

[www.humak.fi](http://www.humak.fi)

## Opinnäytetyö

### Ketteriä, joustavia ja askeleen edellä:

Miten kulttuuri- ja taidealan keskusjärjestön jäsenet  
kokevat digitaalisen teknologian

*Krista Holopainen*

Kulttuurituottaja AMK  
(240 op)

Arvioitavaksi jättämisaika  
(2/2020)



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

## TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Kulttuurituotannon koulutusohjelma 240 op

---

Tekijät: Krista Holopainen  
Opinnäytetyön nimi:  
Sivumäärä: 77 ja 5 liitesivua  
Työn ohjaaja(t): Minna Hautio  
Työn tilaaja(t): Kulttuuri- ja taidealan keskusjärjestö KULTA

---

Digitaalinen teknologia tiukentaa otetta ihmisistä. Tämä tuo mukanaan mahdollisuuksia, haittoja, hyötyjä ja uhkakuvia. Digitaalisesta teknologiasta maalataan usein yltiöpositiivisia kuvia ja hyötyjä korostetaan runsaasti. Kokonaiskuva ei ole pelkkää positiivista, mutta haittojen tunnistaminen on haastavampaa kuin hyötyjen.

Opinnäytetyön tutkimuksen tavoitteena oli hahmottaa, miten Kulttuuri- ja taidealan keskusjärjestö KULTAn jäsenet kokevat uuden digitaalisen teknologian, minkälaisia näkemyksiä heillä on lähitulevaisuuksista ajanjaksolle 2020–2030, sekä mitkä asiat organisaatioiden sisällä vaikuttavat näkemyksiin ja kokemuksiin. Tutkimustuloksia hyödynnetään KULTAn viestintään. Tuloksista on kirjoitettu artikkeli jäsenille sähköpostiutiskirjeeseen. Tulokset ovat hyödynnettävissä tilaajan jäsenille suunnatussa ohjelmassa ja toiminnassa kuten KULTA-foorumi.

Työn tilaaja KULTA ry on kulttuuri ja taidealojen edunvalvontajärjestö. Järjestöllä on tämän työn tekemisen aikaan jäseniä kaksikymmentä. Jäsenet koostuvat eri kulttuuri- ja taidealojen organisaatioista, joista monet ovat edunvalvojia tai kattojärjestöjä. Opinnäytetyö on monimenetelmäinen tutkimus. Tutkimusmenetelminä oli sähköinen kysely ja teemahaastattelu. Kyselyyn vastasi seitsemäntoista jäsenorganisaation edustajaa ja haastateltavana oli kuusi edustajaa. Opinnäytetyön tietopohja koostuu pääosin lähteistä, jotka käsittelevät digitaalisuutta, teknologiaa ja jonkin verran tulevaisuudentutkimusta ja trendejä. Tutkimusmateriaali analysoitiin ja sitä verrattiin teoriaan ja muiden aikaisempiin tutkimuksiin.

Tulokset osoittivat, että navigoiminen digitaalisten hyötyjen ja haittojen välillä on haastavaa. Hyötyjä tunnistettiin haittoihin verrattuna enemmän. Resurssit ovat rajalliset ja se jarruttaa digitaalisen teknologian kokeilua ja käyttöä. Sidosryhmien ja yhteistyökumppaneiden merkitys on hyvin tärkeä, samoin arvot ja avoin keskusteleva työkulttuuri. Jatkotutkimuksena olisi kiinnostava selvittää, miten esihenkilöt ja johtoasemassa olevat osaavat tunnistaa digitaalisuudesta syntyneitä haittoja, ohjata henkilöstöä niiden korjaamisessa ja mahdollisesti ennaltaehkäistä haittojen syntymistä.

---

Asiasanat: digitaaliteknologia, kulttuuriala, taideorganisaatiot

## ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Degree Programme in Cultural Management 240 ECTS

---

Author: Krista Holopainen

Title:

Number of Pages: 77 and 5 attachment pages

Supervisor(s): Minna Hautio

Subscriber(s): KULTA a Central Organization for Finnish Culture and Arts Associations

---

Digital technology is becoming more and more present in peoples everyday lives. This creates opportunities and advantages, but also drawbacks and threats. Often the image of digital technology is depicted as very positive and the advantages are highly emphasised.

KULTA is a quite new Central Organisation for Finnish Culture and Arts Associations. KULTA has twenty members and operates nationally. The members are from different culture and art organisations, mostly other central organisations.

The goal of this research was to understand how the members of KULTA experience digital technology is the first objective of this research. Second goals were to research what are the influential factors for these experiences and views toward digital technology. The findings are utilised as communication material for KULTA. An article has been written for the email newsletter that is sent to the members of KULTA. The results can be used to compose agenda and themes for the member events. This thesis is research using triangulation methods. The used methods are theme interview and an online survey. Seventeen representatives from the member organisations answered the survey and six representatives were interviewed.

The theoretical knowledge base of this thesis is made of theories about trends and digital technology. Some future science studies were used. The research material was analysed, and the analysis was compared to the knowledge base. This study shows in its results that navigating between the advantages and drawbacks of using digital technology is challenging. The advantages are easier to identify compared to the drawbacks. The resources of these organisations are limited, and this hinders the try and use of digital technology. The significance of interest groups and affiliates are crucial, so are values and the open work culture.

As further studies it would be interesting to examine how the managers and leaders in these organisations can recognise the disbenefits regarding digital technology and how they manage the personnel adjusting and preventing in these situations.

---

Keywords: digital technology, field of culture, arts organisations,

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1   | KULTTUURI- JA TAIDEALAN KESKUSJÄRJESTÖ JA SEN JÄSENOrganisaatiot ..... | 8  |
| 2   | TEORIOITA INNOVAATIOISTA JA ENNAKOINNIN KÄSITTEITÄ .....               | 10 |
| 2.1 | S-käyrä, innovaationdiffuusioprosessi ja mahdollisuuksien teoria ..... | 10 |
| 2.2 | Ennakointi, ennustaminen, tieto ja trendit .....                       | 13 |
| 3   | DIGITAALINEN TEKNOLOGIA .....  | 17 |
| 3.1 | Teknologian ja saavutettavuuden käsitteitä .....                       | 18 |
| 4   | DIGITEKNOLOGIAA ERI TAITEENALOILLA .....                               | 24 |
| 4.1 | Sirkusala .....  | 24 |
| 4.2 | Teatteriala .....  | 26 |
| 4.3 | Virtuaalikonsertit .....   | 27 |
| 4.4 | Saavutettavuus .....   | 28 |
| 4.5 | Muita esimerkkejä digitalisaatiosta kulttuuri- ja taidealoilla .....   | 31 |
| 5   | MENETELMÄT .....   | 33 |
| 5.1 | Kyselylomake .....   | 33 |
| 5.2 | Haastattelut .....   | 36 |
| 6   | TUTKIMUSAINEISTON ANALYYSI JA TULOKSET .....                           | 40 |
| 6.1 | Saavutettavuuden tukeminen digiteknologian keinoin .....               | 42 |
| 6.2 | Organisaatioiden hierarkkisuus ja vaikuttaminen työyhteisössä .....    | 44 |
| 6.3 | Jäsenten ajatuksia innovatiivisuudesta ja trendeistä .....             | 46 |
| 6.4 | Sidosryhmien merkitys ja osaaminen talon sisällä. ....                 | 50 |
| 6.5 | Rajoitteista ja lukkiutumisesta .....                                  | 53 |
| 6.6 | SWOT-analyysi .....  | 54 |
| 6.7 | Jäsenorganisaatioiden edustajien vastausten ryhmittely .....           | 62 |
| 7   | JOHTOPÄÄTÖKSET .....   | 64 |
| 8   | POHDINTA .....   | 67 |
|     | LÄHTEET .....  | 70 |
|     | LIITTEET .....   | 78 |

## JOHDANTO

Kondratjevin (1926) aaltoteorian mukaan ollaan siirtymässä viidennestä aallosta kuudenteen. Aalloilla viitataan modernien talouksien muuttumisjaksoihin. Nämä jaksot ovat Kondratjevin mukaan 40–60 vuoden pituisia (Wilenius 2015, 55). Kuudennen aallon merkittäviä megatrendejä ovat resurssien vähäisyys, muuttuvat yhteiskunnat ja ikääntyvä väestö. (Suhonen 2013, Sitra 2020). Monet teknologiassa ja rakentamisessa tarvittavat resurssit ovat vähenemässä huomattavasti. Teknologinen kehitys vaikuttaa ihmisten elämään uusilla tavoilla ja siitä hyötyminen edellyttää mukautuvuutta ihmisiltä ja uusien tapojen oppimista. (Sitra 2020).

