapi, Laura Laivamaa,
Maria Huhmarniemi, Piia Kilpimaa**
Lapin yliopisto



Outi Kugapi, (YTM) tekee väitöskirjaansa käsityömatkailuun liittyen Lapin yliopistolla, Matkailualan tutkimus- ja koulutusinstituutissa

ja työskentelee kahdessa matkailuun liittyvässä hankkeessa.

Outin tutkimusintressejä ovat matkailijan kokemuksen eri ulottuvuudet, käsityöläisyys, itse tehty matkamuistot ja palvelumuotoilu.



Maria Huhmarniemi, TaT, kehittää luovaa matkailua soveltavan taiteen, sosiaalisen ja kulttuurisen kestävyuden sekä taidekasvatuksen näkökulmista.

Hän työskentelee *Lapista Käsin*-hankkeen asiantuntijana ja Taideperustaisia palveluja matkailuun -hankkeen projektipäällikkönä.



Laura Laivamaa on Lapin yliopiston jatko-opiskelija, teollinen muotoilija (TaM) sekä sisustus- ja tekstiilimuotoilija

(TaM) ja neljännen polven käsityöläinen. Laura on työskennellyt useissa eri palvelumuotoilu-hankkeissa Lapin yliopistolla, joiden aihepiirit ovat vaihdelleet softateollisuudesta mikroyrittäjyyteen.

Tällä hetkellä hän toimii projektisuunnittelijana *Lapista käsin*-hankkeessa (ESR), joka tarjoaa matkailualan täydennyskoulutusta Lapin muotoilijoille, taiteilijoille ja käsityöläisille. Laura on myös suunnitellut useita pohjoisia kuoseja Lapuan Kankurit Oy:lle.



Piia Kilpimaa työskentelee kehittämisen asiantuntijana Lapin yliopiston koulutus- ja kehittämisspalveluissa

erilaisissa täydennyskoulutus-hankkeissa sekä kehittämiss-hankkeissa yrityksiä ja organisaatioita kehittäen.

Piialla on vahva yrittäjyystausta ja matkailualan tuntemusta sekä hankkeiden että työn kautta. Hän työskentelee *Lapista Käsin*-hankkeessa projektipäällikkönä.

Vuonna 2020 maailmaa vavisuttanut koronapandemia tulee väistämättä muuttamaan matkailua koko maailmassa, myös Suomessa. Matkailu oli murroksessa jo ennen pandemiaa ihmisten etsiessä ainutlaatuisia, uniikkeja, heille räätälöityjä palveluita massamatkailun sijaan. Voidaankin olettaa, että tämä trendi tulee jatkumaan tulevaisuudessa. Yksi kasvava matkailumuoto on käsityömatkailu, joka tarjoaa matkailijalle elämyksiä kaikille aisteille. Tässä katsauksessa tarkastelemme käsityömatkailun tilaa ja potentiaalia kahden Lapin yliopistossa käynnissä olevan hankkeen tulosten kautta. *Lapista käsin* -hanke (*Lapista käsin 2020*) on järjestänyt 15 opintopisteen laajuisen täydennyskoulutuksen käsityöläisille. Koulutuksen tavoitteena on ollut oppia miten käsityötuotteita ja -palveluita voi kehittää matkailuelinkeinon soveltuviksi. *Taideperustaisia palveluja matkailuun* -hankkeessa (*TaPaMa-hanke 2020*) on puolestaan kehitetty ja pilotoitu matkailupalveluita, joissa hyödynnetään kuva- ja tanssitaiteilijoiden osaamista. Palvelut välittävät lappilaista kulttuuria matkailijoille esimerkiksi esityksinä ja taidetyöpajoina.



Kuva 1. Elina Luiron villamaalaustyöpaja Villa Vinkkeli -galleriassa Rovaniemellä.
Kuva: Maria Huhmarniemi, 2020



Kuva 2. Meri-Lapin Seireeni. Meri Nikulan esitys Perämeren Jähti -laivalla Kemissä.
Kuva: Maria Huhmarniemi, 2020

Kugapi, Huhmarniemi ja Laivamaa (2020) ovat todenneet, että Lapissa käsityöläiset ja monen eri alan taiteilijat pitävät ansaintakeinojensa monimuotoistamista välttämättömänä. Tähän asti käsityöläiset ovat painottaneet toiminnassaan pääasiassa käsityötuotteiden suunnittelua ja valmistamista, mutta matkailuosaamisen lisääntyessä asiakaskunnan laajentuminen mahdollistuu ja tuotteita voidaan markkinoida myös paikallisena matkamuistona. Oman toiminnan laajentaminen ei välttämättä kuitenkaan onnistu kivuttomasti: esimerkiksi monet matkailijat haluavat ostaa hyvin edullisia tuotteita, jolloin käsityön myynnillä on vaikea tehdä tiliä. Lisäksi monet käsityöläiset ja taiteilijat ovat identiteetiltään pikemminkin elämäntapayrittäjiä, jotka priorisoivat luovan työn tekemisen matkamuistojen massatuottamisen ja matkailupalvelujen tarjoamisen edelle. Muutos tuotteiden tekijästä palveluntarjoajaksi ei tapahdukaan yhdessä yössä vaan vaatii pitkäjänteistä työtä. (Kugapi, Humarniemi ja Laivamaa 2020)

Hankkeiden aikana myös käsityömatkailun kehittämiseen liittyvät haasteet ovat tulleet tutuiksi. Esimerkiksi matkailuyrittäjien heikko tavoitettavuus on koettu haasteelliseksi: opiskelijoiden tuottamien, kiinnostavien uusien palveluideoiden esittely potentiaalisille kumppaneille vaatii kovaa työtä alkaen aina mahdollisten yhteistyökumppaneiden kontaktoimisesta käsityömatkailupalveluidean esittelyyn tarvittavan yhteisen ajan löytymiseen. Osansa tähän haasteeseen on tuonut koronapandemian aiheuttama kriittinen tilanne Lapin matkailusektorilla.



Kuva 3. Lapista käsin -hankkeen testaustyöpajoja eri puolilla Lappia. Kuvat: Outi Kugapi, Laura Laivamaa ja Sirpa Tanhua, 2020

Huolimatta käsityö- ja matkailualojen toimintatapojen eroista, suurin osa sekä hankkeiden esiselitysvaiheissa haastatelluista että hankkeiden toimintaan osallistuneista, noin 40 Lapin alueella toimivasta käsityöläisestä, muotoilijasta ja taiteilijasta, näkee potentiaalia matkailijoille suunnattujen käsityöpalvelujen tuottamiselle esimerkiksi työpajojen muodossa. Sama suuntaus on havaittavissa myös laajemmin alueella toimivien luovan alan ammattilaisten keskuudessa (Kulttuurin avoimet ovet -verkosto 2019). Hankkeissa toteutetaan testautustyöpajoja eri tilaisuuksien ja tapahtumien yhteydessä. Näissä pajoissa käsityöläiset ovat päässeet testaamaan omia tuotteitaan ja palveluitaan sekä matkailijoiden että paikkakuntalaisten parissa. Testautustyöpajat ovat antaneet testaaajille paljon ymmärrystä omasta tuotteestaan ja palvelustaan, auttaneet heitä näkemään oman tuotteen potentiaalin sekä samalla havaitsemaan käytännön kautta tuotteeseen tai palveluun mahdollisesti vielä liittyviä kehittämistarpeita. Palvelujen tarjoaminen matkailumarkkinointiin ja tehokas myynti edellyttää kuitenkin edelleen sekä Lapin käsityö- ja taidematkailun brändäämistä että infrastruktuuria, kuten työpajatiloja.

Oletamme, että käsityömatkailun merkitys matkailualan osana sekä käsityöläisten työllistäjänä jatkaa kasvuaan. Käsityömatkailu kiinnostaa myös kotimaan matkailijoita, sillä sen kautta matkailija pääsee tutustumaan eri alueiden perinteisiin, kokeilemaan uusia perinteisiä tekotapoja ja oppimaan jotain uutta, mahdollisesti jopa omasta kulttuuristaan ja kulttuuriympäristöstään. Ketterästi kehitettävät, erilaisiin matkailuympäristöihin sekä pienille matkailijaryhmille soveltuvat, aidosti paikalliseen kulttuuriin liitettävissä olevat käsityö- ja taideperustaiset matkailupalvelut kohdennetaan elämyksiä etsiville asiakkaille ja pienryhmille. Käsityömatkailupalvelut ovat luonteeltaan usein hyvin henkilökohtaisia ja intiimejä tilaisuuksia ja mahdollistavat paikallisten ja matkailijoiden aitoja kohtaamisia. Ne tarjoavat varsin varteenotettavan vision matkailupalvelujen tulevaisuudeksi koko matkailusektorin sopeutuessa uuteen normaaliin.


Lähteet:

Kugapi, O., Huhmarniemi, M. ja Laivamaa, L., (2020). A Potential treasure for tourism: Crafts as employment and a cultural experience service in the Nordic North. Teoksessa Walmsley, A., Åberg, K., Blinnikka, P., Jóhannesson, G.T. (toim.) *Tourism Employment in Nordic countries: Trends, practices, and opportunities*. Cham: Palgrave Macmillan, s. 77-99. Doi: 10.1007/978-3-030-47813

Kulttuurin avoimet ovet -verkosto., (2019). Verkoston ensimmäinen tapaaminen. Kousmuistiinpanot 10.9.2019. Y-North, Rovaniemi.

Lapista käsin., (2020). Lapista käsin -hankkeen kotisivut [Online]. Lapin yliopisto. [Luettu: 25.9.2020]. Saatavilla: <https://blogi.eoppimispalvelut.fi/lapistakasin/>

TaPaMa-hanke., (2020) Taideperustaisia palveluja matkailuun -hankkeen kotisivut [Online]. Lapin yliopisto. [Luettu: 25.9.2020]. Saatavilla: <https://www.ulapland.fi/FI/Yksikot/Taiteiden-tiedekunta/Taiteen-ja-muotoilun-tutkimus/Projektit/Taideperustaisia-palveluja-matkailuun>



BusinessMuovain - työkalu luovan liiketoiminnan kehittämiseen

Jari Ratilainen, Tommi Silvan, Miia Lammi

Vaasan ammattikorkeakoulu, Muotoilukeskus MUOVA



Luovan alan startupit kohtaavat moninaisia haasteita. Tässä paperissa käsitellään luovan liiketoiminnan arviointia, kehittämistä ja oppimista yhdistämällä muotoilun ja liiketoiminnan kehittämisen suunnittelulogiikat. Suunnittelulogiikat yhdistettiin BusinessMuovain-työkaluun, jossa hyödynnetään muotoiluajattelua ja Lean startup -ajattelua liiketoimintamuotoilun kehityksessä. Liiketoimintaa suunnitellaan tutuista lähtökohdista käsin, edeten sen jälkeen asiakaslähtöiseen kehittämiseen ja erilaisten muutosvoimien huomioimiseen. Tehtävät etenevät kolmella tasolla itsenäisestä työskentelystä, käytännön kehittämistoimien ja muutoskestävyyсарviointin kautta uuden liiketoiminnan käynnistämiseen. Arviointi tapahtuu kolmitasoisesti vertais-, asiantuntija- ja markkina-arviointin avulla. Ratkaisun kehittämisen rinnalla kulkee yrittäjänä kehittyminen ja sisäinen reflektointi. Työkalu tukee liiketoimintakonseptin iteratiivista kehittämistä eri näkökulmista: resurssilähtöisesti, asiakaslähtöisesti ja tulevaisuusorientoituneesti.

Johdanto

Luovien alojen kehittämishanke, Creven 2.0:n yhtenä tavoitteena oli tuottaa malli uuden luovan liiketoiminnan arviointiin. Arviointimalli laajentui kehittämistyön myötä kehittämis-, arviointi- ja oppimistyökaluksi (ks. Ratilainen et al. 2019), josta Muotoilukeskus MUOVA tuotti digitaalisen prototyypin. BusinessMuovain-työkalun tarkoituksena on auttaa yrittäjää tai yrittäjäksi aikovaa jäsentämään ja kehittämään liikeidean eri ulottuvuuksia sekä arvioimaan sen potentiaalia, toteutettavuutta ja houkuttelevuutta toteutettavuutta eri näkökulmista.

BusinessMuovain sisältää luovan liiketoiminnan substanssialueet kiteytetyssä muodossa. Liiketoiminnan kehittämisprosessit sisältävät tehtäviä, joiden puitteissa tapahtuvaa oppimista seurataan oppimispolulla. Kehittämisen tulokset arvioidaan, mikä auttaa kehittämään liiketoimintaa iteratiivisesti.

Työkalu on synteisi muotoiluajattelua ja -menetelmiä, Lean Startup -filosofiaa sekä liiketoimintalogiikkaa ja strategiatyökaluja. Tämä artikkeli kuvaa näiden yhteensovittamista perinteisen liiketoimintasuunnittelun kanssa yhdeksi toiminnalliseksi kokonaisuudeksi.



Jari Ratilainen

vastaa Vaasan ammattikorkeakoulu VAMKin ja Vaasan yliopiston yhteisen uusyriityshautomon

West Coast Startupin toiminnasta ja toimii Muotoilukeskus MUOVALLA projektipäällikkönä.



Tommi Silvan

toimii muotoilu-tehtävissä Muovan eri projekteissa. Muotoilun parissa hän on työskennellyt

yli 15 vuotta sekä Suomessa että ulkomailla.



Miia Lammi

ohjaa MUOVAn hanketoimintaa sekä suunnittelee ja toteuttaa hankkeita. Hänellä

on yli 15 vuoden kokemus muotoilun tutkimuksesta ja hyödyntämisestä yritysten liiketoiminnassa erikoistuen yhteistyöskentelyyn ja palvelumuotoiluun.

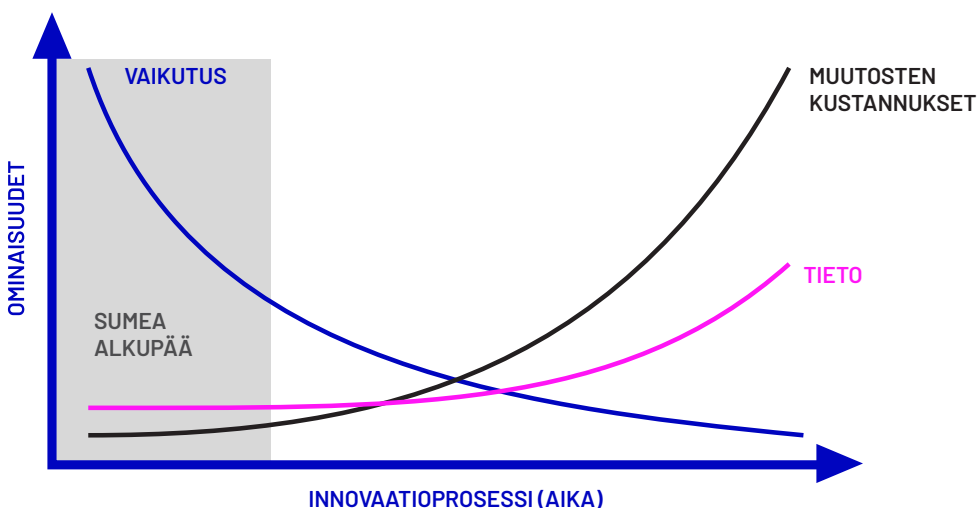
Suunnittelulogiikat

Epävarmuus on merkittävä tekijä startup-yrityksissä. Kuka on asiakas, mikä tai millainen tuotteen tai palvelun tulisi olla tai millainen ansaintamalli toimii asiakkaille? Ympäristön nopeat muutokset tekevät tulevaisuuden ennakkoinnista haasteellista. (Silva et al. 2019) Kaikilla aloittavilla yrityksillä ei ole pitkäaikaista kokemusta ja toimialan tuntemusta, jotka ovat usein edellytyksiä tulevaisuuden ennakointiin. Nämä liiketoimintaosaamisen ja johtamisen puutteet heikentävät onnistumisen mahdollisuuksia (Bortolini 2018).

Innovaatioprosessin alkuvaihetta ja idean kehitystä liiketoiminnaksi voidaan selkeyttää erilaisin muotoilun menetelmin. Liiketoimintamuotoilu tarkoittaa liiketoiminnan kokonaisvaltaista kehittämistä hyödyntämällä muotoilun menetelmiä. Suunnittulogiikka hyödyntää asiakas- ja käyttäjäkeskeisiä menetelmiä prototyyppien rakentamiseen, kehittämistyöhön ja liiketoimintamallien testaamiseen. Asiakaslähtöinen liiketoiminnan innovointi ulottuu asiakasymmärryksestä toteuttamiskelpoisuuden arviointiin asti (Board of Innovation, 2020; Gaglione & Gaziulusoy 2019).

Liiketoiminnan kehittämisen sumea alkuvaihe

Liiketoiminnan kehittämisen alkuvaiheessa tehdään keskeiset liiketoimintapäätökset. Prosessin alkuvaihe on tyypillisesti dynaaminen, epävarma ja rakenteeton, mutta toimien läpivienti vaikuttaa suoraan uusien tuotteiden menestymiseen ja markkinoille pääsyyn (Kim et al. 2002). Innovaatioprosessin sumeassa alkuvaiheessa kustannukset muutoksille ovat alhaiset mutta vaikutus lopputulokseen on korkea. Myöhemmissä vaiheissa muutoksista aiheutuvat kulut kasvavat. Alkuvaiheen puutteellinen tekijä on usein ratkaisuun liittyvä informaatio ja sen tarkkuus. (Herstatt & Verworn 2001) (kuva 1).



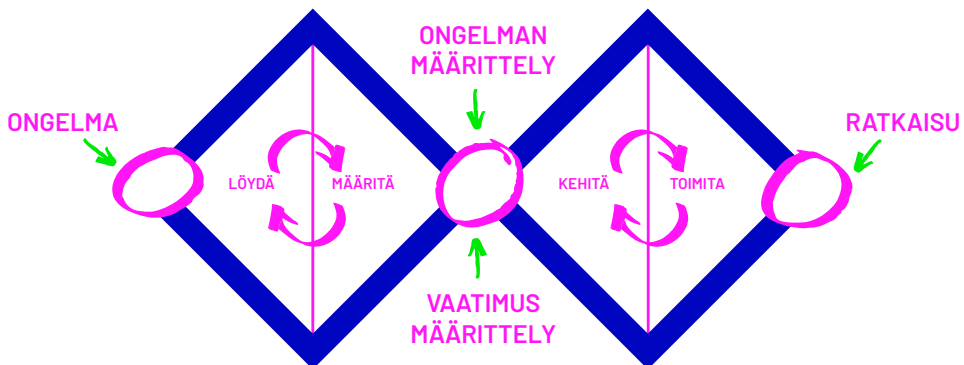
Kuva 1. Innovaatioprosessin sumea alkupää (Herstatt & Verworn 2001 mukailten)



Sumeaan alkuvaiheeseen keskittyvän suunnittelun avulla (ns. alkupainotteisuus, front-loading) voidaan pienentää tuotekehitykseen liittyvää markkinoiden ja teknisen ratkaisun epävarmuutta (Verworn et al. 2006). Tämä heijastuu myös liiketoiminnan aloittamiseen liittyviin riskeihin; kuten sitoutumiseen tiettyyn ratkaisuun liian aikaisessa vaiheessa ja muutoksista johtuviin kustannuksiin (Sobek 2014).

Muotoiluprosessi

Muotoiluprosessi voidaan kuvata tuplatimanttimallin (kuva 2) avulla. Malli jäsentää prosessin neljään vaiheeseen; tunnista, määritä, kehitä ja toimita. Mallissa toistuu kaksi peräkkäistä divergentti-konvergentti -vaihetta: Divergentti vaihe laajentaa näkemystä, kun taas konvergentissa vaiheessa rajataan, kiteytetään ja konkretisoidaan. Vaiheet käydään läpi sekä strategisessa määrittelyvaiheessa että ratkaisun toteutusvaiheessa. (Design Council 2019; Tschimmel 2012)



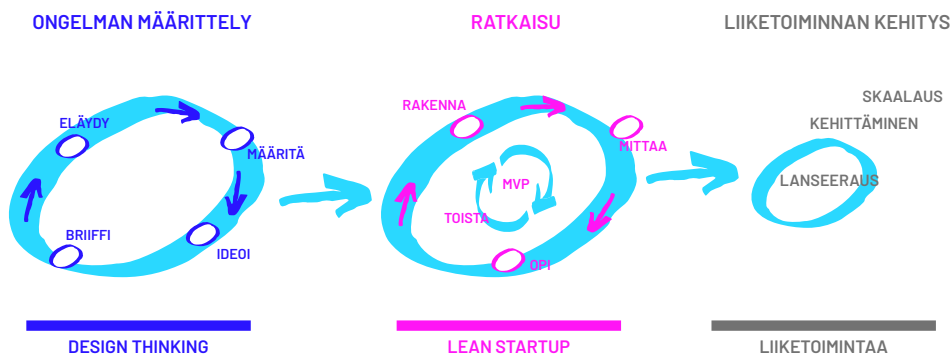
Kuva 2. Tuplatimantti (Design Council 2019)

Lean Startup -metodologia

Lean Startup (LS) on menetelmä, jolla luodaan uutta liiketoimintaa, kehitetään tuotteita ja saatetaan niitä markkinoille. Menetelmässä läpikäydään nopeita ja ketteriä kehittämissyklejä, joilla testataan ja validoidaan liiketoimintamallia. Ytimessä on pienin julkaisukelpoinen tuote (Minimum Viable Product, MVP). Tavoitteena on tuottaa palveluita ja tuotteita, joille on kysyntää ja olemassa olevat markkinat.

Menetelmä ohjaa ajattelemaan uusia tuotteita kokeiluina, jotka synnyttävät ymmärrystä asiakkaista ja käyttäjäkokemuksesta. Yksittäinen LS-kehityskierros nojaa kolmivaiheiseen toimintaan: rakenna, mittaa, opi. Jokaiselle kierrokselle asetetaan etukäteen määritelty oppimistavoite. (Ries 2011) Menetelmällä pyritään myös paikkaamaan innovaatioprosessin alkupäässä ilmenevää tiedon puutetta.

Perinteiseen liiketoiminnan suunnitteluun verrattuna LS-menetelmä pitää tärkeämpänä kokeilla hypoteeseja, testata ja validoida nopeasti kuin keskittyä yksityiskohtaiseen suunnitteluun (Blank 2013). Ideaportfolion avulla voidaan samaan aikaan testata useampia vaihtoehtoja (Shepherd 2020). LS voidaan yhdistää liikkeenjohdon strategiatyökaluihin toimivalla tavalla (Bortolini 2018). Grossman-Kahn & Rosensweig (2012) kuvasivat muotoiluajattelun, lean startupin ja liiketoiminnan yhteyttä ongelmanmäärittelyyn, ratkaisuun ja liiketoiminnan kehittämisen avulla. (kts kuva 3):



Kuva 3. Muotoiluajattelun ja Lean Startup -menetelmän avulla tuotetaan valmis ratkaisu, joka lanseerataan markkinoille ja varsinainen liiketoiminta alkaa (Sovellettu Grossman-Kahn & Rosensweig 2012)

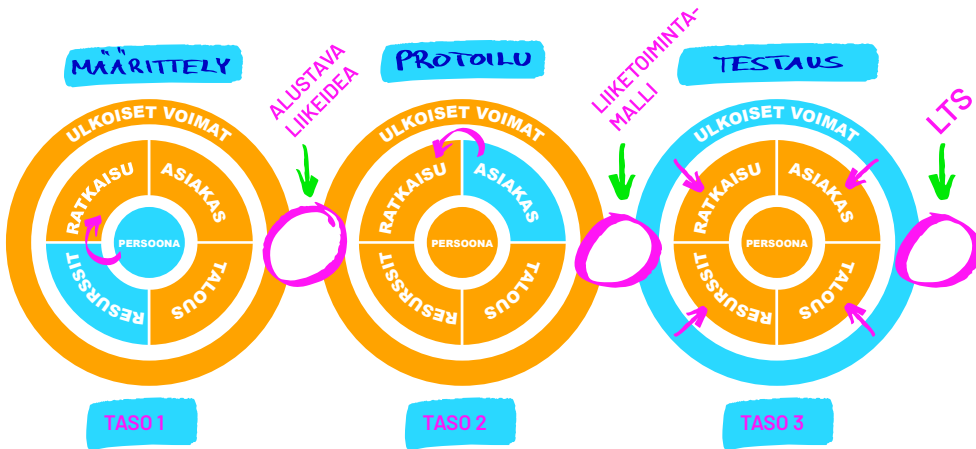
BusinessMuovain-työkalu

BusinessMuovain-työkalu kehitettiin monialaisessa tiimissä teoreettisen mallin ja työkalun prototyyppiönin vuoropuheluna (Ratilainen et al. 2019). BusinessMuovain painottaa liiketoiminnan suunnittelussa etupainoista suunnittelua. Tämän avulla voidaan edullisesti tutkia mahdollisia liikeideoita ja liiketoimintamalleja, tuottaa useita vaihtoehtoja, sekä valita niistä potentiaaliset testattavaksi mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. Muotoiluajattelu on läsnä jokaisessa kehitysvaiheessa.

BusinessMuovain on synteesi perinteisen liiketoimintasuunnitelman rakenteellisuutta, erilaisten strategiatyökalujen menetelmiä, Lean Startupin testaus- ja validointifilosofiaa sekä muotoiluajattelua ja -menetelmiä, kuten asiakaslähtöisyyttä, luovaa ja tulevaisuusorientoitunutta ajattelua.

Työkalu tukee muotoiluprosessista tuttua suunnittelun kahta ensimmäistä vaihetta; ongelman ja idean määrittely. LS-ajattelusta malliin integroitiin jatkuvan kehittämisen ideologia. Molemmille suunnittelulogiikoille on ominaista nopeat kokeilut. Aloittamispäätöksen jälkeen liiketoiminta vaatii kehittämistä, uudistamista ja muokkaamista. Tällöin voidaan palata mallissa taaksepäin ja kehittää uusia tuotteita tai palveluita.

BusinessMuovain koostuu kolmesta peräkkäisestä kehityskierroksesta (kuva 4). Jokaisella kierroksella ideaa tarkastellaan tietystä näkökulmasta; lopputuloksena syntyy päätösporttia varten dokumentoitu lopputulos.



Kuva 4. BusinessMuovain -kehityslogiikka

Ensimmäisenä on resurssilähtöinen kehityskierros, joka lähtee liikkeelle yrittäjän sisäisten voimavarojen tunnistamisesta (sisäiset vahvuudet, osaaminen, motivaatio ja mielenkiinnon kohteet). Näitä täydennetään tuotantoon tarvittavien resurssien, kuten koneiden, laitteiden, työtilojen ja yhteistyökumppaneiden kartoituksella. Olemassa olevien resurssien pohjalta muodostetaan alustava idea markkinoille tarjottavasta ratkaisusta. Taso kuvastaa “market-push” -ajattelu, jolloin toimintaa ohjaa ajatus markkinoille työnnettävästä tuotteesta. Lopputuloksena syntyy alustava kuvaus liikeideasta ja tuotettavasta ratkaisusta.

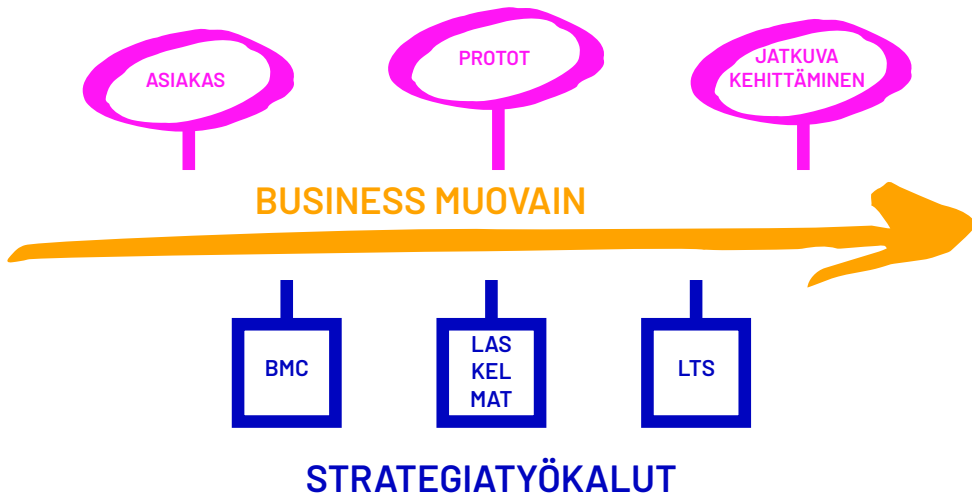
Toisen kehityskierroksen lähtökohta on asiakaslähtöinen kehittäminen, joka ottaa tarkastelun keskiöön palvelun tai tuotteen loppukäyttäjän tai asiakkaan. Asiakasymmärrystä haetaan tutkimuksen ja prototyyppien avulla. Toisen tason lopputuloksena ovat täsmennetyt asiakstarpeet sekä liiketoimintamallin kuvaus.

Kolmas kehittämiskierros ohjaa käyttäjää analysoimaan ulkoisia voimia, muutoksia toimintaympäristössä ja erilaisia trendejä. Kierros poluttaa käyttäjää ulkoisten muutosvoimien tunnistamiseen ja vaikutusten arviointiin suhteessa omaan liiketoimintaan. Tulevaisuussuuntautuneessa kehittämisessä idea altistetaan ulkoisia voimia vastaan ja kehitetty ratkaisu validoidaan aidossa liiketoimintaympäristössä. Kolmannen tason lopputuloksena on tarkentunut ymmärrys yrityksen ulkopuolisesta toimintaympäristöstä sekä täsmennyt liiketoimintasuunnitelma (LTS) (sisältäen mm. talouslaskelmat) jota voidaan käyttää liiketoiminnan toteuttamisen lähtökohtana.

Johtopäätökset

BusinessMuovain yhdistää muotoilun, Lean Startupin ja liiketoiminnan strategisen suunnittelun menetelmät. Kehittäminen etenee MVP-logiikalla liikeideasta liiketoimintamalliin ja yksityiskohtaiseen liiketoimintasuunnitelmaan. Yrittäjän omat vahvuudet ja intohimo luovat lähtökohdat, joista laajennetaan kohti ulkoisia muutosvoimia. Samalla yrittäjä oppii hyödyntämään muotoilun ja Lean Startupin menetelmiä ja strategiatyökaluja. (Katso kuva 5).

MUOTOILUMENETELMÄT JA LEAN STARTUP



Kuva 5. BusinessMuovaimen prosessi yhdistää muotoilun menetelmät ja liikkeenjohton strategiatyökalut

Liikeidean arviointi etenee vertaisarvioinnista ammattilaisten arviointiin ja lopulta markkinoilta saatuun palautteeseen. Yrittäjyyspolku havainnollistaa oppimista kehittämisen aikana. Päätöksenteon portit sekä osaamisen ja haasteiden tasapaino tuovat pelillisyyttä liiketoiminnan kehittämiseen.

Tieto ja ideoiden validointi pienentävät riskejä ja kustannuksia. Nopeat kehityssykliä, prototypointi ja testaus luovat ymmärrystä markkinoista ja ratkaisun toimivuudesta. Strategiatyökalujen avulla liiketoiminta jäsenyy dokumentoituun muotoon: kiteytettyyn liikeideaan, tuttuun liiketoimintamalliin ja kokonaisvaltaiseen liiketoimintasuunnitelmaan.



Lähteet

Blank, S., (2013). Why the Lean Start-Up Changes Everything. Harvard Business Review. [Haettu 27.11.2020]. Saatavilla: <https://hbr.org/2013/05/why-the-lean-start-up-changes-everything>

Board of Innovation., (2020). What is business design? [Haettu 27.11.2020]. Saatavilla: <https://www.boardofinnovation.com/what-is-business-design/>

Bortolini, R.F., Cortimiglia M.N., Danilevicz, A. & Ghezzi, A., (2018). Lean Startup: a comprehensive historical review, Management Decision. <https://doi.org/10.1108/MD-07-2017-0663>

Design Council., (2019). Framework for innovation. [Haettu 27.11.2020]. Saatavilla: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

Gaglione, S. & Gaziulusoy, A.I., (2019). Designers Designing Businesses. Understanding how designers create enterprises. Design Journal. 22(sup1), 51-63. <https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1595850>

Kahn, B. & Rosensweig, R.R., (2012). Skip the Silver Bullet: Driving Innovation through Small Bets and Diverse Practices. Nordstrom Innovation Lab. Leading Innovation through Design: Proceedings of the DMI 2012 International Research Conference. p.815-829. ISBN 978-0-615-66453-8 (electronic)

Herstatt, C. & Verworn, B., (2001). The 'Fuzzy Front End' of Innovation. Kirjassa: Bringing Technology and Innovation into the Boardroom (pp.347-372). [Haettu 27.11.2020]. Saatavilla: https://www.researchgate.net/profile/Cornelius_Herstatt/publication/304698952_The_'Fuzzy_Front_End'_of_Innovation/links/0fcfd50c-063c35629e000000/The-Fuzzy-Front-End-of-Innovation.pdf

Kim, J. & Wilemon, D., (2002). Focusing the fuzzy front-end in new product development. R&D Management 32, 4, 2002.

Ratilainen, Paananen, Puustinen, Lammi & Hautala, (2019). Luovien alojen liikeideoiden arviointityökalu opettajien ja yritysneuvojen käyttöön. Yrittäjyyskasvatuspäivät, Yrittäjyyskasvatuksen kaari, Lapsuudesta tulevaisuuden työhön. [Haettu 27.11.2020]. Saatavilla: https://www.researchgate.net/profile/Arja_Puustinen/publication/338655320_Ratilainen_Paananen_Puustinen_Lammi_ja_Hautala_2019_Luovien_alojen_liikeideoiden_arviointityokalu_opettajien_ja_yritysneuvojen_kayttoon/links/5ea03591299b1c11ab3c9/Ratilainen-Paananen-Puustinen-Lammi-ja-Hautala-2019-Luovien-alojen-liikeideoiden-arviointityoekalu-opettajien-ja-yritysneuvojen-kaeyttoeoen.pdf

Ries, E., (2011). *The Lean Startup*, Penguin Group, ISBN 978-0-670-92160-7.

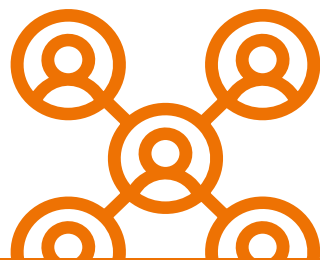
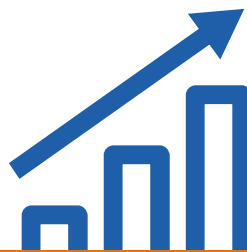
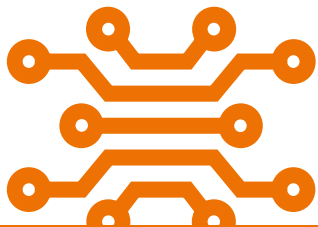
Shepherd, D. & Gruber, M., (2020). *The Lean Startup Framework: Closing the Academic-Practitioner Divide*. *Entrepreneurship Theory and Practice*. [Haettu 27.11.2020]. Saatavilla: https://www.researchgate.net/profile/Dean_Shepherd2/publication/338113676_The_Lean_Startup_Framework_Closing_the_Academic-Practitioner_Divide/links/5e20785692851cafc38a73fb/The-Lean-Startup-Framework-Closing-the-Academic-Practitioner-Divide.pdf

Silva, D., Ghezzi, A., Aguiar, R., Cortimiglia, M. & Schwengber ten Caten, C., (2019), "Lean Startup, Agile Methodologies and Customer Development for business model innovation: A systematic review and research agenda", *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, Vol 26. No.4 <https://doi.org/10.1108/IJEBR-07-2019-0425>

Sobek, D., (2014). *Frontloading Product Development*. *The Lean Post*, Lean Enterprise Institute. [Haettu 27.11.2020]. Saatavilla: <https://www.lean.org/LeanPost/Posting.cfm?LeanPostId=286>

Tschimmel, K., (2012). *Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation*. [Haettu 27.11.2020]. Saatavilla: https://www.researchgate.net/profile/Katja_Tschimmel/publication/236135862_Design_Thinking_as_an_effective_Toolkit_for_Innovation/links/0c96051648bbaf3b69000000/Design-Thinking-as-an-effective-Toolkit-for-Innovation.pdf

Verworn, B., Herstatt, C. & Akio, N., (2006). *The impact of the fuzzy front end on new product development success in Japanese NPD projects*, Working Paper, No. 39, Hamburg University of Technology (TUHH), Institute for Technology and Innovation Management (TIM), Hamburg



KATSAUS

Media-alan yrittäjyyskoulutusta kehittämässä

Markus Hatakka
Turun ammattikorkeakoulu

Yrittäjyys on monin tavoin kannustettua toimintaa 2000-luvun Suomessa. Hallitusohjelma toisensa jälkeen nostaa yrittäjyyden tärkeäksi kehittämisen kohteeksi – eikä palkkatyössä puurtaviakaan ole unohdettu, sisäinen yrittäjyys eli *intrapreneurship* on vakiinnuttanut paikkansa käsitteenä koskien meitä kaikkia. Erityisesti yrittäjyyskoulutuksessa kasvu on ollut merkittävää, kaikki koulutusasteet perusopetuksesta korkeakouluihin ovat kilvan lisänneet yrittäjyyskasvatusta ja -koulutusta opetussuunnitelmiansa ja tutkintojensa sisältöihin. Myös kaupunkien, kuntien ja seutukuntien palvelutarjonnassa erilaisilla yrittäjyyskeskuksilla on ollut oma roolinsa yrittäjyystietouden ja -osaamisen lisäämisessä. Koulutustarjonta sinänsä ei vielä ole tae yritystoiminnan lisääntymisestä, vaikka tämä luonnollisesti tavoitteena onkin.



Lehtori **Markus Hatakka** on toiminut Creve 2.0 -hankkeen osatoteutuksessa asiantuntijana.

Hatakan kiinnostuksen kohteita ovat verkkopedagogiikan ja online-koulutusten kehittäminen, yrittäjyys ja tekijänoikeudet.

Yrittäjyyskoulutusta saatetaan jopa pitää turhana, kuten toimittaja, media-alan yrittäjä Reetta Rätty toteaa Image-lehden kolumnissaan: *Kun perustimme firman, en tiennyt yrittämisestä juuri mitään. Yrittäminen ei sinänsä ole vaikeaa. Siihen pystyy ilman yrittäjyslukion käymistä.* Tietä yrittäjyyteen on siloteltu myös lainsäädännöllä mm. helpottamalla osuuskuntayrittäjyyden vaatimuksia ja poistamalla osakeyhtiön perustamisvaiheessa aiemmin vaadittu minimiosakepääoma. Lisäksi erilaiset kevytyrittäjyys- ja laskutuspalvelut ovat avanneet uudenlaisia mahdollisuuksia kokeilla yrittäjyyttä, vaikkapa palkkatyön ohella.

Miten yrittäjyyttä sitten opetetaan? Tarkastelemalla opetussuunnitelma- ja opintojakso- ja opintokortteilla eri tahojen – ammatillisten oppilaitosten, yritys- ja korkeakoulujen perustason yrittäjyyskoulutustarjontaa, voisi tulla päätelmään, että yrittäjyys nähdään alasta riippumatta varsin samanlaisena. Lähes poikkeuksetta sisällöistä löytyvät yritys- ja liiketoiminnan muoto, liikeidea, tuotteistaminen, kannattavuus, rahoitusmahdollisuudet, taloushallinto ja niin edelleen – tärkeitä asioita tietenkin kaikki, mutta onko näiden aiheiden käsittely *yrittäjyyden* olennaisinta sisältöä? Suurin osa koulutusten sisällöistä keskittyy yrityksen perustamisvaiheeseen ja osin jopa yritystoiminnan kannalta triviaaleihin, kertaluontoisiin tehtäviin.

Yrittäjyysopintojen sisältöön ja houkuttelevuuteen on kiinnitetty huomiota myös Kansallisen koulutuksen arviointikeskuksen Karvin vuosina 2017–2018 tekemässä laajassa selvityksessä, jossa arvioitiin yrittäjyyskoulutuksen tarjontaa ja toteumaa ammatillisissa koulutuksissa ja korkeakouluissa. Selvityksen mukaan yrittäjyyskoulutuksen tarjonta on yleisesti ottaen hyvällä tasolla, mutta suoritusmäärät suhteessa opiskelijamääriin jäivät erityisesti ammatillisissa oppilaitoksissa ja yliopistoissa alhaisiksi – vain noin kolmannes opiskelijoista oli valinnut yrittäjyysopintoja tutkintoonsa. Ammattikorkeakouluissa tilanne oli hieman parempi, noin puolet opiskelijoista oli suorittanut yrittäjyysopintoja – osin siksi, että osassa tutkintoja yrittäjyysopinnot ovat osa pakollisia opintoja. Yrittäjyysopintojen suorittamisessa oli muutenkin havaittu huomattavaa vaihtelua koulutusaloittain. Yhtä kaikki,

kehitettävää yrittäjyysopintojen suoritusmäärissä ja sisällöissä on kaikilla arvioituilla koulutusasteilla ja -aloilla.

Karvin selvityksen mukaan keskeiset kehittämisen kohteet ovat erityisesti sisällöllisiä ja pedagogisia. Selvityksessä nostetaan esiin mm. opetuksen innostavuuden ja laadun kehittäminen lisäämällä yrittäjyysopintoihin autenttisia yrittäjyyskokemuksia sekä suunnittelemalla ja toteuttamalla opintoja tiiviissä yhteistyössä yrittäjien kanssa. Opetuksen toteutuksen tapoihin selvitys ehdottaa aiempaa enemmän tiimiyrittäjyyttä ja harjoitusyritystoimintaa, samalla luento-opetusta ja itsenäistä opiskelua vähentäen. Myös opettajien yrittäjyysosaamisen kehittämisen ja oppilaitosten yrittäjämäisen toimintakulttuurin aktivoimisen katsottiin lisäävän opiskelijoiden yrittäjyyttä ja yrittäjämäistä toimintatapaa.

Creve 2.0 -hankkeen osatoteuttajana Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemia media-alan koulutuksella oli yhtenä tavoitteena kehittää alakohtaisten yrittäjyysopintojen sisältöä ja tarjontaa. Keväällä 2020 maailman pudotessa pandemiaan myös tätä kehittämissuunnittelua jouduttiin siirtämään. Tätä kirjoitettaessa lokakuussa 2020 suunnittelutyö on saatu alkuun, mutta opintokokonaisuuden seuraava toteutus on siirretty syksyyn 2021. Sisältösuunnittelussa otetaan huomioon aiemmat toteutukset ja niistä saatu opiskelijapalautte, soveltuvin osin Karvin selvityksessä esiin nostetut kehittämiskohteet sekä Creve 2.0 -hankkeen alussa toteutetun yrittäjyyskartoituksen tulokset, lähinnä media-alan yrittäjien haastattelujen osalta. Media-alan yritystoiminnassa – kuten myös muilla ns. tekijänoikeusaloilla – syntyvien aineettomien oikeuksien tuotteistaminen ja kaupallistaminen ovat keskeisiä taloudellisen toiminnan edellytyksiä, ja siten myös olennaisia alan yrittäjyysopinnoissa.

Toteutettavaa media-alan yrittäjyyskoulutusta on tavoitteena tarjota vuosittain ammattikorkeakoulujen yhteisen CampusOnline-portaalin kautta valtakunnallisesti, kenen tahansa aiheesta kiinnostuneen suoritettavaksi avoimen ammattikorkeakoulun opintoina. Tämä toteuttaa osaltaan Creve 2.0 -hankkeelle asetettuja pitkäaikaisia vaikuttavuustavoitteita.