Kulttuurin ja taiteen parissa työskentelevät pääsevät kohtaamaan useimpia megatrendeistä, kuten ikääntyvää ja monimuotoistuvaa väestöä. Kulttuurikentän digitalisaation jatkuminen yhdessä teknologian nivoutumista osaksi kaikkia, tuo tuttuja asioita uudella tavalla ajankohtaiseksi. Ne muuttavat toiminta- ja työympäristöjä luoden uusia tarpeita, saavutettavuus on yksi hyvä esimerkiksi saavutettavuuden. (Sitra 2020). Nyt vaikuttavat haasteet ja ongelmat pyritään uuden aallon aikana ratkomaan niin sanotuilla älykkäillä menetelmillä ja usein tämä on vahvasti teknologia-avusteista. Tämä muuttuva toimintaympäristö ei välttämättä ole kuitenkaan mieleinen ja helppo ihmiselle. (Wilenius 2015, 65).

Kulttuurilaitosten ja taiteentekijöiden yleisöt monimuotoistuvat. Samalla mahdollisuudet tavoittaa uusia asiakasryhmiä monipuolistuvat. Teknologia mahdollistaa, inspiroi ja auttaa, lisäksi se tuo haasteita ja ongelmia. Kulttuurin ja taiteen yhteistyö teknologian kanssa ei ole mutkatonta. Mona Moisala on tutkinut väitöskirjassaan teknologiavälitteisten toimintojen vaikutusta tarkkaavaisuuteen ja työmuistiin. Tutkimustulokset osoittivat teknologian käytön vaikuttavan kognitiivisiin toimintoihin. (Moisala 2017). Digitalisoituminen tuo mukanaan kulttuuriorganisaatioille ja toimijoille monenlaisia haasteita ja mahdollisia. Tämän myötä uusia toimintamalleja ja rakenteellisia muutoksia tullaan tarvitsemaan. Ajatukset uusista yhteistyötavoista ja resurssien jakamisesta voivat tulla ajankohtaiseksi.

Kriittinen havainnointi tavoitelluista hyödyistä digiteknologian avulla, ja ratkaisukeskeinen lähestyminen digitalisaation tuomiin ongelmiin on nyt juuri ajankohtaista. Digitalisaation vaikutuksista ja kehityksestä on paljon kokemusta ja tietoa useilta työelämän toiminta-alueilta, mutta tarkastelemisenarvoista on digitalisaation vaikutus uusilla aloilla ja alueilla työelämässä (Dufva 2019). Kulttuuri- ja taidealan kattojärjestön (KULTA) kautta aiheen lähestyminen on luontevaa ja se tavoittaa jo nyt laajasti erilaiset kulttuuri- ja taidetoimijat.

KULTA ry on vuonna 2018 lokakuussa toimintansa aloittanut kulttuuri- ja taidealojen kattojärjestö. Järjestön tavoitteena on edustaa alaa ja ajaa yhteisesti sen etuja kansallisesti. Jäsenet ovat kaikki kulttuuri- ja taidekentällä ammattimaisesti toimivia organisaatiota ja useimmat ovat oman alansa kattojärjestöjä tai liittoja. (KULTA n.d.A) Jäsenorganisaatiot ovat erilaisia keskenään, haasteet ja tavoitteet oman toiminnan edistämässä ovat monilta osin yhteneväiset. Jäsenten kokemukset ja näkemykset tuovat tärkeää tietoa käytännön tilanteesta toimintaympäristöissä KULTA ry:lle.

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on selvittää KULTA ry:n jäsenten näkemyksiä ja kokemuksia uuteen digiteknologiaan liittyen. Toisena tarkoituksena on saada käsitys jäsenten asenteista ja lähtökohdista, jotka vaikuttavat nykyhetken kokemuksiin ja asenteisiin. Tavoitteena on saada ymmärrystä, miten esimerkiksi organisaatioiden kulttuuri mahdollistaa innovatiivisen lähestymisen teknologian käyttöön ja miten organisaatiot valmistautuvat tulevaisuuksiin esimerkiksi kartoittamalla trendejä. Tutkimusta ja sen tuloksia voidaan hyödyntää tilaajan toiminnan kehittämisessä ja jäsenten tarpeiden kartoittamisessa liittyen digitaaliseen teknologiaan. Tutkimuksen tuloksista on kirjoitettu artikkeli, joka julkaistiin jäsenille suunnatussa sähköisessä uutiskirjeessä. Tuloksia voidaan hyödyntää jäsenille suunnatuissa tapaamisissa ja keskustelutilaisuuksissa. Mielestäni tuloksia voi käyttää kartoittamaan mahdollisuuksia järjestää tukea tilaajan jäsenille digitaalisten taitojen kartuttamiseen, resurssien hahmottamiseen ja palveluntarjoajiin tutustumisessa.

Tutkimuksessa käytetty teoreettinen viitekehys koostuu teknologiaa, teknologian käyttöä ja sen vaikutuksia koskettavasta aineistosta. Mukana käytettiin myös trendejä, innovaatiota, tulevaisuudentutkimusta ja tulevaisuutta kartoittavaa materiaalia. Aineisto koostui tutkimuksista, kirjoista, artikkeleista sekä johtava asiantuntija, Mikko Dufvan haastattelusta. Tätä aineistoa lähestyn käytännöllisesti ja mahdollisimman paljon tutkimuskohteen arkityöhön vaikuttavien teorioiden ja esimerkkien kautta.

Työni näkökulman olen rajannut koskemaan tilaajan jäsenorganisaatioiden kokemuksia liittyen uuteen digiteknologiaan työelämälähtöisesti. Tämä rajausta pitää sisällään kokemuksiin vaikuttavien seikkojen selvittämisen. Näillä on merkitystä organisaatioille ja tilaajalle lähitulevaisuuden ennakkoinnin ja toiminnan strategisen suunnittelun kannalta. Asian tarkasteleminen auttaa valitsemaan tavoiteltavaa suuntaa toiminnassa, sekä hahmottamaan epätoivottuja tulevaisuuskuvia ja niissä vaikuttavia asioita.

Digiteknologian määrittely on haastavaa ja usein konteksti vaikuttaa voimakkaasti määrittelyyn. Teknologia voi olla konkreettinen tuote tai vaikkapa käytännön toimintaa liittyen tehtävien, tuotteiden tai muiden asioiden prosessointiin (Hiltunen vuosi, 23–24). Tässä tutkimuksessa käsiteltävää digiteknologiaa on rajattu saavutettavuuden takia. Esimerkiksi tekoälyllä tarkoitan heikkoa tekoälyä, jollaisesta tutkimuksen kohteella voidaan olettaa olevan jonkinlaista käytännön kokemusta. (Hiltunen vuosi, 213, Siukonen & Neittaanmäki 2019, 325)

Tutkimuksen kohteena olevat organisaatiot ovat olleet KULTAn jäseniä syksyllä 2019. Haastatteluihin ja kyselyyn osallistuneet olivat useimmiten toiminnanjohtajia, puheenjohtajia tai viestintähenkilöitä. Näillä henkilöillä voidaan ajatella olevan kiinnostusta aihealueeseen ja sekä näkökulmia että tietoa koskien koko organisaation toimintaa.

## 1 KULTTUURI- JA TAIDEALAN KESKUSJÄRJESTÖ JA SEN JÄSENORGANISAATIOT

Kulttuuri- ja taidelalan keskusjärjestö KULTA ry on aloittanut toimintansa vuoden 2018 lokakuussa ja se on perustettu aikaisemmin saman vuoden keväänä. Järjestöä oli perustamassa työryhmä Sitrasta ja se rahoitti perustamista vuonna 2018. KULTA on edunvalvontajärjestö ja toimii Suomessa kansallisesti. Toimintaa ovat rahoittaneet Opetus- ja kulttuuriministeriö, Suomen Kulttuurirahasto ja Svenska Kulturfonden. Järjestössä on kaksi työntekijää ja hallitus.

KULTAn tavoitteena ja järjestön perustehtävänä on parantaa taiteen rahoitusta ja asemaa yhteiskunnallisesti. Seuraavan kymmenen vuoden tavoitteina (vuoden 2030 tavoitteet) on, kulttuurin ja taiteen saavutettavuuden lisääminen. Tämä tarkoittaa, että monenlaiset ihmiset voivat taiteita ja kulttuuria kokea helpommin kuin nyt. Tavoitteena on myös, että kulttuuripolitiikan merkitys kasvaa suhteessa taiteen ja kulttuurin yhteiskunnallista merkitystä vastaavaksi. Lisäksi tavoite on, että Suomessa toimittaisiin kansainvälisesti kiinnostavalla tavalla taiteen ja kulttuurin toimintaedellytyksiä parantaen. (KULTA n.d.C). Jäsenhankintatavoite on saada laaja-alainen jäsenistö taide- ja kulttuurialan edunvalvonta ja tuottajatoimijoita.