Lähteitä:

KTM., (2007). Luovien alojen yrittäjyyden kehittämisstrategia 2015 [verkkoaineisto]. Kauppa- ja Teollisuusministeriö. KTM Julkaisuja 10/2007. [luettu 13.10.2020]. Saatavilla: http://www.luovasuomi.fi/www.tem.fi/files/19795/Luovat_alat.pdf

Räty, R., (2018). Rahasäkkiä arvokkaampi ajatus. Image-lehden blogi. 8.8.2018. [luettu 22.9.2020]. Saatavilla: <https://www.apu.fi/artikkelit/rahasakkia-arvokkaampi-ajatus>

Kenton, W., (2020). What is intrapreneurship? [verkkoaineisto]. [luettu 23.9.2020]. Investopedia. Saatavilla: <https://www.investopedia.com/terms/i/intrapreneurship.asp>

Huusko, M., Vettenniemi, J., Hievanen, R., Tuurnas, A., Hietala, R., Kolhinen, J. ja Ruskoavaara, E. (2018). Yrittämään oppii yrittämällä - Yrittäjyys ammatillisessa koulutuksessa ja korkeakouluissa -arviointi [verkkoaineisto]. [luettu 15.10.2020]. Kansallinen koulutuksen arviointikeskus Karvi, julkaisut 25:2018. Saatavilla: https://karvi.fi/app/uploads/2018/11/KARVI_2518.pdf

Creve 2.0., (2019). Luovien alojen yrittäjyyskartoitus. Creve 2.0 -hanke. Pöytäkirjat perusopetuksen, lukio-opetuksen, toisen asteen ammatillisen opetuksen sekä korkea-asteen koulutusten opetussuunnitelmien sisältämistä yrittäjyysopinnoista [verkkoaineistoja]. [luettu syys-lokakuussa 2020].



Asiakaslähtöisen yhteiskehittämisen fasilitointi luovalla alalla

Miia Lammi, Jari Ratilainen, Veera Hautala
Vaasan ammattikorkeakoulu, Muotoilukeskus MUOVA

Fasilitointi tuo suunnitteluosaamisen ja menetelmät kehittämiseen sekä toimintatavat yhteistyöhön. Osallistujat voivat keskittyä prosessin sijaan tavoitteen määrittämiseen, ongelmien tunnistamiseen ja ratkaisujen tuottamiseen sekä toteutukseen. Konkreettisten tuloksien lisäksi ohjauksessa on tärkeää huomioida ihmisten voimaannuttaminen, joka antaa osallistujille kokemuksen hallinnasta ja kyvykkyydestä. Fasilitointi jaetaan tyypillisesti kolmeen vaiheeseen, joita ovat valmistelu, interventio ja seuranta.

Creve 2.0 -hankkeessa Muotoilukeskus MUOVA ja Österbottens hantverk öf. toteutti fasilitoidun kehittämisprosessin, joka kokosi eri alojen luovan alan yrittäjiä rakentamaan yhteistyötä ja uutta liiketoimintaa. Kehittämisprosessi tapahtui kolmessa tapahtumaan sekä yrittäjien kehittämisosiossa. Kehittämisprosessin tuloksena syntyi ymmärrys yhteiskehittämisen periaatteista sekä konkreettisia liiketoimintatietoja luoville aloille.

Fasilitoinnin merkitys uuden liiketoiminnan yhteiskehittämisessä

Globaali kilpailu edellyttää entistä avoimempaa innovointia, jossa rakennetaan kumppanuuksia, yhteisyrityksiä ja liittoumia. Yhteistyöhön perustuvassa innovoinnissa on mahdollista rakentaa uudenlaisia arvoketjuja, asiakasarvoa ja -ryhmiä. (Lee, Olson & Trimi 2012) Yhteistyöskentely tuottaa luovempia ratkaisuja ohjatusti kuin vapaan ideoinnin kautta. (Santander, Briggs & Vreede 2004)

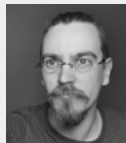
Yhteistyöskentelyn ohjaus eli fasilitointi tukee ryhmän toimintaa ongelmien tunnistamisessa ja ratkaisemisessa sekä päätöksenteossa. Fasilitointi voidaan nähdä kokonaisvaltaisena prosessina, johon kuuluu valmistelu, tapahtuma, suorat tulokset ja niiden hyödyntäminen. (Wardale, 2008, 2013) Valmistelu täsmentää ongelmaa sekä määrittelee tavoitteet ja työskentelytavat. Osallistujat ja tehtävänanto vaikuttavat ohjelman, tehtävien ja aikataulutuksen, tekniikoiden ja käytettävien materiaalien suunnitteluun. (Kolschoten, Den Hengst-Bruggeling & De Vreede 2007; Wardale 2013)



Miia Lammi

ohjaa MUOVAn hanketoimintaa sekä suunnittelee ja toteuttaa hankkeita. Hänellä

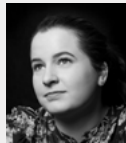
on yli 15 vuoden kokemus muotoilun tutkimuksesta ja hyödyntämisestä yritysten liiketoiminnassa erikoistuen yhteistyöskentelyyn ja palvelumuotoiluun.



Jari Ratilainen

vastaa Vaasan ammattikorkeakoulu VAMKin ja Vaasan yliopiston yhteisen uusyrityshautomon

West Coast Startupin toiminnasta ja toimii Muotoilukeskus MUOVAlla projektipäällikkönä.



Veera Hautala

toimii Muotoilukeskus MUOVAlla muotoilijana ja on erikoistunut tuote- ja palvelumuotoiluun sekä graafiseen suunnitteluun.



Tapahtuma rakentuu ohjauksesta, tutkivasta ja kartoittavasta työskentelystä, yhteistyöstä ja toteutuksesta ja jatkotoimien suunnittelusta. Onnistuneen tapahtuman tuloksia ovat paitsi tehokas sisältöön liittyvien tuloksien tuottaminen myös tunteisiin liittyvät tulokset kuten luottamus sekä osallistaminen. (Wardale 2013)

Fasilitaattori on ryhmän ulkopuolinen henkilö, jolla ei ole päätäntävaltaa työskentelyn sisältöön tai tuloksiin. Hän on neutraali toimija, jolla ei ole päätäntävaltaa lopputuloksen, vaan on kykyä ohjata ryhmädynamiikkaa ja sisältökysymyksiä. Fasilitaattorista on hyötyä erityisesti prosessin ohjauksessa ja haastavien ongelmien ratkaisemisessa. (Wardale 2013)

Tutkimuksen tavoite ja menetelmä

Tämän tutkimuksen tavoitteena on kartoittaa fasilitoituja yhteiskehittämisen tapoja uuden liiketoiminnan luomisessa. Tutkimuksessa kuvataan luovan alan yritysten ja toimijoiden yhteiskehittämisen tapahtumia ja niissä käytettyjä suunnittelumenetelmiä. Tapahtumissa kehitystä eri näkökulmista: yhteisen tavoitteen, asiakkaan ongelman, loppuasiakkaan toiminnan sekä rahoituksen kautta. Tapahtumat järjestettiin syksyllä 2019 ja keväällä 2020 Vaasassa Creve 2.0 -hankkeen puitteissa.

Fasilitoituja yhteiskehittämistapahtumia tutkittiin käytännön kautta. Suunnittelu tutkimuksena (Research through Design) tarkoittaa suunnittelua ja sen tuottamia tuloksia tutkimuksellisena toimintana, jossa käytäntö sanallistetaan jaettavaan muotoon. (Durrant, Vines, Wallace & Yee 2017). Paperin aineistona on kuvaukset yhteiskehittämisen menetelmistä ja tuloksista: työpajojen ohjeistukset, yhteistyöskentelypohjat ja tapahtumien tulokset.

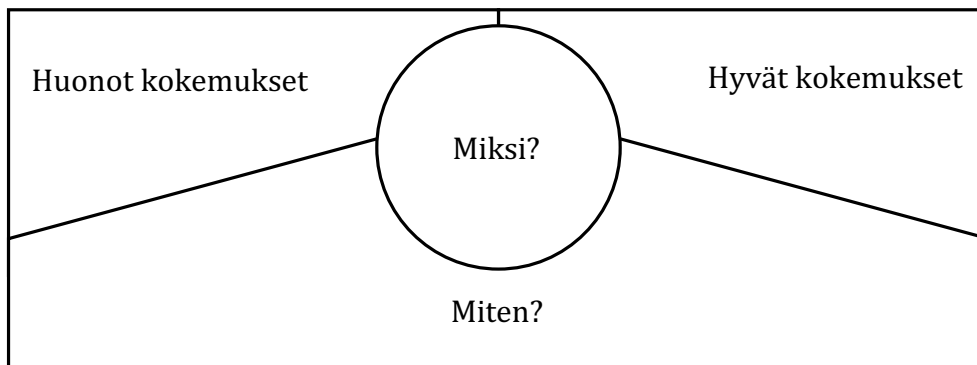
Uuden liiketoiminnan kehittäminen yhteiskehittämistilaisuuksissa

Luovan alan toimijoille järjestettiin Vaasassa neljä yhteiskehittämisen tilaisuutta: yhteistyöavauksia hahmotettiin 5.11.2019 Sky Terassilla, yhteiskonsepteja 13.2.2020 Käsityötaalo Loftetilla, konseptien jatkokehitystä 2.3.2020 Muotoilukeskus MUOVAs- sa sekä kehityssuunnitelmien tekoa 23.3.2020 etätapaamisessa. Seuraavassa esitellään tilaisuuksien kehittämismenetelmät ja fasilitointitapa.

Yhteistyöavaukset

Ensimmäinen tilaisuus rakensi pohjaa luovan alan yrittäjien yhteistyölle. CreAction-tilaisuus loi ymmärrystä yhteistyön pelisäännöistä ja tavoitteista 29 yrittäjälle tai toimijalle. Tilaisuuden alustivat menestyneet luovien alojen yrittäjät sekä potentiaaliset asiakkaat pecha kucha -menetelmällä. Alustuksessa avattiin näkymiä nykyisen liiketoiminnan ulkopuolelle. Pecha kutchu esitysten lisäksi tilaisuutta alustivat kokeneet luovan alan asiantuntijat.

Alustusten jälkeen osallistujat pohtivat hyviä ja huonoja kokemuksiaan yhteistyöstä. Näin yhteiseen keskusteluun tuotiin pelisäännöt, joilla luovan alan yrittäjät pystyvät rakentamaan kestäväää yhteistyötä. Tämän jälkeen osallistujia pyydettiin työstämään tavoitteita ja toimia, joissa yhteistyöstä on hyötyä. Näin pyrittiin suuntaamaan osallistujien ajatukset yhteistyön mahdollisuuksiin ja tavoitteisiin. Keskustelua ohjattiin valmiiden työpohjien pienryhmissä, joissa työskenteli aiemmin toisiaan vähemmän tuntevia osallistujia. (Katso kuva 1)



Kuva 1. Lähtökohdat ja tavoitteet yhteistyöskentelylle

Työpajan tulosten perusteella hyvä yhteistyö rakentuu avoimesta, selkeästä ja rehellisestä vuorovaikutuksesta. Tavoitteet ja vastuut ovat selkeitä ja yhteistyö ammattimaista, suunnitelmallista ja hyödyllistä. Tiimeissä syntyy flow-kokemuksia ja uusia ideoita. Vuorovaikutus voi vaikuttaa myös negatiivisesti, jolloin kumppaneille ei synny yhteistä kieltä, tavoitteet ovat epäselviä ja tahtotilat erilaisia. Ideoita kopioidaan tai niitä annetaan ilmaiseksi ilman konkreettista hyötyä. Haasteita voi olla myös talousasioissa ja roolituksessa.

Yhteistyöllä tavoitellaan taloudellisia hyötyjä sekä uutta osaamista. Yhteistyöllä saadaan aikaiseksi enemmän, joten isompien missioiden toteuttaminen on helpompaa. Yhteistyö voi avata markkinoita, laajentaa asiakaskuntaa tai yhteistyöverkostoa sekä vahvistaa brändiä.

Uudet yhteiskonseptit

Toinen tilaisuus, CreAction Breakfast, pyrki ratkaisemaan palvelualustoina toimivien potentiaalisten asiakkaiden ongelmia teemalla "Tulevaisuuden elämyksellinen palvelukokemus tai ostostapahtuma". Yhteistyöskentely käynnistyi kaupungin esityksellä imagokampanjasta, jolla rakennettiin tavoitetilaa yhteisille liiketoimintakonsepteille. WasaLinen ja VisitVaasan edustajat tarjosivat alustan uusille palveluille ja tapahtumille. Ne esittelivät tarpeitaan ja toiveitaan yhteistyölle luovien alojen kanssa.

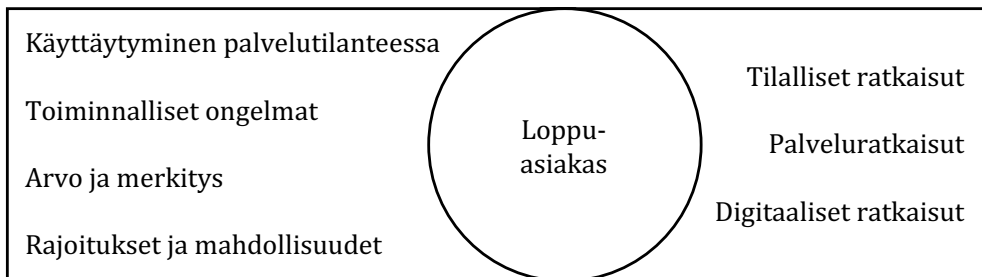


Kuva 2. Asiakslähtöisten yhteiskonseptien kehittäminen

Luovan alan yrittäjät valitsivat asiakkaan ja ongelman oman kiinnostuksen mukaan ja työstivät ratkaisua yhdessä asiakkaan kanssa. Ideoista valittiin yksi konseptin pohjaksi ja sitä kiteytettiin vastaamalla kysymyksiin millainen, mikä ja kenelle. (Katso kuva 2) Osallistujia kannustettiin tuomaan oma osaaminen osaksi ratkaisua. Näin osallistujien liiketoiminta kytkettiin asiakkaan ongelmaan. Tilaisuuteen osallistui kuusi luovien alojen yrittäjää ja kaksi asiakasyrityksien edustajaa. Yhteistyötä ohjattiin valmiiden pohjien avulla sekä ohjaamalla keskustelua pienryhmissä.

Konseptien jatkokehitys loppuasiakkaan näkökulmasta

Kolmas CreAction-tapahtuma keskittyi palvelukonseptien jalostamiseen ja innovaatiotason nostamiseen loppuasiakkaan näkökulmasta. Tilaisuuteen osallistui edellisestä tilaisuudesta yksi tiimi sekä asiakasyritys. Luovan alan yrittäjille annettiin ennakkotehtäväksi perehtyä loppuasiakkaan eli kuluttajan käyttötilanteisiin. Tarkoituksena oli tunnistaa loppuasiakkaan todellisia ongelmia ja mahdollisia ratkaisuvaihtoehtoja.



Kuva 3. Loppuasiakkaasta lähtevä konseptien kehitys

Kolmas tilaisuus aloitettiin esittelemällä todellisia käyttötilanteita lapsiperheessä ja niihin liittyviä haasteita ja mahdollisuuksia. Tiimin kanssa keskusteltiin loppuasiakkaiden käyttäytymisestä ostotilanteissa ja niihin liittyvistä toiminnallisista ongelmista. Ostotapahtumia käsiteltiin arvon ja merkityksen pohjalta ja ideoitiin palvelumahdollisuuksia. Yhteiskonsepteja jalostettiin ohjattuna luovana keskusteluna, jonka tuloksia havainnollistettiin valkotalulle. (Katso kuva 3)

Konseptien jalostamisen lopputuloksena syntyi yksi digitaalinen ja tilallinen ratkaisu, yksi palvelu ja tapahtumaratkaisu. Osallistujia informoitiin rahoitusmahdollisuudesta konseptin kehittämisessä ja selvitettiin yrittäjien todellisesta kiinnostuksesta viedä

ideat käytäntöön. Todettiin, että kukin yrittäjä haluaa edistää eri ratkaisuja. Näin ollen yhteiskehittämisestä ei syntynyt yhteistä liiketoimintakonseptia, vaan useita erilaisia ratkaisuja samaan asiakastarpeeseen.

Kehittämissuunnitelmien sparraus

Osallistujille järjestettiin mahdollisuus saada tukea ja apua kehittämissuunnitelmien rakentamiseen. Kehittämissuunnitelmat rakennettiin AVEKin rahoitushakua varten. Luovan alan yrittäjien kanssa käytiin keskustelua sähköpostitse ja heille järjestettiin etätapaaminen kehittämissuunnitelmien rakentamiseen. Vastuu kehittämissuunnitelmasta oli kuitenkin yrittäjillä. Vaiheen lopputuloksena kaksi yritys haki rahoitusta omalla kehittämissuunnitelmallaan.

Yhteenveto ja johtopäätökset

Tutkimuksessa kuvattiin neljä fasilitoitua tapahtumaa, joiden avulla tuettiin luovan alan yrittäjien yhteistyötä ja uuden palveluliiketoiminnan kehittämistä. Tapahtumat muodostivat suunnitteluprosessin, joka käynnistyi muodollisella, ison ryhmän fasilitoinnilla ja päättyi epämuodolliseen yksilöiden ohjaamiseen. Ensimmäisessä tilaisuudessa määriteltiin yhteistyön säännöt ja tavoitteet rakentaen luottamusta. Ilmapiiri oli innostava ja materiaalina käytettiin esityksiä valottamaan mahdollisuuksia sekä tehtäväpohjia jäsentämään keskustelua. (Katso kuva 4)

Toinen tapahtuma keskittyi asiakkaiden ongelmien ratkaisemiseen. Keskustelua ohjattiin tehtäväpohjien ja ryhmäfasilitoijien avulla rennossa ja empaattisessa ilmapiirissä. Kolmas tapahtuma perehtyi loppuasiakkaan ongelmiin ja arvon muodostumiseen. Ilmapiiri oli pohdiskeleva, jota fasilitaattori tuki visualisoimalla ideointia valkotaululle. Lopuksi sovittiin liiketoimintaideoiden resursoinnista ja jatkokehityksestä. Kehittämishjelmat toteutettiin yksilökeskusteluna kannustaen oman liiketoiminnan kehittämiseen. (Katso kuva 4.)

	Yhteistyön perusta	Yhteisratkaisu	Yhteinen liiketoiminta	Toteutus
Tunnetekijät	Visioiva ja innostava ilmapiiri	Rento ja kiinnostunut ilmapiiri	Syventyvä ja pohtiva ilmapiiri	Kannustava ilmapiiri
Sisältö	Yhteistyön säännöt ja tavoitteet luovan alan yrittäjien ja potentiaalisten asiakkaiden kanssa	Asiakkaan ongelman ratkaisu yrittäjien osaamisen pohjalta yhteistyössä asiakkaan kanssa	Loppu-asiakkaan ongelmien ratkaisu ja arvon luominen yhteistyössä asiakkaan kanssa	Kehittämissuunnitelman rakentaminen ratkaisun toteuttamiseen
Työkalut	Esitykset ja tehtäväpohjat	Esitykset ja tehtäväpohjat	Tehtävät ja valkotaulu	Keskustelu
	Muodollinen ison ryhmän fasilitointi		Epämuodollinen yksilön fasilitointi	

Kuva 4. Luovan liiketoiminnan fasilitoitu yhteiskehittämisen prosessi



Kehittämisen prosessi osoitti, että uuden luovan liiketoiminnan kehittäminen yhteistyössä hyötyy ulkopuolisesta fasilitoinnista. Ryhmissä työskenteli yrittäjiä, jotka eivät ennen olleet tehneet yhteistyötä. Yhteistyö auttoi uuden liiketoiminnan luomisessa. Fasilitaattori tuki yhteistyöskentelyä, tasapuolista osallistamista sekä luottamuksen ja innostuksen rakentamista. (Wardale 2013)

Kehittämisen prosessi on vaikea toistaa täysin samanlaisena. Yhteiskehittämisen onnistumiseen vaikuttavat useat tekijät kuten fasilitaattorin osaaminen ja persoonallisuus sekä osallistujien motivaatio (Wardale 2013) sekä luovuus, muutos- ja yhteistyökyvykkyys (Agarwal & Selen 2009). Tässä paperissa kuvattua yhteiskehittämisen prosessia voi kuitenkin hyödyntää uuden luovan liiketoiminnan kehittämisessä.

Lähteet

Agarwal, R., Selen, W., (2009). Dynamic Capability Building in Service Value Networks for Achieving Service Innovation. *Decision Sciences*. 40(3), pp. 431–475. doi: 10.1111/j.1540-5915.2009.00236.x.

Durrant, A.C., Vines, J., Wallace, J., Yee, J.S.R., (2017). Research Through Design : Twenty-First Century Makers and Materialities. *Design Issues*. 33(3): 3–10.

Kolfschoten, G. L., Den Hengst-Bruggeling, M., De Vreede, G.J., (2007). Issues in the design of facilitated collaboration processes. *Group Decision and Negotiation*. 16, pp. 347–361. doi: 10.1007/s10726-006-9054-6.

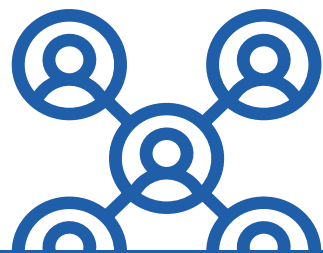
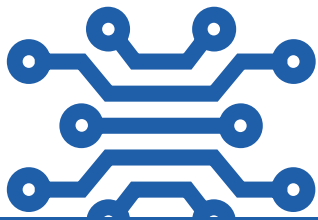
Lee, S.M., Olson, D.L., Trimi, S., (2012). Co-innovation: convergenomics, collaboration, and co-creation for organizational values. *Management Decision*. 50(5), pp. 817–831. doi: 10.1108/00251741211227528.

Santanen, E., Briggs, R., Vreede, G., (2004). Causal relationships in creative problem solving: comparing facilitation interventions for ideation. *Journal of Management Information Systems*. 20(4), pp. 167–197. Saatavilla: <http://mesharpe.metapress.com/index/KVYME549W0PUGRR5.pdf>.

Wardale, D., (2008). A Proposed Model for Effective Facilitation. *Group Facilitation: A Research & Applications Journal*. 9, pp. 49–59.

Wardale, D., (2013). Towards a model of effective group facilitation. *Leadership & Organization Development Journal*. 34, pp. 112–129. doi: 10.1108/01437731311321896.

Kiitokset EU:n ESR-ohjelmalle ja Hämeen ELY:lle Creve 2.0 -hankkeen rahoittamisesta sekä hankkeen kumppaneille, Pohjanmaan luovan alan yrittäjille ja yhteistyökumppaneille hyvästä yhteistyöstä.



PUHEENVUORO

Arkkitehtitoimistojen liiketoiminnan kehittäminen

Kalle Euro

Arkkitehtitoimistojen Liitto ATL

Luovien alojen yrityksille tyypillistä on yrittäjän intohimo tekemiseen. Liiketoimintaosaaminen ei ole luovan alan yrittäjien ensisijainen kiinnostuksen kohde. Sen sijaan oman osaamisen kehittäminen ja oman näkemyksen toteuttaminen on heille suuri motivaatiotekijä.

Arkkitehtitoimiston pitäjät muiden luovien alojen yritysten tavoin ovat erityisesti alkuvaiheessa ensisijaisesti arkkitehteja. Ammatillinen kunnianhimo liittyy hyvään suunnitteluun ja merkityksellisiin hankkeisiin. Ensimmäiset hankkeet toteutetaan ajattelematta sen enempää, että toiminta on yrittäjyyttä.

Toisaalta monien muiden pitkälle koulutettujen ammattikuntien tavoin osassa arkkitehteja on tiettyä arroganssia, ajatusta siitä, että vain arkkitehtikoulutuksen saaneet voivat toimia arkkitehtitoimistoissa merkittävässä rooleissa. Onneksi tämä ajattelu on vähenemässä, kun ymmärrys siiloutumisen vahingollisuudesta on kasvamassa. Monissa toimistoissa on jo ammattijohtajia, henkilöstöpäälliköitä, assistentteja ja viestinnän ammattilaisia tuomassa yritykselle omaa huippuosaamistaan ja vapauttamassa arkkitehteja suunnittelutehtäviin.

Liiketoimintaosaamisen kehittäminen on nostamassa kiinnostustaan. Erityisesti nuoremmat toimistonvetäjät ymmärtävät, että menestyvän toimiston pitää kyetä toimimaan liiketaloudellisesti viisaasti. Erityisesti kansainvälistyminen edellyttää hyvää taloutta, projektinhallintaa, henkilöstöpolitiikkaa sekä osaavaa ja alalle sopivaa markkinointiviestintää.

Arkkitehtien ideologisen edunvalvojan Suomen Arkkitehtiliitto SAFA:n eettisissä säännöissä oli vielä 1990-luvulla markkinointikielto. Yhä edelleen joidenkin mielissä myynti ja markkinointi ei ehkä ole sopivaa. Onneksi muutos on tapahtumassa. Hyvä työ myy arkkitehtikilpailuissa itsensä, mutta sitä ennen pitäisi päästä niihin merkittävimpiin kutsukilpailuihin ja projektit pitää kyetä vetämään osaavasti muutenkin kuin suunnittelun osalta. Yritykselle on tärkeää saada joka projektista kotoutettua myös rahaa.

Alan kasvun ja kansainvälistymisen kannalta on kolme asiaa, joiden tulee muuttua. Ensinnäkin arkkitehteja pitää saada lisää sekä kouluttamalla että maahanmuuton kautta. Toiseksi suomalaisen nykyarkkitehtuurin kansainvälistä näkyvyyttä on saatava lisättyä. Kolmanneksi on parannettava osaamista kansainvälisille markkinoille pääsyyn. Näitä kaikkia on tanskalaisilla, norjalaisilla ja ruotsalaisilla arkkitehtitoimistoilla huomattavasti suomalaisia enemmän.

Suomen toimistot ovat verrattain pieniä. Se luo ongelmia sekä kansainvälistymisessä että omien markkinoiden puolustamisessa. Kansainväliset hankkeet vaativat resursseja. Suomen alle sadan hengen toimistoilla on kovin vähän resursseja isojen rinnalla,



VTM **Kalle Euro** on Arkkitehtitoimistojen Liitto ATL:n toiminnanjohtaja. Aiemmin hän on toiminut mm.

Rud Pedersen Public Affairs Companyn johtavana osakkaana ja Turun kaupungin elinkeinojohtajana.

kun jo muissa pohjoismaissa on yli tuhannen hengen arkkitehtitoimistoja. Toisaalta EU:n sisämarkkinoiden myötä arkkitehtialalla tulee olemaan kansainvälistä kilpailua myös Suomessa. Isot kansainväliset yritykset voivat saada helpommin jalansijaa volyymillaan ja tarjontapaletin monipuolisuudella. Senkin tähden suomalaistoimistojen koon ja liiketoimintaosaamisen kasvattaminen on tärkeää.

Rakennusalan konsulteilla, joita arkkitehditkin ovat, on perinteisesti laskutusperusteena ollut aika. Sopimukset tehdään tietyn arvion mukaan ja laskut lähetetään tehtyjen työtuntien perusteella. Työn tuottamaa arvonlisää ei ole kyetty saamaan laskutukseen perusteeksi, vaikka monilla muilla konsulttialoilla tähän on siirrytty. Arkkitehtien tuottama lisäarvo voi toimivuuden, ekologisuuden, materiaalisäästöjen tai vaikkapa huomioarvon takia olla tilaajalle huomattava. Tulevaisuuden haasteena alan liiketoiminnan kehittäjille on miettiä, kuinka tuotettu arvo saadaan laskutusperusteisiin mukaan.





Osaaminen

Marika Ahlavuo, Hannu Hyyppä, Matti Kurkela,
Mika Lindholm, Pirjo Aunio, Juho-Pekka Virtanen

Esimerkkejä maailmalta digitaalisuuden ja 3D:n käyttömahdollisuuksista kulttuurialalla

Henry Paananen ja Arja Puustinen

Työskentely moniammatillisissa tiimeissä - Case luovien alojen osaamiskiihdyttämö

Benny Majabacka, Henry Paananen, Evi Romans

Tunnekokemukset virtuaalisissa neuvontapalveluissa

Piia Rytilahti

Pohjoista muotoilua ja muotoilujattelua

Marika Ahlavuo, Hannu Hyyppä, Matti Kurkela,
Juhani Talvela, Pirjo Aunio

Haasteita uudenlaisen digitaalisuuden siirtämisessä luoville aloille

Johanna Vaaherkumpu

Virtuaalitapahtumat tuovat uudenlaisia mahdollisuuksia luoville aloille

Markus Hatakka, Arja Tulonen, Elina Vuorio

Tilannekuvaa luovien alojen ennakointiin



Esimerkkejä maailmalta digitaalisuuden ja 3D:n käyttö- mahdollisuuksista kulttuurialalla

**Marika Ahlavuo, Hannu Hyyppä,
Matti Kurkela, Juho-Pekka Virtanen**
Aalto-yliopisto, MeMo-instituutti

Mika Lindholm
Metropolia Ammattikorkeakoulu

Pirjo Aunio
Helsingin yliopisto



Marika Ahlavuo,
(Master of Culture and
Arts) toimii tiede-
tuottajana Aalto-
yliopistossa

Rakennetun ympäristön
mittauksen ja mallinnuksen (MeMo)
instituutissa vastuullaan myös
instituutin kulttuuri- ja taide-
hankkeet sekä osaamisen
ekosysteemi.

3D-kulttuurihubihankkeessa hän
toimi projektipäällikkönä v. 2017-
2019 vastuullaan uusimman tiedon
ja osaamisen tuottaminen sekä
hyödyntäminen.



Hannu Hyypä,
TKT, työskentelee
Aalto-yliopistossa
professorina.

Hän toimii johtajana
Rakennetun ympäristön mittauksen
ja mallinnuksen instituutissa
(MeMo), joka on Aalto-yliopiston
ja Maanmittauslaitoksen Paikka-
tietokeskuksen (FGI) yhteis-
instituutti. Hyypän tutkimus-
aiheet ulottuvat digitaalisuuden ja
fotogrammetrian hyödyntämisestä
kulttuuri-, rakennus- ja ympäristö-
tekniikkaan ja kolmiulotteisuuden
sekä virtuaalisuuden sovelluksiin
eri aloilla.



Matti Kurkela, TkL,
TaM, työskentelee
Aalto-yliopistossa
Rakennetun ympäristön
laitoksella studiomana-
gerina, osaamisaluee-
naan fotogrammetria.



Mika Lindholm, TkL,
toimii yliopettajana
Metropolian
Rakentaminen ja
Arkkitehtuuri
osaamisalueella.



Pirjo Aunio, KT, on
Helsingin yliopiston
kasvatustieteellisen
tiedekunnan erityis-
pedagogiikan profes-
sori ja erikoistunut

matemaattisten oppimisvaikeuksien
tutkimukseen.

Tällä hetkellä Aunio johtaa Toimi
ja opi -hanketta, joka on Suomen
Kulttuurirahaston sekä Opetus- ja
kulttuuriministeriön Liikunta-
neuvoston rahoittama tutkimus ja
se toteutetaan yhteistyössä
Helsingin kaupungin kanssa.



**Juho-Pekka
Virtanen**, TKT,
TaM, työskentelee
tutkijatohtorina Aalto-
yliopistossa,
Rakennetun

ympäristön mittauksen ja
mallinnuksen instituutissa (MeMo)
osaamisalueinaan kaupunki-
mallinnus ja 3D-visualisointi.

Toimii projektipäällikkönä
Kaupunkimallien osaamis-
pääoman kehittäminen 6Aika-
kaupungeissa (KAOS)
-hankkeessa.

Tekoäly, lohkoketjut, fotogrammetria ja laserkeilaus ovat tekniikoita, joita on kulttuurialalla hyödynnetty lähinnä pioneerityönä. 3D-tulostus on vakiinnuttanut paikkaansa jo pidempään. Näitä kaikkia tekniikoita hyödynnetään yhä enemmän osana uutta tuotantoa, jakelua tai omaa esitystä tuomassa uudenlaisia elämyksiä.

Tavoitteena uudistuva visuaalinen käyttäjäkokemus - maailmalta poimittua

Kulttuuriala, kuten muutkin luovat alat, etsivät jatkuvasti keinoja esittää tarjontaansa niin, että uudet yleisöt löytävät sen laajasta tarjonnasta oman osansa.

Tekoäly hyödyntää koneoppimista ja hahmontunnistusta. Sitä kautta taiteilijoiden tyylin oppiminen ja vuorovaikutteinen yhteistyö koneen kanssa on vähitellen mahdollista. Tekoäly voi myöskin tuottaa runoja ja kertomuksia. Sideways-festivaaleilla (City 2016) yleisön tunnetilaa kuvastettiin digitaalisella veistoksella. Yleisön kasvojen ilmeiden avulla saatiin algoritmien kautta muutosta veistoksen muotoon, väriin, suuntaan ja liikkeeseen.

Myös lohkoketjut eli hajautetut tietokannat ovat bitcoinin menestyksen myötä yleistyessä. Näin tuotetut kryptotaideteokset (Artnome 2018) edustavat uutta ja tärkeää liikettä taiteessa. Konsepti perustuu digitaalisen niukkuuden ajatukseen, jonka avulla voi ostaa, myydä ja käydä kauppaa digitaalisilla tavaroilla ikään kuin ne olisivat fyysisiä tavaroita. Ensimmäistä kertaa taideteoksia voidaan luoda, painaa, ostaa ja myydä globaalisti ja digitaalisesti. Taidetta voi tulevaisuudessa myös vaihtaa, lainata tai muokata tekijänoikeuksien puitteissa digitaalisesti yhä helpommin.

Esimerkkejä digitaalisuutta hyödyntävistä taidemuseoista ovat esimerkiksi Pariisissa toimiva digitaalinen taidemuseo L'Atelier des Lumières (Atelier des Lumières 2019) ja Tokiossa sijaitsevat teamLabin (teamLab 2019) Borderless ja Planets. teamLabin visuaalinen toteutus Amos Rexin avajaisnäyttelyssä 2018-2019 oli yleisömenestys. Kotimainen virtuaalivappu toteutettiin valtakunnallisena tapahtumana 2020, vastauksena yhteiskunnassa vallitsevaan fyysiseen kokoontumiskieltoon.

Fotogrammetrian avulla digimalleiksi saadaan helposti mm. historiallisia rakennuksia, fasadeita, patsaita, kaivaustöitä, lattiapintoja, antiikkiesineitä, vanhoja koruja ja esineitä, kirkkomaalauksia, keskiaikaisia karttoja, lattiamosaikkeja ja kalliopiirroksia. Näitä voidaan hyödyntää erilaisissa taiteen ja kulttuurin sovelluksissa ja opetustilanteissa myös päiväkodeissa ja kouluissa.

Näyttävimmät populaarit toteutukset (Partanen 2016) ovat maailmalla liittyneet rock-konsertteihin. Näissä tuotannoissa on käytössä hyvät taloudelliset resurssit, joten uusinta teknologiaa voidaan käyttää alan huippuosaajien toimesta. Muusikot kuten Michael Jackson, Tupac Shakur ja Freddie Mercury ovat esiintyneet 3D-teknologioilla toteutettuina hologrammeina.

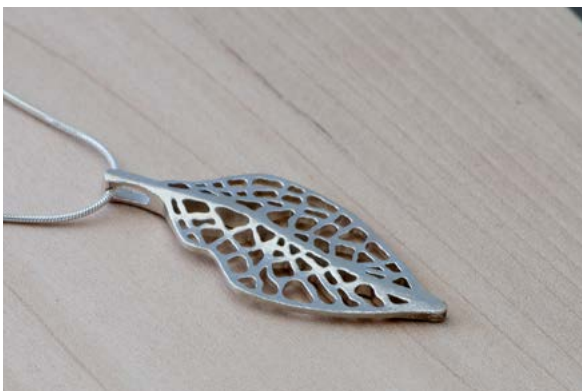
Kansallisoopperalla ja -baletilla Opera Beyond-projektin yhtenä toteutuksena oli Esa-Pekka Salosen ja Paula Vesalan kanssa tehty immerstiivinen teos syksyllä 2020, joka yhdisti teknologiaa ja taidetta kuuden hengen kupolin sisällä.

Virtuaalitaidenäyttelyt ja -tapahtumat ovat kasvava trendi. 3D-virtuaalisuus uudistaa käyttäjäkokemuksia ja tuovat olemassa olevaan todellisuuteen lisätyn todellisuuden elementtejä. Erilaiset ihmisryhmät huomioidaan tuomalla taide-, musiikki- ja sirkus-

tapahtumat internetin välityksellä sairaaloihin, vanhainkoteihin, päiväkoteihin, kouluihin tai mökeille. Tällä tavalla pystytään mahdollistamaan kulttuurikokemukset myös kustannusten kannalta tasa-arvoisemmin. VR- ja AR-sovelluksissa näkyy jo lukuisia kulttuuri- ja vapaa-ajan applikaatioita, joissa voi mm. hahmottaa, piirtää tai yhdistellä asioita uudella tavalla 3D-tilassa. Digiaineiston vahvuus on sen rajaton muokattavuus, joka antaa mahdollisuuden lähes loputtomaan sisällöntuotantoon eri julkaisukanavissa.

3D-tulostus tuo luoville aloille uudenlaista potentiaalia

3D-tulostus on kehittynyt viimeisen kymmenen vuoden aikana voimakkaasti. 3D-tulostuksen materiaalivalikoiman kehitys ja laitteiden halpeneminen lisäävät sen kiinnostavuutta. Nähtävissä on, että tulevaisuudessa 3D-tulostimella tehdään yhä enemmän lavasteita ja taideteoksia. Ammattitason 3D-tulostimien työala, materiaalivalikoima sekä tehokkuus ovat kasvaneet huomattavasti. Markkinoille on tullut edullisten, kuluttajaluokan 3D-tulostimien joukko, jonka monien eri alojen harrastajat ovat ottaneet omakseen. Vaikka näiden laitteiden ominaisuudet eivät vielä vastaa teollisuudessa käytettyjä 3D-tulostimia, tuloksena saadaan jo vaikkapa rannekoruja, shakkinappuloita, nykykoruja tai seinäkoukkuja (Nygren 2020). Suklaaprintterilläkin voi tulostaa, vaikkapa persoonallisen jälkiruoan. Verkossa on myös tulostettavien kulttuuriartefaktien arkistoja. Esineiden kopiointissa yhdistyvät 3D-keilaus, aineiston käsittelyn menetelmät ja 3D-tulostus (kuva 1). Suomen pikavalmistusyhdistys, FIRPA, on ollut toiminnassa jo vuodesta -98 alkaen (Firpa, 2020).



Kuva 1. 3D-tulostuspalvelussa valmistettu hopeakoru ”Chili” (Design: J-P Virtanen), Edullisella 3D-tulostimella valmistettu historiallisen kohteen replika (My minifactory 2020) © Juho-Pekka Virtanen

Lähteet

Artnome., (2018). What is cryptoart? <https://www.artnome.com/news/2018/1/14/what-is-cryptoart>

Atelier des Lumières., (2019). Atelier des Lumières. Paris. <https://www.atelier-lumieres.com/fr/home>

Firpa., (2020). Suomen Pikavalmistusyhdistys. <http://www.firpa.fi/>

Finnish National Opera and Ballet., (2020). Opera Beyond. Laila performances 20 Aug-19 Sep 2020. <https://operabeyond.com/>

My minifactory., (2020). Head and Shoulders of a Sphinx of Hatshepsut <https://www.myminifactory.com/object/3d-print-head-and-shoulders-of-a-sphinx-of-hatshepsut-4142>

Nygren, J., (2020). Onko tässä vuoden turhake? Tutkijat tyrmäävät 3D-kotitulostimen - hyödytön ja vaarallinen laite. Yle 25.05.2018. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/05/25/onko-tassa-vuoden-turhake-tutkijat-tyrmaavat-3d-kotitulostimen-hyodyton-ja>

Partanen, T., (2016). Virtuaalitodellisuuden villi ja arvaamaton tulevaisuus. [Viitattu 3.1.2020]. <https://wau.fi/artikkelit/virtuaalitodellisuuden-villi-ja-arvaamaton-tulevaisuus>

City., (2016). Sidewaysin oheisohjelmaan mukaan keinoäly. Tieteen ja taiteen yhdistävä installaatio Olento -keinoäly saapuu Sidewaysiin oppimaan tunteita. 6.6.2016. <https://www.city.fi/opas/sidewaysin+oheisohjelmaan+mukaan+keinoaly/9843>

teamLab., (2020). teamLab. <https://www.teamlab.art/>



Työskentely moniammatillisissa tiimeissä - Case luovien alojen osaamiskiihdyttämö

Henry Paananen, Arja Puustinen

Hämeen ammattikorkeakoulu

Artikkelin tarkoituksena on selvittää moniammatillisten tiimien työskentelyä osaamiskiihdyttämöprosessissa, jossa oli mukana viisi case-yritystä. Artikkelissa käsitellään aineistoja, jotka koostuvat osaamiskiihdyttämöprosessin lähipäivien palautekyselyistä ja tiimien työskentelyn havainnoinnista. Teoriapohjana ja aineistonkeruussa käytetään oppimiseen, tiimidynamiikkaan ja valmennukseen aiempaan tutkimukseen pohjautuvia likert-asteikollisia väittämiä. Näkökulmina monialaisten tiimien valmennus, monialainen oppimis- ja työskentely-ympäristö ja valmennus toimintamallina. Aineisto analysoitiin ja tuloksina saatiin tiimityöskentelyn sujuvuuden arviointia sekä tiimityöskentelyn osa-alueiden kehittämiskohteita. Pilottina strategisen muotoilun osaamiskiihdyttämö oli varsin onnistunut ja kerätyn aineiston perusteella onnistuttiin löytämään tiimityöhön vaikuttavia tekijöitä ja jatkokehittämisehdotuksia.



Henry Paananen työskentelee HAMK Edu tutkimusyksikössä lehtorina osaamisalueenaan koulutusteknologiat ja digitalisaatio.



Arja Puustinen toimii HAMK:n ammatillisessa opettajakorkeakoulussa lehtorina sekä osallistuu tutkimus- ja kehittämishankkeisiin.

Puustinen on kiinnostunut oppimisesta erilaisissa oppimisympäristöissä sekä osaamisen kehittämiseen ja johtamiseen erityisesti työpaikoilla ja organisaatioissa.

Johdanto

Creve 2.0 -hankkeessa toteutettiin keväällä 2020 osaamisen kehittämiseen keskittyvä toimenpidekokonaisuus, joka koostui verkossa toteutetusta luovuus ja liiketoiminta-opintojaksoista, verkossa järjestetyistä webinaareista ja Luovaa Buustia Bisnekseen -osaamiskiihdyttämöohjelmasta (Creve 2020b; Creve 2020c; Creve 2020d). Strategisen muotoilun osaamiskiihdyttämöohjelmassa tavoitteena oli kokeilla uudenlaista tapaa tuottaa tietoa, ratkaisuja ja innovaatioita tiimeissä, joissa jäsenet edustivat eri aloja, organisaatioita ja osaamista. Asiantuntijatiimien kokoonpanossa oli mukana case-yritys, muotoilutoimisto ja yrittäjyyden opettaja. Yritysneuvojat ja -kehittäjät jäivät koronatilanteen seurauksena pois kokoonpanoista. Tiimien tavoitteena oli työskennellä, kehittää ja ratkaista kunkin case -yrityksen käsillä oleva toiminnan haaste tai kehittämiskohta. Työn tuloksena syntyisi toimintasuunnitelma ja rahoitushakemus case-yritysten jatkotyöskentelyyn. (Creve 2020c)

Osaamiskiihdyttämöohjelma ja valmennusprosessi oli pilotti, josta kerättiin kokemuksia ja aineistoa jatkokehittämistä varten (Creve 2020c). Ohjelma toteutettiin 12.3.-4.6.2020 ja se siirtyi pääosin verkkototeutukseksi kevään 2020 aikana. Prosessi jakautui lähipäivätyöskentelyyn sekä sitä edeltäneeseen ennakkotehtävään ja ennakkotyöskentelyyn asiantuntijatiimien omien aikataulujen mukaan. Lähipäivät ja teemat olivat:

- Tulevaisuuden ennakointi ja strateginen muotoilu - 12.3.2020
- Yritysidentiteetti - 2.4.2020
- Brändikokemuksen rakentaminen - 23.4.2020
- Kasvua muotoilun avulla - 14.5.2020
- Design thinking - 4.6.2020

Koronatilanteen vuoksi vain ensimmäinen ja viimeinen valmennuskerta mahdollisti osallistumisen paikan päällä. Näissä tapaamisissa osa osallistujista oli paikan päällä ja osa osallistui verkon kautta. Valmennusprosessiin kuului myös asiantuntijatiimien oma työskentely ennakkotehtävien parissa ennen lähipäivää. Valmennuksella oli oma verkkotyöskentely-ympäristö Humanistisen ammattikorkeakoulun Moodle-ympäristössä. Verkkotyöskentely-ympäristössä oli lähipäivien materiaalit, linkit, keskustelalue sekä virtuaaliset neuvotteluhuoneet tiimeille BB Collaborate -palveluun.

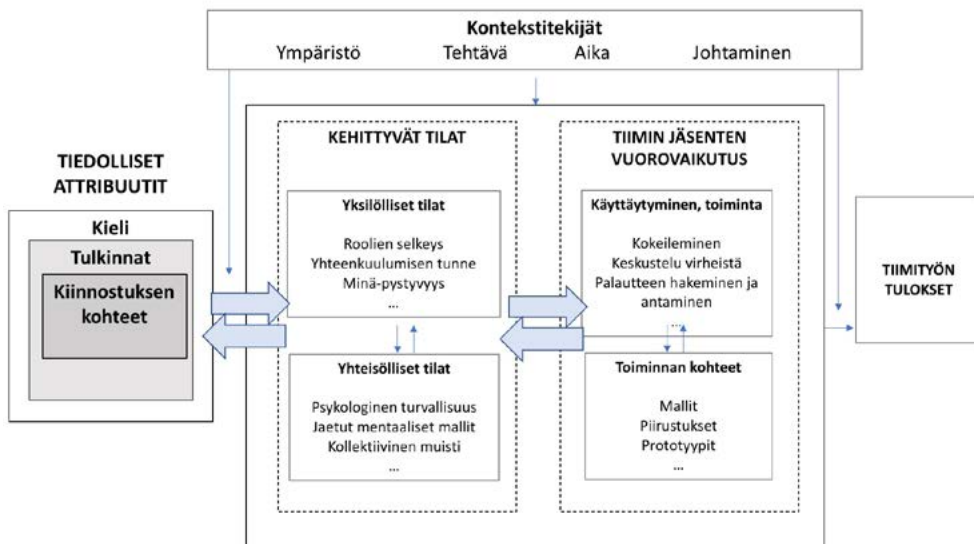
Tutkimuskysymykset ja teorettinen viitekehys

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää monialaisten tiimien työskentelyä. Tutkimuskysymykset jakautuivat kolmeen eri osa-alueeseen; työskentely-ympäristö ja resurssit, tiimidynamiikka ja tiedonkäsittely.

1. Millaisena tiimien työskentely-ympäristö koettiin ja mitkä tekijät siihen vaikuttivat?
2. Miten tiimien dynamiikka toimi ja mitkä tekijät vaikuttivat tiimien työskentelyyn?
3. Tiimin ja sen jäsenten tiedon käsittely prosessin aikana?

Tutkimuksessa tarkastellaan ulkoapäin muodostettuja tiimejä, jotka eivät toimi yhden organisaation sisällä, vaan osallistujat edustavat kukin eri yritystä. Sosiaaliset normit, uskomukset, käytänteet tai arvot, jotka vaikuttavat organisaation sisällä, eivät ole lähtökohtaisesti olemassa vaan tiimit on muodostettu osittain sattumanvaraisesti case-yrityksen ympärille. Teoreettisena viitekehysenä tarkastellaan monialaisten tiimien työskentelyä innovaatio- ja kehittämistoiminnan näkökulmasta (Edmondson & Harvey 2018) sekä tiimeissä tapahtuvaa tiedonkäsittelyä. Tiedonkäsittelyä mittaavat väittämät johdettiin Helsingin yliopiston yliopistopedagogiikan tutkimus- ja kehittämisyksikön kehittämän HowULearn –kyselyn väittämistä, jotka mittaavat opiskelijan lähestymistapaa oppimiseen ja tiedonkäsittelyyn (Parpala & Lindblom-Ylänne 2012). Teoreettisen viitekehysen avulla muodostettiin tutkimuksen osa-alueiden yksittäiset kysymykset (Kuva I.) sekä muotoiltiin tiedonkäsittelyyn liittyvät väittämät.

Tiimit ja tiimioppiminen on keskeinen organisaatioiden oppimisen väline. (Senge 1990; Rebelo, Lourenco & Dimas 2020). Organisaatioilla ja yrityksillä on jatkuva tarve uudistua, kehittää uusia tuotteita ja palveluita markkinoille, vastata kilpailutilanteeseen tai toimintaympäristön muutoksiin. Oikeaa ajoitusta ja ketterää kehittämistä vaativissa olosuhteissa toiminnan, töiden ja henkilöstön organisoiminen tiimeihin



Kuva 1. Rajat ylittävä tiimityön malli (mukaillen Edmondson & Harvey 2018)

ollut tuloksellinen ratkaisu. Argyris & Schön (1996) julkaisivat 1970-luvulla pioneerimaisen teoksen organisaatioiden oppimisesta ja siihen vaikuttavista tekijöistä. Te toteavat, että uudistava oppiminen tapahtuu tiedonsiirtona, yksi- tai kaksikehäisenä (single-loop, double-loop learning) oppimisena organisaation jäsenten kautta. Senge (1990) perehtyi tutkimuksissaan oppivan organisaation käsitteeseen ja esitteli viisi oppivan organisaation periaatetta (discipline), joista neljäs periaate oli tiimioppiminen. Katzenbach & Smith (1993) ovat tutkineet tiimejä suoriutumisen (high and low performing teams) mukaan ja erottavat erilaisia tekijöitä tiimien suoriutumisen taustalla. Organisaatio- ja tiimitutkimuksessa yleinen viitekehys viime vuosina on ollut innovaatio- ja johtamisnäkökulma. Innovaatioparadigman (Seeck 2015) voidaan katsoa olevan taustalla myös osaamiskiihdyttämöpilotissa.

Edmondson & Harvey (2018) toteavat, että tiimin osaamista ja tietoa, tietämystä (team knowledge) on aikaisemmin tutkittu rajatuista näkökulmista. Tutkimukset ovat painottaneet tiedon kognitiivista luonnetta, olettamuksena, että tieto on informaatiota, joka siirtyy tai sitä voidaan siirtää tiimissä vuorovaikutuksella yksilöltä toiselle. Käsitys tiedosta tai tiedon taustalla vaikuttavasta kontekstista on jäänyt vähemmälle huomiolle. Tutkimuksissa on myös huomattu, että tiimeillä on diversiteetistä huolimatta taipumus keskustella yleisestä, yhteisesti jaetusta tiedosta uniikin tiedon sijaan, vaikka sillä olisi tiimin toiminnan kannalta kriittinen merkitys. Edmondson & Harvey (2018, 348) toteavat, että tietäminen ja tekeminen eivät ole irrallisia vaan yhdistyvät ihmisten työkäytäntöjen ja tekemisen kautta tietyissä kontekstissa.



Tutkimusmenetelmä ja aineisto

Tutkimusmenetelmänä käytettiin empiiristä surveytutkimusta (Vilkkä 2007, 28) sekä osallistuvaa havainnointia (Eskola & Suoranta 2005, 98-110). Keskeinen aineisto kerättiin webropol-kyselylomakkeella, johon osallistujia pyydettiin vastaamaan jokaisen lähipäivän päätteeksi. Kyselylomake toistui saman sisältöisenä joka kerralla. Lomakkeeseen kerättiin vastaajien taustatietoina asiantuntijatiimi ja vastaajan rooli tiimissä. Kyselyssä käytettiin teoreettista viitekehystä mukaillen osa-alueittain mielipideväittämiä, joihin vastattiin Likertin asenneasteikolla viisiportaisena (Vilkkä 2007, 45-47). Lisäksi kyselyn lopussa kysyttiin osallistujan oma arvio aktiivisuudesta ja motivaatiosta (asteikko 0-10) sekä sanalliset perustelut arviolle. Toimintatutkimuksen strategiaa (Cohen, Manion & Morrison 2011, 344-354) mukaillen tutkijat osallistuivat prosessiin kahdessa asiantuntijatiimissä ja kirjasivat ylös omia havaintojaan työskentelyn aikana.

Tutkimustuloksia moniammatillisten tiimien työskentelystä

Vastauksia saatiin kerättyä neljästä erillisestä valmennuskerrasta kunkin lähipäivän jälkeen. Kaikkiaan vastauksia saatiin 25 kpl. Vastauksia saatiin kaikilta tiimeiltä ja eri toimijarooleista. Tiimejä oli viisi ja vastausmäärät (n=) jakaantuivat tiimeittäin seuraavasti:

- Tiimi 1 (n=4)
- Tiimi 2 (n=5)
- Tiimi 3 (n=8)
- Tiimi 4 (n=6)
- Tiimi 5 (n=2).

Tiimeissä oli toimijoita kolmessa eri roolissa, joita olivat korkeakoulun edustaja, opettaja (n=10), yritys-casen edustaja (n=6) ja muotoilutoimisto (n=9). Tulokset esitellään osa-alueittain ja tuloksia käsitellään sekä tiimeittäin että osallistujan roolin mukaan. Osaamiskiihdyttämössä ja tiimien kokonpanoissa oli suunniteltu, että muotoilutoimistot johtavat tiimiprosessia, tuovat tiimiin luovaa osaamista sekä lähipäiville asiantuntijaroolissa aihealueen tietosisältöä ja materiaalia. Yritysneuvojat tuovat tiimiin business-, rahoitus- ja palveluosaamista ja korkeakoulujen edustajat, opettajat tuovat tutkimus-, kehittämis- ja innovaatio-osaamista. (Creve, 2020e)

Tutkijat osallistuivat valmennusprosessiin omissa tiimeissään sekä tekivät samalla havaintoja työskentelystä ja valmennusprosessista. Erityisesti nousi esiin:

- Ryhmäytyminen ja toiminnan tavoitteet
- Valmistautuminen lähipäiviin (ennakkotehtävän tekeminen, tiimin yhteinen työskentely)
- Koulutuspäivien aikainen työskentely (roolit, tiimin vetovastuu, johtaminen, työn dokumentointi)
- Yhteydenpito valmennuspäivien välillä

Välityöskentelyn tueksi tarjottiin BB Collaborate -verkkoympäristöä, joka mahdollistaa reaaliaikaisen verkkotyöskentelyn. Tätä mahdollisuutta ei hyödynnetty ainakaan niissä kahdessa tiimissä, missä tutkijat olivat mukana.

Työskentely-ympäristö ja resurssit

Työskentely-ympäristö ja resurssit osa-alueen väittämät keskittyivät työskentelyn tavoitteisiin sekä ajankäyttöön.

Taulukko 2. Vastausten jakautuminen työskentely-ympäristön ja resurssien väittämässä

Työskentely-ympäristö ja resurssit 1 = täysin eri mieltä, 2 = eri mieltä, 3 = siltä väliltä, 4 = samaa mieltä, 5 = täysin samaa mieltä	1	2	3	4	5	keski-arvo	mediaani
Osion tavoitteet olivat minulle selkeitä	0%	4%	24%	40%	32%	4	4
Roolini ja asemani tiimissä on vakiintunut	0%	4%	28%	32%	36%	4	4
Olen samaa mieltä tiimin työskentelyn tavoitteesta	0%	0%	12%	40%	48%	4,36	4
Työkokemukseni auttaa tiimin tavoitteiden saavuttamisessa	0%	0%	36%	24%	40%	4,04	4
Minulla on käytettävissä riittävästi aikaa lähipäivän aikana	0%	8%	32%	20%	40%	3,92	4
Mielestäni tiimin jäsenet olivat yhtä mieltä sovituaista työskentelytavoista	0%	4%	16%	32%	48%	4,24	4

Tiimin jäsenet olivat yhtä mieltä sovituaista työskentelytavoista ja -tavoitteista. Jonkin verran hajontaa syntyi näkemyksissä tavoitteista, omasta roolista, ajankäytöstä tai tiimin jäsenten yhteisymmärryksessä sovituaista työskentelytavoista. Tiimikohtaisissa vastauksissa, eri väittämien kohdalla erottui tiimejä ja kohtia, joissa vastaajien käsitykset tiimin tavoitteista, vastaajien roolista tai asemasta eivät olleet selkeitä tai vakiintuneet prosessin aikana.



Taulukko 3. Tiimikohtaiset vastaukset väittämään tiimin tavoitteista

Osion tavoitteet olivat minulle selkeitä 1 = täysin eri mieltä, 2 = eri mieltä, 3 = siltä väliltä, 4 = samaa mieltä, 5 = täysin samaa mieltä	1	2	3	4	5
	Tiimi 1	0%	0%	75%	0%
Tiimi 2	0%	20%	40%	40%	0%
Tiimi 3	0%	0%	0%	62,5%	37,5%
Tiimi 4	0%	0%	16,67%	33,33%	50%
Tiimi 5	0%	0%	0%	50%	50%

Tiimityön mallissa (Edmondson & Harvey 2018) konteksti ja tilannetekijät vaikuttavat tiedollisten attribuuttien (kiinnostus, kieli ja tulkinnat) ja tiimin suoriutumiseen ja tulosten väliseen suhteeseen. Konteksti sisältää ympäristön tai sosiaalisen tilan, jossa tiimi toimii, tehtävät ja tehtävään liittyvät ominaispiirteet, ajan sekä tiimin johtamisen tai hallinnollisen rakenteen. Nämä vaikuttavat myös osaltaan kollektiivisen tilan syntymiseen; psykologisen turvallisuuden tai yhteenkuuluvuuden tunteeseen tai henkilökohtaisten roolien ja tehtävien selkeyteen. (Edmondson & Harvey 2018, 354)

Tuloksissa näkyy hajontaa eri tiimien välillä mm. siinä, miten jäsenet ymmärtävät oman asemansa tiimissä tai yhteiset tavoitteet. Tätä tukevat tutkijoiden omat havainnot kahdesta tiimistä. Tiimin tavoitteet olivat pääosin selkeät, mutta se, kenelle ne olivat selkeät, vaihtelivat. Vaihtelua oli myös tiimirooleissa ja asemassa. Case-yrityksen asema oli selkeä, tiimi oli ratkomassa yrityksen haastetta tai ongelmaa. Tiimin muut jäsenet asemoituivat tiimin sosiaaliseen tilaan vaihtelevasti. Havaintoesimerkkinä tiimeissä 2 ja 5 rooleista sekä tiimin jäsenten tiedoista, taidoista tai osaamisesta keskusteltiin lyhyesti pintatasolla, työnjakoa ei sovittu, prosessin johtamisessa oli haasteita. Tulkinnat siitä, mitä ollaan tekemässä, keskusteltiin useaan kertaan eri tapaamisissa.

Tiimidynamiikka

Tiimidynamiikka osa-alueen väittämät keskittyivät tiimin jäsenten keskinäiseen dynamiikkaan. Vastaajat kokivat tiimityön hyväksi ja osallistujat saivat äänensä kuuluviin työskentelyssä. Suurinta hajontaa vastauksissa oli tiimien lähipäivien väliseen työskentelyyn sekä palautteen antamiseen liittyvissä väittämissä (mediaani = 3). Tiimeittäin tarkasteltuna ainoastaan yksi tiimi oli vastannut asteikolla 4-5 eli ollut samaa mieltä näissä väittämissä.

Tiimikohtaisissa vastauksissa suurin osa vastaajista koki tiimin jäsenten tuen ja keskustelujen olevan tärkeää ja tukevan oppimista ja työskentelyä. Vastaajat kokivat myös osaavansa hyödyntää muilta tiimin jäseniltä saatuja ideoita oppimisessa ja

Taulukko 4. Vastausten jakautuminen tiimidynamiikan väittämissä

Tiidynamiikka 1 = täysin eri mieltä, 2 = eri mieltä, 3 = siltä väliltä, 4 = samaa mieltä, 5 = täysin samaa mieltä	1	2	3	4	5	keski- arvo	mediaani
Osaamistani arvostetaan tiimissä	0%	8%	8%	44%	40%	4,16	4
Tiimimme käyttää käsitteitä, jotka kaikki tiiminjäseneet ymmärtävät samalla lailla	0%	0%	12%	56%	32%	4,2	4
Tiimin jäsenten tuki on minulle tärkeää oppimisessa ja työskentelyssä.	0%	4%	24%	40%	32%	4	4
Keskustelut tiiminjäsenten kanssa tukevat minua oppimisessa ja työskentelyssäni.	0%	0%	12%	32%	56%	4,44	5
Osaan hyödyntää tiimin muilta jäseniltä saamiani ideoita työskentelyssäni.	0%	0%	8%	60%	32%	4,24	4
Pyydän tiimin jäseniltä tukea oppimiseen ja työskentelyyn liittyvissä kysymyksissä.	0%	20%	28%	44%	8%	3,4	4
Valmistaudun lähipäiviin yhdessä muiden tiimin jäsenten kanssa.	4%	44%	16%	8%	28%	3,12	3
Voin keskustella avoimesti tiimityöskentelyyn ja oppimiseen liittyvistä ongelmista tiimin jäsenten kanssa.	0%	0%	40%	24%	36%	3,96	4
Saan usein rakentavaa palautetta muilta tiimin jäseniltä	4%	16%	40%	24%	16%	3,32	3
Tiimissämme on hyvä oppimis- ja työskentelyilmapiiri.	0%	0%	16%	20%	64%	4,48	5
Haluan jakaa omat ideani tiimin jäsenten kanssa.	0%	4%	12%	28%	56%	4,36	5
Teen usein lähipäivään liittyviä tehtäviä yhdessä muiden tiimin jäsenten kanssa.	16%	16%	32%	16%	20%	3,08	3

työskentelyssä. Joissain tiimeissä liki puolet vastasi, ettei valmistautunut lähipäiviin eikä tehnyt lähipäivän ennakkotehtävää yhdessä tiimin jäsenten kanssa. Havainnot kahdesta tiimistä vahvistavat tulosta. Ajanpuute oli yleisin selitys sille, miksei yhteistä aikaa tiimityöskentelylle lähipäivien välissä löytynyt.

Erialaisten tietojen, tietämyksen ja osaamisen integrointiin tiimissä vaikuttavat sekä henkilökohtaiset (roolijako, kuulumisen tunne, minä-pystyvyys) että kollektiiviset tilat (psykologinen turvallisuus, jaetut mentaaliset mallit ja kollektiivinen muisti). Erialaisten tiedollisten tasojen ja rajojen tunnistaminen on tiimissä tärkeää. Tiimin

Taulukko 5. Tiimikohtaiset jakaumat valmistautumisessa lähipäiviin tiimin jäsenten kanssa

Valmistaudun lähipäiviin yhdessä muiden tiimin jäsenten kanssa. 1 = täysin eri mieltä, 2 = eri mieltä, 3 = siltä väliltä, 4 = samaa mieltä, 5 = täysin samaa mieltä	1	2	3	4	5
Tiimi 1	0%	75%	0%	25%	0%
Tiimi 2	0%	80%	20%	0%	0%
Tiimi 3	0%	12,5%	0%	12,5%	75%
Tiimi 4	16,66%	16,67%	50%	0%	16,67%
Tiimi 5	0%	100%	0%	0%	0%

Taulukko 6. Tiimikohtaiset jakaumat tehtävien tekemisessä tiimin jäsenten kanssa

Teen usein lähipäivään liittyviä tehtäviä yhdessä muiden tiimin jäsenten kanssa. 1 = täysin eri mieltä, 2 = eri mieltä, 3 = siltä väliltä, 4 = samaa mieltä, 5 = täysin samaa mieltä	1	2	3	4	5
Tiimi 1	0%	25%	75%	0%	0%
Tiimi 2	40%	20%	20%	20%	0%
Tiimi 3	0%	12,5%	12,5%	25%	50%
Tiimi 4	33,33%	16,67%	33,33%	0%	16,67%
Tiimi 5	0%	0%	50%	50%	0%

jäsenten tiedolliset attribuutit (kieli, tulkinnat, kiinnostukset) vaikuttavat tiimin jäsenten keskinäiseen vuorovaikutukseen sekä tiimin yhteiseen, kollektiiviseen tilaan, esim. turvallisuuden tunteeseen. Tullessaan uuteen tilanteeseen tiimin jäsenet kantavat osittain näkymättömiä olettamuksia mm. tiimirooleista, vaaditusta osaamisesta, odotetusta käyttäytymisestä sekä muiden jäsenten odotuksista. Tiimin jäsenillä on odotuksia työskentelystä, tiimin suoriutumisesta tai käsityksiä siitä mikä on tärkeää. Mitä suurempi kontrasti tiimin jäsenten taustaolettamuksissa ja tiedollisissa attribuuteissa, sitä enemmän se vaikuttaa tiimin jäsenten keskinäiseen vuorovaikutukseen ja sitä kautta yhteiseen, kollektiiviseen tilaan. (Edmondson & Harvey 2018, 352-353)

Tiedonkäsittely

Tiedonkäsittely osa-alueen väittämät keskittyivät tiimin jäsenten tiedonkäsittelyn orientaatioon. Osa-alueen väittämät muokattiin HowULearn –kyselyn tiedonkäsittelyn ja oppimisen väittämistä, jotka muokattiin sopimaan tiimityöskentelyn viitekehukseen (Parpala & Lindblom-Ylänne 2012). Kaikki vastaajat vaikuttivat olevan oppimisorientaatioiltaan syväsuuntautuneita vastausten perusteella. He yhdistivät tietoja aiempiin tietoihin ja etsivät tietoa sekä käyttivät valmennuksessa jaettuja aineistoja työskentelyssään. Samalla tavoin valmennuksen sisällöt koettiin olevan sopivan haastavia, mutta eivät kuitenkaan liian monimutkaisia ymmärtää.

Taulukko 7. Vastausten jakautuminen tiimidynamiikan väittämässä

Tiedonkäsittely ja oppiminen 1 = täysin eri mieltä, 2 = eri mieltä, 3 = siltä väliltä, 4 = samaa mieltä, 5 = täysin samaa mieltä	1	2	3	4	5	keski-arvo	mediaani
Minulla on vaikeuksia hahmottaa valmennuksen sisältöjä	20%	36%	40%	0%	4%	2,32	2
Etsin huolellisesti perusteluja ja näyttöä muodostaakseni omat johtopäätökseni valmennuksen sisällöistä	0%	24%	40%	28%	8%	3,2	3
Valmennuksen sisällöt tuntuvat niin monimutkaisilta, että minulla on vaikeuksia ymmärtää niitä	44%	44%	4%	4%	4%	1,8	2
Yritän yhdistää aiempia tietojani valmennuksessa saatuihin tietoihin	0%	0%	8%	32%	60%	4,52	5
Käytän työskentelyssä apuna alustuksia, esimerkkejä ja verkko-oppimisympäristön aineistoja	0%	4%	28%	40%	28%	3,92	4

Tiimin suoriutuminen ja tulokset ovat tiimityön teoreettisessa mallissa osatekijöiden lopputulema. Keskeistä on tiimien jäsenten oppiminen ja ammatillinen kehittyminen. Lopputulos voi liittyä prosessiin, palveluihin tai innovaatioihin. Onnistunut ryhmäkokemus edesauttaa yksittäisten jäsenten oppimista ja hyvinvointia. Yhteisen kielen löytäminen johtaa uudennaisiin tulkintoihin ja ajattelun laajenemiseen mikä näkyy entistä monipuolisempaa tiedon siirtämisenä, kääntämisenä ja tiedon muodostumisenä. (Edmondson & Harvey 2018, 354)

Vastaajien roolit tiimeittäin

Tehtävien ja roolien selkeys sekä tiimin jäsenten ymmärrys omasta asemasta työskentelyssä on tärkeää niin tiimin sisäisessä vuorovaikutuksessa kuin sitä kautta tiimin suoriutumisessa ja tulosten saavuttamisessa. Tutkimuksessa suodatettiin vastauksia eri roolien ja tiimien mukaan. Yritysten vastauksia saatiin kaikista tiimeistä, opettajien vastauksia saatiin kaikista paitsi tiimistä 5, jossa tutkimuksessa mukana oleva opettaja teki kyselyn sijaan prosessin aikaisia havaintoja. Muotoilutoimistojen vastauksia saatiin kolmesta tiimistä. Tiimeistä 2 ja 5 muotoilutoimiston edustajat eivät käyneet vastaamassa kyselylomakkeeseen kertaakaan lähijaksojen jälkeen.

Taulukko 7. Vastausten jakautuminen tiimidynamiikan väittämässä

	Tiimi 1		Tiimi 2		Tiimi 3		Tiimi 4		Tiimi 5		keski-arvo
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	Yhteensä
Opettaja	2	50%	4	80%	2	25%	2	33,33%	0	0%	10
Yritys tai yrityscasen edustaja	0	0%	1	20%	2	25%	1	16,67%	2	100%	6
Muotoilutoimisto	2	50%	0	0%	4	50%	3	50%	0	0%	9
Yhteensä	4		5		8		6		2		25

Vastauksista suodatettiin rooleittain jakautuvat vastaukset. Yleisesti opettajien vastaukset poikkesivat kautta linjan hieman tai joissain kohdin paljonkin yrityksen ja muotoilutoimiston edustajien vastauksista. Työskentely-ympäristö ja resurssit -osion vastaukset opettajien osalta olivat hieman alemmat verrattuna yrityksen ja muotoilutoimiston edustajien vastauksiin. Tavoitteiden selkeys, rooli ja asema, käytettävissä oleva aika lähipäivissä sekä näkemys tiimin jäsenten yksimielisyydestä sovittujen toimintatapojen suhteen erosivat jonkin verran muiden tiimin jäsenten vastauksista. Väittämässä työkokemukseni auttaa tiimin tavoitteiden saavuttamisessa opettajista 70% (n=10) vastasi 3, eli ei ollut samaa eikä eri mieltä. Samaan kohtaan muotoilutoimistoista 78% (n=9) vastauksista sijoittui kohtaan 5, täysin samaa mieltä. Yleisesti tämän osion väittämiin korkeimmat arviot antoivat muotoilutoimiston edustajat.

Myös tiimidynamiikka -osion vastauksissa opettajien vastaukset erosivat yrityksen ja muotoilutoimiston edustajien vastaavista. Vastaukset väittämisiin mm. oman osaamisen arvostuksesta, tiimin jäsenten tuen tärkeydestä oppimisessa ja työskentelyssä, muiden tiimin jäsenten osaamisen hyödyntämisestä, valmistautumisesta lähipäivään, mahdollisuudesta avoimesti keskustella tiimityöhön tai oppimiseen liittyvistä ongelmista ja palautteen saamisesta olivat alhaisemmat kuin muilla tiimin jäsenillä. Tiimidynamiikan väittämiin korkeimmat arviot antoivat lähes jokaisessa kohdassa case-yritykset. Tiedonkäsittely ja oppiminen -osiossa suuria eroja vastaajien välillä ei havaittu.

Yhteenveto ja johtopäätökset

Tutkimustulokset ovat mielenkiintoisia ja antavat viitteitä tiimien työskentelyyn vaikuttavista tekijöistä. Tässä artikkelissa on näistä esitelty vain muutamia tuloksia. Aineisto antaa mahdollisuuksia tarkemmin vastata tutkimuskysymyksiin mm. suodattamalla ja ristiintaulukoimalla vastauksia, jos aineistosta tehdään jatkotutkimuksia. Aineiston vastausmäärät olivat suhteellisen pieniä, joten aineistosta ei voi tehdä pitkälle meneviä johtopäätöksiä ilman jatkotutkimuksia ja lisäaineistoa.

Aineiston perusteella tiimien työskentely-ympäristö koettiin pääosin hyvänä, mutta keskeiset haasteet työskentely-ympäristössä olivat roolin ja aseman selkiyttäminen sekä ajankäyttö, joka vaikutti lähipäivien väliseen työskentelyyn tiimeissä. Alkuvaiheessa olisi tärkeää kiinnittää huomiota ryhmän työnjakoon, osaamiseen ja tavoitteisiin sitoutumiseen. Tämä edellyttää, että joku ottaa vastuun prosessin johtamisesta ja ohjaamisesta. Eri organisaatioista tulleet toimijat eivät välttämättä heittäytyneet täysillä uuteen suhteellisen lyhyeen prosessiin. Onnistuneen tiimintyöskentelyn taustalla on tiimin jäsenten henkilökohtaiset tilat (käsitys omasta roolista, yhteenkuuluvaisuuden tunne ja minäpystyvyys) ja tämän kehittymistä kannattaisi jatkossa tukea vapaamuotoisemmalla tutustumisella. Tämä tukisi kollektiivisen ymmärryksen kehittymistä ja sitä, että prosessissa on tarkoitus saavuttaa ja millä keinoin.

Osittain työskentely-ympäristön haasteista johtuen myös tiimien dynamiikassa oli vaihtelua. Osassa tiimeissä dynamiikka tulosten perusteella vaikutti toimivan hyvin. Lähipäivien välisen työskentelyn ja valmistautumisen vastauksissa oli eniten hajontaa. Joissain tiimeissä lähes puolet vastasi, ettei tehnyt ennakkotehtäviä eikä osallistunut työskentelyyn välipäivien välillä. Tiimien ja jäsenten tiedonkäsittelyssä ja tiedonkäsittelyn orientaatioissa ei havaittu suuria eroja tiimien ja roolien välillä. Koronapandemian alkaminen samanaikaisesti valmennusprosessin kanssa aiheutti nopeita muutoksia osallistumismalliin ja tämä on voinut olla yksi tekijä selittämään yllä olevia tuloksia ja havaintoja. Nopea verkkotyöskentelyyn siirtyminen vaikutti varmasti tiimien ryhmäytymiseen.

Pilottina strategisen muotoilun osaamiskiihdyttämö on onnistunut ja valmennuksen toimintamalli palautteen perusteella on varsin hyvä. Jatkokehittämistoimenpiteinä olisi hyvä kiinnittää huomiota tiimien tavoitteisiin, työnjakoon sekä prosessin ohjaamiseen. Tämä tukisi myös lähipäivän ja lähipäivien välillä tapahtuvaa työskentelyä sekä parantaisi tiimien ryhmäytymistä. Valmennuksen työskentelyn tueksi perustettu verkkotyöskentely-ympäristö tulisi jatkossa ottaa näkyvämmiin käyttöön.



Lähteet

Argyris, C. & Schön, D. A., (1996). Organizational learning 2.: theory, method and practice. Addison-Wesley 1996

Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K., (2011). Research methods in education. Routledge London, NY.

Creve., (12.8.2020a). Info [verkossa]. Humanistinen Ammattikorkeakoulu, HUMAK. [haettu 12.8.2020]. Haettavissa: <https://www.creve.fi/hankkeet/creve-2-0/>

Creve., (12.8.2020b). Info [verkossa]. Humanistinen Ammattikorkeakoulu, HUMAK. [haettu 12.8.2020]. Haettavissa: https://www.creve.fi/wp-content/uploads/sites/24/2018/10/Creve2.0_Esittely-2018.pdf

Creve., (12.8.2020c). Info [verkossa]. Humanistinen Ammattikorkeakoulu, HUMAK. [haettu 12.8.2020]. Haettavissa: <https://www.creve.fi/blogit/luovuus-lisaa-boostia-bisnekseen/>

Creve., (12.8.2020d). Info [verkossa]. Humanistinen Ammattikorkeakoulu, HUMAK. [haettu 12.8.2020]. Haettavissa: <https://www.creve.fi/neuvonta/ryhmaneuvonta/>

Creve., (12.8.2020e). Info [verkossa]. Humanistinen Ammattikorkeakoulu, HUMAK. [haettu 12.8.2020]. Haettavissa: <https://www.creve.fi/blogit/luovuus-lisaa-boostia-bisnekseen/>

Edmondson, A. C., & Harvey, J., (2018). Cross-boundary teaming for innovation: Integrating research on teams and knowledge in organizations. *Human Resource Management Review* 28, 347–360. Saatavilla osoitteessa <https://doi.org/10.1016/j.hrmr.2017.03.002>

Eskola, J. & Suoranta, J., (2005) Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 7.painos. Vastapaino, Gummerus kirjapaino Oy.

Katzenbach, J. R. & Smith, D. K., (1993). The Discipline of Teams. *Harvard Business Review*, March–April 1993 Issue. Saatavilla osoitteessa <https://hbr.org/1993/03/the-discipline-of-teams-2>

Parpala, A., & Lindblom-Ylänne, S., (2012). Using a research instrument for developing quality at the university. *Quality in Higher Education* Saatavilla osoitteessa <https://doi.org/10.1080/13538322.2012.733493>

Rebelo T., Lourenco, P. R. & Dimas, I.D. (2020). The Journey of team learning since the Fifth Discipline. *The Learning Organization*. Vol. 27. No 1. Emerald Publishing Ltd. Saatavilla osoitteessa <https://doi.org/10.1108/TLO-10-2019-0144>

Seeck, H.,(2015). Johtamisopit Suomessa. Taylorismista innovaatioteorioihin. Gaudemus Oy.

Senge, P., (1990/1994). The Fifth Discipline: the art and practice of the learning organization. Doubleday/Currency 1994. New York

Vilkkä, H., (2007). Tutki ja mittaa: Määrällisen tutkimuksen perusteet. Helsinki: Tammi.

Kiitokset: *Creve 2.0 -hankkeen rahoittaja Hämeen ELY-keskus.*



Tunnekokemukset virtuaalisissa neuvontapalveluissa

Benny Majabacka, Evi Romans

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Henry Paananen

Hämeen ammattikorkeakoulu

Artikkelissa pohdimme osallistujien tunnekokemuksia Creve 2.0-hankkeen virtuaalisissa ryhmäneuvontatilaisuuksissa Zoom-ympäristössä. Suuntaa antavan kartoituksen pohjalta pyritään tunnistamaan tekijöitä, jotka vaikuttavat osallistujan negatiivisiin ja positiivisiin tunnekokemuksiin. Käsiteltävä aineisto on kerätty kyselymuodossa kolmessa eri virtuaalisessa ryhmäneuvontatilaisuudessa keväällä 2020.

Johtopäätöksenä voidaan nähdä, että virtuaaliympäristöissä toteutettujen tilaisuuksien osallistujien negatiivisiin tunnekokemuksiin vaikuttavat tämän kyselyn perusteella eniten virtuaalikokouksesta riippumattomat tilanteet. Toiseksi eniten oli merkitystä teknisellä ja fyysisellä ympäristöllä. Myös etäisyyden kokemus muihin osallistujiin ja puheenvuoron saamiseen liittyvillä ongelmilla oli vaikutusta negatiivisen tunnekokemuksen syntymiseen. Positiivisiin tunnekokemuksiin vaikuttivat eniten virtuaalikokouksesta riippumattomat tunteet sekä mahdollisuus saada puheen vuoro ja osallistuminen keskusteluun. Myös virtuaalikokouksen fyysinen ympäristö vaikutti positiiviin kokemuksiin.

Johdanto

Virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksia virtuaalisten neuvontapalveluiden tukena pohdittiin artikkelissa Laajennettu todellisuus virtuaalisissa neuvontapalveluissa – hyötyä vai hypeä? (Majabacka ja Paananen, UAS Journal 4/2019). Artikkelissa esitettiin useita kysymyksiä ja skenaarioita, joissa virtuaalitodellisuuden hyödyt voitaisiin nähdä kyseessä olevan oppimis- ja jakamistilanteen vahvistajina. Näitä esitettyjä potentiaalisia mahdollisuuksia päätettiin lähestyä suuntaa antavan kyselyn kautta Humanistisen ammattikorkeakoulun koordinoimassa Creve 2.0-hankkeen virtuaalisissa ryhmäneuvontatilanteissa Zoom-ympäristössä. Tavoitteena oli tarkastella tilanteisiin liittyviä negatiivisia ja positiivisia tunnekokemuksia ja esiin nousseiden havaintojen pohjalta arvioida, onko toteutetuissa tilanteissa esiintyvien tunteiden syyt sellaisia, joihin voitaisiin vaikuttaa esimerkiksi VR-ympäristön mahdollisuuksilla.

Osana Creve 2.0 -kehittämishanketta järjestettiin maksuttomia ryhmäneuvontatilaisuuksia yrittäjyyteen, rahoitukseen ja luovan osaamisen hyödyntämiseen liiketoimin-



Benny Majabacka toimii kulttuuri-tuotannon lehtorina Humanistisessa ammattikorkeakoulussa sekä projektipäällikkönä Creve 2.0-hankkeessa.



Henry Paananen työskentelee HAMK Edu tutkimusyksikössä lehtorina osaamisalueenaan koulutusteknologiat ja digitalisaatio.



Evi Romans (TM) on erikoistunut liiketoiminnan kehittämiseen digitaalisten ratkaisujen ja muotoilun keinoin.



nassa (Creve 2020a; Creve 2020b). Ryhmäneuvontatilaisuudet muutettiin kokonaan virtuaalisiksi keväällä 2019. Tässä artikkelissa tarkastellaan toteutetun kyselyn pohjalta nousevia havaintoja virtuaaliseen ryhmäneuvontatilaisuuden osallistujan tunnekokemukseen liittyen. Lähtökohtana tutkimukselle olivat havainnot osallistujien erilaista vuorovaikutukseen liittyvistä haasteista virtuaalisessa toimintaympäristössä. Halusimme selvittää, minkälaisia tunteita osallistujat kokevat virtuaalikokouksissa ja mistä tunteet aiheutuvat. Lisäksi tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa haasteita, joita virtuaaliseen neuvontatilaisuuteen osallistuvat henkilöt teknisessä ympäristössä kokevat esimerkiksi olemassa olevien fyysisten rajoitteiden tähden. Tarkastelun tavoitteena on luoda näkökulmia ja fokuksia ehkä laajemman tutkimisen ja kokeilun käynnistämiseksi.

Creve 2.0-hankkeen virtuaaliset ryhmäneuvonnat

Creve 2.0-hankkeen virtuaaliset ryhmäneuvonnat toteutettiin Zoom-ympäristössä. Zoom on verkkokokoustyökalu, johon voi osallistua tietokoneen tai mobiililaitteen kautta. Kokoustilassa osallistujien on mahdollista olla mukana videokuvan ja äänen kanssa, Creve 2.0-hankkeen tilaisuuksissa kehoitettiin osallistujia olemaan mukana kuvan kanssa ja käyttämään puheenvuoroja joko äänen kautta tai chat-kenttään kirjoittaen. Tilaisuuksien muoto ei ole vakioitu, mutta perusajatuksena on aktiivinen osaamisen jakaminen asiantuntijan ja moderaattorin johtaessa keskustelua. Myös esittelyaineistoa kuten videoita tai kuvallisia esityksiä käytetään usein. Tilaisuuksissa hyödynnetään ajoittain Zoomin mahdollistamia pienryhmähuoneita, joissa osallistujat voivat työskennellä erikseen jaetuissa ryhmissä annetun aiheen parissa.

Tarkastelun kohteena olevat ryhmäneuvontatilaisuudet Zoom-alustalla voidaan nähdä verkko-oppimisympäristöinä. Tilaisuuksissa yleisö, asiakkaat tai osallistujat ovat paikalla oppimassa jotakin uutta. Käytettävän alustan funktionalisuus vaikuttaa siihen, millainen tilaisuus on muodoltaan. Creve 2.0-hankkeen tavoitteena on ollut luoda tilanteita, joissa osallistujat ovat aktiivisia toimijoita, jotka jakavat omasta osaamisestaan. Alustan teknologiset mahdollisuudet vahvistavat tai heikentävät osallistumisaktiivisuutta sekä oppimiskokemusta.

Virtuaalisten ryhmäneuvontojen osallistujamäärät ovat kasvaneet tasaisesti alusta alkaen. Keväällä 2020 pandemian muuttaessa koko kentän tarpeita nähtiin osallistujamäärissä valtavan suuri kasvu. Haasteena ja kehittämisen ytimenä on koko ajan ollut vuorovaikutuksen ja osallistavuuden lisääminen. Osallistujan tunnekokemusta parantamalla ja tunnekokemukseen negatiivisesti vaikuttavia tekijöitä vähentämällä voidaan edistää dialogia ja näin myös oppimista (Marín-Morales 2018). Creve 2.0-hankkeen toimijoita kiinnosti ajatus siitä, voiko virtuaalitodellisuuden keinoin tuoda lisäarvoa tunnekokemukseen ja osallistumiseen. Virtuaalitodellisuudessa toimivia kokoustiloja kehittävät yritykset kuten suomalainen Fake Productionsin Glue-alusta tarjoavat uudenlaisia mahdollisuuksia kokoontumiseen. Kyselyä suunniteltaessa käytiin läpi erilaisia malleja, joita on hyödynnetty tunnekokemuksen tutkimisessa. Valittu malli muovattiin Creve 2.0-hankkeen virtuaalisiin ryhmäneuvontatilaisuuksiin sopivaksi. Havainnoltavalta tunneskaalalta jätettiin pois kontekstiin sopimattomat

tunnealueet. Vastauksia haluttiin saada kysymällä kokemuksia ja ajatuksia ryhmänevontaan osallistuneilta henkilöiltä. Muodoltaan menetelmä oli case-kysely, jolla oli tarkoin rajattu kohderyhmä sekä pieni otanta.

Verkkopohjaiset ympäristöt ohjauksen ja oppimisen välineinä

Verkkopohjaiset ympäristöt ovat mahdollistaneet jo vuosia globaalit reaaliaikaiset verkkotapahtumat, joihin osallistumiseen ei tarvita kuin päätelaite ja internetyhteys. Mahdollisuuksien hyödyntäminen on kuitenkin ollut erittäin toimialan toimintatavoista riippuvaista ja segmentoitunutta. Viimeisen vuosikymmenen aikana verkossa tapahtuva viestintä on yleistynyt miltei kaikilla toimialoilla. (Gegenfurtner, Schwab & Ebner 2018; Häkkinen & Järvelä 2006; Creelman, Árnason & Röthler 2017)

Reaaliaikaisia verkkotapahtumia voidaan luokitella Gegenfurtner & Ebnerin (2019) mukaan seuraavasti:

- *Verkkokokoukset* ovat vuorovaikutteisia kokouksia, joiden osallistujamäärä on suhteellisen pieni ja toimivat muutenkin tavallisen kokouksen tapaan. Livekokouksen tapaan kokouksella on usein asialista ja puheenjohtaja. Verkkokokousta käytetään usein myös kattoterminä verkkotapahtumista.
- *Webinaarit* ovat verkkoluentoja, joilla on koulutustarkoitus. Yleensä osallistujat voivat osallistua lähettämällä kysymyksiä ja kommentteja. Nimi johdetaan sanoista web + (sem)inar.
- *Webcast*, verkkolähetyks, on puolestaan pääosin yksisuuntainen televisiota-painen lähetyks, jossa ei ole kovinkaan paljon mahdollisuutta vuorovaikutukseen vaan pääpaino on tiedonvälityksessä.