Tällä hetkellä KULTA on mukana Taideyliopiston ylioppilaskunnan kanssa Kulttuuribudjetti prosenttiin! -kampanjassa sosiaalisessa mediassa. Kampanjan nimi viittaa kulttuuribudjetin nostamiseen 1 % valtion kokonaismenoista. (KULTA n.d.B). Kampanjaa toteutetaan koska kulttuurin ja taiteen arvo nähdään suurempana kuin, miten arvoa tällä hetkellä rahallisesti osoitetaan. (Kulttuuribudjetti prosenttiin! 2019)

Keskusjärjestö toteuttaa kaksi kertaa vuodessa KULTA-foorumia omille jäsenille ja tuki- ja tuottajaorganisaatiolle liittyen järjestön toimintaan ja tavoitteisiin. Foorumissa käydään läpi esimerkiksi KULTAn strategiaa ja muita vieraille ajankohtaisia ja tärkeitä aiheita. Foorumeissa jäsenistön edustajat pääsevät tapaamaan toisiaan ja verkottumaan uusien tuttavuuksien kanssa.



## Jäsenet

KULTAlla oli jäseniä kaksikymmentä opinnäytetyön tekemisen aikaan syksyllä 2019. Jäsenet edutavat erilaisia taiteenalan ja kulttuurin edunvalvonta-, tuki-, tuottajaorganisaatioita. Organisaatiot ovat hyvin erilaisia keskenään toimintatavoiltaan sekä jäsen- ja työntekijämäärältä. Kaikilla organisaatiolla on omalla taiteen- tai kulttuurinalallaan merkittävä asema. Organisaatiosta monet saavat valtion tukea toimintaansa.

Jäseniä tutkimuksen tekemisen aikaan olivat Centralförbundet för Finlands Svenska Teaterorganisationer ry (Cefisto), Finland Festivals ry, Frame-säätiö, Kansallisgalleria, Konserttikeskus ry, Kukunori ry, Käsi- ja taideteollisuusliitto Taito ry, Lukukeskus ry, Suomen elokuvasäätiö, Suomen Jazzliitto ry, Suomen Kansallisooppera ja -baletti, Suomen Kansallisteatteri, Suomen kirjastoseura ry, Suomen Kulttuuritalot ry, Suomen lastenkulttuurikeskusten liitto ry, Suomen museoliitto ry, Suomen Sinfoniaorkesterit ry, Suomen Teatterit ry, Svenska Teatern ja Teatterikeskus ry. Opinnäytetyön tekemisen jälkeen jäseniksi ovat liittyneet Stiftelsen Pro Artibus, Suomen konservatorioliitto ry ja Taiteen perusopetusliitto TPO ry. (KULTA n.d.A)

## 2 TEORIOITA INNOVAATIOISTA JA ENNAKOINNIN KÄSITTEITÄ

Tässä pääluvussa esittelen ensimmäiseksi innovaatioihin ja trendeihin liittyvät teoriat, innovaation omaksumisen käyrän ja diffuusioprosessin, leimahduspisteteorian ja mahdollisuuksien teorian. Myöhempanä käsittelen ennakointia, ennakointilukkoa ja trendejä.

### 2.1 S-käyrä, innovaationdiffuusioprosessi ja mahdollisuuksien teoria

Ihmiset omaksuvat innovaatioita eri tavoin ja eri tahtiin. Tämän perusteella ihmiset voidaan jakaa innovaattoreihin, aikaisiin omaksujiin, varhaiseen enemmistöön myöhäiseen enemmistöön ja vitkastelijoihin. Innovaattorit ovat henkilöitä, jotka luovat ja kokeilevat avoimesti uutta. Aikaiset omaksujat kokeilevat mielellään ja herkästi uusia asioita. Usein innovaattoreilta saatu tieto vaikuttaa heidän toimiinsa. Varhainen enemmistö ei ole ihan niin avoin kuin aikaiset omaksujat. Kokeiltavan asian vakiinnuttua jo hieman, he ovat sille avoimia. Myöhäinen enemmistö toimii samoin kuin varhainen enemmistö, vain myöhemmin tai hitaammin. Vitkastelijat ovat kokeilua ja uusia asioita vierastavia. He saattavat olla paljon konservatiivisempia tai eristäytyneitä suhteessa esimerkiksi innovaattoreihin tai aikaisiin omaksujiin. (Hiltunen 2012, 32; Orr 2003). Näitä ryhmiä on tarkasteltu, ja niiden lukumäärällisestä suhteesta toisiinsa on esitetty erilaisia arvioita. Yleisesti ajatellaan, että innovatiivisimpia on kaikista vähiten ja aikaisia omaksujia vähemmän kuin varhaista enemmistöä ja myöhäistä enemmistöä.

Kiinnostavan ja tarkasteltavan arvoisen innovaation omaksumisen tyypeistä tekee, kontekstin ollessa erilaiset työyhteisöt, kun tarkastellaan yhteisön muutosvalmiutta tai kykyä uudistua. Tämä auttaa hahmottamaan muutosnopeutta koko organisaatiossa ja

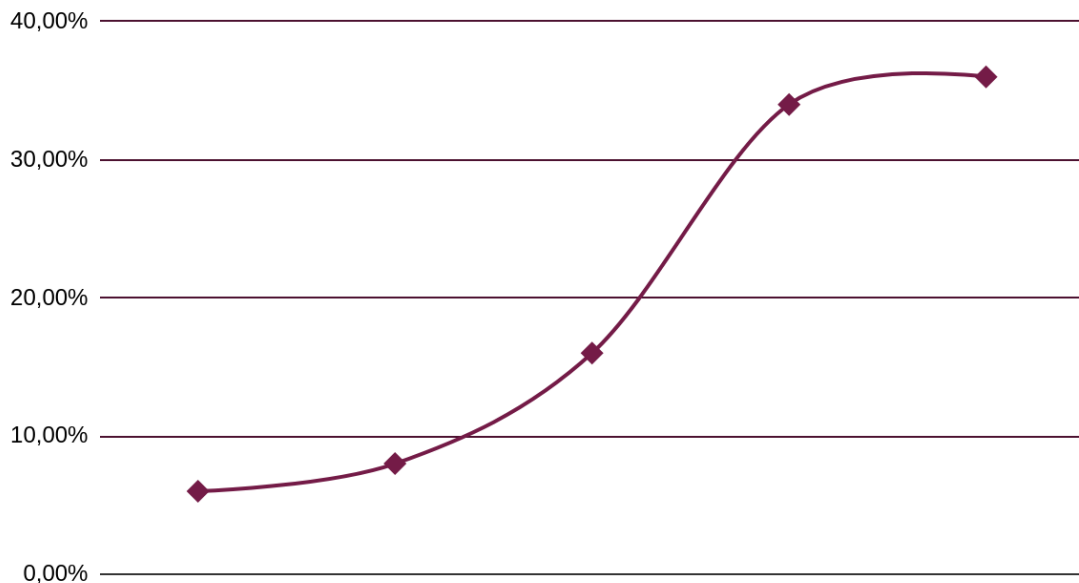
sitä, miten yhteisön eri jäsenet ottavat vastaan uusia asioita. Yhdessä innovaation diffuusioprosessin kanssa omaksumisen käyrä on hyödyllinen työkalu esimerkiksi muutostohtamisessa.

Innovaation diffuusioprosessissa on kyse jonkin uuden asian leviämisestä laajempaan tietoisuuteen maantieteellisesti tai sosiaalisesti (Hiltunen 2012, 31; Tieteen terminipankki 2020.) Innovaatioiden diffuusio tapahtuu innovaation omaksumisen käyrää mukailleen, erityisesti kun on kyse sosiaalisesta leviämisestä. Kaikilla ihmisillä omaksumisen voidaan ajatella tapahtuvan seuraavanlaisesti:

1. Omaksuja tulee tietoiseksi uudesta asiasta
2. Omaksujalla herää kiinnostus uutta asiaa kohtaan
3. Omaksuja tarkastelee uuden asian käytettävyyttä
4. Omaksuja kokeilee uutta asiaa ja viimeisenä
5. Omaksuja ottaa uuden, kokeillun asian käyttöön, jos se on ollut mieleinen. (Hiltunen 2012, 31).

Nämä erilaiset omaksujat voidaan asetella kaavioon, ja piirtää hyvin loivaa s-kirjainta muistuttava käyrä. Innovaattorien ja vitkastelijoiden väliin jäävät molemmat enemmistöt ja aikaiset omaksujat.

## Innovaatioiden omaksuminen



Kuvio 1: Innovaatioiden omaksumisen s-käyrä piirretty Hiltusen (2012, 32) mukaan.

Hiltusen teoksessa esitettyä s-käyrää mukaillen piirrettiin kuvio 1 niin, että 6 % on innovaattoreita, 8 % aikaisia omaksujia, 16 % aikaista enemmistöä, 34 % myöhäistä enemmistöä ja 36 % vitkastelijoita.

Innovaatioiden ja uusien asioiden omaksumista edeltää kokeilu, ja kokeiluun houkuttelemiseksi ihmiset tarvitsevat tietoa uudesta asiasta tai innovaatiosta. Yhden teorian mukaan ihmiset arvioivat käytettävyydessä lähinnä mahdollisia hyötyjä. (Orr 2003). Prospect theoryn tai mahdollisuuksien teorian mukaan valintoihin vaikuttaa jopa enemmän se, miten ja millaista tietoa ihminen saa asiasta. (Hiltunen 2012, 28). Ihmisten ajatellaan arvioivan riskejä liittyen tarjolla oleviin hyötyihin eri tavoin kuin riskejä liittyen mahdollisiin menetyksiin. Ihmiset pyrkivät saavutuksia ja hyötyjä kohti, joten esitystapa, joka korostaa saavutuksia ja hyötyjä vetää ihmisiä enemmän puoleensa. (Chen 2019). Käytännössä se tarkoittaa, että ihmiset voivat tehdä epäsuotuisia tai huonoja päätöksiä tietoon perustuen. Tämä on oleellista ymmärtää, kun tarkastellaan digitaalisten teknologioiden hyötyjä, haittoja, mahdollisuuksia ja rajoitteita organisaatiossa. Vaikka organisaatioilla olisi pyrkimys hyötyä digitaalisesta teknologiasta ja tehdä omaan toimintaan sopivia valintoja hyödyntäen asiasta saatavilla olevaa

tietoa, eivät kaikki valinnat ja päätökset ole menestyksekkäitä.

Elina Hiltunen käsittelee kirjassaan *Matkaopas tulevaisuuteen* Malcolm Gladwellin teoksessa *The Tipping Point* käsiteltyjä teorioita. Nämä teoriat liittyvät sioiden levittäytymiseen yhteiskunnassa, kuten innovaatioiden diffuusioprosessi ja innovaation omaksumisen s-käyrä. (Hiltunen 2012, 29). *Tipping Point* on suomeksi käännettynä *leimahduspiste*. Leimahduspisteteorian ajatuksena on, että erilaisten asioiden muodostumista trendeiksi, voidaan tarkastella kuten tautien leviämistä (Gladwell 2013,11). Gladwell mainitsee esimerkkinä virukset. Ajatus viruksen lailla leviämisestä on tarttunut arkikieleen, voidaan puhua viraalivideoista tai viraalihiteistä tarkoittaen asioita, jotka leviävät hyvin nopeasti ihmisten välillä (Kielitohtori n.d). Gladwellin mukaan leimahduspiste on se hetki kun, joku asia lähtee leviämään viruksen lailla. Ajatus on, että leimahduspisteen saavuttaneet asiat tapahtuva hyvin nopeasti ja lyhyessä hetkessä. Jokaisella asialla on oma leimahduspisteensä, hetki kun muutoksen vaatima korkeampi kynnyks on ylitetty. (Gladwell 2013,16). Tämän kynnyksen ylittämiseksi tarvitaan, että jokunen ihminen (sopivilla ominaisuuksilla) alkaa toteuttaa muutosta (levittää ”virusta”). Lisäksi levitettävän asian tai muutoksen täytyy olla helposti leviävä, tarvitaan sopivat olosuhteet, joissa pienetkin seikat voivat vaikuttaa paljon (Hiltunen 2012, 30). Se kuinka paljon ”jokunen” ihminen on, vaihtelee leviävän asian mukaan. Tämä voi tarkoittaa 5 % (Hiltunen 2012, 31), 10 % (Philips 2011) tai 25 % (Noonan 2018) laajemmasta ryhmästä.

## 2.2 Ennakointi, ennustaminen, tieto ja trendit

### **Ennakointi**

Pentti Malaska määrittelee ennakkoinnin soveltavaksi tutkimukseksi tulevaisuudesta, jota käytetään päätöksenteon tukena. (Malaska 2013, 19). Ennakointia, trendien ja ilmiöiden tarkkailemista voidaan käyttää apuna valintoja tehdessä ja varautuessa muutoksiin. Ennusteet ovat aina subjektiivisia eivätkä koskaan täydellisiä, koska aina on tietoa, jota ei ole vielä tavoitettu. Jotta voitaisiin toimia tietoon perustuen, on subjektiivisuudesta pyrittävää objektiivisuuteen (Silver 2014, 21). Aikaisemmat näkemykset

jonkun asian todennäköisyydestä, kuten rakenteelliset toistuvuudet rajoittavat pääsyä objektiiviseen tulkintaan. Bayesin teoreeman mukaan lähelle totuutta pääsee keräämällä todisteita ja arvioimalla todennäköisyyttä ennen ehdollistavaa tietoa tai tapahtumaa. (Nate Silver 2014 238, 246). Tietoteoria tarjoaa näkemystä siitä, millainen tieto on oikeaa tietoa ja onko tietäminen edes mahdollista. Tietämisellä voidaan viitata toiminnan tai mekanismin ymmärtämiseen tai olemassaolon hyväksymiseen. Tieto vaatii totuutta ja siihen uskomista. Tieto ei myöskään voi olla vain sattumaa. (Lammenranta 1993, 73, 79). Organisaatioiden sisällä olisi tärkeää pyrkiä keskusteluun havainnoista ja ennusteista, jotta vältetään liian kapeilta ja yksiselitteisiltä tulkinnoilta. Oman alan trendien ja ilmiöiden seuraamisen lisäksi tulisi seurata muita aloja kulttuuri ja taidekentällä, sekä näiden ulkopuolelta. (Silver 2014, 251)

### **Ennakointilukko**

Ajatuksen mahdottomuus saattaa synnyttää niin sanotun ennakointilukon. Joku asia tuntuu kerrassaan mielettömältä tai sen halutaan olevan mahdoton, jolloin koko ajatus torjutaan ja asiasta ei voi edes puhua. Usein kyseessä on jotain, joka koettelee normealeina ja vakiintuneina pidettyjä asioita. Mielekkäämmäksi ja todennäköisemmäksi koetaan jotain, joka seuraa meneillään olevaa kehityskulkua. (Häyrynen 2009.)

Ennakointilukkojen syntymistä voidaan ehkäistä ja ratkoa avoimella keskustelulla, ilmaisemalla erilaisia näkemyksiä. Konsulttina työskentelevä Tuomas Auvinen on luovien alojen johtamisen asiantuntija, joka on huomannut uuden digiteknologian tuoman muutoksen toimintaympäristössä lisäävän tarvetta luovuudelle. Auvisen mukaan ihmisen luovaa toimintaa rajoittavat pelko ja kokemus kuulematta jättämisestä. (Kallionpää 2018). Hyvät ja suhteellisen tasavertaiset mahdollisuudet ottaa osaa keskusteluun ja vaikuttamiseen yhteisössä, voivat olla hyödyllisiä ennakoinnissa, innovoinnissa ja muutokseen mukautumisessa.

## Trendit

Trendejä voidaan käsitellä tietona, mutta ei totuutena tulevasta. Sisältämänsä tiedon takia trendit voivat olla arvokkaita ja tutkimisen arvoisia organisaatioille. Trendejä voidaan tarkastella muutoksena ja trendien tarkkailua taas muutoksen tutkimisena (Dufva 2019). Trendit lajitellaan megatrendeihin ja trendeihin. Megatrendi on maailmanlaajuinen muutuskulku (Dufva 2019). Megatrendit auttavat järjestämään ja ymmärtämään maailmaa ja tapahtumia menneisyydestä nykyhetkeen ja taas kohti tulevaisuuksia. (Manninen 2018, 40–41.)

Sitra on listannut vuodelle 2020 Suomen näkökulmasta megatrendeiksi; kiireellisen ekologisen jälleenrakennuksen, ikääntyvän ja monimuotoistuvan väestön, voimistuvan vallan verkottumisen, teknologian sulautumisen ja suuntaa etsivän talousjärjestelmän (Sitra 2020). Trendit ovat eräänlainen mahdollinen tie yhdenlaiseen tulevaisuuteen. Varmaa niissä on vain nykyhetken tilanne. Nykyhetkessä trendit ilmaisevat välitöntä menneisyyttä. (Hiltunen 2012, 94). Tämän takia trendien analysointi ja merkityksien pohdinta on tärkeää, siis niiden vaikuttavuuden hahmottamiseksi. Kaikki trendit eivät kosketa kaikkia samalla tavalla. Tämän takia niistä saatava tieto ei ole yhtäläisesti arvokasta kaikille.