Luokkahuoneissa kasvokkain tapahtuvia luentoja on alettu kyseenalaistamaan ja nykyisten oppimisteorioiden mukaan aktiivisuus ja vuorovaikutteisuus on oppimisen kannalta tehokkaampaa kuin luentomuotoisessa opetustilanteessa. Samalla tavoin webinaareissakin tulisi siirtyä enemmän vuorovaikutukselliseen järjestämistapaan (Creelman, Árnason & Röthler 2017; Sawyer 2014). Samalla tavoin webinaarin vuorovaikutus voi olla vähäistä, vaikka periaatteessa vuorovaikutus onkin mahdollista. Tämä kyseenalaistaa webinaarien reaaliaikaisuuden tarvetta, kun webinaaritallennetta voisi periaatteessa katsoa milloin tahansa. Parhaimmillaan webinaari nähdäänkin jatkumona asiankäsitteilylle esimerkiksi verkko-oppimisympäristössä tai laajemmassa opintokokonaisuudessa jolloin vuorovaikutus webinaarissakin on helpompaa (Creelman, Árnason & Röthler 2017).

Wengerin (1998) sosiaalisen oppimisen teorian komponentteja ovat tunne yhteenkuuluvuudesta, osallistujan identiteetti, merkityksellisuus ja käytännöllinen tekeminen. Wengeriä soveltaen osallistujilla olisikin hyvä olla mahdollisuuksia jakaa ideoita, keskustella ja pohtia webinaarissa esitettyjä kysymyksiä laajemminkin. Onnistumisen



kannalta tärkeää on, että kokemus saadaan tuntumaan yhteiseltä, jolloin osallistujat jakavat ajatuksiaan helpommin. Yhteiset jaetut arvot ja uskomukset helpottavat yhteistyötä, mutta niitä on haastavaa luoda ilman kasvokkain tapahtuvaa vuorovaikutusta (Roschelle & Pea 1999; Baker, Hansen, Joiner & Traum 1999). Webinaarin vaikuttavuutta voidaan verrata luokkahuoneessa tapahtuvaan luentotyyppiseen oppimistilanteeseen, joka pienen otannan tutkimustulosten mukaan on vähintään yhtä vaikuttava tapa oppia kuin luokkahuoneen kasvokkaisopetustilanne hyödynnettäessä webinaarin mahdollisuuksia monipuolisesti (kuva- ja ääni, vuorovaikutus, äänestystyökalut ja kuvaruudunjakaminen) (Gegenfurtner & Ebner 2019).

Virtuaalisen vuorovaikutustilanteen suunnittelu

Webinaarien suunnittelussa kannattaisikin noudattaa samantyyppisiä periaatteita kuin opintojaksojen suunnittelussa perinteisempiin verkko-oppimisympäristöihin. Yksi periaatteista on saada osallistujat tuntemaan olonsa turvallisiksi ja tervetulleiksi, jolloin he osallistuvat helpommin ja tuntevat olevansa aktiivinen osa webinaaria käyttämällä erilaisia osallistavia työkaluja, kuten video- ja äänikuvayhteyksiä, äänestystoimintoa tai vaikkapa tekstipohjaista chattia.

Brock Online Academy on kehittänyt toimintamallin webinaarien suunnitteluun, järjestämisen ja webinaarin jälkeiseen toimintaan. Tämä toimintamalli yhdistää Cynthia Clayn (2012) webinaariin sitouttamisen viisi pääperiaatetta ja Gilly Salmonin (2013) viiden vaiheen verkko-oppimisen mallin. Lopputuloksena on nelivaiheinen webinaarin suunnittelumalli (Creelman, Arnason & Röthler 2017):

1. Kirjautu sisään ja leikittele: luodaan lämminhenkinen oppimistila, jossa osallistujat voivat kokeilla verkkoneuvotteluohjelmiston toimintoja ilman virheiden vaaraa yhdessä muiden kanssa. Tavoitteena luoda yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden tunnetta osallistujille.
2. Avusta: tutustutaan tuttuun sisältöön ja ollaan yhteydessä toisiin webinaariin osallistujiin.
3. Jaa: tiedon jakaminen, osallistujien ajattelun tason nostaminen edellyttämällä heitä tuottamaan tietoa ja tuomaan aktiivisuuttaan esille
4. Tiedonrakentelu ja –vaihto: tehdään oppimista näkyväksi, annetaan osallistujille mahdollisuuksia roolien vaihtoon, esimerkiksi tiedon esittämiseen ja käsittelyyn.

Sinänsä yleensä suhteellisen lyhyen webinaarin kestoajan aikana on haasteellista saada kaikkia näitä vaiheita sopimaan ilman ennakkosuunnittelua, joten ennakkosuunnitteluun on syytä kiinnittää huomioita, ellei webinaarin tavoite ole olla vain yksisuuntainen luentotilanne verkossa.

Taustakysymys ja aineistonkeruu

Kartoituksen toteutusympäristö ja haasteet

Kartoituksen lähtökohdat perustuivat havaittuihin tarpeisiin Creven virtuaalisissa ryhmäneuvontapalveluissa sekä hypoteesiin lisäarvon tuottamisesta kokemukseen uusien teknologioiden hyödyntämisen kautta. Creve 2.0-hankkeessa tehtiin ensimmäiset kokeilut virtuaalisten ryhmäneuvontojen parissa keväällä 2019. Tässä virtuaalisuudella tarkoitetaan digitaalista verkon kautta mahdollistuvaa vuorovaikutuksellista ympäristöä, jossa hyödynnetään videokuvaa, ääntä, jaettuja materiaaleja sekä työskentelyä eri kokoisissa ryhmissä. Virtuaalinen alusta ja muoto toiminnalle vakiintuivat varsin pian ja osallistujakyselyiden kautta voitiin nähdä kehittämiskohteita palvelulle. Virtuaaliset ryhmäneuvontapalvelut ovat jatkuneet syksyllä 2019 sekä keväällä 2020 lähes viikoittain. Lisäksi on toteutettu lukuisia erilaisia verkkoklinikoita vaihtelevilla teemoilla ja toimintamalleilla.

Erilaisia vaihtoehtoja kyselyn tekniseen toteutukseen käytiin läpi ja niiden heikkouksia ja vahvuuksia puitiin kriittisesti. Vaihtoehtoina esitettiin Zoom-ympäristön omalla työkalulla luotu kysely, Zoom-ympäristön ulkopuolella erilaisten kyselytyökalujen kautta tapahtuva kysely ja tilaisuuden jälkeen osallistujille sähköpostin kautta lähetettävä kysely. Virtuaaliset ryhmäneuvonnat kestävät yleensä kaksi tuntia. Kysely päätettiin toteuttaa neljässä tilaisuudessa huhti-toukokuussa 2020 Creven virtuaalisten ryhmäneuvontatilaisuuksien päätteeksi Zoom-alustan omalla kyselytyökalulla. Kysely oli monivalintakysely ja osallistujien oli mahdollista keskustella kuvan ja äänen välityksellä moderaattoreiden kanssa kyselyä täyttäessä. Tähän päädyttiin, koska otaksuttiin saatavan suuremman määrän vastauksia, mikäli kyselyn täyttäminen on osallistujille mahdollisimman helppo ja jos se olisi kiinteä osa neuvontatilaisuutta. Vaihtoehtoina nähtiin kysymysten lähettäminen neuvontatilaisuuden osallistujille jälkikäteen sähköpostin kautta tai jakamalla linkin toisen kyselytyökalun kautta toteutettuun kyselyyn neuvontatilaisuudessa. Molemmissa jälkimmäisissä menetelmissä nähtiin riskinä vastausaktiivisuuden pienenemisen.

Valittu menetelmä ei ollut ongelmaton. Vaikka kysymyksiä ja väittämiä oli vain viisi, osoittautui kyselyyn vastaaminen kuitenkin kuviteltua työläämmäksi ja intensiivisen kaksituntisen virtuaalitalaisuuden jälkeen osa osallistujista jätti vastaamatta. Lisäksi kysymysten asettelu ja muoto olivat usean vastaajan näkökulmasta outoja ja ohjeistuksesta huolimatta vastaajat peilasivat ajoittain tunnekokemuksiaan neuvontatilaisuuden substanssiin, eivätkä yleisiin teknisiin ja puitteisiin liittyviin yksityiskohtiin. Zoom-alustan kyselytyökalu ei myöskään mahdollista avoimia vastauksia, joten kysely rajautui monivalintavastauksiin.

Ensimmäisen kyselykierroksen jälkeen kysymyksiä yksinkertaistettiin ja alkuohjeistukseen kiinnitettiin enemmän huomiota. Kolmannella kerralla neuvontatilaisuus venyi niin pitkäksi, ettei kysely ehditty toteuttaa. Neljättä kertaa varten kysely käännettiin englanniksi, sillä tilaisuus oli kokonaisuudessaan kansainvälinen.



Edellä mainituista haasteista huolimatta kyselyn voidaan nähdä tuottaneen riittävästi informaatiota alustavien havaintojen tekemiseen ja ennako-oletusten vahvistumiseen, sillä kyselyn tavoitteena on toimia lähtökohtana laajemmalle tutkimukselle ja antaa karkeita viitteitä suunnasta ja seuraavista askelista.

Lisa Feldman Barretin ja James A. Russelin tunnetilojen kehämalli

Kartoituksen käsitteellinen viitekehys perustui Lisa Feldman Barretin ja James A. Russelin tunnetilojen kehämalliin (1998), jonka kattavuuden vuoksi verkkoneuvonnoissa koettuja tunnetiloja oli mahdollista saada monipuolisesti esille. (Feldman Barrett & Russell 1998; 1999)

Tässä Feldman Barretin & Russelin mallissa jokaiselle tunnetilalle on olemassa kaksi ulottuvuutta: valenssi ja aktivaatio. Valenssia eli tunnetilan miellyttävyyttä-epämiellyttävyyttä kuvaa vaaka-akseli siten, että mallin vasempaan reunaan asettuu epämiellyttävimmät tunteet ja miellyttävimmät oikeaan reunaan. Pysty akseli puolestaan kuvaa tunnetilan aktivaatiota eli vireystilaa. Mallin yläosassa ovat tunnetilat, jotka kuvastavat vahvinta vireystilaa ja mallin alaosassa näiden vastakohtat eli vähäisintä vireyttä edustavat tunnetilat. (Feldman Barrett & Russell 1998; 1999)

Näin ollen jokaista tunnetilaa kuvaa siis kaksi ulottuvuutta, ja ne samalla määräävät jokaiselle tunnetilalle paikan koordinaatistoa kiertävällä kehällä.

Suomensimme ja mukautimme alkuperäisiä englanninkielisiä termejä, jotta ne olisivat relevantimpia tutkimuksemme toteutuksen kannalta, ja kuvaisivat verkkoympäristössä mahdollisesti koettuja tunnetiloja paremmin kuin suorat käännökset. Feldman Barretin ja Russelin terminologiaa mukaillen mallin oikeanpuoliset eli miellyttävät tunnetilat olivat tutkimuksessamme *valppaus* (alert), *innostuneisuus* (excited), *riemu* (elated), *onnellisuus* (happy), *tyytyväisyys* (contented), *levollisuus* (serene), *rentoutuneisuus* (relaxed) ja *tyyneys* (calm).

Mallin epämiellyttävistä tunnetiloista johdimme termit *vetämättömyys* (fatigued), *tylsistyneisyys* (lethargic), *masentuneisuus* (depressed), *pettymys* (sad), *ärtyneisyys* (upset), *stressaantuminen* (stressed), *turhautuminen* (nervous) ja *jännittäminen* (tense).

Yhteenveto/johtopäätökset

Tulosten mukaan vuorovaikutus osallistujien välillä ja rohkaiseminen osallistumaan keskusteluun on tärkeää. Vastaajat kokivat sekä positiivisia että negatiivisia tunteita puheenvuorosaamisen ja keskustelun rytmin vuoksi. Keskustelun rytmi muodostuu tilaisuuden fasilitaattorin ja osallistujien keskustelun sujuvuudesta, johon vaikuttaa viive, tekninen osaaminen puheenvuoron saamisen yhteydessä ja esimerkiksi päällekkäin alkavat puheenvuorot. Negatiivisia tunteita aiheutti paljolti etätyöalustan tekniset ja fyysiset puitteet. Aktiivinen vuorovaikutus onkin yksi konkreettinen

jatkokehitysehdotus verkkoneuvonnoille. Eli tilaisuuksien alkuun kannattaa lisätä vuorovaikutukseen rohkaiseva osio sekä kertoa, mitä osallistujat voivat halutessaan tehdä. Esimerkiksi osallistujille voidaan pitää äänien ja kuvantestauskierros, jossa kysytään samalla vaikkapa osallistujan odotuksia tilaisuudelle. Näiden tilanteiden suunnittelussa kannattaa hyödyntää teoriaosiossa esiteltyjä Wengerin sosiaalisen oppimisen teoriaa, Salmonin verkko-oppimisen mallia sekä nelivaiheista webinaarin järjestämismallia. Tällä tavoin saadaan luotua vuorovaikutukseen rohkaiseva toimintamalli, jossa osallistuja otetaan mukaan toimintaan aktiivisemmin.

Tuloksista voidaan päätellä, että virtuaaliympäristön teknisiä ja fyysisiä puitteita parantamalla ja kehittämällä sekä etäisyyden kokemusta vähentämällä voitaisiin mahdollisesti vaikuttaa osaan osallistujista vahvistamalla positiivista tunnekokemusta. Keskustelun puheenvuoron rytmiikkaan visuaalisella ja fyysisellä ympäristöllä on suuri merkitys. Jos ei esimerkiksi näe keskustelukumppanin liikkeitä ja kehonkieltä, on huomattavasti vaikeampi löytää sujuvaa rytmiä dialogille esimerkiksi mikroilmeiden ja myötäilevien tai vastustavien äännähdysten puuttuessa. Sujuvaa rytmiä haittaavat esimerkiksi tauot puheenvuorojen välissä, toisen puheen odottaminen ja ajoittainen äänen heikko laatu tai kuulumattomuus. Näytön ääreltä kauemmaksi siirtyminen näkymän suurentamiseksi puolestaan heikentää äänenlaatua. Seurauksena on usein toisten päälle puhumista sekä töksähtelevää keskustelua. Myös puheenvuoron aloittamisen kynnyks näyttää olevan suurempi, sillä tila puheenvuorolle täytyy ottaa usein muulla kuin näkyvällä tavalla esimerkiksi nostamalla käsi ylös, mikäli videokuva ei ole käytössä. Erilaisilla virtuaaliodellisuuden ratkaisulla tai pelkästään perinteistä virtuaalikokousta kehittämällä voidaan tuoda helpotusta ja uusia vaihtoehtoja edellä mainittujen negatiivisten kokemusten parantamiseen. Ehkä kaikkein konkreettisin etu voidaan löytää osallistujien hahmon liikkeen ja näkyvyyden kautta, joka on toteutettavissa esimerkiksi liikkuvan avatarin muodossa virtuaalilasien ja hanskojen avulla.

Osa vastaajista näki toisaalta juuri puheenvuoron saamisen ja keskustelun rytmin positiivista kokemusta vahvistavana. Tästä voidaan päätellä, että sanallisen vuorovaikutuksen rytmiikan merkitys on virtuaalikokouksessa moniselitteinen. Positiivinen kokemus saattaa liittyä esimerkiksi siihen, että virtuaalitalaisuus on hyvin fasilitoitu ja sitä on helppo seurata ja moderaattorit huomioivat yleisön keskusteluhaluuden hyvin. Joka tapauksessa, sekä negatiivisten että positiivisten kokemusten kohdalla kyse oli vain noin viidesosasta vastaajista, joten tämän kartoituksen otannan pohjalta ei voi tehdä kovin vahvoja johtopäätöksiä selkeistä ratkaisuista.

Fyysisen vuorovaikutuksen merkitys tuli kartoituksessa kaikkein selkeimmin esiin. Passiivinen oleminen ruudun ääressä on mahdollista VR-ympäristöissä korvata virikkeellisemmällä läsnäololla esimerkiksi siten, että osallistujat voivat esimerkiksi kätellä toisiaan virtuaaliodellisuudessa ja liikkua samassa virtuaalitalassa. Lähes puolet osallistujista näki samassa tilassa olemisen merkityksen tärkeänä. Tämä vahvistaa olettamusta, että esimerkiksi liikkuvilla ja yhteisessä virtuaalitalassa toisensa näkevilla avatar-hahmoilla voisi ehkä lisätä positiivista tunnekokemusta verkkotalaisuudessa.

Tarkemman näkökulman saaminen VR-teknologian positiivisista vaikutuksista tunnekokemuksiin verkkotapahtumassa edellyttäisi yksityiskohtaisempaa kartoitusta ja tutkimusta, jossa pyrittäisiin rinnakkain havainnoimaan ja tutkimaan sekä perinteisessä virtuaaliympäristössä että VR-ympäristöissä syntyviä kokemuksia.



Lähteet

Baker, M., Hansen, T., Joiner, R. & Traum, D., (1999). The role of grounding in collaborative learning tasks. Teoksessa Dillenbourg, P. (toim.). Collaborative learning: cognitive and computational approaches. S. 31–63. Oxford: Pergamon.

Clay, C., (2012). Great Webinars: Create Interactive Learning That Is Captivating, Informative and Fun. [Verkkoaineisto]. [Haettu 25.8.2020]. John Wiley & Sons. Haettävissä: <https://books.google.fi/books?id=-4urXwAACAA>.

Creelman, A., Árnason, H. & Röthler, D., (2017) Webinars as Active Learning Arenas. The European Journal of Open, Distance and E-Learning, 20. Haettävissä: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:lnu:diva-69108>.

Creve., (2020a). Creve 2.0 [verkossa]. Humanistinen Ammattikorkeakoulu, HUMAK. [haettu 12.8.2020]. Haettävissä: <https://www.creve.fi/hankkeet/creve-2-0/>.

Creve., (2020b). Ryhmäneuvonta [verkossa]. Humanistinen Ammattikorkeakoulu, HUMAK. [haettu 12.8.2020]. Haettävissä: <https://www.creve.fi/neuvonta/ryhmaneuvonta/>.

Feldman Barrett, L. & Russell, J.A., (1998). Independence and bipolarity in the structure of current affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(4). S. 967–984. Haettävissä: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.74.4.967>.

Feldman Barrett, L. & Russell, J.A., (1999). The Structure of Current Affect Controversies and Emerging Consensus. *Current Directions in Psychological Science*, 8. S. 10–14. Haettävissä: <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00003>.

Gegenfurtner, A. & Ebner, C., (2019). Webinars in higher education and professional training: A meta-analysis and systematic review of randomized controlled trials. *Educational Research Review*, 28 (October), 100293. Haettävissä: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100293>.

Gegenfurtner, A., Schwab, N. & Ebner, C., (2018). “There’s no need to drive from A to B”: Exploring the lived experience of students and lecturers with digital learning in higher education. *Bavarian Journal Applied Sciences*, 4. S. 310–322. Haettävissä: <https://doi.org/10.25929/bjas.v4i1.50>.

Glue., 2020. Glue Platform [verkossa]. [haettu 30.8.2020]. Haettävissä: <https://glue.work/glue-platform/>.

Häkkinen, P. & Järvelä, S., (2006). Sharing and constructing perspectives in web-based conferencing. *Computers and Education*, 47(4). S. 433–447. Haettävissä: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.10.015>.

Marín-Morales J., Higuera-Trujillo J. & Greco A., (2018). Affective computing in virtual reality: emotion recognition from brain and heartbeat dynamics using wearable sensors. *Scientific Reports* 8, 13657. Haettävissä: <https://www.nature.com/articles/s41598-018-32063-4>.

Paananen, H. & Majabacka, B., (2019). Laajennettu todellisuus virtuaalisissa neuvontapalveluissa - hyötyä vai hypeä? [Verkkoaineisto]. *UAS Journal / AMK-lehti* 1799-6848. [Haettu 25.8.2020]. Haettävissä: <https://uasjournal.fi/4-2019/laajennettu-todellisuus-neuvontapalveluissa/>.

Roschelle, J. & Pea, R., (1999). Trajectories from today's WWW to a powerful educational infrastructure. *Educational Researcher*, 43. S. 22–25.

Salmon, G., (2013). The Five Stage Model. [Verkkoaineisto]. [Haettu 25.8.2020]. Haettävissä: <https://www.gillysalmon.com/five-stage-model.html>.

Sawyer, R., (2014). Introduction: The new science of learning. Teoksessa Sawyer, R. et al. (toim.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. S. 1–18. Cambridge: Cambridge University Press.

Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning and identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Kiitokset: *Creve 2.0 -hankkeen rahoittaja Hämeen ELY-keskus.*



KATSAUS

Pohjoista muotoilua ja muotoiluajattelua

Piia Rytilahti

Lapin yliopisto

Arktisen muotoilun määrittelyyn tuetaan uusi avaus Lapin yliopiston kulttuuri-lähtöisen palvelumuotoilun tohtoriohjelmasta valmistuneessa väitöstutkimuksessa *Pohjoisen muotoilun teoria. Kestävän muotoilun kuluttamisen perusteista* (Rytilahti 2020). Tutkimuksessa ehdotetaan geopolitiittisen Arktisen muotoilun määritelmän rinnalla käytettäväksi kulttuurista käsitettä pohjoisesta muotoilusta, jolla viitataan pohjoisuteen osana nykypäivän muotoiluajattelua ja kulutuskäyttäytymistä. Tutkimus paikantuu muotoilun kuluttamisen alueelle, joka on vähemmän tutkittu aihealue muotoilussa. Yleensä kuluttamista on tutkittu yhteiskuntatieteissä kuten markkinoinnissa tai kulutustutkimuksessa. Nyt sitä lähestytään muotoiluajattelun näkökulmasta, joka käyttäjakeskeisestä ja yhteistoimintaa korostavasta lähtökohdasta silloittaa kuilua muotoilun ja kuluttamisen väliltä.

Rovaniemi tunnetaan Lapin pääkaupunkina ja Arktisen muotoilun tukikohtana. Arktinen muotoilu (engl. Arctic Design) lanseerattiin liiketoiminnallisena terminä 2012 tukemaan kansainvälistä talvista muotoilutapahtumaa Rovaniemen muotoiluviikkoa (engl. Rovaniemi Design Week), joka järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 2009. Lapin yliopiston Taiteiden tiedekunnan muotoilualojen perustutkinto- ja jatkotutkintokoulutuksessa sekä alan tutkimuksessa Arktisella muotoilulla on ollut keskeinen merkitys koko yliopiston tutkimuksen profiloituessa arktisen ja pohjoisen muutoksen tutkimukseen. Terminologian määrittely akateemisen muotoilun tutkimuksen näkökulmasta on kuitenkin toistaiseksi ollut varsin vähäistä.

Väitöstutkimus tuottaa näkökulman pohjoisen muotoilun erityispiirteistä, erityisesti kestävästä muotoilusta ja tuotteiden kuluttamisen luontaisesti kestävästä ideologiasta. Pohjoisen muotoilun näkökulma ei rajoitu tarkastelemaan vain tuotteiden ekologista kestävyttä ja niiden materiaalista kulutusta. Se nostaa pohdittavaksi myös ihmisruumiin materiaalisuuden osana ekologista ymmärrystä. Toisin sanoen, pohjoisen muotoilun näkökulma korostaa ihmisen ruumiillisuutta ja ruumiillisen toiminnan kokemuksellisuutta edellytyksenä käsityksyyvälle siitä, miten ekologista tai kestävää kuluttaminen eri tilanteissa ja konteksteissa on. Tämä näkökulma jää sosiaalisissa ja kulttuurisissa määritelmässä usein huomiotta. Pohjoisen kontekstissa luonto on keskeinen osa omakohtaisesti koettavissa olevaa toimintaympäristöä. Kulttuurisena käsitteenä pohjoinen ei siten sitoudu tai rajoitu maantieteellisiin alueisiin. Se on ajattelutapa ja ideologia, joka syntyy ymmärryksenä kestävyyydestä laadullisena muotoi-



Piia Rytilahti, tutkija, koordinaattori (TaT), on toiminut muotoilun tutkimuksen ja opetuksen tehtävissä Lapin yliopistossa vuodesta 2003 saakka.

Tähän toimenkuvaan on sisältynyt useita muotoilun tutkimuksen hankkeita luksuksen, ekologisen kuluttamisen ja arktisen muotoilun ilmiöistä aina suomalaisen digitaalisen palvelumuotoilun ja muotoilun koulutuksen kehittämiseen.

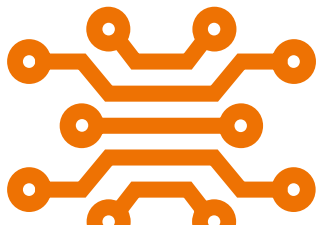
Rytilahden ammatillinen ja tutkimuksellinen kiinnostus kohdistuu ihmiskeskiseen muotoiluun ja sen tutkimukseen, yhteiskehittämisen sosiologiaan ja logiikkaan sekä palvelumuotoiluun. Rytilahden väitöstutkimusta *Pohjoisen muotoilun teoria. Kestävän muotoilun kuluttamisen perusteista* (2020) voidaan myös pitää myös avauksena suomenkieliseen muotoilun filosofiseen keskusteluun.

lullisena ominaisuutena. Pohjoinen luontoyhteys onkin perusta moraaliselle ymmärrykselle kestävydestä. Ihmiset niin sanotusti ”oppivat luontoa” ja sen materiaalista rajallisuutta oman ruumiillisen haavoittuvaisuutensa kautta. Tällaisenaan määritelmä poikkeaa valtavirran mukaisesta länsimaisesta käsityksestä rationaalisesta jatkuvasta uuden kehittämisen ja kuluttamisen projektista.

Asioiden ruumiillisen ”käsittämisen” ja sisäistämisen logiikka, käsillä tekeminen sekä konkreettinen kappaleiden ja materiaalien työstäminen ovat edelleenkin perustavat lähtökohdat kaikessa muotoilutoiminnassa. Tämän perusajatuksen tulisi toimia lähtökohdana myös yritysten ja muiden organisaatioiden nykypäivänä suosiman muotoiluajattelun hyödyntämisessä osana kehittämistoimintaa. Muotoiluajattelun suosio organisaatioiden kehittämistyössä perustuukin parhaimmillaan sen kykyyn konkretisoida ja tehdä läpinäkyviksi abstrakteja moniulotteisia kokonaisuuksia kuten organisaatorakenteita. Konkreettiseen tekemiseen palautuva muotoiluajattelun malli mahdollistaa monenlaiset käytännölliset sovellukset myös luovassa yhteiskehittämisessä kuten palvelumuotoilussa organisaatioiden sisällä ja sidosryhmien välillä. Organisaatioiden näkökulmasta muotoiluajattelu voi olla myös liian tehokas muutosajuri. Muotoiluajattelun mukanaan tuomaan muutokseen tulee olla valmiina myös ideologisella ja strategisella tasolla, jotta siitä voidaan hyötyä myös käytännön tasolla.

Lähdeluettelo

Rytilahti, P., (2020). Pohjoisen muotoilun teoria. Kestävän muotoilun kuluttamisen perusteista. [elektroninen] Rovaniemi: Lapin yliopisto. [Luettu 29 November 2020] Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-228-3>.



KATSAUS

Haasteita uudenlaisen digitaalisuuden siirtämisessä luoville aloille

**Marika Ahlavo, Hannu Hyyppä,
Matti Kurkela, Juhani Talvela**
Aalto-yliopisto, MeMo-instituutti

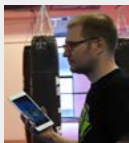
Pirjo Aunio
Helsingin yliopisto



Marika Ahlavuo,
(Master of Culture and
Arts) toimii tiede-
tuottajana Aalto-
yliopistossa

Rakennetun ympäristön
mittauksen ja mallinnuksen (MeMo)
instituutissa vastuullaan myös
instituutin kulttuuri- ja taide-
hankkeet sekä osaamisen
ekosysteemi.

3D-kulttuurihubihankkeessa hän
toimi projektipäällikkönä v. 2017-
2019 vastuullaan uusimman tiedon
ja osaamisen tuottaminen sekä
hyödyntäminen.



Matti Kurkela, TkL,
TaM, työskentelee
Aalto-yliopistossa
Rakennetun ympäristön
laitoksella studiomana-
gerina, osaamisaluee-
naan fotogrammetria.

naan fotogrammetria.

Innovaatiopolitiikka

Suomalainen innovaatiopolitiikka ei varsinaisesti tue osaamisen siirtoa, vaikka eri alojen osaamisen kohtaaminen ja hyödyntäminen vaatii B2B-yhteistyön lisäksi uudenlaisia tapoja osaamisen kasvattamiseen. Kansallisen tason mekanismit tiedon siirtoon ja uudistamiseen puuttuvat. Kuinka siis siirtää insinöörialan osaamista luontevasti luovien alojen käyttöön ja päinvastoin?

Business Finland on todennut, että ”Suomessa ei ole tällä hetkellä ohjelmatyypistä kansallisen tason mekanisme, jolla tuettaisiin tutkimuksen ja elinkeinoelämän välistä yhteistyötä, jolla luotaisiin uusia innovaatioita ja tuottavuuskehitystä ja joka vastaisi elinkeinoelämän välttämättömiin tarpeisiin.” Jo lakkautetut SHOKit ja niissä



Hannu Hyypä,
TKT, työskentelee
Aalto-yliopistossa
professorina.

Hän toimii johtajana
Rakennetun ympäristön mittauksen
ja mallinnuksen instituutissa
(MeMo), joka on Aalto-yliopiston
ja Maanmittauslaitoksen Paikka-
tietokeskuksen (FGI) yhteis-
instituutti. Hyypän tutkimus-
aiheet ulottuvat digitaalisuuden ja
fotogrammetrian hyödyntämisestä
kulttuuri-, rakennus- ja ympäristö-
tekniikkaan ja kolmiulotteisuuden
sekä virtuaalisuuden sovelluksiin
eri aloilla.



Juhani Talvela,
TkL, toimii Aalto-
yliopistossa
Rakennetun
ympäristön
mittauksen ja

mallinnuksen (MeMo) instituutissa
sekä LUT -yliopistossa eri
tutkimus- ja hanketehtävissä.

Hän valmistelelee väitöskirjaa
teknologiajohtamisen alalta
keskittyen IPR -järjestelmän
hyödyntämiseen. Talvela on
toiminut Creve 2.0-hankkeen Aalto-
yliopiston projektipäällikkönä.



Pirjo Aunio, KT, on
Helsingin yliopiston
kasvatustieteellisen
tiedekunnan erityis-
pedagogiikan profes-
sori ja erikoistunut

matemaattisten oppimisvaikeuk-
sien tutkimukseen.

Tällä hetkellä Aunio johtaa Toimi
ja opi -hanketta, joka on Suomen
Kulttuurirahaston sekä Opetus- ja
kulttuuriministeriön Liikunta-
neuvoston rahoittama tutkimus ja
se toteutetaan yhteistyössä
Helsingin kaupungin kanssa.

tehdyt tutkimushankkeet kehittivät alustoja ja ekosysteemejä Suomessa ja niillä oli merkittävä vaikutus verkostojen ja ekosysteemien kehittymiseen. (Business Finland 2019, 41).

Kurovatko uudet toimintatavat umpeen osaamisvajetta?

Osa luovien alojen yrittäjistä voi hyödyntää uusia digitaalisia teknologioita ja toimintatapoja, jos verkottumista eri ammattilaisten välillä tapahtuu nykyistä organisoidummin. Digitaalisen artistin, kulttuurituottajan ja joidenkin toimenkuvien laajentamisella voidaan vastata ainakin osaan puuttuvasta digiosaamistarpeesta luovilla aloilla. Kulttuurituottajaopintoihin digitaalisuutta integroimalla tulevaa ”toimenkuvaa” voidaan laajentaa totutuista tuotannoista tiede-, teknologia- tai digituottajuuteen. Ammattikorkeakouluista ainakin Humak, Metropolia ja SeAMK ovat lisänneet runsaasti digi- opetusta luoville aloille.

Moniosaamisen tarve ja uudet taitovaatimukset haastavat tekijöitä

Yliopistojen ja tutkimuslaitosten resurssit eivät yksinään riitä jalkauttamaan uuden teknologian käyttöä luoville aloille. Lukuisia taitoja tarvitaan, kun tekoälyä, sensoreita tai virtuaalimaailmoja halutaan hyödyntää esimerkiksi lavastuksissa tai tapahtumien osana.

Digiproduktion tuotannossa löytyy paljon yhteistä elokuva- ja pelituotantoihin. (Hyypä ym. 2020) Tekijäryhmän ja välineistön laatu näkyy yhteistyössä tehtävässä lopputuotteessa. Monialainen ja moniaikainen tekeminen vaatiikin jatkuvaa reagointia muuttuviin ja yllättäviin tilanteisiin esim. teknologian kehityksessä. Oma ja ryhmän tekijöiden roolit, työskentelytavat ja erityisasiantuntemus tuotannon eri vaiheissa kannattaa sopia projektin alussa ja niitä on hyvä seurata ja päivittää työn edetessä. Kertaluontoisen sisällön tekeminen eroaa sisällöstä, jota päivitetään myöhemmin tai jota julkaistaan eri alustoilla tai eri julkaisukanavissa.

Ammattikuntien invaasio

Suomessa digitaalisuuden ja virtuaalisuuden eri käyttömahdollisuuksiin erikoistuvia uusia ammattilaisia ja ammattikuntia syntyy vähitellen. Uudenlaista osaamis pääomaa tarvitaan nyt kipeästi, jotta ammattikäytöstä kuluttajakäyttöön siirtyvä teknologia pystytään hyödyntämään kokeilujen lisäksi tukemaan nykyistä ja uutta liiketoimintaa.

Tulevaisuuden ammateista (Frilander 2018) tulevaisuusvaliokunnan raportissa (Linturi & Kuusi 2018) on nostettu virtuaalisuutta korostavia ammatteja kuten VR-tapahtumakoordinaattori, yhteisömanageri, virtuaaliopas, virtuaalielin ympäristön kehittäjä, 3D-mittaja, 3D-mallintaja, 3D-tulostaja ja elämyksellistäjä. Nyt uudehkoja ammattinimikkeitä ovat ainakin 360-kuvaaja, 3D-studiomanageri sekä tiedetuottaja.

Miten luovan alan osaamista voidaan kasvattaa teknologian ja digitaalisuuden mahdollisuuksien hyödyntämisessä?

Osaamisen johtaminen vaatii käsitystä organisaatiossa olevasta tiedosta, sen tasosta ja tarpeista, tietovirroista sekä tiedon tallettamisesta. Osaamistason ylläpito, kasvattaminen ja johtaminen vaativat uudenlaista yhteistyötä, prosesseja ja ilmapiiriä. Osaamisen uudistaminen ja johtaminen (Ahlavuo & Hyyppä 2019) läpileikkaa niin viranomaistahot, yritykset, yliopistot kuin ammattikorkeakoulut, tutkimuslaitokset sekä muut organisaatiot. Valtion ja yritysten uudenlaista tiedon ja osaamisen jakamiseen liittyvää näkyvää aktiivisuutta tarvitaan yhdessä saavutettavien tavoitteiden sekä tekemisen määrittämiseksi ja yhdistämiseksi. Muiden alojen innovaatioekosysteemeissä osaamista, tekemistä ja resursseja hyödynnetään jo verkostomaisesti kuten energia-, biotalous-, terveys- ja hyvinvointialoilla.

Luovan alan toimijoiden yhteydenotot ovat myös keino lisätä luovan alan toimijoiden mahdollisuuksia toteuttaa tai ainakin peilata oman idean kantavuutta. Yhteydenotot suoraan tutkijaryhmiin voivat avata mahdollisuuksia toteuttaa uudenlaista sisältöä, kun tutkijoita kiinnostava haaste muotoillaan rahoitushakemuksen keskeiseksi kysymykseksi nykytutkimuksen rinnalle.

Tekijän- ja teollisoikeuksien huomiointi

Tarkasteltaessa uniikkeja esineitä, elämyksiä ja ratkaisuja ei voida välttyä tekijänoikeuksien määrittämiseltä. Taiteellisen teoksen tekijällä on oikeus työnsä tuloksiin. Teosten mallintamiseen, julkaisemiseen tai vaikkapa tulostamiseen on aina oltava lupa oikeuden omistajalta. Tekijänoikeus ei ole enää voimassa sellaisissa teoksissa, joiden tekijän kuolemasta on kulunut yli 70 vuotta. Tämä koskee usein museoesineitä. Museorakennuksen, kalusteiden ja muiden sisustuselementtien osalta tilanne voi olla toinen. Digimallien tuottaminen ja käyttö tekijänoikeuden suojaamasta kohteesta vaatii siis aina tekijänoikeuksien huomioimista. Asia ei ole triviaali, sillä esimerkiksi elokuvamaisessa 3D-mallissa saa esiintyä myös tekijänoikeuden suojaamia teoksia, kunhan ne eivät ole pääosassa. Harmaan alueen välttämiseksi asia on syytä selvittää ja dokumentoida ennakoita, ja tarvittavat luvat hakea ja saada. Digimallien tekemiseen ja käyttöön osallistuvien on syytä tuntea ja tunnistaa luovan pääoman merkitys ja sen suojaamiseen käytettävä keinovalikoima. Digimalleja tehdessä eteen saattavat tulla myös teollisoikeudet, keksinnöt ja patentit. Digitaalisuuden tuoma tekijänoikeusviidakko kehittyy digituotantojen runsastuessa.

Lähteitä

Ahlavuo, M., (2019) Näkökulmia 3D-virtuaalisuuden mahdollisuuksiin kulttuuri- ja tapahtumatuotannossa. Aalto-yliopisto, MeMo.

Ahlavuo, M., & Hyypä, H., (2019). Tarvitaanko rakennetun ympäristön alalla osaamisen johtamista? Maankäyttö 3/2019: 18-20.

Business Finland., (2019). Innovaatioista kilpailukykyä ja kestäväää kasvua Business Finlandin tulokset ja vaikutukset. Raportti 6/2019.

Frilander, J., (2018). Raportti: 20 suurta muutosta ja yli 200 tulevaisuuden työtä Mikä on sinun uusi ammattisi? <https://yle.fi/uutiset/3-10156148>

Hyypä, H., Ahlavuo, M., Kurkela, M., Hyypä, J., (2020). Avoimuudella tieto käyttöön. Maankäyttö 3/2019: 27-29.

Linturi & Kuusi., (2018). Suomen sata uutta mahdollisuutta 2018-2037: yhteiskunnan toimintamallit uudistava radikaali teknologia. Helsinki, Tulevaisuusvaliokunta. 455 s. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/2018. <https://www.eduskunta.fi/FI/lakiensaattaminen/valiokunnat/tulevaisuusvaliokunta/julkaisut/Sivut/suomen-sata-uutta-mahdollisuutta-2018-2037.aspx>



Virtuaalitapahtumat tuovat uudenlaisia mahdollisuuksia luoville aloille

Johanna Vaaherkumpu

Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemia

Creve 2.0. -hankkeessa pyrittiin edistämään luovien alojen yritystoimintaa ja luovien sekä muiden alojen yhteistyötä. Hankkeeseen liittyen Turun ammattikorkeakoulun media-alan opiskelijat toteuttivat verkossa striimatun Luovuudella ratkaistu -keskusteluohjelman. Siinä etsittiin ratkaisuja luovien alojen ja erityisesti tapahtuma-alan ongelmiin koronatilanteessa; tapahtuma-alan ammattilaiset ovat joutuneet kehittämään uusia tapoja turvallisten tapahtumien järjestämiseksi.

Monenlaisten virtuaalitapahtumien nähtiin tuovan uusia ja monipuolisia mahdollisuuksia luoville yrittäjille. Maailmanlaajuisessa epidemiatilanteessa verkkotapahtumien tärkeys korostui. Tapahtumien järjestäminen loi myös uusia työnkuvia.

Verkkototeutuksissa voidaan parhaimmillaan toteuttaa sellaisia asioita, jotka eivät ole mahdollisia lähitapaamisessa. Online-tapahtumat mahdollistavat esimerkiksi kansainvälisten vieraiden hyödyntämisen. Virtuaalitapahtumiin voidaan kutsua sellaisia kansainvälisiä puhujia ja esiintyjiä, jotka eivät muuten saapuisi Suomeen. Näin tehtiin esimerkiksi Helsingin kirjamesseilla.

Verkkoympäristössä on myös erilaisia haasteita. Uhkana on erilainen hakkerointi, kuten luottokorttitietojen varastaminen lippuverkkokaupassa. Tapahtuman aikana järjestäjän on moderoitava sosiaalisen median sisältöä tarkasti asiattomuuksien välttämiseksi. Haasteena voivat olla myös erilaiset tekniset ongelmat, kuten huono verkkoyhteys tai turvaton sivusto. Mahdollisia ongelmia voidaan vähentää huolellisella ennakkosuunnittelulla.

Parhaimmillaan virtuaalitapahtumat osallistavat yleisöä ja ovat näin vuorovaikutteisia. Tutkimusten mukaan sosiaalisessa mediassa tarvitaan samanlaisia vuorovaikutustaitoja kuin kasvokkaisviestinnässä. Silti monia asioita täytyy selventää, jäsentää, perustella, kuvata ja visualisoida tarkemmin. Verkossa tapahtuvan vuorovaikutusviestinnän tapoja on syytä kehittää edelleen.



Johanna Vaaherkumpu, FM, suomen kielen ja viestinnän lehtori, Turun AMK:n Taideakatemia.

Kirjoittaja on media-alan lehtorina Turun ammattikorkeakoulussa. Hän on aiemmin toiminut Yleisradiossa uutistoimittajana.

Vaaherkumpu on monipuolisesti perehtynyt viestintään, mm. vuorovaikutuksen ja esiintymisen opettamiseen. Creve 2.0.-hankkeessa hän toteutti opiskelijoiden ja kollegoiden kanssa striimatun keskusteluohjelma-kokonaisuuden.

Johdanto

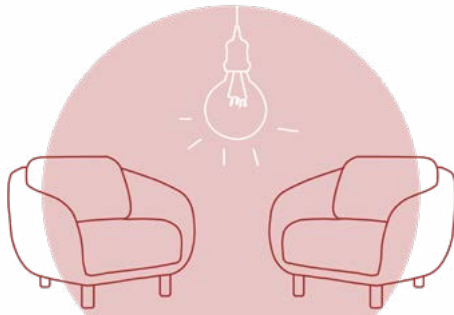
Virtuaalitapahtuma on tavoitteellinen ja kokonaan verkossa järjestettävä tapahtuma. Se on vuorovaikutuksellinen kokoontuminen, jossa osallistujat kohtaavat aktiivisesti muut osallistujat ja järjestävän organisaation. Tapahtumalla on käsikirjoitus, joka mukaillee TV-ohjelmaa. Hybriditapahtuma on tapahtuma, joka järjestetään samanaikaisesti sekä kasvokkain live-tapahtumana että verkossa. Se yhdistää olemassa olevaa ja uutta teknologiaa.

Creve2.0 -hankkeeseen liittyen Turun ammattikorkeakoulun media-alan opiskelijat toteuttivat Luovuudella ratkaistu -keskusteluohjelman verkkotapahtumana 1.10.2020. Ohjelmassa vieraina olivat juontaja ja yrittäjä Mikko Leppilampi, Helsingin kirjamesujen ohjelmajohtaja Ronja Salmi, Temen toiminnanjohtaja Karola Baran, Turun tartuntataudeista vastaava lääkäri ja ylilääkäri Jutta Peltoniemi ja virtuaalitapahtumien freelancer-järjestäjä Hanna Suominen. Keskustelijat korostivat virtuaalitapahtumien tuomia mahdollisuuksia luovien alojen yrittäjille. Keskusteluohjelma keskittyi nimenomaan tapahtuma-alaan, sillä sen edustajat ovat koronaepidemian takia joutuneet erityisesti kehittämään uusia tapoja turvallisten tapahtumien toteuttamiseksi. Virtuaalitapahtumien järjestämisen myötä syntyy myös monenlaisia uusia luovia työnkuvia.