Tieto menneisyydestä ja nykyhetkestä voi olla erilaista taitoa, tietotaitoa tai tietoa esimerkiksi jonkin toiminnan säännönmukaisuuksista. Tieto voi olla epäsuoraa, hyvin omakohtaista tai sellaista, ettei meillä ole siitä omakohtaista kokemusta juurikaan. Tulevaisuudesta meillä ei ole faktuaalista tietoa, vain pelkästään visioita, aavistuksia ja ajatuksia. Kaikki näkemykset tulevaisuudesta ovat pitkälti subjektiivisia. Ei voida suoraan sanoa faktana, että kulttuuri- ja taidealoilla digitalisaatio tulee näyttäytymään tietynlaisena vuonna 2025. On mahdollista tehdä ennakoiteja, ennusteita ja Jonkinlaisen poikkeuksen tähän muodostavat eräät megatrendit, joista voidaan nähdä selkeitä polkuja tulevaisuuteen ja haastetta tai jopa mahdottomuutta poiketa tältä polulta. (Lammenranta 1993, 73)

Tietynlainen kriittisyys tulisi muistaa trendien tarkastelussa, osa trendeistä on lyhytaikaisia ja kaikki trendit ovat merkkejä menneisyydestä. Itse trendiä tai ilmiötä kiinnostavampaa voivat olla asiat, jotka mahdollistivat niiden syntymisen ja kehittymisen. Digitalisaatioon liittyen voidaan tarkastella, vaikka älyteknologiaan ja automatisointiin liittyviä seikkoja, jotka mahdollistivat näiden muuttumista trendeiksi tietyillä aloilla ja toisaalta vakiintumista osaksi arkea. Tässä auttaa polkuteorian tunteminen ja erilaisten polkujen hahmottaminen. Polkuteoria auttaa ennustamisessa, kuinka todennäköistä jonkun trendin jatkuminen on tai ilmiön kehittyminen trendiksi. Kysymys on edelleen siitä, minkälaista tulevaisuutta halutaan rakentaa. (Hiltunen 2012, 94, Manninen 2018, 15)

Välttämättä jo vakiintuneet trendit jossain alan ulkopuolisessa kentässä eivät ole tarkkoja ennusteita oman alan muutoksista ja tulevaisuudesta. Tämä pätee digitalisaatioon, joka on selkeä trendi monella alalla. Havainnoimalla monipuolisesti ja ymmärtämällä, että omat mahdollisuudet ja näkemykset niistä voivat olla rajoittuneet ja subjektiiviset voidaan pyrkiä tekemään sopivampia päätöksiä ja vaikuttamaan tulevaisuuteen. (Hiltunen 2012, 28,67).



### 3 DIGITAALINEN TEKNOLOGIA

Teknologiaa ja digitaalisuutta koskevassa pääluvussa pyrin avaamaan käsitteitä KULTAn jäsenistöä koskevista näkökulmista eli käytännössä työelämän perspektiivistä. Yksinkertaisimmillaan digitaalinen on merkinnyt numeroin ilmaistavaa tai numeroihin perustuvaa. Ero analogisen ja digitaalisen välillä oli karkeaa ja yksinkertaista kuin kelloissa. Suomisanakirja kertoo digitaalisen numeroihin perustuvaksi (suomisanakirja n.d.). Digitalisaatio on teknologian kehittyessä niin ikään muuttunut, jos aikaisemmin digitalisaation ajateltiin tarkoittavan vain keinoa hyödyntää tietokoneita, niin nyt digitalisaatioon liitetään paljon enemmän merkitystä. (Lindgren, Mokka, Neuvonen & Toponen 2019, 15). Digitaalisuudesta ja teknologiasta on tullut hienostunutta, monimutkaista ja yhä pienempään pakattavaa (Syrjälä 2015).

Giulia Barbucci on toimittanut lausunnon Euroopan talous- ja sosiaalikomitealle sukupuolten välisestä digitaalisesta kuilusta. Opinnäytetyön kyselyssä tai haastatteluissa ei ole otettu huomioon vastaajien tai haastateltavien sukupuolta, koska vastaajat ja haastateltavat edustivat organisaatioita eivätkä itsejään. Barbuccin mukaan syitä digitaalisen kuilun muodostumiseen oli useita, kuten koulutusjärjestelmät, työmarkkinat ja tasapaino työn ja yksityiselämän välillä sekä pääsy teknologian pariin. Tieto- ja viestintätekniikan osaaminen yhdessä muiden, esimerkiksi digitaalisen osaamisen kanssa nähtiin kasvattavan arvoa. Barbuccin lausunnossa digitaalisen kuilun tulkittiin vaikuttavan jopa syrjäytymistä työmarkkinoilla edistäväksi. Yksi lausunnossa esitetty ratkaisu oli, että naiset osallistuisivat enemmän tieto- ja viestintätekniikan kehittämiseen. (Giulia Barbucci 2018). Tärkeää on siis saada mukaan vaikuttamaan sellaisia henkilöitä, jotka jäävät passiivisempaan osaan tai ovat riskissä joutua heikompaan asemaan.

Kulttuuri- ja taidealoilla teknologian käyttö on lisääntynyt joissain määrin, kuten muillakin aloilla. Opetus- ja kulttuuriministeriön vuonna 2018 tehdyssä kartoituksessa tarkasteltiin digitaalisuuden hyödyntämistä kulttuuritoimijoiden yleisötyössä. Kartoitukseen kyselyssä vastaajien yhtenä tavoitteena oli saavutettavuuden paraneminen. Kar-

toituksen tuloksissa tuotiin ilmi digitaalisuuteen liittyviä haasteita, näitä olivat esimerkiksi taloudellisten resurssien, osaamisen ja ajan puutteellisuus. Vastaajien mukaan ratkaisuna olisi taidon ja resurssien lisäämistä esimerkiksi koulutusmahdollisuuksin ja lisäämällä rahoitusta. Kyselyssä kartoitettiin lisäksi uhkia ja mahdollisuuksia digitalisaatioon liittyen. Huolet esimerkiksi olivat eriarvoistuminen, osallistumisen ja vuorovaikutuksen väheneminen. Mahdollisuuksina vastaajat näkivät saavutettavuuden parantumisen ja uusien yleisöjen tavoittamisen. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018).

### 3.1 Teknologian ja saavutettavuuden käsitteitä

#### **Teknologia**

Muutos herättää usein vastustusta. Vallitsevaa ja tuttua tilaa muuttavat asiat voivat tuntua uhkaavilta ja herättää huolta. Teknologian ja digitalisaation kohdalla huoli on osoittautunut jossain määrin aiheelliseksi. Kaikki eivät pääse nauttimaan hyödyistä ja mahdollisuuksista tasapuolisesti ja käyttöön liittyy haittoja. (Manninen 2018, 59)

Teknologia ei ole aivan yksinkertaista määritellä. Se voi tarkoittaa tilanteen mukaan erilaisia asioita. Käytännönläheiset, käsin kosketeltavat tuotteet voivat olla teknologiaa. Yhtä hyvin niiden käsittely voi olla teknologista. (Hiltunen & Hiltunen 2014, 23-24). Alati voimistuvalla vaikuttava teknologia muuttuu henkilökohtaisemmaksi ja lähemmäksi ihmisille. (Wilenius 2015, 61). Moni työtehtävä vaatii jossain määrin teknologian käyttämistä. Vapaa-ajalla teknologia mittaa käyttäjänsä vireystilaa. Se on jatkuvasti läsnä. Teknologian käyttäminen ei ole enää niin vapaaehtoista kuin aikaisemmin ja se pystyy kilpailemaan ihmisen kanssa monissa tehtävissä. (Vahvanen 2018, 43). Ei ole ollenkaan liioiteltua mieltä, miten mullistavalla tavalla ihmisten työssäkäymisen muodot muuttuvat yhdessä työnantajien tarpeiden ja valinnan mahdollisuuksien kanssa. Monet työt ovat kadonneet ihmisiltä, samalla ihmiset ovat oppineet aivan uusia asioita. (Lindgren ym. 2019, 49.) On hyvin selvää, että teknologinen kehitys muuttaa työtapoja, työpaikkoja, töitä ja työntekijöitä.

## **Tekoäly**

Voimakkaasti huolta ja kiinnostusta herättävä digitaalinen ja teknologinen kehitys ovat tekoäly ja robotit. Tekoäly voidaan jaotella karkeasti kahteen heikon hyödyntäessä tekniikoita ongelmanratkaisua vaativissa tehtävissä, vahva taas pyrkii ihmisen ajattelemaan kuin ihminen hyödyntäen dataa ja oppimaan uutta. (Hiltunen Elina 2014, 213, Siukonen, Neittaanmäki 2019, 28, 325; Komulainen 2019). Tekoälyn määritelmä ei ole täysin vakiintunut ja jatkuva kehitys muuttaa määritelmää (Raskulla 2019). Ylimalkaisesta ja epätarkasta määrittelystä huolimatta tekoäly on vaikuttanut jo perustavanlaatuisesti ihmisten elämään. Tekoäly on läsnä lähes kaikkialla työssä, vapaa-ajalla harrastuksissa ja kotona. Tekoäly tekee suorittavia tehtäviä kuten siivoaa, leikkaa nurmikkoja ja suodattaa roskapostit sähköpostilaatikosta.

Tekoälyn on mahdollista tehdä jopa taidetta ja inhimillisesti ajateltuna luovaa työtä. Tämä ei suoraan tarkoita, että tekoäly olisi luova. Tekoälyn voi opettaa vaikka säveltämään musiikkia. Irlannissa tutkijat kehittivät tekoälyä hyödyntävän koneen, joka säveltää folk-musiikkia. Kone sai nimen Bot Dylan. Dylan viittaa amerikkalaiseen laulaja-lauluntekijään ja Bot on lyhenne robotista. Uusien kappaleiden säveltäminen oli koneelle mahdollista, kun se oli ensin analysoinut yli 20 000 irlantilaisista kansanlaulua. Kone on säveltänyt suuren määrän musiikkia ja on tehnyt tutkijoihin vaikutuksen määrän lisäksi laadulla. (Siltanen 2017). Bot Dylan ei ole ainoa musiikkia ja taidetta luova kone vaan sellaisia on kehitty useita.

Siinä missä ihmisen täytyy pitää huolta aivoistaan lepäämällä, jotta uuden oppiminen ja opittujen taitojen käyttö olisi mahdollista, kone väsymättä soveltaa matemaattisesti erilaisia digitaalisia materiaaleja kehittyäkseen. (Siukonen, Neittaanmäki 2019, 28, 232, 325). On hyvin ymmärrettävää, että tekoälyä sisältävät koneet herättävät huolta ja pelkoa esimerkiksi liittyen työpaikkojen säilymiseen tai työtehtävien muuttumiseen haastavammaksi.

## **Suoratoisto**

Suoratoisto (streaming) on äänen ja kuvan lähettämiseksi netin välityksellä, lähetettyä tiedostoa on mahdollista katsoa samaan aikaan kun sitä lähetetään. (Pyhälähti 2013).

Suoratoistetun tiedon katseleminen tai kuunteleminen voi tapahtua liveinä eli suoraan, ja niitä voidaan tallentaa myöhempiä tarkastelua varten. Suoratoistopalvelut ovat mahdollistaneet suomalaisen tv-draaman ja elokuvien laajemman jakelun. Tämä on vaikuttanut myönteisesti tuotantojen laatuun ja määrään. (Parkkinen, 2019). Elokuvia ja tv-ohjelmia voidaan katsoa televisiolähetysten ja elokuvateattereiden lisäksi, vaikka puhelimelta tai tietokoneelta. Suoratoistettavien elokuvien ja sarjojen vakiintuminen on vaikuttanut siihen, että monet televisiot on mahdollista kytkeä suoratoistopalveluihin kuten amerikkalaiseen Netflixiin. Suomalaista suoratoistettua kulttuuria ja taidetta on tarjolla YLE Areenassa. Sieltä löytyy tallenteita suoralähetetyistä festivaali esiintymisistä, Suomen kansallisoopperan ja -baletin lavalla tanssittua balettia ja Musiikkitalon konserttien suoraa lähetyksiä.

### **Todellisuudet**

Todellisuuden laajentamisesta on kasvamassa iso bisnes. Laajennettu todellisuus (extended reality, xr) pitää sisällään virtuaalisen (virtual reality, vr) ja lisätyn todellisuuden muodot (augmented reality, ar). Virtuaalinen todellisuus tapahtuu täysin virtuaalisessa ympäristössä (Maironen & Eloranta 2019). Kokemus lisätystä todellisuudesta on mahdollista, kun fyysisen aistittavan ympäristöön lisätään tietoa, dataa ja kokemus on vain osittain virtuaalinen (Lindgren ym. 2019, 56). Tietoa päästään havainnoimaan käyttämällä jotain älylaitetta kuten älypuhelin tai -laseja (Hiltunen & Hiltunen 2014, 23). Viimeisintä Tuntematon sotilas -elokuvaa markkinoitiin yhteistyökumppani Valion tuotteiden kyljessä. Tuotteen kylkeen painettu kuva ”heräsi eloon” kun sitä katsoit Arilyn sovelluksella älypuhelimien ruudun kautta. (Markkinointi&Mainonta 2017). Arilyn (Robust North Oy) on suomalainen yritys, joka on erikoistunut lisättyyn todellisuuteen (Arilyn n.d.).

Mixed reality (tai merged reality, mr) voidaan kääntää suomeksi yhdistetty todellisuus. Siinä missä laajennetun todellisuuden muodot vaativat enemmän teknologiaa ja yhdistetyn todellisuuden kokemukseen riittävät sopivat mr-lasit ja tietokoneohjelma. Yhdistetty todellisuus on eräänlainen yleistermi, jolla tarkoitetaan sitä, kun virtuaalinen todellisuus yhdistetään niin sanottuun reaaliin maailmaan (tähän, jossa muuten elämme)

(VTT Technical Research Centre of Finland 2019). Siinä missä virtuaalinen todellisuus on täysin virtuaalinen, ja todellista maailmaa ei välttämättä koeta ja aistita samalla, yhdistetty todellisuus on virtuaalinen, mutta todellinen maailma on myös aistittavissa ja koettavissa samaan aikaan. Laajennettu tai yhdistetty todellisuus taas erottuvat niin, että laajennettu todellisuus on pienempi osa virtuaalista lisää reaali maailmassa ja yhdistetyssä todellisuudessa virtuaalinen osuus on merkittävästi enemmän.

### **Pelillistäminen**

Pelillistäminen ja hyötypelit voivat olla sekä analogisia, että digitaalisia. Digitaaliset versiot hyödyntävät usein tekoälytekniikoita tai vaikkapa virtuaalista todellisuutta. Pelillistäminen tapahtuu, kun olemassa olevia toimintatapoja muutetaan peliä muistuttavaksi, apuna voidaan käyttää sovelluksia tai tekniikkaa. Voitaisiin yhtä lailla puhua leikin kautta oppimisesta. (Puolakka 2018) Hyötypelejä ja pelillistämistä voidaan käyttää monenlaisessa oppimisessä ja kehittämisessä erilaisilla käyttäjäryhmillä. Oppimisen tavoitteena voi olla kehittää työtapoja (Komulainen 2019), tai oppia jotain uutta. (Lindgren ym. 2019, 61). Hyötypelin ja huvikseen pelattavan pelin erottaa tavoitteet. Hyötypelin tavoitteena voidaan ajatella olevan muu hyöty kuin huvi tai hauskuus esimerkiksi aikaisemmin mainittu kehittäminen tai oppiminen. Hyötypelejä voidaan käyttää niin ikään muunlaisten hyötyjen tavoitteluun (Puolakka 2017).

Suomessa museot ovat olleet kulttuurialalla aktiivisia pelillistämisen ja hyötypelien kokeilemisessa. Tekiinkan museo ja Kajaanin ammattikorkeakoulu tuottivat yhdessä pelin. Siinä pääsee tutustumaan ensimmäisen Suomessa rakennetun tietokoneen toimintaan, peli on saanut tältä tietokoneelta nimensä ESKO. Ilmaista omaan laitteeseen ladatavaa sovellusta voi pelata virtuaalilaseilla tai ilman. (Linna 2019).

### **Automatisointi**

Erilaisten hallinnollisten ja asiakaspalvelullisten tehtävien automatisointi on yleistymässä ja laajentumassa kovasti. Tehtäviä voidaan automatisoinnin lisäksi suorittaa aikaisempaa helpommin etänä. Mahdollisesti etänä suoritettavia ja ulkoistettuja

tehtäviä tullaan tulevaisuudessa matalammalla kynnyksellä automatisoimaan ja ulkoistamaan. (Lindgren ym. 2019, 48). Valtiovarainministeriössä on työryhmä, jonka tehtävänä on edesauttaa taloushallinnon automatisointia Suomessa erityisesti julkisen hallinnon osalta. Valtiovarainministeriön ja työryhmän tavoitteena on luoda toimintaedellytyksiä alan toimijoille ja muun muassa karsia turhaa työtä, selviää Lotta Engdahlin kolumnista. (Engdahl 2018). Kulttuurialalla automatisointi koskettaa erityisesti järjestöjen hallinnallisia tehtäviä kuten jäsenrekisterin ylläpitoa ja laskutusta.