Luovan talouden tiekartassa (TEM 2020) asiakasyritysten tunnistettuja palvelutarpeita olivat mm. innovaatiot sekä uudet palvelut ja tuotteet, asiakas-, markkina- ja tulevaisuusymmärrys, palvelu- ja tuotekokemusten suunnittelu sekä markkinointivies-



Kuva 1. Luovasti ratkaistu -keskusteluohjelmaa juonsivat media-alan opiskelijat lina Ahedeal (vasemmalla) ja Katariina Liehu



luovuudella ratkaistu

Kuva 2. Keskusteluohjelman logon suunnitteli media-alan opiskelija Annika Varpe

tinnän, tarinoiden ja sisältöjen suunnittelu. Näihin tarpeisiin juuri virtuaalitapahtumat voivat osaltaan vastata. Tarvitaan uusia tekijöitä kehittämään virtuaalitapahtumia ammattitaitoisesti ja turvallisesti. Yhteistyö lisää parhaimmillaan myös luovien alojen ja muiden toimialojen välistä monialaista yhteistyötä ja verkostoitumista. Luovien alojen osaamisen hyödyntäminen on olennaista, kuten on esitetty valtioneuvoston julkaisussa (OKM 2017).

Tapahtuma-ala on levinnyt laajalle yhteiskunnassa

Luovien alojen määrittely on haastavaa, koska luovat alat muuttuvat ja kehittyvät koko ajan. (TEM 2020.) Luovista aloista esimerkiksi tapahtuma-ala mielletään usein ravintola- ja matkailualan kokonaisuudeksi, vaikka se on paljon laajempi kokonaisuus.

Mikko Leppilampi ja Karola Baran kertoivat keskusteluohjelmassa, että tapahtuma-alan kokonaisuutta ja sen suurta työllistävää vaikutusta ymmärretään harvoin täydellisesti. Leppilampi toivoi, että päättäjät ymmärtäisivät korona-ajan rajoitusten vaikuttavan eniten luovaan tapahtuma-alaan. Luovien alojen edustajilla ja yrityksillä ei ole aina etujärjestöä huolehtimassa oikeuksista, Leppilampi muistutti. Hän toimii aktiivisena äänitorvena Tapahtumateollisuus ry:ssä ja korostaa ammattimaisesti järjestettyjä tapahtumia, joissa on turvallisuus etusijalla.

Koronakriisi on aiheuttanut tapahtuma-alalle lähes 80 prosentin liikevaihdon menetyksen. Tapahtumilla on tietenkin myös tärkeä väliillinen vaikutus kunta- ja aluetalouteen sekä muille toimialoille. Näitä ovat esimerkiksi kuljetus-, majoitus- ja ravintola-ala. (MTV 2020)

Tiede- ja kulttuuriministeri Annika Saarikko on ministeriössään laittanut valmisteiluun uuden tukipaketin kulttuurialalle. Sen on tarkoitus ehtiä vuoden 2020 seitsemänteen lisätalousarvioon mukaan. Tukipaketti koskee valtiorahoitettavia laitoksia, kuten teattereita ja orkestereita, sekä kulttuurialan vapaata kenttää. Se kattaa myös freelancerit, kuten artistit, elokuvateatterit ja kulttuuritapahtumat. (OKM 2020)



Luovien alojen yhteydessä on paljon toimijoita, jotka ovat ilman minkäänlaisia tukimuotoja. He ovat usein tapahtumien, konserttien ja esitysten näkymättömiä voimia. Tapahtumateollisuudessa toimii valtava määrä mikroyrityksiä, joiden liiketoiminta perustuu tapahtumiin liittyviin ratkaisuihin. Moni näistä yrittäjistä on tapahtumien peruunnuttua pudonnut yhteiskunnan turvaverkkojen ulkopuolelle. (Wiren, Westerholm & Liikamaa 2020)

Kaiken kaikkiaan tapahtuma-alalla toimii Suomessa yli 3200 yritystä, jotka työllistävät yhteensä yli 17 000 kokoaikaista ja jopa 175 000 tilapäistä työntekijää. Tapahtuma-alan kokonaisarvo on 2,35 miljardia euroa. (Tapahtumateollisuus 2020)

Virtuaalitapahtumista ja hybridimalleista ratkaisu luovien alojen ahdinkoon

Presidentti Sauli Niinistö totesi keväällä (YLE 2020), että koronakriisin aikana meidän on otettava henkistä läheisyyttä, koska joudumme pitämään fyysistä etäisyyttä. Kun olemme etäällä toisistamme, tarvitsemme siis erilaisia teknologioita läheisyyden saavuttamiseksi.

Koronakriisin aikana moni tapahtuma-alan osaaja onkin suunnitellut uusia tapahtumien konsepteja ja tuotantotapoja. Tapahtumien elämyksellisyys ja oivaltavat sisällöt ovat nousseet keskeiseksi kehittämisen kohteiksi. Myös hybriditapahtumat kiinnostavat. Niiden osalta ajatuksena on kehittää uusia tapahtumaformaatteja yhdistelemällä uutta teknologiaa ja jo olemassaolevaa osaamista. (Wiren, Westerholm & Liikamaa 2020)

Myös keskusteluohjelmassa virtuaalitapahtumat ja niiden tuomat uudet mahdollisuudet koettiin parhaimmaksi ratkaisuksi. Hanna Suomisen mukaan verkkototeutuksessa voi parhaimmillaan toteuttaa sellaisia asioita, jotka eivät ole mahdollisia perinteisessä lähitapaamisessa. Hyvänä esimerkkinä on Helsingin kirjamessujen verkkototeutus. Ronja Salmen mukaan online-toteutuksen ansiosta messuille saatiin kansainvälisiä vieraita ja puhujia ympäri maailmaa. Tämä ei olisi ollut mahdollista perinteisessä messutoteutuksessa, sillä Suomi on pieni markkina-alue kirjallisuuden näkökulmasta. Kirjamessujen videot, haastattelut ja materiaalit jäivät myös verkkoon pidemmäksi ajaksi. Mielenkiintoisiin kokonaisuuksiin voi siis palata uudestaan ja useamman kerran.

Verkkoympäristössä on myös haasteita. Uhkana on hakkerointi, kuten luottokorttitietojen varastaminen lippuverkkokaupassa. Myös tapahtuman aikana järjestäjän on moderoitava tarkasti sosiaalisen median sisältöä asiattomuuksien välttämiseksi. Haasteena voivat olla myös erilaiset tekniset ongelmat, kuten huono verkkoyhteys tai turvaton sivusto. Mahdollisia ongelmia voidaan vähentää huolellisella ennakosuunnittelulla.

Verkossa tarvitaan samanlaisia vuorovaikutustaitoja kuin kasvokkain

Sosiaalisessa mediassa tarvitaan samanlaisia vuorovaikutustaitoja kuin kasvokkaisviestinnässä. Silti monia asioita täytyy selventää, jäsentää, perustella, kuvata ja visualisoida tarkemmin. (Isotalus 2020)

Virtuaalitapahtumissa voidaan monella tavalla osallistaa katsojia ja lisätä näin myös läheisyyden ja kokemusta ja vuorovaikutusta. Lähetukseen voidaan tuoda sisältöä sosiaalisesta mediasta, katsojat voivat kommentoida lähetystä ja vaikuttaa jopa studiossa tapahtuviin asioihin. Katsojia voidaan myös aktivoida erilaisilla äänestyksillä, kyselyillä ja kilpailuilla, painotti Hanna Suominen keskusteluohjelmassa.

Vuorovaikutus on monipuolista, mutta erilaiset teknologiset ratkaisut rajaavat mahdollisuuksia etenkin nonverbaalin viestinnän havainnoinnissa, tulkitsemisessa ja ymmärtämisessä. Kasvokkaisviestintää ei täysin korvaa mikään muu viestinnän muoto. (Isotalus 2020)

Verkossa tapahtuvan vuorovaikutusviestinnän tapoja on syytä kehittää edelleen. Sosiaalisen median kehitys on vauhdittanut muutosta, jossa ihmiset ovat vuorovaikutuksessa keskenään puhumalla, kirjoittamalla, videoin ja kuvin. Nämä kaikki vuorovaikutuksen muodot myös sekoittuvat ja niitä käytetään joustavasti keskenään. (Isotalus 2020)

Vuorovaikutusta on pidettävä koko ajan yllä virtuaalitapahtumassa, jotta kiinnostus kantaa loppuun asti. Verkkototeutuksen kokonaiskesto voi olla vain noin kolmannes lähitapahtuman kestosta. Muuten yleisön keskittymiskyky ja mielenkiinto lopahtavat ja vuorovaikutus katkeaa. Kaikesta huolimatta ihmisillä on jatkossakin tarve kohdasta toisiaan fyysisesti, mutta verkossa toteutettavat tapahtumat ovat tulleet jäädäkseen. Lähi- ja virtuaalitapahtumien hybridit ovat tapahtuma-alalle uutta normaalia. (Suni 2020)

Johtopäätökset

Tapahtuma-ala on kärsinyt luovista aloista eniten koronakriisistä. Keskusteluohjelmassa erilaiset virtuaali- ja hybriditapahtumat nähtiin tärkeiksi. Niitä on kehitetty ja kehitetään edelleen korvaamaan lähitapaamisia. Keskusteluohjelmassa ja artikkelin eri lähteissä on myös painotettu, että virtuaalitapahtumien suunnittelun pitää olla ammattimaista ja huolellista. Näin vältetään erilaiset hakkeroinnit ja tekniset ongelmat. Virtuaalitapahtumassa on mahdollista pitää yllä vuorovaikutusta esimerkiksi osallistamalla yleisöä kommentoimaan, kysymään ja pelaamaan. Verkossa tarvitaan samanlaisia vuorovaikutustaitoja kuin kasvokkain, mutta nonverbaalista viestintää on vaikeampaa tulkita. Kasvokkaisviestintää ei voi siis täysin korvata millään muulla viestinnän muodolla.



Lähteet

Isotalus, P., (2020). Verkkovuorovaikutus vaatii uutta osaamista [Verkkoaineisto]. Viestintäproffan blogi. 30.3.2020. [Viitattu 29.10.2020]. Saatavissa: <https://isotalus.fi/2020/03/30/verkkovuorovaikutus-vaatii-uutta-osaamista/>

Luovasti ratkaistu -keskusteluohjelma., (2020). Turun ammattikorkeakoulun media-ala [Verkkoaineisto]. 1.10.2020. [Viitattu 25.10.2020]. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=lwjsDVXQfLU&feature=youtu.be>

MTV., (2020.) Koronaepidemia ajoi tapahtuma-alan kriisiin. MTVuutiset.fi 29.7.2020. [Viitattu 29.10.2020]. Saatavissa: <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/koronaepidemia-ajoi-tapahtuma-alan-kriisiin-ala-pysaytettiin-yhdessa-yossa-mutta#gs.jo3vda>

OKM., (2017). Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi. Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportti [verkkoaineisto]. Helsinki: OKM 2017:18. Opetus- ja kulttuuriministeriö. [viitattu 27.10.2020]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-464-1>

OKM., (2020). Periaatteita turvallisten tapahtumien järjestämiseksi Suomessa valmistellaan [Verkkoaineisto]. Tiedote 23.10.2020. Opetus- ja kulttuuriministeriö. [Viitattu 25.10.2020]. Saatavissa: <https://valtioneuvosto.fi/-/1410845/periaatteita-turvallisten-tapahtumien-jarjestamiseksi-suomessa-valmistellaan>

Suni, L., (2020). Vuosi 2020 muistetaan tapahtuma-alan renessanssina [Verkkoaineisto]. Lyyti Blogi. 14.5.2020. [Viitattu 29.10.2020]. Saatavissa: <https://www.lyyti.com/fi/blogi/asiakastarina-tapaus>

Tapahtumateollisuus., (2020). Harkitsemattomat julkiset kommentit ja virheelliset uutisoinnit syventävät tapahtuma-alan kriisiä entisestään. Avoin kirje asiantuntijoille, viranomaisille, päättäjille ja medialle 25.9.2020 [Verkkoaineisto]. Tapahtumateollisuus ry. [Viitattu 29.10.2020]. Saatavissa: <https://www.tapahtumateollisuus.fi/ajankohtaista/>

TEM., (2020). Luovan talouden tiekartta [verkkoaineisto]. Helsinki: TEM 2020:48. Työ- ja elinkeinoministeriö. [viitattu 27.10.2020]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-327-568-3>

Wirén, M., Westerholm, T. & Liikamaa, A., (2020). Tapahtumateollisuuden toimialatutkimus 2020 osa I. Turun yliopiston kauppakorkeakoulu. [Viitattu 29.10.2020]. Saatavissa: <https://www.tapahtumateollisuus.fi/wp-content/uploads/2020/07/Tapahtumateollisuuden-toimialaraportti-2020osa-1.pdf>

YLE., (2020). Presidentti Sauli Niinistön haastattelu.A-Talk 12.3.2020.Yleisradio. [Viitattu 27.10.2020]. Saatavissa: <https://areena.yle.fi/1-50474076>



Tilannekuva luovien alojen ennakointiin

Markus Hatakka, Arja Tulonen, Elina Vuorio
Turun ammattikorkeakoulu



Maakuntien aluekehityskeskukset tuottavat aineistoa aluekehityksen tilannekuvasta työ- ja elinkeinoministeriön ja opetusministeriön tarpeisiin. Varsinais-Suomen Ennakointiakatemia on yksi Varsinais-Suomen alueellisen ennakointiaineiston tuottajista. Ennakointiakatemia kehittää työvoiman osaamistarpeiden systemaattista, verkostoyhteistyöhön perustuvaa ennakointitapaa. Luovien alojen ennakointityöpaja toteutettiin 23.5.2019 Creve 2.0 ja Varsinais-Suomen Ennakointiakatemia-hankkeiden yhteistyönä. Ennakointityöpajaan osallistui luovien alojen toimijoita sekä koulutuksen, elinkeinoelämän ja aluehallinnon edustajia.

Ennakointityöpajassa todettiin, että luovien alojen haasteena on luovien alojen käsitteen epämääräisyys. Tämä kapeutti työpajassa käytyä keskustelua. Luovia aloja on pyritty rajaamaan ja listaamaan useissa kehitysstrategioissa ja -hankkeissa, luovien alojen nykytilaa hahmotettaessa ja tulevaisuutta visioitaessa. Alati muuttuvat luovat alat ovat useista, toisistaan merkittävästikin poikkeavista toimialoista muodostuva kokonaisuus, jossa liiketoiminnan muodot ja ansaintamallit eroavat toisistaan huomattavasti.

Luovien alojen ennakkoinnin edistämiseksi pidettiin tärkeänä visualisoida luovat alat, jotta luovien alojen monialaisuus sekä niiden liiketoimintamekanismit hahmottuvat ennakointiaineiston tuottajille ja käsittelijöille. Luovat alat määriteltiin kaaviossa kolmesta eri liiketoimintakärjen näkökulmasta: taide ja kulttuuri, luovat palvelut sekä skaalautuvat sisällöt.



Markus Hatakka
koulutusvastaava,
lehtori, Turku AMK)
on toiminut
Creve 2.0 -hankkeen
osatoteutuksessa

asiantuntijana. Hatakan kiinnostuksen kohteita ovat verkkopedagogiikan ja online-koulutusten kehittäminen, yrittäjyys ja tekijänoikeudet.



Arja Tulonen (TaM,
lehtori, Turku AMK)
on toiminut
Creve 2.0 -hankkeen
osatoteutuksen
projektipäällikkönä.

Tulosen kiinnostuksen kohteena ovat media- ja kulttuurialan toimintaedellytysten ja osaamisen kehittäminen.



Elna Vuorio
(VTM, hankeasian-
tuntija, Turku AMK)
on toiminut
Varsinais-Suomen
Ennakointiakatemia

-hankkeen projektipäällikkönä. Vuorion kiinnostuksen kohteita ovat osaamis- ja koulutustarpeen ennakointiin ja koulutuksen kehittämiseen liittyvät asiat.

Johdanto

Maakuntien aluekehityskeskukset tuottavat aineistoa alueen tilannekuvasta työ- ja elinkeinoministeriön ja opetusministeriön tarpeisiin. Aineisto koostuu sekä määrällisistä indikaattoreista että laadullisesta asiantuntija-arviosta. Tilannekuvan osa-alueita ovat: väestö, julkinen/kuntatalous, aluetalous, työllisyys, yritystoiminta, osaaminen, terveys ja hyvinvointi, asuminen, liikenne ja ympäristön kestävä kehitys. Tilastomuuttujista työmarkkinatilannetta ja yritysten suhdanteita maakunnittain seurataan lyhyemmällä aikavälillä. Alueiden talous, kilpailukyky ja väestönkehitys ovat pidemmän aikavälin keskeisiä muuttujia. (TEM 2020a)

Ennakointiakatemia on yksi alueellisen ennakointiaineiston tuottajista. Sen yhteistyöverkoston toimijat tuottavat määrällistä ja laadullista tietoa alueellisten osaamis- ja koulutustarpeiden päätöksentekoprosessin tueksi. Varsinais-Suomen Ennakointiakatemia on eri ammatti- ja toimialarajat ylittävä yhteistyöverkosto (Varsinais-Suomen Ennakointiakatemia 2020). Yhteistyöverkostossa ovat mukana Varsinais-Suomen liitto, Varsinais-Suomen ELY-keskus, Varsinais-Suomen TE-toimisto, Turun AMK, Turun yliopisto, Lounais-Suomen koulutus kuntayhtymä, Raision seudun koulutus kuntayhtymä, Turun Aikuiskoulutuskeskus, Turun kaupungin sivistystoimiala, Varsinais-Suomen Yrittäjät ry. ja Turun kauppakamari. Se kehittää työvoiman osaamistarpeiden systemaattista, verkostoyhteistyöhön perustuvaa ennakointitapaa. Ennakointiakatemian käyttämän ennakointiprosessin luotauksen ja merkityksellistämisen vaiheissa kerätään tulevaisuuksia koskevia signaaleja ja havaintoja. Työskentelyssä apuna voidaan käyttää sähköistä ennakointialustaa (esim. Futures Platformia). Alustalle dokumentoituu alakohtainen ilmiökartta. Edellisessä vaiheessa syntyneitä näkemyksiä jalostetaan haltuunoton vaiheessa vaihtoehtoisiksi tulevaisuuskenaarioiksi ja edelleen toimialan tulevaisuuskuviksi.

Luovien alojen ennakointityöpaja toteutettiin 23.5.2019 Creve 2.0 ja Varsinais-Suomen Ennakointiakatemia -hankkeiden yhteistyönä. Ennakointityöpajaan osallistui luovien alojen toimijoita sekä koulutuksen, elinkeinoelämän ja aluehallinnon edustajia. Varsinais-Suomen lähitulevaisuutta käsittelevissä pienryhmäkeskusteluissa kiinnitettiin huomiota digitalisaation ja etäratkaisujen vaikutukseen luovien alojen palvelutuotannossa. Luovien alojen palvelujen ja tuotteiden arvioitiin siirtyvän entistä enemmän verkkoympäristöön. Tämän seurauksena luovien alojen liiketoiminnassa hyödynnetään nykyistä enemmän mm. robotiikkaa ja tekoälyä. Digitalisaation myötä GDPR-, tekijänoikeus- ja vastuullisuus kysymysten merkitys kasvaa. Yleisesti yhteiskunnassa merkityksellisyyskokemuksen nousuun kiinnitettiin huomiota. Kokonaisasiakkuus sekä jakamistalous koettiin tärkeiksi ilmiöiksi, jotka vaikuttavat luoviin aloihin lähitulevaisuuteen.

Osallistujapalautteiden perusteella keskeinen työpajan anti oli eri toimijoiden avoin vuoropuhelu sekä ajankohtaisen tilannekuvan saaminen toimialalta. Ennakointityöpajassa todettiin myös, että luovien alojen haasteena on käsitteen epämääräisyys. Tämä hankaloitti keskustelua pienryhmissä.



Luovien alojen määrittelyjä

Luovien alojen ennakoituvuudessa ja Creve 2.0 -hankkeessa tehdyssä kartoituksessa huomio kiinnittyi luovien alojen käsitteen määrittelyjen moninaisuuteen. Luovia aloja on pyritty rajaamaan ja listaamaan useissa kehitysstrategioissa ja -hankkeissa, luovien alojen nykytilaa hahmotettaessa ja tulevaisuutta visioitaessa. Alati muuttuvat luovat alat ovat useista, toisistaan merkittävästikin poikkeavista toimialoista muodostuva kokonaisuus, jossa liiketoiminnan muodot ja ansaintamallit eroavat toisistaan huomattavasti. Globaalia, tai edes kansallista yhtenäistä luovien alojen määrittelyä ei ole olemassa.

Vuosina 2008–2011 toteutetussa *Luovan talouden strategisessa hankkeessa* luoviin aloihin luettiin laajimmillaan kaikki alat, jotka synnyttävät tekijänoikeuksia, patenteja tai tuotemerkkejä. (TEM 2011) Hankkeen loppujulkaisussa määrittelyä tarkennetaan aiemman *Luovien alojen yrittäjyyden kehittämisstrategia 2015* -hankkeen julkaiseman luovien toimialojen listan kautta (KTM 2007, 20), päätyen *tekijänoikeusalojen* määrittelyyn. Luova osaaminen hyödyttää lähes kaikkia teollisuus- ja palvelualoja esimerkiksi mainonnan, markkinoinnin ja muotoilun kautta. (TEM 2011) Luovilla aloilla aineettomien oikeuksien tuotteistaminen ja kaupallistaminen luo pohjan taloudelliseen toimintaan. Haasteena on osittain luovien alojen tarjoamien mahdollisuuksien arvostuksen puute, joka ilmenee mm. haluttomuutena maksaa tekijänoikeuden alaisesta työpästä.

Työ- ja elinkeinoministeriön *Aineettoman arvonluonnin kehittämissuunnitelmassa* on pureuduttu osaltaan tähän keskeiseen ongelmaan. Luovasta osaamisesta ja luovista aloista lähtevä liiketoiminta on yritystoiminnan kehittämisen näkökulmasta jaettu kolmeen ryhmään: media, palvelut sekä taide ja kulttuuri. Jaottelussa on kiinnitetty huomiota paitsi siihen, mitkä mediat ja palvelut sisältyvät kategorioihin, mutta myös niitä yhdistäviin tekijöihin. Mediakategoriaa yhdistävät digitaaliset ekosysteemit, tuotteiden monistettavuus sekä kansainvälisyys. Palvelut ovat poikkitoimialaisesti muodostuvaa liiketoimintaa ja niillä on mahdollisuus kasvaa paikallisesta kansainvälisille kentille. Kehittämissuunnitelmassa taide ja kulttuuri nähtiin paikallisena ja alueellisena. Niillä on tärkeä rooli korkeatasoisen sisällön ja osaamisen kehittämisessä. (TEM 2014)

Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportissa luovia aloja tarkastellaan tuotteiden ja palvelujen eri ulottuvuuksien näkökulmasta. Ne voivat tarjota varteenotettavia näkymiä myös liiketoiminnan kehittämiseksi. (OKM 2017) Luovan talouden ydin muodostuu luovista aloista, joista osalle on ominaista tuotteet ja palvelut, jotka ovat helposti skaalautuvia, monistettavia ja usein digitaalisia sekä aloista, joille on tyypillistä rajallisempi monistettavuus, uniikkituotteet ja -palvelut, mutta joiden jakelulle ja levitykselle digitalisaatio tarjoaa uusia mahdollisuuksia. (OKM 2017, 20)

Creative Finlandin vuonna 2019 julkaisemassa *Luovat alat Suomessa* -infograafissa tarkkarajaisesta luovien alojen määrittelystä on luovuttu, ja päädytty toteamaan, että ”määrittelmä muuttuu talouden rakenteiden ja uusien liiketoiminta-alueiden murroksessa mm. digitalisaation vuoksi”. Määrittelysijaan julkaisu esittelee luovien alojen

vaikuttavuutta tunnuslukujen kautta, korostaa kentän monimuotoisuutta ja nostaa luovan yksilön luovan talouden keskiöön. Erillisessä, päivittyvässä koosteessa esitellään luovien alojen, luovan talouden ja aineettoman arvon määritelmiä eri lähteistä. (Creative Finland 2019)

Viimeisimpänä lisäyksenä aiheeseen *Luovan talouden tiekartta* jatkaa Creative Finlandin viitoittamalla tiellä korostaen luovan yksilön merkitystä ja tuoden mukaan myös innovaation käsitteen ja toimialarajapinnat. (TEM 2020b). Luovat yksilöt synnyttävät uusia innovaatioita, eivät pelkästään luovilla aloilla, vaan kaikilla aloilla. Liiketoiminnan näkökulmasta Luovan talouden tiekartta nojaa UNCTADin (United Nations Conference on Trade and Development) Creative Economy Network'in jaotteluun, jossa luova talous jakaantuu kolmeen kategoriaan: luovat sisällöt, luovat palvelut sekä luovat tuotteet ja kulttuuri. Jaottelu on läheistä sukua edellä kuvatulle *Aineettoman arvonluonnin kehittämisohjelman* ryhmittelylle.

Luovien alojen liiketoiminnan kehitysedellytyksiä

Luovien alojen ennakkoinnin edistämiseksi pidettiin tärkeänä visualisoida luovat alat, jotta luovien alojen monialaisuus sekä niiden liiketoimintamekanismit hahmottuvat ennakkointiaineiston tuottajille ja käsittelijöille (kuva 1). Visualisointiin on käytetty lähteinä edellä kerrottuja luovien alojen määrittelyjä sekä laatijoiden kokemusta alojen kehityksestä ja toimintaympäristön muutoksista. Luovat alat määriteltiin kolmesta eri liiketoiminnan kärjen näkökulmasta: taide ja kulttuuri, luovat palvelut sekä skaalautuvat sisällöt.

Alueellisuuteen painottuvan Taide ja kulttuuri -kärjen luovat alat muodostavat paikallisen ja alueellisen luovien alojen ekosysteemin. Alueellinen luovien alojen toiminta sekä taide- ja kulttuurilaitokset luovat tärkeän toiminnallisen pohjan muille liiketoiminnan tavoille luomalla korkeatasoista sisältöä (OKM 2017, 20). Toiminnan keskiössä on luovan yksilön korkeatasoinen sisällöllinen osaaminen, oman osaamisen tuotteistaminen ja yrittäjämainen toiminta sekä luovien yksilöiden yhteistyö.

Luovien palvelujen -kärjen toimialat ovat luonteeltaan poikkialaisia ja ne tuottavat asiakkaalleen lisäarvoa ja kilpailukykyä toiminnan kasvattamiseksi. (TEM 2020a) Usein tuotokeskeiset luovien alojen toimijat ovat kehittäneet palveluja, joissa luovien alojen osaamista hyödynnetään muiden alojen työmenetelmien, tuotteiden ja palvelujen kehittämisessä. Monialainen yhteistyö edellyttää kykyä muokata toimintaa vastaamaan uuden toimintaympäristön tarpeita sekä tunnistaa erilaisten työprosessien vaikutukset tuotteen ja palvelun tuottamiselle.

Kolmas luovien alojen liiketoiminnan kärki on Skaalautuvat sisällöt. Verkostomaisessa toiminnassa yrityksen pieni koko ei muodostu kasvun tai skaalautuvuuden esteeksi. Liiketoiminnan kehitysmahdollisuuksia tarjoavat myös mm. aineettomien oikeuksien ja palvelujen tuotteiden skaalautuvuus, jolloin kustannukset ovat alhaisia tuotteita monistettaessa. (OKM 2017, 22–23) Volyyimillä voidaan vastata tuotteiden saatavuuden ja liiketoiminnan kannattavuuden haasteisiin. Osa luovien alojen sisällöistä antaa

Luovien alojen liiketoiminnan kehitysedellytyksiä



Kuva 1. Luovien alojen monialaisuus ja liiketoiminnan kehitysedellytyksiä. Visualisointi Turku AMK:n koulutusjohtaja Timo Tanskanen ja lehtori Arja Tulonen. Graafinen suunnittelu lehtori Antti Alanko

lähtökohtaisesti hyvät edellytykset volyymin kasvattamiselle, esimerkiksi elokuvat, pelit, musiikki. Sisältöjen monistaminen soveltuu myös erilaisiin formaatteihin ja palvelukonsepteihin. Toiminnan kehittämisessä keskeiseksi osa-alueeksi nousee arvojen merkityksen tunnistaminen, aineettomat oikeudet ja arvonluonti. Skaalautuvat sisältöjen liiketoiminta on usein kansainvälistä ja näin myös liiketoimintaan vaikuttavat kansainvälisten toimintaympäristöjen muutokset ja kilpailutilanne.

Johtopäätöksiä

Luovat alat, kuten muutkin alat, ovat jatkuvassa muutoksessa. Syntyy uusia toiminnan muotoja ja alustoja, jotka muuttavat alan kokonaisrakennetta. Creve 2.0 -hankkeessa jäsennelty kaavio luovien alojen liiketoiminnan kehitysedellytyksistä kuvaa luovien alojen tilannetta syksyllä 2020.

Luovien alojen määrittely on tärkeä sekä maakunnalliselle että valtakunnalliselle ennakointityölle. Se avaa luovien alojen monialaisia mahdollisuuksia vastata tuleviin toimintaympäristöjen muutoksiin ja tehdä yhteistyötä muiden alojen kanssa. Kiinnostava monialaisuuden edistämisen mahdollisuus voisi olla monialaisten ennakointityöpajojen järjestäminen, jossa käytetään muun kuin luovien alojen ilmiökarttaa. Tällä voisimme edistää luovien alojen tietoisuutta muiden alojen tarpeista ja edistää ansainta mahdollisuuksien syntymistä toimialojen rajapinnoille.



Lähteet

Creative Finland., (2018). Luova osaaminen uuden arvonluonnin tuottajana [verkkoaineisto]. [viitattu 13.10.2020] Saatavissa: https://www.aboamare.fi/_media_24470_/R&D%20kuvat/IRM-Tool/IRM/Luova-osaaminen-uuden-arvonluonnin-tuottajana.pdf

Creative Finland., (2020). Luovat alat Suomessa [verkkoaineisto]. [viitattu 26.10.2020] Saatavissa: <https://www.creativefinland.fi/luovat-alat-suomessa>

OKM., (2017). Luova talous ja aineettoman arvon luominen kasvun kärjiksi. Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportti [verkkoaineisto]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. OKM 2017:18. [viitattu 23.10.2020]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-464-1>

KTM., (2007). Luovien alojen yrittäjyyden kehittämisstrategia 2015 [verkkoaineisto]. Helsinki: Kauppa- ja teollisuusministeriö. KTM Julkaisuja 10/2007. [viitattu 26.10.2020]. Saatavissa: http://www.luovasuomi.fi/www.tem.fi/files/19795/Luovat_alat.pdf

Sitra., (2017). Luovien töiden markkinan murros pakottaa niin työn etsijät kuin tarjoajatkin luovimaan [verkkoaineisto]. [viitattu 16.10.2020]. Saatavissa: <https://www.sitra.fi/uutiset/luovien-toiden-murros-pakottaa-luovimaan/>

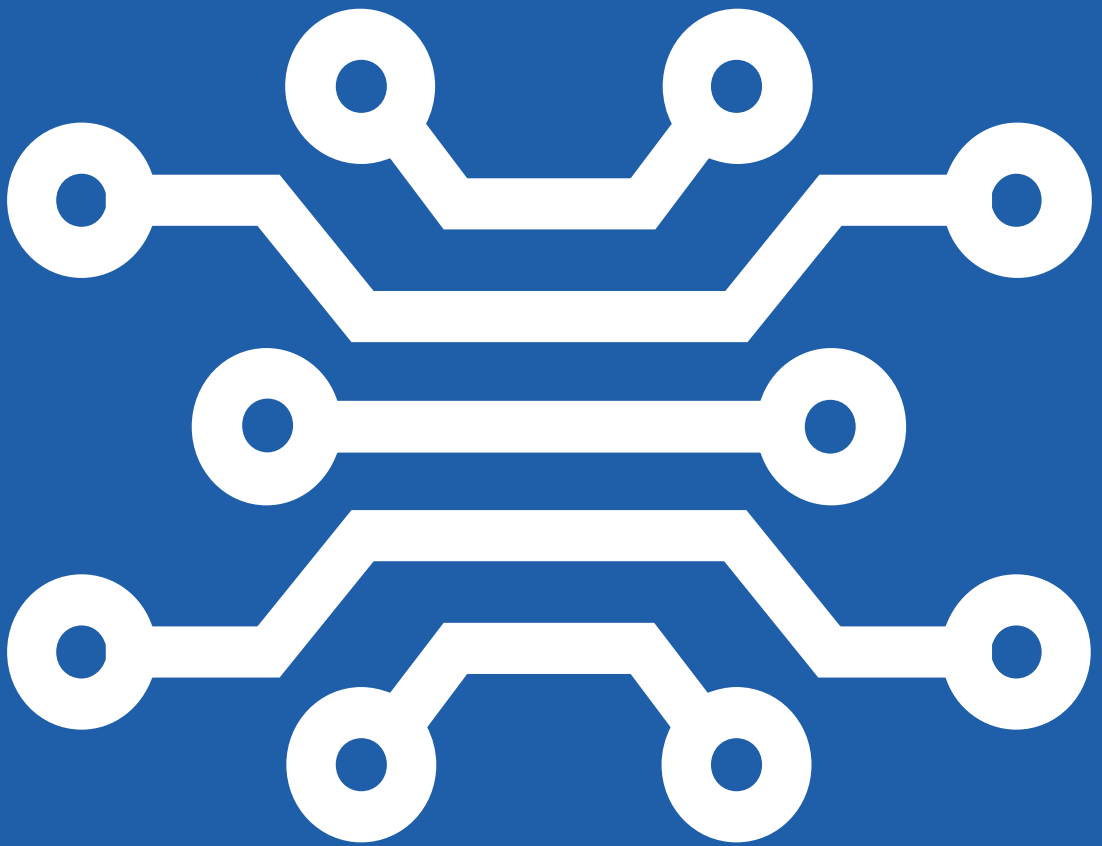
TEM., (2011). Sirpalepolitiikasta kohti luovan talouden ekosysteemiä. Loppuraportti työ- ja elinkeinoministeriön Luovan talouden strategisesta hankkeesta 2008–2011 [verkkoaineisto]. Työ- ja elinkeinoministeriö 35/2011 [viitattu 13.10.2020]. Saatavissa: <https://tem.fi/documents/1410877/3346190/Sirpalepolitiikasta+kohti+luovan+talouden+ekosysteemi%C3%A4+28092011.pdf>

TEM., (2014). Valtioneuvoston periaatepäätös aineettoman arvonluonnin kehittämishjelmasta [verkkoaineisto]. Työ- ja elinkeinoministeriö. [viitattu 15.10.2020]. Saatavissa: https://ek.fi/wp-content/uploads/Paatos_aineettoman_arvonluonnin_kehittamishjelmasta2014-1.pdf

TEM., (2020a). Aluekehityksen seuranta ja ennakointi [verkkoaineisto]. Työ- ja elinkeinoministeriö. [viitattu 26.10.2020]. Saatavissa: (<https://tem.fi/aluekehityksen-seuranta-ja-ennakointi>)

TEM., (2020b). Luovan talouden tiekartta julkaisu [verkkoaineisto]. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö. TEM 2020:48. [viitattu 26.10.2020]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-327-568-3>

Varsinais-Suomen Ennakointiakatemia., (2020). Varsinais-Suomen Ennakointiakatemia [verkkoaineisto]. [viitattu 16.10.2020]. Saatavissa: <https://ennakointiakatemia.fi/>



Teknologia



Hannu Hyyppä, Marika Ahlavo, Matti Kurkela, Pirjo Aunio

Uudet 3D-teknologiat luoville aloille

Marika Ahlavo, Hannu Hyyppä, Matti Kurkela, Sebastian Aho,
Hannu Handolin, Juho-Pekka Virtanen, Kaisa Jaalama,
Pirjo Aunio, Topi Eskelinen, Mari Kätkä

Kohti kulttuurialan digitaalisia kaksosia



Uudet 3D-teknologiat luoville aloille

Hannu Hyyppä,
Marika Ahlavuo, Matti Kurkela
Aalto-yliopisto, MeMo-instituutti

Pirjo Aunio
Helsingin yliopisto



Hannu Hyypä,
TkT, työskentelee
Aalto-yliopistossa
professorina.

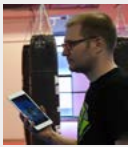
Hän toimii johtajana Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutissa (MeMo), joka on Aalto-yliopiston ja Maanmittauslaitoksen Paikkatietokeskuksen (FGI) yhteisinstituutti. Hyypän tutkimusaiheet ulottuvat digitaalisuuden ja fotogrammetrian hyödyntämisestä kulttuuri-, rakennus- ja ympäristötekniikkaan ja kolmiulotteisuuden sekä virtuaalisuuden sovelluksiin eri aloilla.



Marika Ahlavo,
(Master of Culture
and Arts) toimii
tiedetuottajana
Aalto-yliopistossa
Rakennetun

ympäristön mittauksen ja mallinnuksen (MeMo) instituutissa vastuullaan myös instituutin kulttuuri- ja taidehankkeet sekä osaamisen ekosysteemi.

3D-kulttuurihubihankkeessa hän toimi projektipäällikkönä v. 2017-2019 vastuullaan uusimman tiedon ja osaamisen tuottaminen sekä hyödyntäminen.



Matti Kurkela, TkL,
TaM, työskentelee
Aalto-yliopistossa
Rakennetun ympäristön
laitoksella studiomana-

gerina, osaamisaluee-

naan fotogrammetria.



Pirjo Aunio, KT, on
Helsingin yliopiston
kasvatustieteellisen
tiedekunnan erityis-

pedagogiikan professori ja erikoistunut matemaattisten oppimisvaikeuksien tutkimukseen. Tällä hetkellä Aunio johtaa Toimi ja opi -hanketta, joka on Suomen Kulttuurirahaston sekä Opetus- ja kulttuuriministeriön Liikuntaneuvoston rahoittama tutkimus ja se toteutetaan yhteistyössä Helsingin kaupungin kanssa.

Yleistä

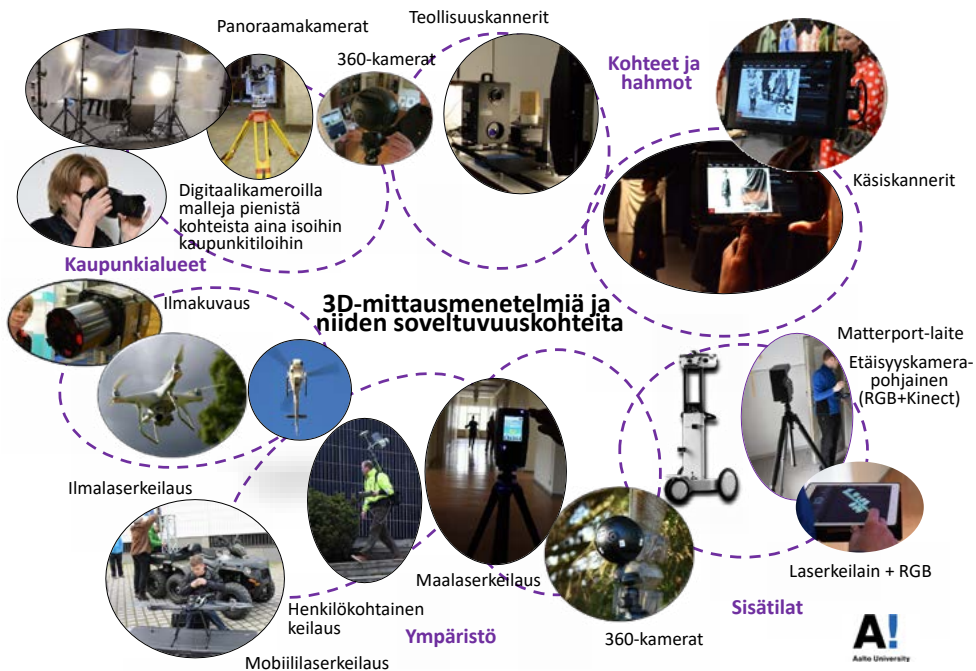
Kuluttajateknologiat sovelluskohteineen uudistavat luovien alojen toimintaa. Vaikka teknologia onkin tehnyt ison harppauksen käyttäjäystävällisempään suuntaan, riittää teknisiä ongelmia ratkottavaksi vielä pitkälle tulevaisuuteen. 3D ja siihen yhdistetyt virtuaalisuutta hyödyntävät toteutukset tekevät parhaillaan läpimurtoaan yhtä hyvin yrityksissä, älykkäissä kaupungeissa, virtuaalitapahtumissa, vaatealalla kuin viihteessäkin.

Kolmiulotteisuus, mittaus, mallintaminen ja visualisointi yhdessä muodostavat tässä artikkelissa termin 3D-virtuaalisuus. 3D-virtuaalisuus tuotetaan yleensä tekniikoilla, joita käytetään virtuaaliodellisuudessa, kuten lisätyssä ja yhdistetyssä todellisuudessa. Monissa sovelluksissa 3D-virtuaalisuus tarkoittaa visuaalisesti vaikuttavia ja mittatarkkoja malleja, joita voidaan hyödyntää dynaamisesti, tällöin puhutaan digitaalisesta kaksosesta (digital twin). 3D- ja virtuaalitekhnologiat yhdessä paikka- ja paikannustietojen sekä esineiden internetin kanssa mahdollistavat uudenlaisia tuotteita, palveluita ja elämyksiä luovien alojen toteutettavaksi.

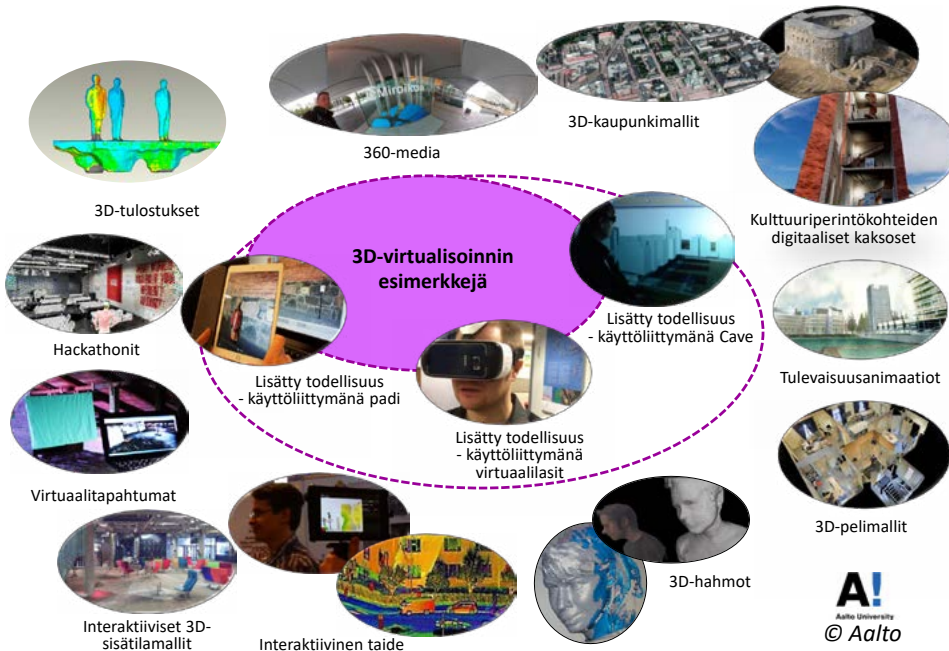
Miten 3D:tä tuotetaan todellisuudesta?