### **Videopuhelut**

Sovellukset, jotka mahdollistavat videopuhelut, ja -kokoukset ovat kiiteltäviä niiden sujuvoittaessa etätöskentelyä. Niiden käyttäminen etätapaamisten järjestämiseksi auttaa vähentämään työmatkustamista ja sitä kautta ympäristökuormitusta. Kasvihuonepäästöjä (myös CO<sub>2</sub>), jotka aiheutuvat työmatkaliikenteestä on arvioitu 7 % vähemmäksi, kun on siirrytty etätöskentelyyn (CO<sub>2</sub>-raportti 2014). Erilaisia palveluita ja sovelluksia videopuheluihin on useita, monet näistä ovat osittain tai jopa kokonaan maksuttomia. Palvelujen käyttämiseen tarvitaan runsaan tiedonsiirron mahdollistava internetyhteys ja tämä maksaa. (Solla 2019). Tiedonsiirto on ympäristön näkökulmasta miinus, sillä se kuluttaa paljon sähköä. Tämä ei välttämättä näy yksittäiselle käyttäjälle vaan ennemmin palveluntuottajalle. (Motiva 2019). Tiedonsiirron lisäksi energiaa ja resursseja kuluu laitteiden valmistamiseen, jotka mahdollistavat tiedonsiirron ja digitaalisten palveluiden käyttämisen.

### **Saavutettavuus**

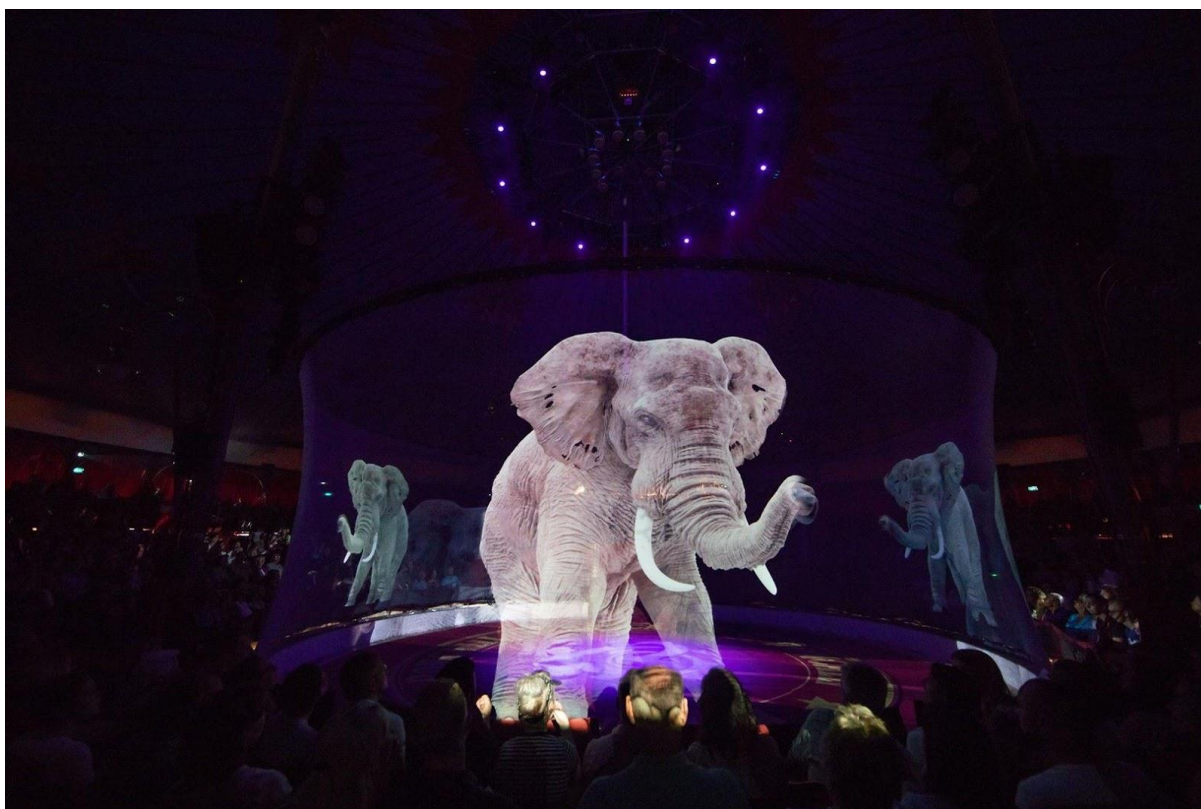
Palvelun tai tuotteen ollessa monenlaisten ihmisten käytettävissä vaivattomasti voidaan puhua saavutettavuuden toteutumisesta. Saavutettavuuden tulee toteutua digitaalisten tuotteiden, sovellusten ja palveluiden kohdalla. (Yläne 2016). Saavutettavuudessa vaivattomuudella voidaan tarkoittaa sitä, että henkilö pystyy itse tekemään, osallistumaan ja kokemaan elämyksiä, tämä voi toteutua viestinnän, hinnoittelun ja ihan fyysisen ympäristön muokkauksen kautta. Saavutettavuutta voidaan kulttuuri- ja taidekentällä ratkoa esimerkiksi fyysisten esteiden poistamisena (liuskat, hissit, ram-

pit) ja tekemällä informaatiosta saavutettavampaa. Digitaalisessa ympäristössä viestinnän saavutettavuus korostuu esimerkiksi kulttuuripalveluiden verkkosivujen tulkitavuuden sujuvuus. (kulttuuriakaikille 2020). Sama tieto on hyvä olla tarjolla monimuotoisesti kuten tekstinä, kuvina, videona ja äänenä.

## 4 DIGITEKNOLOGIAA ERI TAITEENALOILLA

Digitaalisuutta voidaan käyttää perinteisten ja modernien kulttuuri- ja taidemuotojen tukena monipuolisesti. Esittelen muutamia esimerkkejä, joissa on hyödynnetty teknologiaa joko niin, että ne lisäävät merkittäväällä tavalla saavutettavuutta tai että siinä on käytetty digiteknologiaa perinteisen taide- tai kulttuurimuodon tukena.

### 4.1 Sirkusala



Kuva 1: Circus Roncallin hologramminorsu. (Bluebox)

Saksalainen sirkus Circus Roncalli on alkanut käyttää oikeiden eläinten sijaan 3D hologrammieläimiä esityksissään vuodesta 2018 lähtien. Vuonna 1976 perustetussa sir-

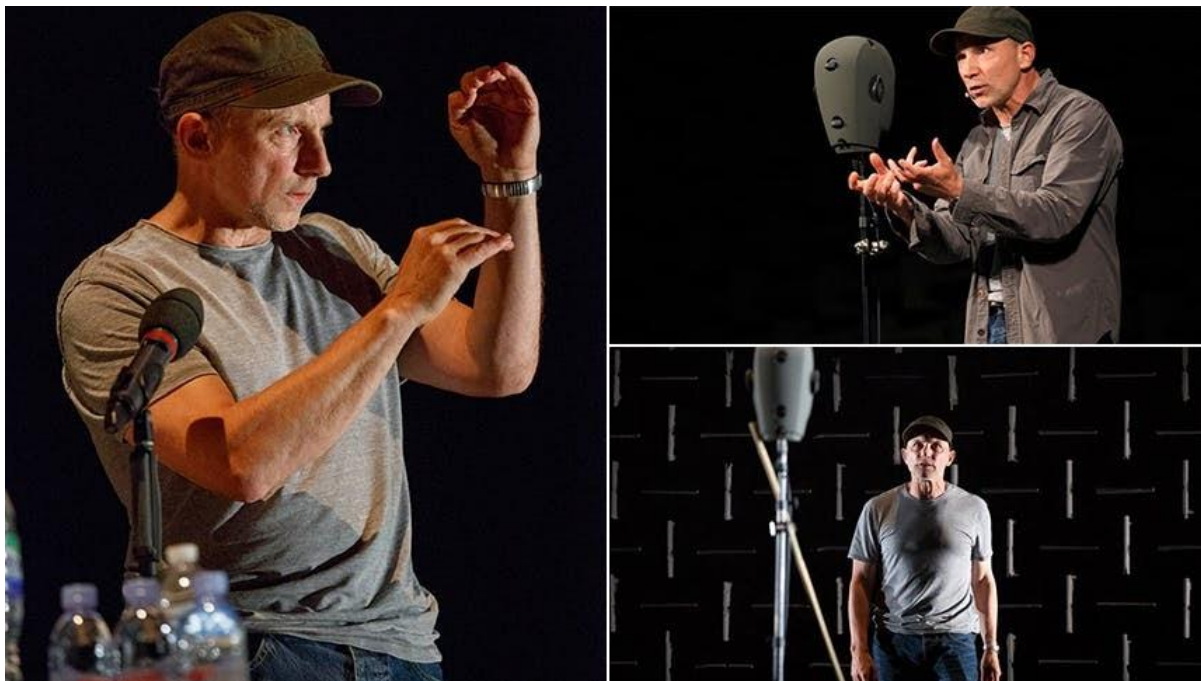


kuksessa esiintyy edelleen ihmisiä esimerkiksi trapetsitaiteilijoita. Päätöstä luopua elävistä sirkuseläimistä on kiitelty eläinten hyvinvoinnin näkökulmista. Esityksessä yhdistetään uutta ja vanhaa tavalla, joka on vahvasti teknologia-avusteinen, tuoden samansuuntaisia elämyksiä kuin perinteinen sirkusesitys. Toteutus on saanut laajasti palautetta ja useimmat ovat olleet positiivisia (Bluebox 2019, Wehner 2019).