Tavallinen digikamera on helpoin 3D-teknologia tarkan 3D-mallin tuottamiseen. Siinä kohdetta kuvataan eri puolilta. Otetuista kuvista määritetään suhteet toisiinsa ja kohteeseen, kameran linssivirheet sekä etsitään kuvilta vastinpisteet. Näin kohteesta saadaan aikaan 3D-malli. Laserkeilaamalla kohde voidaan muuntaa miljoonista digitaalisista pisteistä koostuvaksi aineistoksi. Laserkeilauksella (laserskannauksella) tarkoitetaan yleisesti mittausmenetelmää, jossa sädetä poikkeutetaan optisella mekanismilla ja jossa etäisyyden mittaus perustuu lähtevän laservalon kulkuun laitteesta kohteeseen ja takaisin. Kuvien avulla kolmiulotteinen pistepilviaineisto voidaan ”värjätä”, jolloin kohteet saadaan värjättyä ihmissilmälle luonnollisemman näköisiksi. Käsiskannerit ovat yleensä erittäin kevyitä ja helppoja kuljettaa sekä nopeita. Liikkuvalle kartoituksella kerätään tarkkaa kolmiulotteista aineistoa ympäristöstä, jonka kohteet voidaan prosessoida yksityiskohtaisesti kartta- ja mallituotteiksi automaattisilla menetelmillä. Sisätilamittauksiin kehitetyt laitteet tekevät tarkoitukseen sopivaa 3D-aineistoa. Kaupunkimallit saadaan rakennettua yhdistämällä sisätilamallinnusaineistoa ja ilmasta sekä maanpinnalta otettua kuva- ja laserkeilausaineistoa. (Ahlavuo 2016; Ahlavuo ym. 2020)

Kuvassa 1. on esitetty erilaisia 3D-mittausmenetelmiä ja kuvassa 2. on esitetty erilaisia 3D-virtuaalisuuden käyttökohteita.



Kuva 1. Erilaisia 3D-mittausmenetelmiä erilaisiin kohteisiin. © Aalto



Kuva 2. 3D:n käyttökohteita, joita voidaan hyödyntää digitaalisissa kaksosissa. © Aalto

Luovan alan ammattilaiset 3D-virtuaalisuutta toteuttamassa

3D-virtuaalisuus ja digitaaliset kaksoset tuovat oman visuaalisen, kolmannen ulottuvuuden, ympäristön ja taustojen tulkintaan. Luovien alojen ammattilaisista osa on jo mukana toteuttamassa tällaisia produktioita. 3D:tä esiintyy jo runsaasti luovilla aloilla muotoilussa, markkinoinnissa, sisällöntuotannossa, insinöörialojen suunnittelussa ja pelillisyyttä hyödyntävissä sovelluksissa. Muotoilijan työstämä esine, arkkitehdin piirtämä rakennus tai kulttuuri- ja matkailukohteiden 3D-tallennus ovat yksinkertaisimmat esimerkit 3D-tuotteista.

3D-virtuaalisuutta hyödyntävät tuotannot vaativat usein eri ammattialojen välistä asiantuntijayhteistyötä, jotta toivottu lopputulos saavutetaan. Laite- ja ohjelmistotoimittajat tarjoavat runsaasti ohjelmistoja ja laitteita, mutta ketjuun on vasta muotoutumassa uudenlaiset sisältöpalveluratkaisut, joilla 3D-malli muuttuu interaktiiviseksi ja kiinnostavaksi digitaaliseksi kaksoseksi.

3D-tuotannoissa tekijöiltä vaaditaan ymmärrystä myös yllä esitetystä uusista 3D-tekniikoista ja niiden osa-alueista (Kukko ym., 2020). Tuotannoissa ratkaisujen ideointi, esittäminen ja vuorovaikutustaidot ovat välttämättömiä taitoja digitaalisten rinnalla. Yksittäisten 3D-tuotteen tai -palvelun lisäksi 3D-tuotannosta kiinnostuneille olisi oltava mahdollista tarjota integroituja asiantuntijaratkaisuja ”avaimet käteen”-tyyp-

pisesti. Haasteena onkin yhdistää asiakkaan näkemykset, toiveet, käytössä oleva aika ja resurssit käytettävissä olevan teknologian mahdollisuuksiin.

Yhteistyö syntyy vuorovaikutuksessa, yhdessä tekemällä. Eri alan asiantuntijoiden välinen yhteistyö jalostuu vain yhdessä tekemällä. Tarvitaan halua aidosti kuulla toisten ajattelua ja tuoda siihen lisäarvoa omalla ajattelutavalla. Tarvitaan myös keskinäinen luottamus: riskinotto kannattaa, koska yksilö voi luottaa, että yhdessä löydetään ratkaisu. Näin syntyy jotain sellaista jota kukaan ei pysty yksin tekemään, todellista monialaista uutta luovaa toimintaa ja tulosta.

Lähteet

Ahlavuo, M., Hyypä, H., Hyypä, J., Kukko, A., Kaartinen, H., Rönholm, P., Vastaranta, M., Holopainen, M., Vaaja, M. T., Yu, X. & Haggrén, H., (2020). Suomen Akatemian laserkeilauksen huippuyksikön vaikuttavuus. *Maankäyttö* 3, 2020: 4-8.

Ahlavuo, M., Hyypä, H., Virtanen, J.-P., Vaaja, M. T., Kurkela, M., Julin, A., Kauhanen, H., Kukko, A., Siirala, H., Kaartinen, H. & Hyypä, J., (2016). 3D-mittaustekniikoita ja niiden käyttömahdollisuuksia. *Digitaalista tulevaisuutta – Huippuosaamisella vaikuttavuutta ja vuorovaikutusta.* Ahlavuo, M., Hyypä, H. & Ylikoski, E. (toim.) Humanistisen ammattikorkeakoulun julkaisuja; nro 32: 72-84.

Kukko, A., Kaartinen, H., Hyypä, J., (2020). Kinematic Laser Scanning in Assessing Urban Land Use and Utility Infrastructure - Fast Site Visits and Accurate 3D Mapping. *GIM International*. <https://www.gim-international.com/content/article/kinematic-laser-scanning-in-assessing-urban-land-use-and-utility-infrastructure>



Kohti kulttuuri- alan digitaalisia kaksosia

**Marika Ahlavuo, Hannu Hyyppä,
Juho-Pekka Virtanen**

Aalto-yliopisto, MeMo-instituutti,
Maanmittauslaitos, Paikkatietokeskus FGI

**Matti Kurkela, Sebastian Aho,
Hannu Handolin, Kaisa Jaalama**

Aalto-yliopisto, MeMo-instituutti

Pirjo Aunio
Helsingin yliopisto

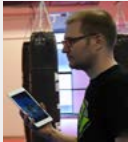
Topi Eskelinen, Mari Kätkä
A Tempo Oy



Marika Ahlavuo,
(Master of Culture and Arts) toimii tiede-
tuottajana Aalto-
yliopistossa

Rakennetun ympäristön
mittauksen ja mallinnuksen (MeMo)
instituutissa vastuullaan myös
instituutin kulttuuri- ja taide-
hankkeet sekä osaamisen
ekosysteemi.

3D-kulttuurihubihankkeessa hän
toimi projektipäällikkönä v. 2017-
2019 vastuullaan uusimman tiedon
ja osaamisen tuottaminen sekä
hyödyntäminen.



Matti Kurkela, TkL,
TaM, työskentelee
Aalto-yliopistossa
Rakennetun ympäristön
laitoksella studiomana-
gerina, osaamisaluee-
naan fotogrammetria.



Hannu Handolin
työskentelee Aalto-
yliopiston MeMo-
instituutissa 3D-
artistina erikois-
osaamisalueenaan

Unity ja Unreal. Valmistunut
Metropoliasta, linja: 3D-animointi
ja visualisointi. Erikoisosaaminaan
geomatiikasta virtuaalimaailmihin
ja 3D-virtuaaliympäristöjen luominen
maanmittausmenetelmiä hyödyntäen.



Hannu Hyypä,
TkT, työskentelee
Aalto-yliopistossa
professorina.

Hän toimii johtajana
Rakennetun ympäristön mittauksen
ja mallinnuksen instituutissa
(MeMo), joka on Aalto-yliopiston
ja Maanmittauslaitoksen Paikka-
tietokeskuksen (FGI) yhteis-
instituutti. Hyypän tutkimus-
aiheet ulottuvat digitaalisuuden ja
fotogrammetrian hyödyntämisestä
kulttuuri-, rakennus- ja ympäristö-
tekniikkaan ja kolmiulotteisuuden
sekä virtuaalisuuden sovelluksiin
eri aloilla.



Sebastian Aho on
Metropolian 3D-
linjalta valmistunut
medianomi (AMK),
joka yksityisen
sektorin AR-

seikkailujen jälkeen nykyään
työskentelee Aalto-yliopiston
MeMo-instituutissa 3D-artistina.

Miltei vuosikymmenen Blender-
kokemus on muovannut hänestä
generalistin, mutta reaaliaikamallit
ja AR ovat nousseet pääosaan.



**Juho-Pekka
Virtanen** TkT, TaM,
työskentelee tutkija-
tohtorina Aalto-
yliopistossa,
Rakennetun ympäris-
tön mittauksen ja mallinnuksen

instituutissa (MeMo) osaamis-
alueinaan kaupunkimallinnus ja
3D-visualisointi.

Toimii projektipäällikkönä Kaupun-
kimallien osaamis- ja
kehittäminen 6Aika-kaupungeissa
(KAOS) -hankkeessa.



Kaisa Jaalama, HtM, toimii tohtori-koulutettavana Aalto-yliopistossa Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen (MeMo) instituutissa.

Hän tutkii fotorealististen 3D-ympäristöjen käyttökokemuksia ja soveltamista kaupunkien kehittämisessä.



Topi Eskelinen on toisen vuoden opiskelija Tapiolan lukion musiikkilinjalla ja soittanut lyömäsoittimia Espoon

Musiikkiopistossa yli 10 vuotta. Viime vuosina kiinnostuksen kohteiksi ovat nousseet digitaaliset alustat, kuva-, ääni- ja video-tuotannot, ohjelmointi sekä uudet teknologiat.

Topi on ollut mukana A Tempo Oy:n tuottamissa poikkitaiteellisissa ja -tieteellisissä tuotannoissa digitaalisten sisältöjen suunnittelijana ja toteuttajana vuodesta 2017.



Pirjo Aunio, KT, on Helsingin yliopiston kasvatustieteellisen tiedekunnan erityispedagogiikan professori ja e

rikoistunut matemaattisten oppimisvaikeuksien tutkimukseen.

Tällä hetkellä Aunio johtaa Toimi ja opi -hanketta, joka on Suomen Kulttuurirahaston sekä Opetus- ja kulttuuriministeriön Liikunta-neuvoston rahoittama tutkimus ja se toteutetaan yhteistyössä Helsingin kaupungin kanssa.



Mari Kätkä, MuM, on pitkän linjan muusikko ja musiikki-pedagogi. Hän on tehnyt lastenkulttuuri-, teatteri- ja televisio-

töitä sekä toiminut teatterikapellimestarina ja -korrepetiittorina mm. Suomen Kansallis-teatterissa. Hän opettaa musiikkia ja äänenkäyttöä Taideyliopiston Teatterikorkeakoulussa.

Muusikkoyrittäjänä Mari on toiminut vuodesta 1996 perustamassaan A Tempo Oy:ssä, jossa hän on kehittänyt ja tuottanut poikkitaiteellisia ja -tieteellisiä tuotantoja lastenkulttuurin parissa sekä ikäihmisille hoivayhteisöissä.

Fotogrammetriaan ja laserkeilaus- tekniikoihin perustuvia tarkkoja ja visuaalisia 3D-toteutuksia on tehty Suomessa kulttuurialalla lähinnä pioneerityönä ja kokeilevana kehittämisenä. Uteliaisuus 3D:n ja virtuaalisuuden tarjoamaan uudelleenlaiseen käyttäjäkokemukseen ja lisätyn todellisuuden elementteihin on kannustanut 3D:n mahdollisuuksien kokeiluun osana Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutin omaa toimintaa. Esittelemme tässä artikkelissa joukon erilaisia yhteistyönä tehtyjä kulttuurialojen 3D-toteutuksia. Lapsille suunnatuista taidekokemuksista esimerkkeinä ovat kokemuksellinen konsertti ja musiikkisatukirjaan pohjautuvan vuorovaikutteisen sovelluksen kehitystyö. Näyttelytoimintaa on peilattu Kristallikukkia-näyttelyn virtuaalitoteutuksella ja teatterissa on kokeiltu, kuinka 3D- ja virtuaaliympäristöt toimivat teatterin yleisötyössä.

Johdanto

Aalto-yliopiston Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutissa (MeMo) on tehty viime vuosien aikana 3D-toteutuksia yhteistyössä eri tahojen kanssa ja näin pilotoitu viimeisimmän 3D-tekniikan soveltuvuutta kulttuurialalle. Yhteiskehittelyssä on siirretty tutkimuksesta syntyvää osaamista yhteistyötahojen ja eri alojen asiantuntijoiden hyödynnettäväksi. Jaettuna motiivina on ollut kulttuuritarjonnan digitaalikaistaminen. Tavoitteena on ollut tehdä virtuaalinen kopio menneisyydestä tai tulevaisuudesta ja jalostaa sitä vähitellen kohti dynaamista digitaalista kaksosta. Pitkään tutkitut tavat avata tarjontaa virtuaalisesti muuttuivat äkisti äärimmäisen arvokkaiksi Suomen siirtyessä poikkeustilaan 2020 maaliskuun puolivälissä, jolloin kulttuurilaitokset teattereista konserttisaleihin ja museoihin suljettiin.

Tässä artikkelissa kuvataan MeMon living labien avulla 3D-tekniikan mahdollisuuksia ja sisällöntuotantoa kulttuurialalla. MeMon kokemuksia tarkastellaan piloteissa toimineissa kuudessa living labissa. Pilotteja on konseptoitu yhdessä museoiden, kulttuurikeskusten, festivaalien, kaupunkien, kuntien ja viranomaistahojen kanssa.

Menetelmät

Artikkelissa tutkimusaiheen tuntemus on hankittu alan kirjallisuudesta, kokeilevaa kehittämistä soveltavilla demoilla living labissa ja asiantuntijahaastattelusta (Ahluvuori 2019). Artikkelissa on hyödynnetty kokeilevaa kehittämistä (Työ- ja elinkeinoministeriö 2015), jolloin hyödynnetyt sprinttimallit mahdollistavat paremman version seuraavaan kokeiluun. Siinä 3D-virtuaalisuuden prototyyppijä parannetaan tekijöiden ja tilaajan kanssa jatkuvasti välittömällä palautteella, varmistaen, että kokeilujen tulosten pohjalta saavutetaan asiakkaan ja toteuttajan yhteiseen visioon pohjautuva haluttu tulos.

Haastattelut ovat tuoneet viimeisimmän asiantuntijatiedon valituilta living labien asiakas- ja käyttäjärajapinnassa toimivilta asiantuntijoilta. Haastatteluilla on kerätty tietoa siitä, millaisia mahdollisuuksia toimijat näkevät 3D-virtuaalisuudelle nyt ja tulevaisuudessa sekä mitkä olivat kokemukset toteutuksista. Haastattelut toteutettiin huhtikuussa ja toukokuussa 2019 15 henkilölle. Haastateltavat olivat tekniikan, taiteen ja kulttuurialan asiantuntijoita. Tutkimusta varten haastattelu 3D-virtuaalisuudesta toteutettiin teemoilla ”tämänhetkiset 3D-virtuaalitoteutukset ja sisällöntuotanto kulttuurialalla” ja ”tekniikka ja sen rooli”. Teemahaastatteluita täydennettiin vuonna 2020 tehdyillä 8:lla living labien toteuttajien puolistrukturoiduilla haastatteluilla.

Valitut virtuaalitoteutukset

Tässä artikkelissa esitellyt virtuaalitoteutukset ovat Aalto-yliopiston Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutin tutkimuskohteita ja valikoituneet kulttuurialalta. Museotyöstä esimerkkinä ovat Museoviraston ja Kansallismuseon museoesineet, -tilat ja näyttelyt. Lapsille suunnatuista taidekokemuksista esimerkkinä ovat kokemuksellinen konserttielämys ja musiikkisatukirjaan pohjautuvan

vuorovaikutteisen sovelluksen kehitystyö. Näyttelytoimintaa on peilattu Kristallikukkia-näyttelyn virtuaalitoteutuksella ja teatterissa on kokeiltu, kuinka 3D ja -virtuaaliympäristöt toimivat teatterin yleisötyössä.

Museoesineiden 3D-digitointi

3D-digitoinnin kehittäminen toimi esimerkkinä, jossa tutkimus ja tutkimustulosten hyödyntäminen museoammattilaisten kehitystarpeisiin vahvistivat toisiaan. Aalto-yliopisto sai tietoa museoalan digikehitystarpeista ja Museovirasto puolestaan apua 3D-digitoinnin käytännön suorittamiseen ja kehittämiseen. Museovirasto valitsi yhteistyössä Aalto-yliopiston kanssa esineiden 3D-mallinnuksen menetelmäksi fotogrammetrian, jossa yksittäisestä esineestä otetaan useita kuvia eri puolilta esinettä, joista lasketaan 3D-malli. 3D-mallin käyttötarkoitus voi yli-intendentti Ismo Malisen (2019) mukaan museoissa olla esimerkiksi konservoinnin tarpeet, dokumentointi, puuttuvien osien tai tukien tekeminen, 3D-tulostaminen, digitaalinen näyttely, opetuskäyttö tai tutkimus (kuva 1).



Kuva 1. MeMo on tehnyt 3D-virtualisointeja Kansallismuseon esineistä. Kuvan klarinetti on Kansallismuseon kansatieteellisissä kokoelmissa ja sen on perimätiedon mukaan tehnyt keuruulainen kansansoittaja Herman Saxberg (1830-1909). Klarinetin 3D-malli toteutettiin fotogrammetriaa hyödyntäen. © MeMo, Toni Rantanen & Matti Kurkela

Kansallismuseo

Museo säilyttää yleisön saavuttamattomissa monia hauraita ja huonokuntoisia esineitä. Digitaaliset kaksot tuovat arkistoesineet yleisön nähtäville. Kansallismuseon Avoin museo -sivuilla ja YouTube-kanavalla voi tarkastella 3D-virtualisointeja Aleksanteri I:n valtaistuimesta rokokoopukuun ja kurkistaa 200 vuotta vanhaan savupirttiin.

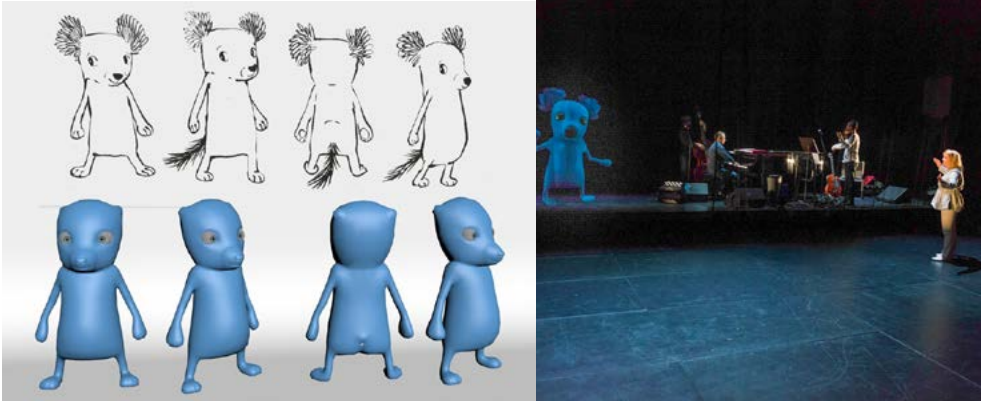
Kansallismuseon YouTube-kanavalla on myös esimerkki uudelta museokierroksesta, joka toteutettiin ”Lentävä matto -esityksenä”, joka koostuu kahdesta osasta. Ensimmäisessä osassa museokävijä istuu Kansallismuseon aulassa ja toisessa osassa kävijä lentää rakennuksen yllä lentävällä matollaan. Aulassa esiin ilmestyy museon esineistöä sekä esineistä kertova video. Lentävä matto -osuudessa käyttäjää lennätetään rauhallisesti ympäri rakennusta. Kierros päättyy pääoven eteen. Torni aukeaa käyttäjän noustessa sen viertä, paljastaen sen kävijöiltä normaalisti suljetut portait ja kerrokset (kuva 2).



Kuva 2. Yksi virtuaalisten kulttuurikokemusten eduista on kohteen saavutettavuus ja vierailuajan riippumattomuus ajasta ja paikasta. © MeMo, Hannu Handolin

Kokemuksellinen konsertti osana lapsille suunnattuja taide-elämyksiä ja taidekasvatusta

Hillastories-työryhmä on tehnyt ennakkoluulotonta yhteistyötä Turun yliopiston Tulevaisuuden teknologioiden laitoksen sekä Aalto-yliopiston kanssa tavoitteenaan hyödyntää vuorovaikutteista teknologiaa osana lapsille suunnattuja taide-elämyksiä ja taidekasvatusta. Vuodesta 2017 lähtien yhteistyön lähtökohtana on ollut tutkia ja kehittää sekä rakentaa siltia perinteisen lastenkulttuurin ja uusien teknologioiden välille, jotta lapsille suunnattu taide voisi paremmin kohdata 2010-luvun digiaikakauden lapsia.



Kuva 3. livarin kehitysvaiheet – piirtopöydältä esitykseen.

© Sari Airola & Hannu Handolin, © Matti Kurkela & Topi Eskelinen & Mari Kätkä

Taikaa vai teknologiaa -esitysprojekti toteutti vuorovaikuttaisen teknologian ja akustisen musiikin välistä vuoropuhelua lastenkonsernissa yhdistäen tuttuja ja uusia melodioita sekä virtuaalitekniikkaa. Konserttiin tuotiin mukaan vuonna 2017 syntynyt virtuaalihahmo livari. Lasten taidefestivaali Kutituksessa Espoossa 6.-7.10.2017 esitetystä konsertista livari oli osa esiintyjäryhmää, kun virtuaalihahmo heijastettiin näkyviin esirippuun ja valkokankaaseen.

livarin kehitystyön alussa vuorovaikutuksen merkitystä pohdittiin elämyksellisyyden saavuttamisessa teknologian keinoin ilman, että teknologia muodostaisi esteen esittäjien ja yleisön väliselle vuorovaikutukselle. Päädyttiin luomaan hahmo, joka olisi osa konsertin esiintyjäryhmää – hahmon tulisi kyetä olemaan vuorovaikutuksessa yleisön ja esiintyjien kanssa. Vuorovaikutteisuutta lähdettiin hakemaan aluksi liikkeen tunnistavan Kinect-kameran avulla, jolloin virtuaalihahmo voisi reagoida esittäjän liikkeeseen esityshetkessä. Projektin edistämiseen tarvittava 3D-mallinnuksen osaaminen löytyi Aalto-yliopistosta, Rakennetun ympäristön laitokselta. Hahmo mallinnettiin kuvittaja Sari Airolan luoman fiktiivisen hahmon pohjalta. Mallintamisen edetessä hahmolle syntyi persoona ja se sai nimekseen livari (kuva 3).

Lisättyä todellisuutta kirjassa

Hillastories-työryhmän kiinnostus kohtaamiseen ja vuorovaikutukseen monitaiteellisesti ja -tieteellisesti on syventynyt yliopistoyhteistyön kautta. AR eli lisätty todellisuus (eng. augmented reality) on tullut osaksi Hillan maailmaa. Lisätyn todellisuuden avulla Hilla-teoksiin on syntynyt täysin uusi kokemuksellinen taso, jossa perinteiset taiteen keinot ja uusi teknologia kohtaavat. Työryhmän hankkeita ovat tukeneet TAIKE, Suomen Kulttuurirahasto sekä Alfred Kordelinin säätiö.

Vuoden 2020 aikana on aloitettu Hilla ja salaperäinen saarni -musiikkisatukirjaan pohjautuvan vuorovaikuttaisen sovelluksen kehittämistyö. Sovellus rohkaisee leikittelemään mm. rikkaalla ääni-ilmaisulla, muodoilla ja väreillä käyttäen apunaan akustisin instrumentein soitettuja efektiivisiä ääniä sekä käyttäjän omaa ääni-ilmaisua.



Kuva 4. Lisätty todellisuus laajentaa kokemuksellisuutta. © MeMo, Sebastian Aho

Aalto MeMo tuotti yhteistyössä Mari Kätkän ja Sari Airolan kanssa syksyllä 2019 Arilyn AR -alustalle 3D-version kirjan saarnesta. Airolan luoma saarni tuotiin virtuaaliseksi Blender-sovellusta sekä Arilyniä varten muokattua Unity-alustaa hyödyntäen. Projektissa hyödynnettiin proseduraalisia materiaaleja, parametrisia muotoja ja modulaarista instansointia. Käyttäjille kirjan AR-osuus avautuu ilmaiseksi älylaitteeseen ladattavalla Arilyn-sovelluksella (kuva 4). Lopputulos oli esillä lokakuussa 2019 mm. Kutitus-festivaalilla, Hanasaaren kulttuurikeskuksessa sekä Turun ja Helsingin kirjamesseilla.

Kristallikukkia -näyttely Shanghaissa

Espoon Kulttuurikeskuksessa esillä olleen Aalto-yliopiston Aalto Math & Arts -ohjelman ”Kristallikukkia pelisaleissa” -kurssin IN TRANSITION Mathematics and Art -näyttely taltioitiin käyttäen 3D-mittausta ja panoraamakuvausta. Aineiston pohjalta tuotettiin näyttelyn virtuaalinen versio, joka on saatavilla verkosta (Aalto 2019b). Virtuaalinäyttelyssä perinteinen verkkosisältö yhdistyy panoraamakuviin, kuvituksiin, lisättyyn todellisuuteen ja 3D-näkymiin.

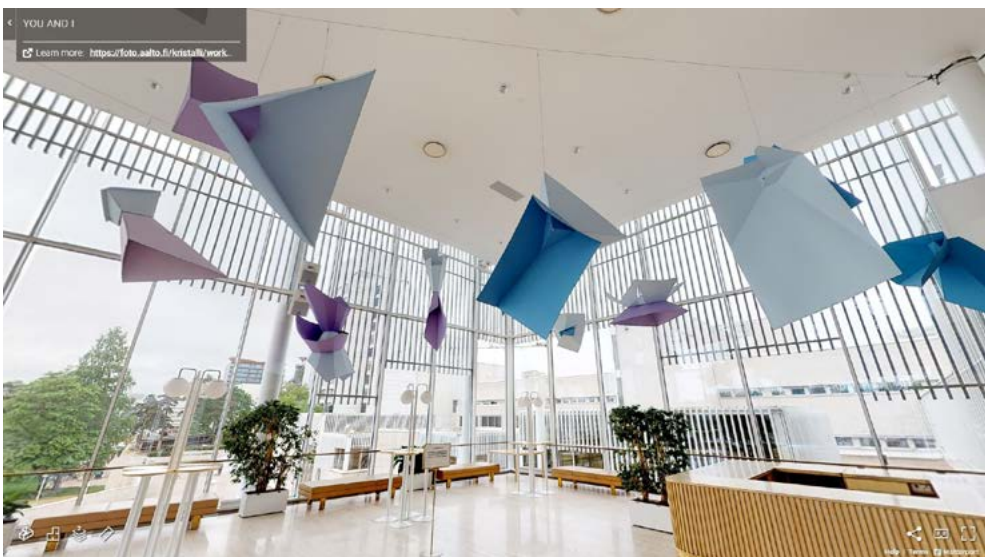
Materiaaliltaan ja kooltaan hyvin vaihtelevien teosten taltioinnissa hyödynnettiin sekä fotogrammetrista mittausta että laserkeilausta. Kaikki teosten mittaukset ja kuvaukset suoritettiin ripustuksen jälkeen, jolloin katsoja näkee työn lisäksi myös niiden ympäristön näyttelytilassa. Panoraamakuviin ja 3D-mallinnuksissa onkin IN TRANSITION -näyttelyn töiden lisäksi vahvasti läsnä myös Arto Sipisen suunnitteleman Espoon kulttuurikeskuksen rakennuksen arkkitehtuuri.

Tilapäisistä fyysisistä näyttelyistä voidaan 3D-mittauksen avulla luoda pysyvästi saatavilla oleva taltiointi, joka on myös alkuperäistä näyttelyä helpommin saavutettava

ja siirrettävä (kuvat 5 ja 6). Lisäksi virtuaalinäyttelyn sisältöjä voidaan kosketusnäytöiden kautta tuoda katsottavaksi myös tuleviin fyysisiin näyttelyihin. Virtuaalinäyttely oli esillä Shanghaissa (kuva 7) osana Future Lab -tapahtuman Aalto-yliopiston näyttelyosastoa (Aalto 2019a; 2019b).



Kuva 5. Laserkeilauksella tuotettu teoksen ja sen ympäristön 3D-mallinnus virtuaalinäyttelyssä. © MeMo, Juho-Pekka Virtanen



Kuva 6. L360-asteen panoraamakuvat tuovat teosten lisäksi esiin myös rakennuksen arkkitehtuuria. © MeMo, Juho-Pekka Virtanen



Kuva 7. Virtuaalinäyttelyn sisältöjä voidaan katsella vaikkapa kosketusnäytöltä.
© MeMo, Juho-Pekka Virtanen

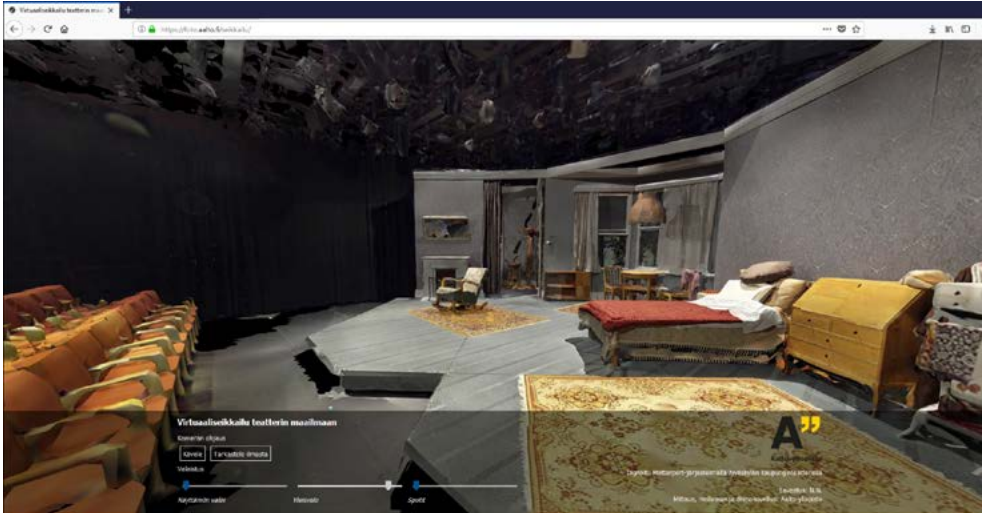
Virtuaaliteatteri - 3D ja virtuaaliympäristöt teatterin yleisötyössä

Aalto-yliopiston, Humanistisen ammattikorkeakoulun ja Jyväskylän kaupunginteatterin yhteishanke tuotti ehdotuksia toimintatavoista tulevaisuuden sähköisten kulttuuripalvelujen tuotannon ja jakelun kehittämiseksi. Pohjana kokeiluille olivat kuluttajien parantuneet mahdollisuudet kokea visuaalisia sisältöjä ja interaktiivisia 3D-ympäristöjä erilaisten älylaitteiden kautta.

Yhtenä kokeiluna toteutettiin sisätalokartoitusjärjestelmän avulla lavasteiden taltiointi ja käyttö virtuaalisina tiloina. Sovelluksessa käyttäjä voi tarkastella lavasteita liikkuen salissa vapaasti ja tutkia niitä eri valaistuksissa (kuva 8). Valmiin sisällön jakelun osalta molemmat teknologiat ovat joustavia: 360°-videoita voidaan jakaa Facebookissa ja YouTubessa ja interaktiivisia 3D-sovelluksia voidaan jo nyt yhdistää verkkosivuihin.

Johtopäätökset

Koska virtuaalitoteutuksia parannettiin edellä olevissa esimerkeissä kokeilevalla kehittämisellä, voitiin erilaiset ideat jalostaa nopeasti demoiksi tai ratkaisuehdotuksiksi. 3D-virtuaali- ja -hankintaosaamista lisättiin vuorovaikutuksessa 3D-teknologian mahdollisuuksiin, tekijänoikeuksiin ja 3D-virtuaaliproduktion sisällöntuotantoon liittyvän tietotaidon karttumisella.



Kuva 8. Yhdistämällä 3D-mallinnusta ja avoimen lähdekoodin ohjelmistoja voidaan esimerkiksi lavasteet tuoda tarkasteltavaksi verkkosivuille. Kuvan lavastuksen on suunnitellut Karmo Mende. © MeMo, Juho-Pekka Virtanen

Museoviraston ja kansallismuseon pilottiprojektit olivat hyviä esimerkkejä hankintaosaamisen haastavuudesta. Samalla hahmotettiin mitä voi tehdä itse ja mitä kannattaa huomioida, kun ostaa virtuaalitoteutuksia yrityksiltä. Lisäksi ne opettivat, miten monimutkainen prosessi 3D-museoesineiden tuottaminen, hallinta ja esittäminen on. Tuotantoprosessit ovat haastavia, koska ne ovat yleensä aina erilaisia. Lisäksi tuotantojen laatu ja kalleus herättävät kysymyksiä, koska asiakkaat odottavat usein erittäin korkeaa visuaalista yksityiskohtaisuutta, esimerkiksi 4K-laatusa.

Aineistojen tuotannoissa fotogrammetria soveltuu menetelmänä hyvin erityisesti studiotyöskentelyyn, kun käytössä on tavallinen kamerakalusto, mutta se vaatii hyvät valaistusolosuhteet ja usein pyörityspöydästä on apua erityisesti pienten esineiden kuvaamisessa. 3D-digitointi tuo vanhat esineet näkyviksi ja osaksi nykyistä kulttuuriperintöä. Esineen mallia voidaan jatkossa monistaa eri käyttötarkoituksiin vastamaan eri käyttäjäryhmien tarpeisiin. Yksittäisen kohteen 3D-malli ja sen julkaisu laajemmalle yleisölle on vain pieni osa laajaa, alati yhteistyössä jatkuvaa kehittämistyötä. Kansallismuseon tornin osalta kokeiltiin myös muita keinoja tuoda käyttäjä torniin, kuten ikkunasta sisään lentäminen ja portaikkoa pitkin nouseminen. Nämä todettiin kuitenkin VR-laseilla epämieluisaksi, sillä mm. pienestä ikkunasta pujahtaminen sai katsojassa aikaan vaistomaisen väistämisreaktion.

Digitaalisen hahmon kehitystyön edetessä inhimillisuus nousi teemana esille teknisten ratkaisujen rinnalle. Esimerkiksi koko perheelle suunnatun konsertin livari-hahmolta odotetaan sympaattisuutta ja lämpöä. Silmien katse, kasvojen liikkeet ja liikkeiden sulavuus ovat merkittäviä kokonaisuuden kannalta. Teknologia asetti myös omat rajoituksensa – luonnosvaiheessa hahmolla ollut häntä piti jättää pois lopullisesta mallista, koska liikkeet tunnistava kamera tunnistaa vain ihmisen raajat. Lisättyä todellisuutta tarinankerronnassa hyödyntävät kirjat ovat vasta taipaleensa alussa ja voivat potentiaalisesti tarjota rikkaita sisältöjä, mutta vasta vuosien päästä.

Kristallikukkia-näyttely osoitti, että erilaisten 3D-toteutusten pullonkaulan muodostavat usein sisällöntuotannolliset seikat. Loppujen lopuksi merkittävin osa 3D-aineistoista tuotettiin kuva-aineistoista laskennallisesti. Fotogrammetriassa käytettävien ohjelmistojen kehittyminen ja laajentuminen sisältämään myös kolmioverkkopintamallien laskentaan ja optimointiin liittyviä työkaluja tekee fotogrammetriasta huomattavan tehokkaan 3D-sisällöntuotantomenetelmän virtuaaliympäristöihin ja muihin 3D-sovelluksiin.

Virtuaaliteatteri opetti, että uudenlaiset mediat edellyttävät myös uusia ohjauksellisia taitoja. 360°-videoissa on videon tapahtumien lisäksi tarpeen ohjata myös katsojan katseen suuntaa, jotta katsoja varmasti seuraa haluttua näkymää. Interaktiivisissa sovelluksissa joudutaan pohtimaan, missä järjestyksessä vapaasti liikkuva käyttäjä katsoo sovelluksessa olevia sisältöjä, ja miten käyttäjää tarvittaessa ohjataan oikeaan suuntaan. Kokeilevalla kehittämisellä saatiin tietoa teknologioiden hyödynnettävyydestä ja monialaisesta, verkostomaisesta työskentelystä. Teatterikokeiluissa (Virtanen 2018) korostui 3D-aineistojen tuottamisen ja jakamisen helppous ja vastaavasti 3D-mallien käsittelyn vaatavuus. 3D-mittaus ja 360°-videoiden kuvaus ovat helposti omaksuttavia menetelmiä, mutta 3D-mallien käsittely vaatii kuitenkin videoiden editointia enemmän osaamista. Tämä vaikeuttaa 3D:n hyödyntämistä monialaisissa projekteissa. Pelkän esineen, paikan tai kohteen staattisesta mallinnuksesta on vielä pitkä kehityskulku kiinnostavaan ja päivittyvään tarinankerrontaan tai vuorovaikutteiseen kokemukseen teatterissa tai näyttelyissä.

Asiantuntijat korostivat teknologista osaamista ja innovatiivisuutta

Artikkelin living labien asiakas- ja käyttäjärajapinnassa toimivat asiantuntijat korostivat vastauksissaan, että tekniikka tulee olemaan nykyistä edullisempaa vuosina 2025-2030. Haastatteluun osallistuneet olivat samaa mieltä siitä, että teknologian kehittyminen on tuonut kulttuurialalle 3D-virtuaalisuuden ja digitaaliset kaksoset uutena tapana esittää sisältöjä. Yhteinen ymmärrys oli myös siitä, että kaikki väliaikaisetkin tapahtumat ja näyttelyt jättävät digitaalisen jalanjäljen.

Suurinta osaa haastateltavia yhdisti myös tapa ajatella 3D-virtuaalituotannoista ja niiden mahdollisuuksista enemmän tai vähemmän tekniikan ehdoilla. Tekniikan alan haastateltavilla oli toive perustutkimuksen läpimurtotekniikoiden käytöstä visuaaliseen tuotantoon. Kulttuurialan haastateltavat ajattelivat asiaa innovatiivisemmin, mutta nojaten kuitenkin tekniikkaan.

Haastatteluista voi päätellä, että perinteisillä taide- ja kulttuurialoilla on haasteena uusimman teknologian tuntemus sekä käyttökelpoisten, edullisten ja kestävien ratkaisujen löytäminen 3D-virtuaalisillön tuottamiseen ja yleisölle suunnattuun katseluun. 3D:n tekemiseen tarvittavat laitteet ja ohjelmistot koettiin suhteellisen kalliiksi sekä virtuaalituotantojen prosessit vielä jäsentymättömiksi.

Kulttuuri- ja taidealalla työskentelevät nostivat esiin varsinkin yleisötyön osana sisältöjen avaamista kohderyhmille. 3D-virtuaalisuuden todettiin olevan toimiva osallistamisen muoto, kun kävijöille tarjotaan myös oman tekemisen ja elämysten kautta pääsyä taiteen ja kulttuurin maailmaan. Insinöörialoilla koettiin ehdottoman tärkeänä, että jo sisällön suunnitteluvaiheessa on mukana henkilö, jolla on ymmärrys eri alojen ja teknologian mahdollisuuksista ja rajoituksista sekä ymmärrys siitä kohderyhmästä, joka sisältöä tulee katsomaan. Kaikki haastatteluun osallistuvat kokivat tekijänoikeuskysymykset virtuaalituotannoissa ja yleensäkin digitaalisuudessa keskeisiksi, mutta samalla haastaviksi.

Haastatteluun osallistuneet olivat samaa mieltä siitä, että 3D mahdollistane kulttuurialalla toimintaa, jota ei vielä ole, ja että sovellusmahdollisuudet ovat rajattomat. Toisaalta erilaiset tulevaisuusraportit, tulevaisuuden innovointi ja teknologioiden seuranta sekä ennakointi osaltaan ohjaavat tekniikan mahdollisuuksia.

Lisääntyvä yhteistyö on tuottanut useita eri ihmisryhmiä hyödyntäviä ja kiinnostavia ratkaisuja. Asiantuntijoiden haastatteluista näkyy tarve keskittyä yhdessä oppimiselle, kun uusia teknologioita otetaan käyttöön. Tulevaisuuden mahdollisuudet ovat todennäköisesti perusopetuksessa ja toiseen asteen koulutuksessa, jotta kasvaa sukupolvi, joka osaa entistä paremmin hyödyntää uusia mallintamisen tapoja sekä myös kehittää niitä lisää vastaamaan yhä paremmin luovien alojen kehittymisen tarvetta.

Tulevaisuudessa kulttuurialan virtuaaliset ja kolmiulotteisuutta hyödyntävät tuotannot kehittyvät kohti digitaalisten kaksosten toteuttamista. Digitaaliset kaksoset ovat yksityiskohtaisia, dynaamisia ja alkuperäisen mallinnuskohteen kanssa vuorovaikutuksessa olevia virtuaalimalleja. Niiden tuotanto-, suunnittelu- ja hallintatekniikoiden kehittyessä kulttuurialalle tulee mahdolliseksi luoda teknisesti, mutta myös käytettävyydeltään, saavutettavuudeltaan ja käyttöiltään yhä monipuolisempia sisältöjä ja toteutuksia.

Digitaaliset kaksoset ovat osaltaan ratkaisemassa jo nyt, kuinka kulttuurialalle on mahdollisuus luoda yhä kiinnostavampaa tarinankerrontaa. Nämä pohjautuvat virtuaaliseen tuotteeseen, prosessiin tai palveluun, joka perustuu sen interaktiivisuudelle ja päivitettävyydelle. Lisäksi niitä voidaan hyödyntää myös simulaatioalustoina erilaisen kulttuuritapahtumien, prosessien ja palvelutuotannon tarpeisiin.

Kiitämme seuraavia hankkeita:

ESR Creve2.0, EAKR Kulttuurihubi, SA STN COMBAT, SA Laserkeilauksen huippuyksikkö, OKM Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan, OKM Avoin TKI, oppiminen ja ekosysteemi, Aalto-yliopisto Aalto Excellence Recognition.

Lähteet

Aalto., (2019a). Aalto Math & Arts esillä Future Lab -näyttelyssä Shanghaissa. <https://www.aalto.fi/fi/uutiset/aalto-math-arts-esilla-future-lab-nayttelyssa-shanghaissa>

Aalto., (2019b). INTRANSITION - Mathematics and Art. <https://foto.aalto.fi/kristalli/>

Aalto., (2020). Kansallismuseon torni virtuaalisesti, 2020. https://www.youtube.com/watch?v=2e73VoHReIE&feature=emb_title

Ahlavuo, M., (2019) Näkökulmia 3D-virtuaalisuuden mahdollisuuksiin kulttuuri- ja tapahtumatuotannossa. Aalto-yliopisto, MeMo.

Hillastories., (2020). Hilla ja AR. <https://www.hillastories.com/hilla-ja-ar>

Malinen, Ismo., (2019). Kolmiulotteisia museoesineitä voi pian pyöritellä verkossa. Kulttuurista perinnöksi -verkkójulkaisu.

Työ- ja elinkeinoministeriö., (2015). Kokeileva kehittäminen. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja. TEM raportteja 67/2015.

Virtanen, J-P, Ahlavuo, M., Kurkela, M., Handolin, H., Jaalama, K., Hyttinen, H. & Hyypä, H., (2018). 3D ja virtuaaliympäristöt teatterin yleisötyössä – kokemuksia monialaisista kokeiluista. UAS Journal 4/2019





Verkostot

Arja Puustinen, Jukka Raitanen

Katsaus luoviin aloihin Kanta-Hämeessä

Markus Suomi

Virtuaalisen ryhmänneuvonnan kehittäminen

Benny Majabacka, Matti Kurkela

Hubitoiminta kehittämiskohteena

Juha Iso-Aho

**Kohti strategista muotoilua
monialaisessa tiimissä**

Arja Tulonen

**Monialainen yhteistyö on ”välillä pelkkää
timanttia, välillä pelkkää huttua”**

Anna Nordström

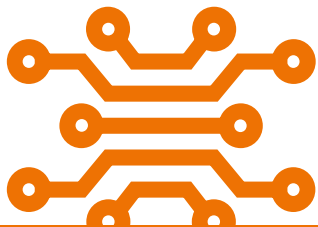
**Österbottens hantverk rf
- en tråd i samhällets väv**

Pia Niemikotka

**Go Iittala Village – nousussa muotoilun,
taiteen ja artesaanien kylä**

Maarit Kuusela-Mäkinen

Showroom: käsin tehty – rakkaudella tehty



KATSAUS

Katsaus luoviin aloihin Kanta-Hämeessä

Arja Puustinen, Jukka Raitanen
Hämeen ammattikorkeakoulu

Kanta-Hämeessä on runsaasti alueellista potentiaalia kehittää luovan alan osaamista ja toimintaa. Alueella toimii kolme kaupunkiveturia (Hämeenlinna, Forssa, Riihimäki), joiden kautta kanavoituu rahoitus yhteisille hankkeille ja kehittämistoimille. Luovat alat käsitteenä hajautuu usealle, tilastoitavalle toimialalle, joista kerätään Kanta-Hämeessä tietoa rajallisesti. Pirstaloituneiden alatoimialojen lisäksi toimijoita on useita (liitot, hankkeet, yhdistykset, yrittäjäjärjestöt, kehittäjät), mikä lisää haastekertomisia tiedon keräämisessä ja luokittelussa. Ilman yhteismitallista ja vertailukelpoista tietoa on vaikea ennakoida alan näkymiä tai koordinoida alueellista kehittämistyötä. Luovan talouden näkökulmasta koordinoitujen toimenpiteitä tarvitaan mm. hankkeiden ja projektien muodossa. Luovan alan ekosysteemien rakentumisessa tarvitaan lisäksi ruohonjuuritason toimijoita, aito tarve ja yhteinen intressi kehittää toimintaa sekä riittävä määrä osaamisen turvaajia, ideanikkareita, innovaatioiden edistäjiä ja rahoittajia.



Arja Puustinen toimii HAMKIn ammatillisessa opettajakorkeakoulussa lehtorina sekä osallistuu tutkimus- ja kehittämishankkeisiin.

Puustinen on kiinnostunut oppimisesta erilaisissa oppimisympäristöissä sekä osaamisen kehittämiseen ja johtamiseen erityisesti työpaikoilla ja organisaatioissa.



Jukka Raitanen toimii tällä hetkellä HAMKIn Design Factoryssa yhteisöpäällikkönä, jonka lisäksi hän toimii

HAMKIn yritteliäässä korkeakoulussa yrittäjyysvalmentajana. Raitanen on kiinnostunut uuden luomisesta ja palveluisen sekä liiketoimintojen muotoilusta.

Johdanto

Luovat alat käsitteenä on haastava, koska toimialaa ei ole olemassa. Vertailukelpoista valtakunnallista tai alueellista tietoa luovien alojen työllisistä, yritysten ja yrittäjien määrästä tai investoinneista on vaikea löytää. Tilastokeskuksen (2020) toimialaluokituksessa (TOL2008) sekä aihealueittain kootuissa luokituksessa mm. kulttuuri ja viestintä, liikenne ja matkailu sekä tiede, teknologia ja tietoyhteiskunta sisältävät tiedoja, joita voidaan luokitella luovan alan alle. Creative Finlandin (2019) mukaan luoviin aloihin luetaan Suomessa mm.

- animaatiotuotanto
- arkkitehtipalvelut
- elokuva- ja tv-tuotanto
- kuvataide ja taidegalleriat
- käsityö
- liikunta- ja elämyspalvelut
- mainonta ja markkinointiviestintä
- muotoilupalvelut
- musiikki ja ohjelmalvelut

- peliala
- radio- ja äänituotanto
- taide- ja antiikkikauppa
- tanssi ja teatteri
- viestintäala

Poliittisella tasolla luovan osaamisen vaikutusta talouteen tarkastellaan kolmen kategorian puitteissa: luovat alat, luova talous ja aineeton arvo. Nämä ovat muodostaneet viime vuosina mm. hallitusohjelmien kärkihankkeita, ohjelmia, painopisteitä tai kasvun vetureita (TEM 2011; OKM 2017; TEM 2020; VN 2019) sekä aluetasolla strategisia painopistealueita (Hämeen liitto 2020a).

Kanta-Häme on jakautunut Forssan, Hämeenlinnan ja Riihimäen kaupunkiseutuihin, joilla on omia hankkeita sekä strategisia kärkivalintoja. Kaupunkiseutujen ja kaupunkien tekemien valintojen merkitys luovien alojen kehittymiselle on keskeistä. Alueella on syntynyt myös mm. hankkeiden ja projektien kautta ekosysteemien tapaista toimintaa kaupunkiveturiin (Hämeenlinna, Forssa, Riihimäki) toiminta-alueille.

Luovat alat Kanta-Hämeessä

Kanta-Hämeen kehittämistä ohjaavat maakunnallinen Häme-ohjelma (Hämeen liitto 2020a) sekä maakuntasuunnitelma. Maakuntaohjelmassa yksi kehittämisohjelma on Smart Tavastia, älykkään erikoistumisen strategia. (Hämeen liitto 2020b). Smart Tavastiassa on neljä kärkeä, joista yksi on luova talous. Luovaan talouteen kuuluvat matkailu, kulttuuri, hyvinvointi ja liikunta sekä älykkäät palvelut. Luovien alojen kehittämisen merkityksellisyys on noteerattu, mutta luovat alat ovat alueellisen kehityksen näkökulmasta vain yksi monista kärjistä. Tällä hetkellä strateginen painopiste ohjautuu kiertotalouteen (Sorjonen 12.8.2020) Matkailun kehittämiseen liittyviä hankkeita on käynnissä viisi. (Mertamo 10.10.2020)

Kanta-Hämeen alueella aikaisemmin toteutettu useita hankkeita, joissa luovien alojen yritysten elinvoimaisuutta ja toimintaedellytyksiä on pyritty parantamaan. Hämeenlinnassa Wetterhoffin talo jatkaa pitkiä käsityökoulun perinteitä ja toimii luovien yritysten keskuksena, myymälänä ja tapahtumapaikkana. Riihimäen vanhan lasitehtaan kehittämishankkeen RiiDesignin tarkoituksena oli rakentaa lasitehtaan alueelle luovien alojen yritysclusteri. Hanke toteutui vuosina 2013–2015 mutta hankkeen jälkeen clusteri ei skaalautunut. Hämeenlinnan litalassa tilanne on toinen. Lasitehtaan ympärille on syntynyt erilaista toimintaa taiteen, kulttuurin, elämysten ja matkailun ympärille. Kehittämistyötä koordinoi Linnan Kehitys Oy. Keskeinen osa alueellista ekosysteemiä on tutkimustoiminta ja koulutus. Hämeen ammatti-instituutti, Tavastia ja Hämeen ammattikorkeakoulu tuottavat osaajia ja tutkimustietoa alueen kehittämisen tarpeisiin. Riittävä määrä kaupallisia toimijoita varmistaa tarjonnan ja palvelut alueella. Rahoittajien ja hankkeiden kautta yhdistetään uutta luovaa osaamista, mm. vuosina 2017–2019 toteutettu litalan alueen kasvuohjelma i-laakso 2030.

Kokonaiskuvan hahmottaminen yritysten, työllisten tai investointien määrällä mitattuna on haaste. Tietoa on paljon saatavilla, mutta se on irrallista, pirstaloitunutta eikä yhteismitallista. Hämeen liitto, alueen uusyrittyskeskukset ja yrittäjäjärjestöt keräävät ja tilastoivat erilaista tietoa eri tavoin. Majoitus- ja ravitsemistoiminnassa työpaikkoja vuonna 2017 on ollut 2130. Luokassa taiteet, viihde ja virkistys työpaikkoja oli 1076 (Hämeen liitto 2020c.) Matkailun yöpymistilastot kertovat yöpyvien matkailijoiden määrästä yhdellä toimialalla (Hämeen liitto 2020d). Hämeen uusyrittyskeskuksen (Hämeenlinna, Forssa) alueella aloittavista tai toimintansa päättävistä luovien alojen yrityksistä ei tällä hetkellä kerätä tietoa. Hämeen yrittäjät on todennut, että vuonna 2020 yrityksiä on perustettu suurin piirtein sama määrä kuin edellisinä vuosina. (Haukka, 20.9.2020) Hyvinkää-Riihimäen yritysvoimalan alueella toimi vuosina 2015–2019 kerättyjen tietojen mukaan kulttuuri- ja viihdetoiminnan yrityksiä n. 20. Urheilutoiminta, viihde –ja virkistyspalvelujen yrityksiä oli n.25. (Pötry 18.8.2020)

Osaamisen varmistamisen näkökulmasta tilanne ja tulevaisuus on positiivinen. Sekä toisella asteella (mm. artesaani, designtekstiilien valmistaja, suutari, tapahtumatyöntekijä) että korkea-asteella (artenomi, amk) koulutetaan luovien alojen osaajia. Hämeen ammattikorkeakoulusta valmistuu vuosittain 30–50 muotoilijaa (HAMK 2020).

Lähteet

Ahtiainen Marko, toimitusjohtaja, Hämeen uusyrittyskeskus, haastattelu sähköpostilla 16.9.2020

Haukka Juha, selvitysmies, Hämeen Korona Exit -työryhmä, haastattelu sähköpostilla 20.9.2020

Mertamo, Outi, projektipäällikkö, HAMK Smart, sähköposti 10.10.2020

Niemikotka Pia, kehittäjä, yritys- ja kaupunkikehityspalvelut, Linnan Kehitys Oy, haastattelu 28.5.2020

Nieminen Janne, kulttuuripäällikkö, Hämeenlinnan kaupunki, haastattelu 28.5.2020
Pötry Jukka, yritysneuvoja, Riihimäki-Hyvinkään yritysvoimala, haastattelu sähköpostilla 18.8.2020

Sorjonen Reetta, suunnittelija, Hämeen liitto, haastattelu sähköpostilla 12.8.2020

Creative Finland., (2019). Luovat alat ja luova talous Suomessa – määritelmiä eri lähteistä [verkossa]. Helsinki: Creative Finland. [haettu 4.6.2020] Haettavissa: https://f57118bd-d10f-4608-9eae-d7cc1cc6a53d.filesusr.com/ugd/f34ae3_0e93f7d983614a46b88127392a691f17.pdf?index=true

HAMK., (2020). Muotoilusta tutkintoon valmistuneet 2016 – 31.7.2020. Sisäinen rekisteritieto.

Hämeen liitto., (18.9.2020a). Häme ohjelma [verkossa]. Hämeen liitto. [haettu 18.9.2020] Haettavissa: <https://www.hameenliitto.fi/elinvoima-ja-kehittaminen/kehittamisohjelmat/hame-ohjelma-2018/>

Hämeen liitto., (18.9.2020b). Smart Tavastia [verkossa]. Hämeen liitto. [haettu 18.9.2020] Haettavissa: <https://www.hameenliitto.fi/elinvoima-ja-kehittaminen/kehittamisohjelmat/smart-tavastia/>

Hämeen liitto., (12.10.2020c). Työllisyys ja työpaikat [verkossa]. Hämeen liitto. [haettu 12.10.2020] Haettavissa: <https://www.hameenliitto.fi/ennakointi-ja-tietopalvelut/tilastot-ja-tietografiikka/tyollisyys-ja-tyopaikat/>

Hämeen liitto., (10.10.2020d). Matkailu ja yöpymistilasto [verkossa]. Hämeen liitto. [haettu 10.10.2020] Haettavissa: <https://www.hameenliitto.fi/ennakointi-ja-tietopalvelut/tilastot-ja-tietografiikka/matkailu-yopymistilasto/>

Linnan Kehitys Oy., (10.10.2020). Aluekehittäminen [verkossa]. Linnan Kehitys Oy. [haettu 10.10.2020] Haettavissa: <https://www.linnan.fi/yrityspalvelut/aluekehitys/>

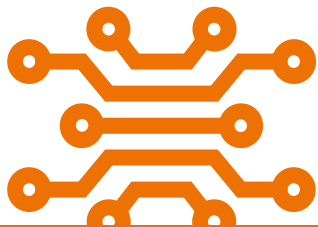
OKM., (28.9.2020). Luova talous. Opetus- ja kulttuuriministeriö OKM. [haettu 28.9.2020] Haettavissa: <https://minedu.fi/luova-talous>

TEM., (2011). Sirpalepolitiikasta kohti luovan talouden ekosysteemiä. Loppuraportti työ- ja elinkeinoministeriön Luovan talouden strategisesta hankkeesta 2008 –2011. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja 35/2011

TEM., (28.9.2020). Aineettoman arvon merkitys liiketoiminnassa [verkossa]. Työ- ja elinkeinoministeriö TEM. [haettu 28.9.2020] Haettavissa <https://tem.fi/aineeton-arvonluonti>

Tilastokeskus., (28.9.2020). Tilastot aiheittain [verkossa]. Tilastokeskus [haettu 28.9.2020] Haettavissa <https://www.stat.fi/til/aiheet.html>

VN., (2019). Osallistava ja osaava Suomi – sosiaalisesti, taloudellisesti ja ekologisesti kestävä yhteiskunta [verkossa]. Pääministeri Sanna Marinin hallitusohjelma. Helsinki: Valtioneuvoston julkaisuja 2019:31. [haettu 15.5.2020] osoitteesta http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161931/VN_2019_31.pdf?sequence=1&isAllowed=y



KATSAUS

Virtuaalisen ryhmänneuvonnan kehittäminen

Markus Suomi

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Johdanto

Tässä artikkelissa kuvataan Creve 2.0-hankkeen aikana verkkoympäristössä toteutettujen yrittäjien ryhmäneuvontojen konseptia ja käydään läpi osallistujapalautetta. Artikkelissa tuodaan esiin ryhmäneuvonnan keskeisimmät kehittämiskohteet, jotta palvelu kehittyisi rakenteellisesti sekä sisällöllisesti.

Creve 2.0-hankkeessa on kahden vuoden ajan kehitetty verkossa tapahtuvaa ryhmäneuvontaa luovien alojen yrittäjille. Neuvonnat on teemoitettu niin, että kussakin tilaisuudessa on uniikki aihe. Teemoja yhdistävä tekijä on ollut luovan osaamisen hyödyntäminen liiketoiminnassa. Tämän artikkelin taustaksi on tehty kysely, ja haastateltu sekä osallistujia että tilaisuuksien asiantuntijoita. Kummaltakin taholta on kerätty mielipiteitä ja näkemyksiä neuvontojen sisällöistä, onnistumisesta ja kehittämisestä.

Virtuaalisia ryhmäneuvontoja on vuonna 2020 järjestetty perjantaisin klo 10-12 tammikuusta toukokuun loppuun, ja niitä jatkettiin jälleen syyskuun alussa saman aikataulun mukaan. Teemat ovat vaihdelleet rahoituksesta videomarkkinointiin ja pitchauksesta IPR-asioihin. Ajalla 17.1.-23.10.2020 neuvontoja on järjestetty yhteensä 25 kpl ja niissä on ollut yhteensä 616 osallistujaa. Suurimman osallistujamäärän (150) keräsi Business Finlandin Häiriötilanteen rahoitus juuri koronan puhjettua, pienin osallistujamäärä on ollut viisi. Osallistujien keskiarvo tällä tarkasteluvälillä on noin 25 henkilöä.

Ryhmäneuvonnat verkossa

Ryhmäneuvonnat kehitettiin palvelemaan luovien alojen yrittäjiä, jotka usein painivat yhteisten ongelmien kanssa: liikeidea, markkinointi, somekanavat, tekijänoikeudet jne. On resurssihukkaa neuvoa jokaista yrittäjää erikseen, ja toisaalta ryhmämuotoisessa neuvonnassa yrittäjät hyötyvät myös toistensa tarinoista, kokemuksista, haasteista ja ratkaisuista. Tehokkuuden parantamiseksi edelleen ja myös maantieteellisen kattavuuden laajentamiseksi tilaisuudet siirrettiin vuoden 2019 syksyllä pidettäväksi verkossa.

Neuvonnat toteutetaan Zoom-ympäristössä, johon mahtuu kerrallaan jopa 300 osallistujaa. Jokainen osallistuja pystyy osallistumaan äänellä sekä videoyhteydellä, lisäksi käytössä on keskustelualue, jonne pystyy viestimään kysymyksiä ja kommentteja. Zoom on todettu toimivaksi ympäristöksi. Osallistujien on helppo liittyä kokoukseen ja vieraillevien esittäjien on helppoa oppia Zoomin käyttö. Teknisesti Zoom on toiminut hyvin, ja yhteys on pysynyt yllä kaikissa tilaisuuksissa.



Markus Suomi toimii lehtorina Humanistisessa ammattikorkeakoulussa, alueenaan talous ja yrittäjyys.

Hän on ollut mukana Creve 2.0-kehittämishankkeessa ja osallistunut neuvontatilaisuuksien kehittämiseen sekä toiminut tilaisuuksien isäntänä.

Osaamisen jakaminen

Ryhmäneuvontojen asiantuntijuus haluttiin rakentaa osaamisen jakamisen periaatteelle. Alan toimija, joka tuntee tietyn käsiteltävän aiheen omakseen, voi tulla ryhmäneuvonnan vetäjäksi. Seuraavalla kerralla muun aiheen ääressä sama henkilö voi olla taas osallistujan roolissa. Asiantuntijuutta ja kokemusasiantuntijuutta syntyy myös keskusteluihin osallistumisen kautta. Usein neuvontojen osallistujilla on päivän aiheeseen liittyviä kokemuksia, ongelmia ja ehkä myös ratkaisuja. Näistä jaetuista kokemuksista syntyy syvällistä keskustelua, ratkaisuja ja uutta osaamista kaikille osallistujille.

Kehittämiskohteet, -menetelmät ja tulokset

Neuvontojen konseptia on pyritty viemään koko ajan osallistavampaan suuntaan ja osallistujia on pyritty aktivoimaan erilaisin keinoin. Tällä on haluttu lisätä nimenomaan kunkin osallistujan osaamisen jakamista. Neuvontatilaisuuksista on kerätty palautetta noin kaksi kertaa vuodessa. Vuoden 2020 aikana palautetta on kerätty kesä-heinäkuussa tehdyllä sähköisellä kyselylomakkeella, jota täydennettiin lokakuussa tehdyillä henkilökohtaisilla haastatteluilla. Kyselyyn vastasi 15 osallistujaa, ja haastattelu tehtiin kolmelle osallistujalle ja kolmelle asiantuntijalle. Kyselyssä ja haastattelussa tiedusteltiin osallistujien kokemuksia, toiveita ja kehittämisehdotuksia neuvontoihin liittyen.

Tuloksia

Toteutus

Verkkoneuvonnan toteutukseen oltiin pääasiassa tyytyväisiä. Erityisesti mainittiin hyvä tunnelma, toimiva rakenne ja kahden tunnin kesto.

Osallistujien välinen vuorovaikutus

Osallistujilta toivottiin suurempaa vuorovaikutusta ja aktiivisuutta neuvonnassa. Tätä toivoivat sekä asiantuntijat että kanssaosallistujat. Asiantuntijat tunsivat kuitenkin, että aitoa vuorovaikutusta oli syntynyt. Aktivoimisen keinoiksi ehdotettiin mm.

A. kamerat päälle: Koettiin, että tämä lisäsi vuorovaikutuksen tuntua, madalsi kynnystä osallistua keskusteluun sekä jakaa omia kokemuksia,

B. pienryhmätyöskentely: Pienemmässä ryhmässä intiimiys kasvaa ja kynnys keskusteluun on matalampi,

C. pelillisuus, äänestykset, ym.: Osallistava tekeminen tuo vaihtelua sisältöön ja aktivoi osallistujia,

D. viesti aktiivisesta osallistumisesta jo kutsuun: Koettiin tärkeäksi, että osallistujilla olisi jo ilmoittautumisvaiheessa tarkempi tieto siitä, mitä heiltä odotetaan tilaisuudessa. Ei vain passiivista kuuntelemista, vaan myös omaa aktiivista osallistumista keskusteluun.

Sisällöt ja sisällöntuottajat

Kyselyssä ennakointi sekä työkalut nousivat teemojen kärkeen. Sisällöntuottajiksi toivottiin eniten kovan luokan asiantuntijoita, vertaiskokemukset olivat toisella sijalla.

Luottamuksellinen ilmapiiri

Verkkotilaisuuksien haasteeksi koettiin luottamuksen puute, koska muut osallistujat ovat vieraita ja useat osallistuvat pimeään ruudun kautta. Tähän saatiin muutamia parannusehdotuksia:

- A. kamerat päälle, osallistu omalla nimellä
- B. liity ajoissa ja ole mukana loppuun asti
- C. osallistujana päättää etukäteen, mitä olet valmis jakamaan muille

Nimi

Verkossa tapahtuvan ryhmäneuvonnan nimeä voisi kehittää niin, että jo nimi kertoisi tilaisuuden luonteesta: osallistava, yhteisöllinen osaamisen jakamiseen ja vertaisoppimiseen perustuva tilaisuus.

Kaiken kaikkiaan kyselyissä ja haastatteluissa saatiin vahvistusta sille, että neuvonnoissa on paljon oikeita asioita. Saatujen ehdotusten pohjalta toimintaa lähdetään kehittämään entistä paremmaksi. Keskeisessä roolissa tässä ovat uusi nimi neuvonnoille sekä vahvempi viesti tilaisuuksien luonteesta viestinnässä.



Hubitoiminta kehittämiskohteena

Benny Majabacka

Humanistinen ammattikorkeakoulu

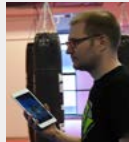
Matti Kurkela

Aalto-yliopisto

Creve 2.0 -hankkeen yksi päätavoitteista oli hubitoiminnan kehittäminen, kokeilu ja mallintaminen. Hubitoiminnalla pyrittiin mm. lisäämään tietoa luovien alojen liiketoiminnasta, luomaan konkreettisia liikesuhteita ja kauppaa luovien alojen yritysten ja muiden alojen yritysten välillä. Hubitapahtumia toteutettiin usein osana muita tapahtumia tai yhteistyössä toisten hankkeiden kanssa. Hankkeen edetessä osa järjestetyistä tilaisuuksista tehtiin virtuaalisena. Hankkeessa järjestettiin yhteensä noin 40 hubitapahtumaa, joissa osallistujamäärät vaihtelivat muutamasta osallistujasta lähes kahteensataan osallistujaan.



Benny Majabacka toimii kulttuuri-tuotannon lehtorina Humanistisessa ammattikorkeakoulussa sekä projektipäällikkönä Creve 2.0-hankkeessa.



Matti Kurkela, TkL, TaM, työskentelee Aalto-yliopistossa Rakennetun ympäristön laitoksella studiomanagerina, osaamisalueenaan fotogrammetria.

Johdanto

Creve 2.0 -hankkeen yksi neljästä päätavoitteesta oli hubitoiminnan kehittäminen, kokeilu ja mallintaminen. Creve 2.0 -hankkeessa hubilla tarkoitetaan vuorovaikutteiseen tiedon, osaamisen ja ideoiden siirtoon sekä yhteistyölle perustuvaa ja usein tilapäistä (ns. pop up -mallista) tapahtumaa. Hubissa esitellään luovien alojen ja esimerkiksi digitaalisuuden mahdollisuuksia, luovan talouden ratkaisujen käyttöä muilla toimialoilla ja arvioidaan ja/tai testataan palvelu-, tuote- ja yritysideoita (Humak 2018). Hubitoiminnan osalta keskeinen päämäärä on ollut luoda ja mahdollistaa uudenlainen tiedonvälityksen kanava ja toimintamalli, jossa erilaisten kokeilujen kautta syntyy alusta luovien toimialojen yrittäjien ja muiden sidosryhminen verkostoitumiselle, eri alojen törmäytykselle, palvelutarjontojen esittelylle ja monenlaisille kokeiluille (kuva 1). Hubitoiminnan kautta on ollut tavoitteena luoda uudenlaista osaamisen ja tiedon siirron konseptia, joka voidaan hankkeen päättymisen jälkeen ottaa yrityspalvelujen sekä koulutusorganisaatioiden käyttöön (Toivanen 2019).

Menetelmät hubitoiminnan järjestämiseen

Hankkeen aikana toteutetulla hubitoiminnalla pyrittiin lisäämään tietoa luovien alojen liiketoiminnasta, luomaan konkreettisia liikesuhteita ja kauppaa luovien alojen yritysten ja niiden asiakasryhmien (kuluttaja-asiakkaat ja muut yritykset) välillä. Lisäksi hubit mahdollistavat uusien tuotteiden testausta ja tiedonkeruuta kehittämistoimenpiteiden taustaksi. Esimerkiksi luovan alan yrityspalvelutoimijoille suunnattujen työkalujen kehittämiseksi toteutettiin hubitilaisuuksia, joissa tavoitteena oli saada kerättyä tietoa kyseessä olevalta kohderyhmän tarpeisiin ja toiveisiin liittyen.

Hankkeen toimintasuunnitelmaa luotaessa linjattiin päätavoitteeksi hubitoiminnan toteutuksen osalta yhteistyö olemassa olevien tapahtumien kanssa täysin omin voimin



Kuva 1. Creve 2.0-hankkeen ensimmäinen hubi toteutui Lift Helsinki -tapahtumassa 2018. Tilaisuudessa keskusteltiin yritysneuvontapalvelijoiden ja luovan alan ammattilaisten kanssa palvelutarpeista. Kuva: Henry Paananen

tuotettujen hubitapahtumien sijaan. Tällä valinnalla haluttiin tavoitella suurempien yleisöjen tavoittamista ja synergiaetujen löytämistä eri toimialojen ja tapahtumakonseptien kanssa. Toteutettuja hubitapahtumia ei siis pääosin tuotettu kokonaisuuksina alusta loppuun pelkästään hankkeen henkilöstön voimin vaan pyrittiin löytämään toimivia tapahtumia, joiden osana Creve 2.0 -hubeja tehtiin.

Päätös osoittautui oikeaksi ja mahdollisti laajempien kohderyhmien tavoittamisen. Hankkeen alusta alkaen hubitoiminnan toteutusmuodoiksi valittiin erilaiset hybridit live- ja virtuaalitapahtumien kesken. Koska hankkeen keskiössä on ollut digitaalisten palveluiden kehittäminen, haluttiin hubeissakin pääsääntöisesti tuoda mukaan mahdollisuus virtuaaliseen osallistumiseen.

Hanketoiminnan edetessä osa järjestetyistä tilaisuuksista päätettiin tehdä täysin virtuaalisena. Koska hankkeessa toteutettiin paljon muutakin virtuaalista toimintaa kuten esimerkiksi verkkoneuvontoja, oli hubitapahtuman määrittely joskus haastavaa. Yleisesti ottaen hubeiksi kuitenkin linjattiin tilaisuudet ja tapahtumat, joihin sisältyi jotakin aktivoivaa, osallistavaa sekä aiemmin määriteltyihin tavoitteisiin tähtäävää toimintaa.

Hankkeessa toteutetut hubit

Ajanjaksolla 2018-2020 Creve 2.0 -hankkeessa järjestettiin yhteensä noin 40 hubitapahtumaa. Live-hubitapahtumia toteutettiin pääosin Turussa, Helsingissä, Rovaniemellä, Hämeenlinnassa ja Vaasassa. Osa tapahtumista koostui useamman hubin sarjoista, esimerkiksi Luovaa IPR-businesta Roadshow toteutui viidellä eri paikkakunnalla. Live-tapahtumien lisäksi toteutettiin useita virtuaalisia sekä hybridimuotoisia tapahtumia.

Tapahtumat olivat kokoluokaltaan hyvin vaihtelevia. Osallistujamäärät vaihtelivat muutamasta osallistujasta lähes kahteensataan osallistujaan. Osallistujamäärältään pienet tilaisuudet olivat yleensä työpajamaisempia (kuva 2), kun taas suuret tilaisuudet sisälsivät enemmän asiantuntijapuheenvuoroja tai paneelikeskusteluita (kuvat 3 ja 4). Hubitapahtumia toteutettiin usein osana muita tapahtumia tai yhteistyössä toisten hankkeiden kanssa.

Keväällä 2020 puhjennut Covid 19 -epidemia toi haasteita, kun tapahtumia peruttiin. Osa hubeista järjestettiin täysin virtuaalisina ja joitakin suunniteltuja tapahtumia peruttiin.



Kuva 2. Creve 2.0 -hankkeen ensimmäinen hubi järjestettiin osana Exited2018-tapahtumaa (Slush). Paikalle kutsuttiin yrityspalvelutoimijoita eri puolilta Suomea. Myös virtuaalinen osallistuminen oli mahdollista. Kuva: Henry Paananen



Kuva 3. Kevään 2019 aikana toteutettiin roadshown muodossa yhteensä viisi hubia Kouvolassa, Kotkassa, Jyväskylässä, Helsingissä ja Turussa. Työpajoissa kohdattiin yrittäjiä ja yritysneuvoja, joilta kerättiin näkemyksiä hankkeen kehittämiskohteiden tarkentamiseksi. Kuva: Benny Majabacka

Hubitapahtumien onnistumista arvioitiin sekä yleisön täyttämien web-kyselyiden avulla, että järjestäjien itsearvioinnin kautta. Hubitapahtumien itsearviointi suoritettiin vastaamalla lomakkeisiin, joissa kysyttiin hubitapahtuman järjestämiseen liittyviä tietoja ja sitä, kuinka suunnitelmat vastasivat toteutunutta hubitapahtumaa. Lisäksi kerättiin tulevien hubien varalle vapaamuotoisia huomioita hubien suunnittelusta.

Hubit koettiin hyödylliseksi tapahtumiksi. Toteutusmuoto riippui pitkälle siitä, oliko hubi osaa suurempaa tapahtumaa vai oliko tapahtuma itsenäinen. Sisältö kannattikin räätälöidä vastaamaan juuri kyseistä tapahtumaa varten. Hubin sisällöt koostuivat esityksistä, pienryhmäkeskusteluista tai teemoitetuista keskusteluista. Hubin muoto riippui myös siitä, kuinka paljon osallistujia oli ja tunsiko kohderyhmä käsiteltävän asian? Tilaisuus kohdennettiin tarvittaessa tarkemmin esimerkiksi teollisuuden toimijoille.

Koska hubit järjestettiin pääsääntöisesti osana muita tapahtumia, valmistauduttiin esitykset muuttamaan lennosta vastaamaan yleisön tarpeita ja kysymyksiä. Henkilöstön mitoittaminen osoittautui aluksi hankalaksi, jossain tapauksissa hubi oli toteutettavissa yhden henkilön voimin, mutta usein esimerkiksi tekniikan ja käytettävien sovellusten moderointi vaati toisen tai useamman mukanaolijan.

Kohderyhmien tavoittamiseen oli syytä panostaa, eivätkä ilmoittautuneet aina saapuneet paikalle. Henkilökohtainen kutsu, varmistusviesti tai puhelinsoitto sitoutti osallistujat parhaiten.



Kuva 4. Ladies, Wine & Design -yhteisölle järjestetyssä hubissa teemana oli IPR-oi-keudet ja lisensointi luovalla alalla. Kuva: Kaisa Jaalama

Kuten tapahtumissa yleensäkin, tekniikan toimivuus tuotti ongelmia: äänentoisto puuttui tai siinä ilmeni ongelmia. Jokaiseen hubiin oli syytä määrätä tekniikkavastaava, joka huolehti laitteiden toimivuudesta. Internet-yhteys ja livevideo eivät aina toimi- neet, jonka vuoksi oma langaton tukiasema oli usein ehdoton edellytys.

Tunnelma oli useimmissa hubissa hyvä, mutta tapahtumapaikat saattoivat olla ongel- mallisia. Vaikka tilaa oli riittävästi, niin muut olosuhteet saattoivat tehdä hubin onnis- tumisesta vaikeaa: lämpötila vaihteli tai ympäristö oli meluisa.

Hubitapahtumien mallintaminen

Hankkeen käynnistysvaiheessa ei vielä ollut tarkkoja mielikuvia siitä, millaisia toteu- tetut hubit tulevat olemaan. Hubit tulevat rakentumaan kartoitusten pohjalta esiin nousevien tarpeiden kautta sekä eri toimintojen kehittämistöiden vaatimien kokei- lujen pohjalta. Lähtöotaksuma kuitenkin oli, että hubit tulevat olemaan moninaisia, niiden toteutusta dokumentoidaan ja reflektoidaan ja hankekauden aikana pyritä löy- tämään systemaattisen tarkastelun kautta merkityksellisimpiä ominaisuuksia, jotka yhteen tuomalla muodostuisi mallinnus tai useampi malleja.

Tavoitteena hankkeessa toteutettujen hubien mallintamiselle oli löytää kosketuspinta, jonka kautta onnistuneet kokeilut hyödyttäisivät kohderyhmää mahdollisimman käytännöllisellä tavalla. Kun hubitapahtumia oli toteutettu jo yli 20, oli jo mahdollista nähdä onnistumisia sekä vähemmän hyödyllisiä malleja. Mitään kovin uutta ja mullis- tavaa ei ollut tavoitteena luoda jo olemassa olevien työpajojen, hackathonien ja hubi-

toteutusten tilalle, vaan löytää hyviä käytäntöjä ja käyttökelpoisia työkaluja erityisesti luovien alojen palvelutoimijoiden hyödynnettäväksi.

Hankkeessa toteutetuissa hubeissa on useita toimintamalleja, joiden käyttäminen tuo lisäarvoja esimerkiksi työpajatyöskentelyyn. Hubitapahtumien mallintamisen perusajatuksena on luoda toteutetuista esimerkeistä selkeitä ohjeistuksia, joista käy ilmi metodien vahvuudet ja heikkoukset, toteutuksiin erityisesti sopivat kohderyhmät, hubitapahtumien kesto sekä toteutusmuodot käytännön tasolla.

Case-esimerkki: Creve Camp

Vaikka Creve 2.0 -hankkeen hubitoiminta pääsääntöisesti toteutettiin kollaboraatioidena olemassa olevien tapahtumien kyljessä tai osana valmista kokonaisuutta, tehtiin joitakin hubitoteutuksia täysin omina kokonaisuuksinaan. Hankekauden mittaluokaltaan suurinpa yksittäisenä hubitapahtumana suunniteltiin Creve Camp -tapahtumaa. Tavoitteena oli toteuttaa tapahtuma elokuussa 2020, mutta Covid 19 -epidemian seurauksena Creve Campin käytännön toteutus jouduttiin perumaan. Koska hubin sisältö, konsepti ja tuotanto oli jo viety pitkälle keskeytymispäätöksen tullessa, päätettiin Creve Campista tuottaa konseptikäsi kirja, jonka perusteella tapahtuman toteuttaminen olisi mahdollista kenelle tahansa, jolla on tarvittavat resurssit tuotantoon. Konseptin ja konseptikäsi kirjan ensimmäinen versio tuotettiin hankkeen omin voimin, mutta lopullisen tuotoksen osalta nähtiin tarpeelliseksi ostaa asiantuntijaosaamista muualta. Arctic Design Factory toteutti lopullisen Creve Camp -konseptin nimellä Kuiskesaaren Seikkailu.

Kuiskesaaren seikkailu on immerstiivinen live-roolipelikokemus yrittäjille. Yön yli kestävä seikkailu kokoa yrittäjätiimejä kokemaan tarinallisen oppimispolun, jonka aikana vastaan tulee toistaan kummallisempia haasteita ja tehtäviä ratkottavaksi. Jokainen tiimi kulkee oman polkunsa osana yhteistä tarinaa. Seikkailun päämäärä on kaikille sama - saavuttaa eväät menestykseen ja selvitä takaisin kotiin (Konseptiyhteenveto 2020).

Creve Campin idea rakentui olemassa olevien sekä hankkeessa toimintojen kautta kirkastuneiden luovien alojen yrittäjien haasteiden ympärille. Usein esiin tulleet kipukohdat liittyvät tuki- ja turvaverkostojen puutteeseen, oman osaamispotentiaalin, resilienssin ja selviytymistaitojen riittämättömään tuntemiseen. Myös luovan osaamisen hyödyntäminen ja ongelmaratkaisu tiimeissä ovat näyttäneet kriittisinä pisteinä. Näiden haasteiden ratkomisen ympärille hahmoteltiin 24 tunnin sisäisen yrittäjyyden selviytymisleiri (Humak 2020; Creve Camp konseptikäsi kirja).

Creve Camp -tilaisuudessa oppiminen tapahtuu monialaisissa tiimeissä erilaisten haastavien ja temaattisesti suunniteltujen tehtävien avulla. Ohjelman keskiössä on osaamisen jakaminen, verkostojen luominen, ymmärryksen lisääminen ja oppiminen käytännön toiminnan kautta. Kohderyhmäksi selviytymisleirille määriteltiin yrittäjät ja yrittäjähenkiset ihmiset, jotka haluavat haastaa itsensä, oppia lisää identiteetistään, tiimin merkityksestä ja oppia tai lisätä luovan ajattelun taitoja ongelmanratkaisussa.



Kuva 5. Creve Camp -logo. Kuva: Creve 2.0

Creve Camp -konseptin mukainen ohjelma tähtää yksilön tai yhteisön oppimisprosessin käynnistämiseen ja tähtäimessä on olla uusien ajatusmallien ja käytäntöjen alkusysäys. Leirin tavoitteena on kirkastaa osallistujille heidän identiteettiään selviytyjinä ja yrittäjinä sekä luoda ympäristö, jossa uuden oppiminen tiimin merkityksestä sekä luovan ajattelun taidoista ongelmanratkaisussa olivat avainasemassa.

Creve Camp poikkeaa muista hankkeesta järjestetyistä hubeista etenkin tuotantoon tarvittavan panostuksen vuoksi. Leirin suunnittelu, markkinointi ja toteutus kokonaisuudessaan vaatii melko paljon henkilökuntaa, aikaa ja taloudellisia resursseja. Valmiiksi tuotetun konseptikäsi kirjan pohjalta leirin toteuttaminen kuitenkin on selkeää.

Creve Camp -konsepti on herättänyt kiinnostusta laajalta ja yhteistyötä toteuttamisen osalta on viritelty ulkomailakin. Määritellyn konseptin fokusta on mahdollista muuttaa valittujen ja haluttujen painopisteiden mukaisesti. Esimerkiksi kansainvälinen yhteistyö ja luovien toimijoiden yhteistyöverkoston rakentaminen voidaan ottaa selviytymismatiikan rinnalle päälinjaksi.

Johtopäätökset ja yhteenveto

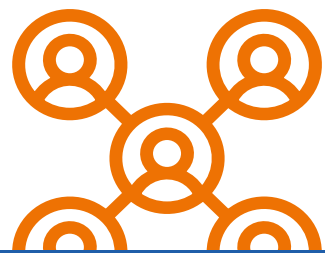
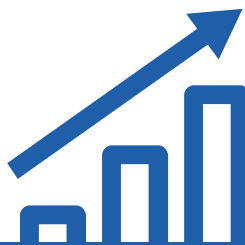
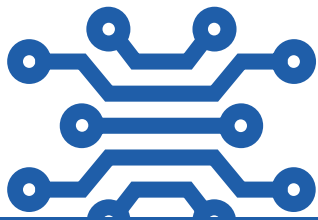
Creve 2.0 -hankkeen yksi päätavoitteista oli hubitoiminnan kehittäminen, kokeilu ja mallintaminen. Hubeja eli tilapäisiä ns. pop up -mallisia tapahtumia järjestettiin noin 40 kappaletta. Hubien sisältö vaihteli tiedon, osaamisen ja ideoiden siirrosta digitaalisuuden mahdollisuuksien esittelyyn. Lisäksi käsiteltiin luovan talouden ratkaisujen käyttöä muilla toimialoilla ja arvioitiin palvelu-, tuote- ja yritysideoita. Hubitoiminnan kautta luotiin tiedonvälityksen kanava ja toimintamalli, jossa syntyi mm. alusta luovien toimialojen yrittäjien ja muiden sidosryhminen verkostoitumiselle, eri alojen törmäytykselle, palvelutarjontojen esittelylle. Hubeja pidettiin hyödyllisinä tapahtumina, kunhan valmistelut tehtiin huolella. Hankkeen päättymisen jälkeen hubitoiminta on tarkoitus ottaa yrityspalvelujen sekä koulutusorganisaatioiden käyttöön.

Lähdeluettelo

Humak., (2018), Hankesuunnitelma.

Humak., (2020), Creve Camp konseptikäsikirja.

Toivanen, Pasi., (2019). Hubi – ja muita digitaalisen ajan uusia sanoja. Humanistinen ammattikorkeakoulu. [30.11.2020] Saatavissa: <https://www.humak.fi/blogit/hubi-ja-muita-digitaalisen-ajan-uusia-sanoja/>



PUHEENVUORO

Kohti strategista muotoilua moni- alaisessa tiimissä

Juha Iso-Aho

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Yksi Creve 2.0 -hankkeen toimenpiteistä oli keväällä 2020 toteutettu Osaamiskiihdyttämö, jossa viisi case-yritystä eri toimialoilta pääsi kehittämään toimintaansa monialaisessa tiimissä strategisen muotoilun menetelmin. Tiimit koostuivat case-yrityksen lisäksi muotoilutoimistojen, yritysneuvonnan sekä korkeakoulujen edustajista. Tiimien tavoitteena oli konkreettisen kehittämissuunnitelman laatiminen ja myös rahoituksen etsiminen kehittämiskohteeseen. Tämä puheenvuoro perustuu kirjoittajan kokemuksiin tiimin jäsenenä sekä kahden case-yrityksen arvioihin prosessin toimivuudesta ja tuloksista. Oman leimansa prosessiin löi koronapandemia, jonka rantautuminen Suomeen ajoittui dramaattisesti juuri Osaamiskiihdyttämön käynnistämisen alkuhetkiin.



Juha Iso-Aho
FM, työskentelee Humanistisessa ammattikorkeakoulussa kulttuurituotannon lehtorina

projektipäällikkönä toimipisteensä Imatra. Aiemmin hän on toiminut muun muassa festivaalijohtajana, tuottajaläänintaitelijana ja draamakouluttajana.

Kouluttajana Iso-Aho kiinnostavat erityisesti tapahtumatuotanto, kulttuurimatkailu, luova talous, kulttuurialan oikeudelliset kysymykset sekä vapaaehtoistyön johtaminen.

Osaamiskiihdyttämön toimintakonseptin voi hahmottaa kahtena rinnakkaisena prosessina, jossa yhden linjan muodostivat strategisen muotoilun menetelmiin perehdyttävät alustukset koko osanottajajoukolle ja toinen rakentui case-yritysten ympärille koottujen monialaisten tiimien työskentelystä. Näitä kahta yhdistävänä linkkinä olivat alustusten teemoihin johdattelevat tiimeille annetut ennakkotehtävät sekä työskentelypäivien tiimikohtaiset kehittämistuokiot. Kolmen kuukauden kehittämissuorituksen lopussa hämmötti kunnianhimoinen tavoite: kehittämissuunnitelma ja sen rahoitussuunnitelma.