Eläinten käyttöä sirkuksissa on pyritty rajoittamaan kansallisilla kielloilla. Suomessa eläimiä saa käyttää luvanvaraisesti. Lupa edellyttää lajikohtaisesti sopivien olojen järjestämistä. (Eläinsuojelulaki 247/1996) Eläinten käyttö on ongelmallista eläinten hyvinvoinnin näkökulmasta ja ottaen huomioon mahdolliset rajoitteet lajityypilliseen elämään tai haasteet tarpeiden huomioimisessa. (Animalia 2019) Ilman eläimiä sirkus voi kiertää esiintymässä sellaisissa paikoissa, joissa eläinten lajityypillisiä tarpeita ei voida huomioida. Tämä antaa yleisöllekin enemmän mahdollisuuksia nähdä esitys.

Roncallin sirkuksessa esiintymisareenalla käytetään useampaa projektoria eläinaiheisissa esityksissä, jotta kaikki katsojat voivat nähdä omilta paikoiltaan eläimet. Areena on noin 160 m<sup>2</sup> (Bluebox 2019). Esitys on vaatinut suhteellisen suuret kustannukset, yli 450 tuhat euroa. (Parsons 2019). Toteuttamisessa on ollut monialaista. Projektorit ovat Optomalta ja niiden asentamisesta vastasi Bluebox (optoma 2019), animoinnista vastasi Tag/Taur elokuva- ja videotuotanto yritys.

## 4.2 Teatteriala



Kuva 2: Simon McBurney esiintymässä *The Encounter* teoksessa (Ferri 2016).

Vuonna 2015 Simon McBurney toi *Complicité*-teatterin ohjelmistoon *The Encounter* (kohtaaminen) nimisen teoksen, jossa McBurney itse esiintyi ja jonka hän oli ohjannut. Teoksessa McBurney esiintyy yksin lavalla ja sitä on kuvattu auditiiviseksi tarinankeronnaksi digitaalisin avustein. (Convery 2017). Yleisöllä on esityksen aikana binauraalisen äänen toistamiseen sopivat kuulokkeet ja lavalla binauraaliseen nauhoittamiseen sopiva mikrofoni, joka muistuttaa ihmisen päätä. Teos on ikään kuin 3D ääniteos, jossa katsojasta tuntuu, kuin lavalla kuiskaava henkilö olisi aivan korvan juuressa. (*Complicité* 2019). *The Encounter* on kiertänyt useissa maissa ja vuonna 2016 se esitettiin suoratoistona. Äänet teokseen on nauhoitettu Brasiliassa (*Complice* 2016). *The Encounter* ja sen työryhmä ovat saaneet palkintoja esimerkiksi Stage Awardin innovatiivisuudesta ja Drama Desk Awardin äänisuunnittelusta (*Complicité* n.d.b).

### 4.3 Virtuaalikonsertit



Kuva 3: Henkilö istuu virtuaalilasit päässä. Noam Galai /Wireimage.

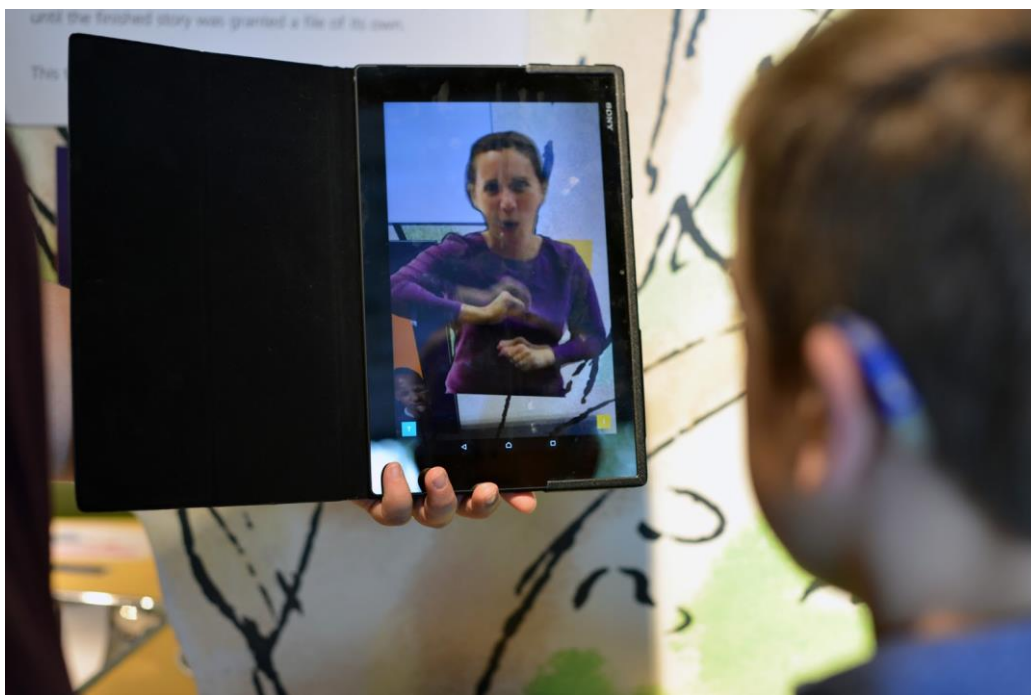
Virtuaalilasit ja puhelimeen ladattava sovellus mahdollistavat konserttien kokemisen immersiiivisesti (uppoututtaen). Amerikkalainen NextVR on lähettänyt suoratoistona konsertteja, joihin yleisö voi osallistua olematta paikan päällä. Konserttipaikat voivat olla osalle ihmisistä haastavia ympäristöjä. Matka voi olla pitkä, konserttitila voi olla esteellinen ja toiset eivät viihdy suuressa ihmismassassa. Virtuaalisena konserttikokemukseen tulee uusia ulottuvuuksia, samalla voidaan nauttia tutusta ja turvallisesta ympäristöstä vaikkapa kotona ystävien kanssa. Virtuaalilasien ja sovelluksen kautta koettavassa konsertissa, yleisö pääsee näkemään esiintyjät lähempää. (LaMeyr 2016)

Musiikkiala on hyvin kiinnostunut suoratoistetuista konserteista. Erityisesti artistit, jotka esiintyvät stadioneilla ja isoilla tapahtumapaikoilla ovat toteuttaneet suoratoistona konsertteja. Yksi syy on kiinnostuksen kasvuun saattaa olla mahdollisuus lisätä lipunmyyntiä tapahtumapaikan rajoitteista riippumatta. Virtuaaliset konsertit tavoittavat uutta yleisöä sitä, jota ei kiinnosta käydä keikoilla tai festareilla,

mutta nauttivat musiikista kotona. (Chandler 2019).

Billie Eilish (joka voitti vuonna 2019 viisi Grammy-palkintoa) esiintyi Madridissa ja konsertti suoratoistettiin. Konserttiin pystyi osallistumaan Oculus Venus sovelluksella ja käyttämällä virtuaalilaseja. Oculus Venues sovelluksessa käyttäjä saa valita, osallistuuko kokemukseen vain itsekseen vai vuorovaikuttaen muiden osallistujien kanssa. Konserttien suoratoistaminen tarjoaa lipunmyynnin kasvattamisen lisäksi mahdollisuuden markkinoida konsertteja uudenaikaisena sosiaalisena kokemuksena. (GRAMMYS 2019, Baker 2019).

#### 4.4 Saavutettavuus



Kuva 4: Lapsi käyttää Signly sovellusta Roald Dahlin museossa (Heritage in Motion).