Osaamiskiihdyttämön työskentely koostui viidestä seitsemän tunnin mittaisesta lähipäivästä ja lisäksi tiimien itseohjautuvasti järjestämistä tapaamisista lähipäivien välillä. Koronatilanteen takia maaliskuu-kesäkuulle 2020 ajoitetut lähipäivät toteutettiin ensimmäistä ja viimeistä lukuun ottamatta kokonaan verkossa Creven Zoom-alustalla. Kaikkiin tilaisuuksiin oli jo ennen pandemiaa varattu etäosallistumismahdollisuus. Mukana olevat case-yritykset olivat YLE/Luovat sisällöt, Kemira Oy, Billnäsin Ruukki Oy, Nordgolf Oy/Nordcenter sekä JCO. Osallistuin itse korkeakouluedustajana Nordgolf Oy/Nordcenterin kehittämistiimiin.

Strateginen muotoilu oli terminä ymmärtääkseni suurelle osalle Osaamiskiihdyttämön osallistujista etukäteen jokseenkin vieras, vaikka sen keskeiset työkalut osoittautuivatkin muista yhteyksistä tutuiksi. Itse pyrin hahmottamaan sitä tutumman palvelumuotoilun käsitteen kautta. Jos palvelumuotoilussa suunnitellaan yksittäisiä palveluita käyttäjälähtöisesti, niin strategisessa muotoilussa tarkastellaan koko yrityksen toimintaa ja kehittämistä.


Strateginen muotoilu pyrkii ohjaamaan yrityksen toimintaa pitkällä aikavälillä niihin asioihin, jotka luovat yritykselle ja sen asiakkaille tulevaisuudessa tavoiteltua arvoa. Uutta tässä oli kokonaisvaltaisuus, sen pohdinta miten yrityksen arvot ja visiot saadaan kohtaamaan asiakkaan arvot ja tarpeet ja miten tämä kaikki näkyy yrityksen tuotteissa, palveluissa ja viestinnässä. Haastavimmaksi osaksi strategista muotoilua itselleni hahmottui se, miten muotoiluajattelu saataisiin läpäisemään yrityksen sisäinen toimintakulttuuri ennakkoinnista päätöksentekoon, tuotekehitykseen ja asiakasymmärryksen huomioon ottamiseen.

Tiimin monialaisuuden koin hyvinkin virkistäväksi ja ajattelua stimuloivaksi ideaksi. Käytännössä monialaisuuden merkitys jäi ehkä odotettua vähäisemmäksi. Vain kolmen kuukauden mittaisen prosessin aikana esimerkiksi korkeakoulujen tutkimuksellisen kehittämisen osaamista ei ollut mahdollista täysimääräisesti hyödyntää. Toisaalta perinteisen yritysneuvonnan rooli olisi voinut korostua enemmän, jos case-yritykset olisivat olleet vasta taipaleensa alussa. Omassa tiimissäni ei ollut yritysneuvojaa lainkaan, joten muotoilutoimiston osaaminen nousi työskentelyssä hyvin keskeiseksi elementiksi. Itse koin edustavani korkeakoulutoimijana edustavani enemmänkin kulttuurituotannollista kuin tutkimuksellista näkökulmaa.

Case-yrityksiltä saamissani kommentteissa nousi esille toive tiimien vetovastuun selkeämmästä määrittelystä. Meidän tiimissämme tämän roolin otti muotoilutoimisto ja se oli hyvä ratkaisu. Tiimi työskenteli yhdessä myös varsinaisten lähipäivien välillä, mikä teki prosessista jäntevän ja hyvin etenevän. Tältä osin tiimien välillä oli ilmeisesti suurta vaihtelua.

Mikä sitten oli koronan vaikutus Osaamiskiihdyttämön onnistumiseen? Teknisesti prosessi toteutui moitteettomasti myös verkossa, mutta sekä oma kokemukseni että jotkin case-yritysten kommentit viittaavat siihen, että vielä työskentely olisi ollut vielä tuloksellisempaa, mikäli lähipäivät olisi voitu toteuttaa suunnitellusti kasvokkain. Itse jäin kaipaamaan erityisesti mahdollisuutta käydä tutustumassa case-yrityksen toimintaan paikan päällä.

Kokonaisuutena Osaamiskiihdyttämön toimintamalli osoittautui toimivaksi ja edelleen kehittämisen arvoiseksi. Muotoiluajattelun tuominen strategiselle tasolle ja monialaisuus toivat uusia näkökulmia ja sekä yritysten että yrityskehittäjien toimintaan. Toimintamallista ollaan kehittämässä jatkuvan oppimisen tuotetta, joka voisi olla jatkossa verkkototeutuksena valtakunnallisesti saavutettavissa.



Monialainen yhteistyö on ”välillä pelkkää timanttia, välillä pelkkää huttua”

Yhteistyön edistämiseksi tarvitaan toimintamalleja

Arja Tulonen

Turun ammattikorkeakoulu

Creve 2.0 -hankkeen kaksivaiheisen kartoituksen tavoitteena oli saada tilannekuva luovien alojen monialaisesta yhteistyöstä ja osaamisen kehittämistarpeista. Kohderyhminä olivat luovien alojen yrittäjät, muiden alojen yrittäjät, yritysneuvojat ja yrittäjyysopettajat. Kartoitus toteutettiin Webropol-kyselynä ja teemahaastatteluin 1.12.2018-16.4.2019. Luovien alojen ja muiden alojen yrittäjien kyselyn teemoja olivat osaamisen kehittämistarpeet sekä yhteistyön ja

verkostoitumisen kokemukset ja kehittäminen. Yritysneuvojen osalta kysymykset koskivat luovien alojen ja muiden alojen yritysneuvonnan eroja ja painopisteitä. Yrittäjyysopetuksessa keskityttiin yrittäjyysopetuksen kehittämiseen ja luovien alojen yrittäjyyden opetuskokemuksiin.

Luovien alojen ja muiden alojen yhteistyökokemukset ovat olleet pääosin positiivisia kartoituksen mukaan. Luovien alojen toimijat pitivät tärkeänä oikean yhteistyökumppanin ja samanhenkisten, innostuneiden tekijöiden löytämistä. Kartoituksessa tärkeäksi onnistuneen yhteistyön edellytykseksi nimettiin avoin ja ideoita kehittävä ilmapiiri.

Yhteistyön haasteita ovat olleet erilaiset työskentelytavat ja työrytmi. Myös toisen alan työskentelyprosessien tuntemus on hankaloittanut palvelujen ja tuotteiden ostamista. Luovien alojen yritysten osaamisen tuotteistaminen tuotteiksi ja palveluiksi on keskeisessä roolissa yhteistyön syntymiseksi. Muiden alojen heikko tuntemus hankaloittaa tuotteistamista. Sekä muiden alojen että luovien alojen yritykset kertoivat kartoituksessa asiakkaan osto-osaamiseen liittyvistä haasteista. Nämä liittyivät usein heikkoon työprosessien tuntemukseen. Toisinaan luovilla aloilla törmätään myös haluttomuuteen maksaa luovasta työpanoksesta.

Monialaisen yhteistyön edistämiseksi huomio kiinnittyy erityisesti yhteistyön aikaan saamiseen ja erilaisten toimintamallien kehittämiseen. Opinnot aikana tehdyt monialaiset yhteistyöprojektit edistävät työelämän muutoksia ja myöhemmin tehtävää monialaista yhteistyötä. Tärkeässä roolissa uusien toimintatapojen perinteen kasvattamisessa ovat oppilaitokset, yrittäjyysopettajat ja yritysneuvojat.



Arja Tulonen
(TaM, lehtori,
Turku AMK) on
toiminut Creve 2.0
-hankkeen osa-
toteutuksen projekti-

päällikkönä.

Tulosen kiinnostuksen kohteena
ovat media- ja kulttuurialan
toimintaedellytysten ja osaamisen
kehittäminen.

Monialainen yhteistyöprojekti	Projektissa tarvittavaa osaamista
<p>Moniaistillinen virtuaalinen kokemustila ikäihmisten palvelutalossa</p> <p>Työvaiheita mm. ideointi, tilan ja teknisen toteutuksen suunnittelu, 360 videon kuvaus ja editointi, aistivahventeiden ja ohjatun vierailun suunnittelu ja toteuttaminen.</p>	<p>Luovilta aloilta: käsikirjoituksen (tarinallistamisen), 360 videokuvaamisen, audiovisuaalisen tekniikan ja luovan ohjaamisen osaaminen</p> <p>Muilta aloilta: sosiaali- ja terveysalan ja tietotekniikan osaamista</p>
<p>Pelillistetty virtuaalikokemus lapsille pelkotilojen lieventämiseksi</p> <p>Työvaiheita mm. pelillisen pelkotiloja lievittävän kokemuksen ideointi ja suunnittelu, käsikirjoittaminen ja visuaalinen suunnittelu, soveltuvan tekniikan valinta ja pelin koodaus, tekninen toteuttaminen ja testaus.</p>	<p>Luovilta aloilta: AR/VR tekniikan, visuaalinen suunnittelun, tarinankerronnan (käsikirjoitus), audio-visuaalisen tekniikan ja viestinnän osaaminen</p> <p>Muilta aloilta: terveysalan, koodauksen ja tietotekniikan osaaminen</p>

Kuva 1. Esimerkkejä yhteistyöprojekteissa tarvittavasta eri alojen osaamisesta.

Johdanto

Creve 2.0 -hankkeen kaksivaiheisen kartoituksen tavoitteena oli saada tilannekuva luovien alojen monialaisesta yhteistyöstä ja osaamisen kehittämistarpeista. Kartoituksen kohderyhmiä olivat luovien alojen yrittäjät (LY), muiden alojen yrittäjät (MY), yritysneuvojat (YN) ja yrittäjyysopettajat (YO). Kartoituksen ensimmäinen vaihe toteutettiin Webropol-kyselynä 1.12.2018-21.12.2018. Hankekumppanit jakoivat kyselyä omille verkostoilleen. Määräaikaan mennessä saatiin vähän vastauksia. Tästä syystä kyselyn vastausaikaa jatkettiin. Kysely sulkeutui 15.3.2019. Hankekumppanit tekivät teemahaastatteluja kartoituksen toisessa vaiheessa 1.3.-16.4.2019.

Luovien alojen ja muiden alojen yrittäjien kyselyn teemoja olivat osaamisen kehittämistarpeet sekä yhteistyön ja verkostoitumisen kokemukset ja kehittäminen. Luovien alojen yrittäjiltä kysyttiin myös digitaalisesta osaamisesta ja työkalujen osaamistarpeista. Yritysneuvojen kyselyssä kartoitettiin luovien alojen ja muiden alojen yritysneuvonnan eroja ja painopisteitä. Yrittäjyysopetuksen kartoitus keskittyi yrittäjyysopetuksen kehittämiseen.

Kartoituksesta saatiin tietoa sen eri kohderyhmien kokemuksista ja toiveista kaikkien hankekumppanien toiminta-alueelta. Webropol-kyselyyn saatiin yhteensä 37 vastausta. Tulosta täydennettiin 33 teemahaastattelulla. Kartoituksen tulokset ovat

suuntaa antavia suppean otannan vuoksi. Kyselyn ja teema-haastattelujen vastaukset jakautuivat seuraavasti:

	Webropol kysely	Teema-haastattelut	Yhteensä
Luovien alojen yritys (LY)	17	12	29
Muiden alojen yritys (MY)	5	9	14
Yritysneuvoja (YN)	7	6	13
Yrittäjyysopettaja (YO)	8	6	14

Monialaisen yhteistyön edellytyksiä

Luovien alojen toimijat tekivät kyselyn mukaan yhteistyötä muiden luovien alojen yritysten kanssa (15/17). Yhteistyötä tehtiin myös muiden alojen yritysten kanssa (9/17). Puolet kyselyyn vastanneista luovien alojen yrityksistä teki yhteistyötä säännöllisesti. Lähes toinen puoli vastaajista teki satunnaisesti, mutta toistuvasti.

Muiden alojen yrityksistä hieman alle puolella oli yhteistyötä luovien alojen kanssa (2/5). Yhteistyötä tehtiin mm. arkkitehti- ja sisustussuunnittelun sekä muotoilun osa-alueilla. Vakiintunutta oli myös mainos- ja viestintätoimisto yhteistyö. Yritykset olivat kiinnostuneita luovien alojen toimijoiden osaamisesta ja tarjonnasta tilanteissa, joissa se vastaa heidän tarvettaan. Kun luovien alojen yritys ottaa yhteyttä, toiveena oli, että heillä on selkeä ehdotus mietittynä. Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportin mukaan muilla aloilla ei tunnisteta kaikkia luovan osaamisen mahdollisuuksia eikä siten osata hyödyntää luovaa osaamista uuden taloudellisen arvon ja kasvun luomiseksi. (OKM 2017.)

Yhteistyökokemuksia

Monialaiset yhteistyökokemukset olivat kyselyn mukaan pääosin positiivisia. Yhdessä voitiin toteuttaa isompia asiakkuuksia kuin yksin toimittaessa. Onnistuneiden yhteistyöprojektien seurauksena saatiin uusia asiakkaita myös toisen yrityksen asiakkaista. Näin toimien sai virikkeitä oman työn kehittämiseen. Yhteistyöllä saatiin ratkaistua haastaviakin ongelmia.

Yhteistyön haasteeksi koettiin erilaiset työskentelytavat ja työrytmi. Muiden alojen yritykset kuvasivat yhteisen päämäärän löytämistä haastavaksi luovien alojen kanssa. Tekeminen oli ”välillä pelkkää timanttia ja välillä pelkkää huttua”, totesi yksi kyselyyn vastannut luovien alojen ja muiden alojen välisestä yhteistyöstä. *Yhteisen tavoitteen löytäminen ja sopiminen on toisinaan haasteellista (LY10). Luovien alojen toimijoiden yhdessä tekemisen (YO2) osaamisen kehittämiseen toivottiin panostamista. Käsiyöläiset ovat*

monesti yksinyrittäjiä eivätkä hakeudu muiden yrittäjien kanssa yhteistyöhön. Tärkeää on tehdä näkyväksi mitä tekee ja mitä voi tehdä. (YO3) Kartoituksessa todettiin, että yhteistyölle olisi valtavasti mahdollisuuksia, kunhan yhteistyömalleja löydetään. (MY3) Erilaisten yhteistyökonseptien näkyväksi tekeminen edistäisi yhteistyömahdollisuuksien löytämistä.

Yhteistyökumppanuuksia

Luovien alojen toimijat pitivät tärkeänä oikean yhteistyökumppanin ja samanhenkisten, innostuneiden tekijöiden löytämistä. (LY2, LY6, LY7) Kartoituksessa tärkeäksi tekijäksi onnistuneelle yhteistyölle nimettiin avoin ja ideoita kehittävä ilmapiiri (LY9). Kasvavien yritysten tärkeimpänä voimavarana oli jaettu motivaatio, mikä ruokki innostumista ja intohimoa yhteiseen tekemiseen. Positiivisuuden kierre tuli osallisuudesta, turvallisuudesta, mahdollisuudesta toteuttaa itseään. (Creative Finland 2018:17.)

Yhteistyölle asetetut tavoitteet ohjasivat valintaa. Muun alan yritys kertoi teema-haastattelussa myyvänsä laitteistoja. Heillä on tarve palvelulle, jota tarvitaan yrityksen myymien ja vuokraamien laitteiden tueksi. He hakevat yrityskumppania, joka tuottaa tarvittavan palvelun. (MY5) Yhteistyön tavoitteeksi asetettiin kartoituksessa myös tulevaisuudessa verkostojen kehittäminen ja prosessien joustavoittaminen. (MY3)

Uudet yhteistyömuodot saattavat tuottaa vastustusta. (MY7) Näihin on hyvä varautua yhteistyötä suunniteltaessa. Yhteistyön haasteena saattaa olla tulevaisuudessa, että yhteistyön synergia muuttuu kilpailutilanteeksi (LY3). Myös mallien omistajuuden hajaantuminen saattaa olla haaste (MY7) Näihin oli syytä varautua selkeillä yhteistyön pelisääntöjen sopimuksilla. Tärkeä osa luovan alan menestystä on osata tehdä sopimuksia. (YO4)

Osaamisen tuotteistamisesta

Yrittäjyysopettaja pohti teema-haastattelussa luovien alan toimijoiden tapaan nähdä oma työnsä. Moni luovien alojen toimija kokee tekevänsä uniikkia työtä ja kasvavat näin liian lähelle tuotetta. Tämä vaikeuttaa tuotteistamista. Työt pitäisi nähdä osana ratkaisua tai isompaa kokonaisuutta. (YO4) Kyselyn mukaan luovien alojen yritystoimintaa harjoittavien keskiössä oli usein omaan tekemisosaamiseen, intohimoon ja ideologiaan perustuva tekeminen. Tästä syystä yritykset olivat monesti yrittäjakeskeisiä ja niiden kannattavuuden tarkastelua ei tehdä riittävästi liiketoiminnallisista näkökulmista. Tavoitteena tulisi olla yrittäjakeskeisyydestä yrityskeskeiseksi siirtyminen. Yrityskeskeisyydessä yrittäjä ymmärtää yrityksen omana organisaationa ja oman toimintansa yrityskeskeisyyden mukaan. Tuotteiden ja palvelun osalta tulisi toimintaa kehittää yrittäjakeskeisyydestä asiakaskeskeiseksi. (YN2)

Kartoituksen perusteella yhteistyössä olennaista oli luovan alan yrityksen tuotteen ja palvelun tuotteistaminen sekä siitä viestiminen. Luovien alojen ja talouden tuotteistamiseen liittyviä tarpeita käsiteltiin useissa luovien alojen ja talouden selvityksissä. (mm. TEM 2014; OKM 2017) Tuotteiden ja palvelujen tuotteistamiseen liittyvät kehittämistarpeet nousivat esiin myös kartoituksessa. Luovien alojen tuotteistaminen

ja hinnoittelu kaipaa kehittämistä, toteaa luovien alojen yrityksen toimitusjohtaja (LY13) teemahaastattelussa. Myös useampi muiden alojen yrittäjä piti luovien alojen tuotteiden ja palvelujen tuotteistamista tärkeänä. Erityisesti tuotteistamisen haasteeksi mainittiin asiakaslähtöisyys ja ansaintalogiikka. (MY2, MY8) Yrittäjyysopettaja piti luovilla aloilla tärkeänä, että *yrittäjä tunnistaa oman osaamisensa ja oppii tuotteistamaan ja myymään osaamistaan.* (YO4) Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportissa luovien alojen kasvun esteenä nähtiin mm. alan osaajien puutteellinen kyky tunnistaa oma osaamisensa. Harvalla oli kykyä tuotteistaa, hinnoitella ja myydä osaamisensa riittävän hyvin. (OKM 2017:18, 32.)

Tuotteistamisen keskeisiä kysymyksiä olivat kenelle, mitä ja miten. Tuotteen ja palvelun tuotteistamisessa olennaista oli tunnistaa asiakkaan tarpeet: *Luova työ pitäisi osata miettiä palvelun näkökulmasta – mitä se voi olla palveluna ja miten sitä voi hyödyntää palvelutuotannossa.* (YO3). Luovan talouden tiekartassa (2020) asiakasyritysten tunnistettuja palvelutarpeita olivat mm. tuottavuuden kasvattaminen, innovaatiot sekä uudet palvelut ja tuotteet, asiakas-, markkina- ja tulevaisuusymmärrys, palvelu- ja tuotekokeusten suunnittelu sekä markkinointiviestinnän, tarinoiden ja sisältöjen suunnittelu (TEM 2020). Yritysten välisessä yhteistyössä tarve voi perustua yritys- ja kuluttaja-asiakkaiden tarpeisiin ja asiakaskokemuksiin sekä mm. palvelullistumisen trendeihin. Tuotteeseen tai palveluun liittyvä aineeton arvo sekä erityisesti asiakkaan kokemus arvo ovat merkittäviä lisäarvon tuottajia. Tuotteiden ja palvelujen paremmat ominaisuudet kilpailijoihin nähden ovat tärkeää liiketoiminnan menestykselle. (Creative Finland 2018: 15.; TEM 2020:48.) Luovan alan yrittäjä kertoi *tilaajan odotusten tunnistamisen olevan haasteellista.* (LY8) Yritysneuvoja kiinnitti huomiota siihen, että *luovan alan on vaikeaa lähteä tuotteistamaan, ellei tunne toisen alan tarvetta* (YN4). Erityisesti muiden alojen kehitykseen perehtyminen ja teemahaastatteluissa toistuvasti esiin nousut, laaja verkostoituminen, antoivat tietoa muiden alojen tarpeista ja pohjan omien tuotteiden ja palvelujen tuotteistamiseen sekä uusien asiakasryhmien löytämiseen.

Hinnoittelu on yksi olennainen myymiseen vaikuttava tuotteistamisen osa. Kun myydään tuotetta, on tärkeää kertoa hinta ja sen sisältö. Luovilla aloilla hinnoitteluun liittyy kaksi keskeistä haastetta. Ne tulivat esiin kartoituksessa. Sekä luovien alojen että muiden alojen yritykset kertoivat asiakkaan osto-osaamiseen liittyvistä haasteista. Nämä liittyivät usein heikkoon työprosessien tuntemukseen. (LY13, MY7) *Ansaintalogiikan löytämisen kanssa on toisinaan myös haasteita.* (YN6) *Toisinaan luovien alojen yrittäjät kohtaavat myös haluttomuutta maksaa luovasta työstä.* (LY10, YO3) *Idean tuottaminen on luovan työn arvokkain osa* (LY10). *Luovien alojen yrittäjillä on liian kilttiä suhtautumista bisneksen tekoon sekä oman työpanoksen ja ajankäytön aliarviointia,* kertoi kyselyyn vastannut yritysneuvoja. *Tärkeää on informoida tilaajaa omasta työskentelyprosessista aikaisessa vaiheessa, kertoo luovien alojen yrittäjä* (LY13). *Aikaisempien projektien referenssit toimivat hyvinä luottamuksen rakentajina* (LY13). Tuotteistamisessa on hyvä myös konkretisoida, miten työ etenee.

Tuotteistamisessa on syytä kiinnittää huomiota myös tuotteen ja palvelun tuottamisen tapaan. On olennaista pohtia, onko kyse tilattavasta tuotteesta vai räätälöidäänkö tuotetta tai palvelua asiakkaan tarpeiden mukaan. Asiakkaan rooli voi myös muuttua työn edetessä. *Vaikka työt tehdään asiakkaiden toimeksiannosta, ei rajata ”asi-*

akkaita asiakkaita”, vaan yhteistyö kehittämisessä on saumatonta ja yhteiseen tavoitteeseen suuntautuvaa. (LY13) Myös tuotteistamisen yhteydessä on hyvä kiinnittää huomiota skaalautuvuuteen, jotta on valmius ottaa vastaan suurempiakin tilauksia. (LY3). Liiketoiminnan kehitysmahdollisuuksia tarjoavat mm. aineettomien oikeuksien ja palvelujen tuotteiden skaalautuvuus, jolloin marginaalikustannukset ovat hyvin pienet tai olemattomat tuotteita monistettaessa (TEM 2020: 48, 22).

Myynti- ja ostamisosaaminen

Kuten edellä todettiin, myyntitilanteeseen asiakkaan ostamisosaaminen saattaa olla heikkoa. Lisäksi tulee myyjän puutteellinen myyntiosaaminen. (YN3) Tärkeää on löytää yhteisymmärrys mitä asiakas on ymmärtänyt ostaneensa ja myyjä myyneensä.

Asiakkaan mielenkiinnon herättäminen on usein vaikein tehtävä luovilla aloilla. Onnistuneessa tuotteistuksessa asiakkaan tarpeet huomioidaan. Tuote ja palvelu kuvataan selkeästi. Myyntitilanteessa se herättää kiinnostusta ja luottamusta. Tuotteen myyntitilanteessa tulee viestiä mitä oma tuote on (LY3) ja maalata mielikuvaa, kun kyse on uudesta tuotteesta (LY7). Myös tarinallisuus on hyvä muistaa sekä tuotteistuksessa, että myyntitilanteessa (YN6). Yrityksen viestinnällä on suuri merkitys tunnettuuden lisäämisessä. *Viestinnän merkitys luovien alojen yritystoiminnassa on suuri (YN6). Oman työskentelyn ja yrityksen toiminnasta viestiminen edistävät tunnettuutta. Erilaisten ilmiöiden hyväksi käyttäminen toiminnasta viestimisessä (YO2).*

Johtopäätökset

Tuotteistaminen ja yhteistyömallit nousivat keskeisiksi kehittämiskohteiksi Creve 2.0 -hankkeen kartoituksessa luovien alojen ja muiden alojen yhteistyön edistämiseksi. Luovien alojen tuotteistamisessa tulee ottaa huomioon muiden alojen tarpeet. Uteliaisuus muiden alojen toimintaa kohtaan ja verkostoituminen oman alan ulkopuolelle, tarjoavat uusia virikkeitä oman toiminnan kehittämiseksi. Myös omien työskentelyprosessien avaaminen ja omasta tekemisestä viestiminen edistää pitkäjänteisen yhteistyön syntymistä.

Tuotteistamisen tärkeyttä on korostettu useissa selvityksissä. Kartoituksen antaman tiedon perusteella luovien alojen toimijoiden tuotteiden ja palvelujen tuotteistamisosaamiseen on tarve edelleen kiinnittää huomiota.

Luovien alojen ja muiden alojen yhteistyön siemeniä voidaan kylvää jo opintojen aikana tulevaisuuden ammattilaisille. Opinnoissa tehdyt monialaiset yhteistyöprojektit edistävät työelämän muutoksia ja myöhemmin tehtävää monialaista yhteistyötä. Tärkeässä roolissa yhteistyön perinteen kasvattamisessa ovat oppilaitokset, yrittäjyysopettajat ja yritysneuvojat.

Haasteellisempaa on saada kylvettyä moniammatillisen yhteistyön siemeniä uusien yhteistyöalojen väliin. Hyvistä yhteistyöesimerkeistä viestimisellä on suuri merkitys yhteistyön edistämiseksi.

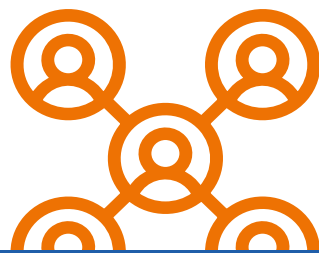
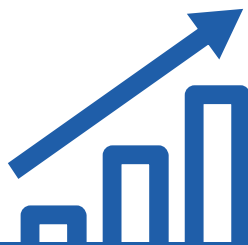
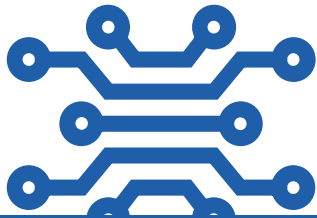
Lähteet:

Creative Finland., (2018). Luova osaaminen uuden arvонуonnin tuottajana [verkkoaineisto]. [viitattu 13. 10.2020] Saatavissa: https://www.aboamare.fi/_media_24470_/R&D%20kuvat/IRM-Tool/IRM/Luova-osaaminen-uuden-arvонуonnin-tuottajana.pdf

Opetus- ja kulttuuriministeriö., (2017). Luova talous ja aineettoman arvон luominen kasvun kärjiksi. Luovat alat Suomen talouden ja työllisyyden vahvistajina -työryhmän raportti OKM 2017:18 [verkkoaineisto]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. [viitattu 23.10.2020]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-464-1> (23.10.2020)

Työ- ja elinkeinoministeriö., (2014). Valtioneuvoston periaatepäätös aineettoman arvонуonnin kehittämisohjelmasta TEM 2014 [verkkoaineisto]. Työ- ja elinkeinoministeriö. [viitattu 15.10.2020]. Saatavissa: https://ek.fi/wp-content/uploads/Paatos_aineettoman_arvонуonnin_kehittamisohjelmasta2014-1.pdf

Työ- ja elinkeinoministeriö., (2020). Luovan talouden tiekartta julkaisu TEM 2020:48 [verkkoaineisto]. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö. [viitattu 26.10.2020]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-327-568-3>



PUHEENVUORO

Österbottens hantverk rf - en tråd i samhällets väv

Anna Nordström

Österbottens Hantverk rf

Österbottens hantverk rf är en svensk-språkig hemslöjds- och hantverksförening, som grundades år 1913. Föreningens hemort är Vasa och dess huvudsakliga verksamhetsområde är Svenska Österbotten. Föreningen är en av tjugo regionala hemslöjds- och konsthantverksföreningar i Finland, med Förbundet för hemslöjd och konsthantverk Taito rf i Helsingfors, som takorganisation.



Anna Nordström

Tf verksamhetsledare för Österbottens Hantverk rf, utbildad textilarbetare och lärare

inom fria bildningen. Väver, stickar, virkar och ivrar för hantverkande, hållbarhet och görandets glädje. Lyckan lever i hantverket.

Målet för föreningen Österbottens hantverk rf:s verksamhet är att öka kunskapen om den österbottniska hantverkskulturen och befrämja likväl traditionella som innovativa hantverkstekniker för en stimulerande fritidsaktivitet, högklassig hantverksproduktion och som konkurrenskraftig näring. Hantverk är en värdefull del av vårt kulturarv som både bör bevaras och utvecklas för att leva vidare, varför föreningen på olika sätt sprider kunskap och information om hantverk som traditionsbärare, samtidigt som vi följer med utvecklingen inom branschen för att kunna fungera som slöjdens språkrör i modern tid. Hantverket är även en viktig del av dagen samhälle ur ett socialt-, hälso- och hållbarhetsperspektiv, varför vi ständigt jobbar för att utveckla och synliggöra hantverket och för att nå ut till nya målgrupper.

KÄSITYÖN TALO
HANTVERKETS HUS
HOUSE OF CRAFTS



Loftet

Föreningens verksamhet vilar på tre grundpelare: egentlig föreningsverksamhet, projektverksamhet och affärsverksamhet, vilka alla på olika sätt arbetar för de mål som föreningen ställt upp.

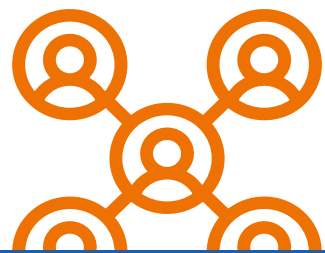
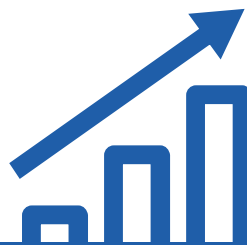
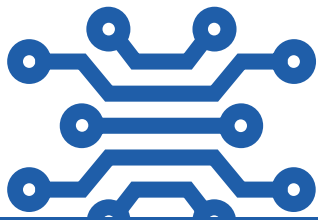
Föreningsverksamheten inom Österbottens hantverk rf. riktar sig till en bred allmänhet med föreningsmedlemmarna som bas. Verksamheten innefattar olika typer av kurser, evenemang och utställningsverksamhet, som alla syftar till att synliggöra, utveckla och bevara hantverket samt befrämja slöjd- och hantverkskunnandet hos allmänheten som meningsfull fritidsverksamhet och som en del av en hållbar livsstil.

Projektverksamheten är ett viktigt verktyg i föreningens strävan att förbättra de yrkesverksamma hantverkarnas verksamhetsförutsättningar genom att höja deras professionella kunnande samt medvetenhet om hållbara verksamhetsmetoder. Genom offentlig och privat projektfinansiering har föreningen möjlighet att förverkliga mer storskalig och kostnadskrävande projektverksamhet. Projektverksamheten inom Österbottens hantverk syftar även till att stärka föreningens kompetens för att möta behov och efterfrågan på nya produkt- och servicetjänster inom föreningens verksamhetsområde.

Taito Shop Loftet drivs som en separat del av föreningens verksamhet. Hantverksbutiken Loftet grundades ursprungligen som en försäljningspunkt för produkter tillverkade av hantverkare i Svenska Österbotten. Numera har produkturvalet utvidgats

och omfattar hantverks- och konstindustriprodukter från hela Finland och i viss mån även från övriga nordiska länder. Idag levererar över 200 hantverkare regelbundet varor till Taito Shop Loftet, som drivs i föreningens utrymmen i Hantverkets hus Loftet. Butiken är medlem i den riksomfattande marknadsföringskedjan Taito Shop, som upprätthålls av aktiebolaget Taitomyymälät Oy. Bolaget grundades år 2000 av hemslöjds- och konsthantverksföreningarna i Finland och deras affärer.

Människors behov och beteendemönster genomgår en förändring till följd av olika globala och samhällsliga faktorer, så som pandemier och klimatförändringar. En del av förändringarna kommer sannolikt att vara bestående varför också hantverket måste utvecklas för att fortsätta vara en naturlig, hållbar och konkurrenskraftig del av vårt samhälle. Inom Österbottens hantverk rf är vi övertygade om att slöjd och hantverk också i framtiden kommer att ha en viktig plats i våra liv, med tanke på dess källa till välmående och dess funktion som något stadigvarande och produktivt. Vi blickar framåt och fortsätter jobba för att aktivt förmedla hantverkskunnade, -upplevelser, -kultur och -produkter.



PUHEENVUORO

Go Iittala Village – nousussa muotoilun, taiteen ja artesaanien kylä

Pia Niemikotka

Linnan Kehitys

Hämeenlinnan litala on sekä vierailukohde että aito aktiivisten ihmisten kylä. Globaali lasibrändi on tehnyt litalan nimen kansainvälisesti tunnetuksi ja litalan lasitehdas sijaitsee pienessä hämäläisessä litalan kylässä. Se on kiinnostavaa ja se on totta ja siinä on litala Villagen brändiajattelun sekä alueen kasvupotentiaalin perusta. litala Villageen mahtuu muotoilijoita, taiteilijoita ja käsityöntaitajia ja alueen kasvu mahdollistaa toimeentuloa ja hyvinvointia koko kylälle.



Pia Kotkaniemi

Teen yrityskehitystä aluekehitys -otteella, koulutukseltani kauppatieteilijä, työura koostuu

ohjelmajohdosta kehittämisestä ja kenttätöistä julkisten tahojen ja yksityisen sektorin välissä yhteistä suuntaa hakien ja verkostoja kutoen.

iitalavillage.fi

Alueen matkailullinen tarjonta on koottu yhteen yhdessä kehitettävän ja viestittävän litala Village –brändin alle iitalavillage.fi -sivustolle, jota ylläpitää Lasimäen kauppiasyhdistys.

litalassa ei ole päälle liimattua tavoitella Suomen nopeimmin kasvavan muotoilun, taiteen ja artesaanien kylän sekä 200.000 vuotuisen vierailijan tavoitetta vuoteen 2030 mennessä. 2019 vierailijoita kävi 120.000 ja tavoitteena on 10% vuotuinen kasvu.

Kehittäminen on määrätietoista ja sitä tehdään yhdessä yritysten, kehitysyrityksen, kaupungin, asukkaiden, oppilaitosten, maanomistajien ja kumppaniverkoston kanssa. Pohjana on 2018-2019 i-laakso 2030 –hankkeen tukemana tehty osallistava strategia-prosessi, puistosuunnitelma ja brändin kehittämisen suunnitelma. Haasteena on yhteiskehittämisen rahoitus, josta syystä suunnitelmat on tehtävä siten, että niitä pystytään toteuttamaan osissa ja eri tahojen toimesta sekä sitä mukaa kun tekijöitä ja rahoitusta löydetään.

Taide plus infra

2018 Naivistit litalassa täytti 30 vuotta, mitä juhlistettiin suunnittelemalla ja rakentamalla litalaan Väyläviraston ja laajan kumppaniverkoston kanssa naivistisen taiteen rautatieasema. Sen kautta opittiin infran ja taiteen yhdistämisen tuoma kiinnostavuuden lisäarvo sekä monialaisen yhteiskehittämisen ja rahoittamisen malli.



Linnan
Kehitys Oy



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Parhailtaan litalan keskustan liikenneympyrään rakennetaan kaupungin toimesta perustusta ensi vuonna julkistettavalle litalan lasitehtaan lasiteokselle. Paikallisten rakastamaan on helppo muidenkin ihastua ja alueen omiin juuriin pohjautuvat uniikit sisällöt vahvistavat erottautumista muista vierailukohteista.

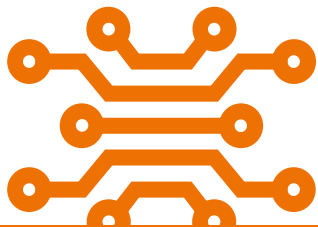
Tulossa juhlavuosi 2021

Moni taho täyttää tasavuotia litalassa 2021: litalan lasitehdas 140 vuotta, Design Museo litala 50 vuotta, i-valo 50 vuotta, Kultasuklaa 30 vuotta ja Kalvolan kirkko 100 vuotta. litala Villagen juhlavuosi tulee näkymään litalan kylämiljöössä ulkotilojen taideteoksina, erilaisina tapahtumina sekä tuoteuutuuksina erityisesti Lasimäellä. Korona –haamu aiotaan voittaa valjastamalla ulkotiloja matkailun käyttöön. Uhka on mahdollisuus ja nopeuttanut myös digityökalujen käyttöön ottoa toimintatapojen muutospaineen alla.

Tavoitteena vahva luovan alan keskittymä

litala Villageen mahtuu paljon luovan alan yrittäjiä ja tarjontaa ja luovuuden hengen toivotaankin kiinnostavan erityisesti nuoria taitajia. Koulutuskuntayhtymä Tavastian järjestämä artesaanien koulutus alkaa lasitehtaalla tammikuussa.

Tervetuloa litalaan, juhluvuonna nähtävää ja koettavaa tulee olemaan runsaasti.



KATSAUS

Showroom: käsin tehty – rakkaudella tehty

Maarit Kuusela-Mäkinen
Österbottens hantverk rf

Käsityön talo Loftet edistää käsityötä kulttuurina ja elinkeinona Pohjanmaalla. Ajatus showroomista, missä käsityöläisten tuotteet ja luovan alan toimijoiden tuotokset pääsevät esille, oli ollut olemassa yrityksessämme runsaan vuoden ajan, ajatuksen tasolla. Etenimme asiassa järjestämällä lokakuun alussa 2020 Showroom-webinaarin käsityöläisille; Anu Norrgrann Hankenilta avasi Showroomia kuluttajakäyttötymisen näkökulmasta ja Miela Designroom Tampereelta kertoi heidän showroom-konseptistaan ja kokemuksistaan. Webinaarissa nousi esille showroom-käsite, joka voi tarkoittaa hyvin erilaisia asioita eri yhteyksissä ja jokainen voi muokata siitä oman näköisen, itselleen sopivan formaatin.



Maarit Kuusela-Mäkinen on toiminut Taito Shop Loftetin myymälänhoitajana yli 20-vuoden ajan. Hän on ollut mukana

useissa Österbottens hantverkin projekteissa näiden vuosien aikana.

Hänen mottonsa kuuluu: "Onni elää käsityössä".

Showroom-pilottikokeilu toteutettiin Vaasan Taito Shop Loftetissa osana Creve 2.0 projektia. Loftet toimii 1860-luvulla rakennetussa puutalossa Vaasan ydinkeskustassa. Talossa on myös käsityöalan näyttely- ja kurssitoimintaa sekä ravintola. Showroom sijaitsee heti Loftetin liikkeeseen astuttaessa. Showroom-toiminnan kehittämisen päätavoitteena oli tuoda näkyväksi käsityöläisten sekä luovan alan toimijoiden osaamista ja näin ollen myös uniikit tuotteet kuuluivat showroomiin. Showroomin tavoitteeksi määriteltiin myös tiedon jakaminen käsityöläisistä sekä itse käsityöprosesseista digitaalisesti. Loftet showroomin määriteltiin rakentuvan fyysisestä showroomista, showroom-tilassa pyörivästä digitaalisesta infotaulusta sekä tuotteiden verkkokaupasta. Ensimmäisessä vaiheessa toteutukseen otettiin fyysinen showroom, tavoitteenamme oli showroom-konsepti, jossa inspiroidutaan käsityöstä ja joka on helposti muokattavissa sesonkien mukaan.

Konseptoinnin ideaksi C2 mainostoimisto muotoili "Unelma puutalossa". Näkemys oli, että showroom edustaisi perinteisiä arvoja: kotia, rauhaa, itse tekemistä, kestävyyttä sekä laadukkaita valintoja tavarapaljouden sijasta. Tavoitteena oli esitellä käsityöläisten tuotteita sekä myös kannustaa kävijöitä käsityöiden pariin. Showroomin tuotteiden yhteistyökumppaneiksi valikoituivat lähinnä paikalliset käsityöläiset teemaan sopivine tuotteineen, aina tarvikepaketeista valmiisiin tuotteisiin. Fyysisen showroomin ansaintamalliksi muotoutui provisiopohjainen ansaintamalli. Tämän mallin valinnan tavoitteena oli hintatason pitäminen kohtuullisena. Showroom tilan vaihtuvien kalusteiden takaamiseksi aloitimme yhteistyön paikallisen Minimossenin kanssa, lisäksi solmimme yhteistyösopimuksen kukkakaupan kanssa, joka toimittaisi showroomiin viherkasveja sekä kukkia.

Suurimman haasteen projektiin toi hyvin tiukka aikataulu, johtuen henkilöstömuutoksista. Verkostomme olivat kuitenkin varsin tiiviit ja luotimme nopeaan päätöksentekoon sekä toimivaan visioon. Hankkeen kärjen eli fyysisen showroomin tuli olla aikataulullisesti valmis joulumyyntiin 2020 ja tavoite saavutettiin. Tätä kirjoittaessani fyysinen showroom on ollut valmis runsaan viikon. Meillä konseptoinnin

tilaajilla oli ”villimmät” ajatukset showroom-tilasta mutta mainostoimisto C2 toteutti sen hyvin maanläheiseksi ja turvalliseksikin. Tila on koettu mielenkiintoiseksi ja lämpimäksi, toivottavasti myös inspiroivaksi. Useimmat Loftetin showroomiin pyydetyt käsityöläiset lähtivät innostuneesti kumppanuuteen mukaan. Käsityöläisten keskuudessa on ilmennyt jo halukkuutta ottaa koko showroom-tila tietyksi ajanjaksoksi yksittäisen käsityöläisen käyttöön. Tämä kertoo kumppaneiden kokevan tilan positiivisena mahdollisuutena. Lisäksi showroomissa voidaan järjestää pienimuotoisia tilaisuuksia paikallisten käsityöläisten kanssa.

Jatkokehittelyssä on parhaillaan toteutuksen alla Loftetin showroomin slideshow, jossa esitellään tekijöitä tuotteiden takana kuvien ja tekstein. Verkkokaupan valmistuminen siirtyi aikataulusyistä joulun jälkeiselle ajanjaksolle, emme halunneet hätiköidä vaan panostaa laatuun ja toimivuuteen. Lisäkehittelyä tarvitaan myös eri ansaintamallien jalostamiselle. Tämä jouluihin Loftet showroom muotoutui tarkoituksellisesti suurelta osin paikallisten käsityöläisten tuotteista, mutta jatkossa avaa ovia myös laajemmin koko Suomen käsityöläisille.



Luovien alojen nykytila, näkömät ja kasvupotentiaali

Creve 2.0 - Yrityspalvelut ja yhteistyömallit hankkeen tuloksia ja visioita

Luovat alat ovat olleet yksi merkittävä elinkeino-
poliittinen kehittämiskohde vuosituhat-
teesta saakka. Creve 2.0 -hanke ja tämä julkai-
su ovat osa tätä kehittämistyötä ja sen tulosten
hyödyntäminen tarjoaa uusia mahdollisuuksia
viedä luovia aloja eteenpäin. Merkittävä hank-
keen uutuusarvo löytyy myös hankkeen yh-
teistyöpohjasta. Tärkeäksi lähtökohdaksi valit-
tiin jo suunnitteluvaiheessa se, että sen kautta
erilaisten korkeakoulujen huippuasiantuntijuus
kietoutuu monipuoliseksi luovien alojen osaa-
miskeskittymäksi.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND



ÖSTERBOTTEN
HANTYVERK RF



Aalto-yhteistyö
keskittämisen
keskittämiseksi



Centre of Excellence
in Laser Scanning Research



TURKU AMK
TURKU UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES



HAMK
HAMEN AMMATTIKORKEAKOULU
HAMEN UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES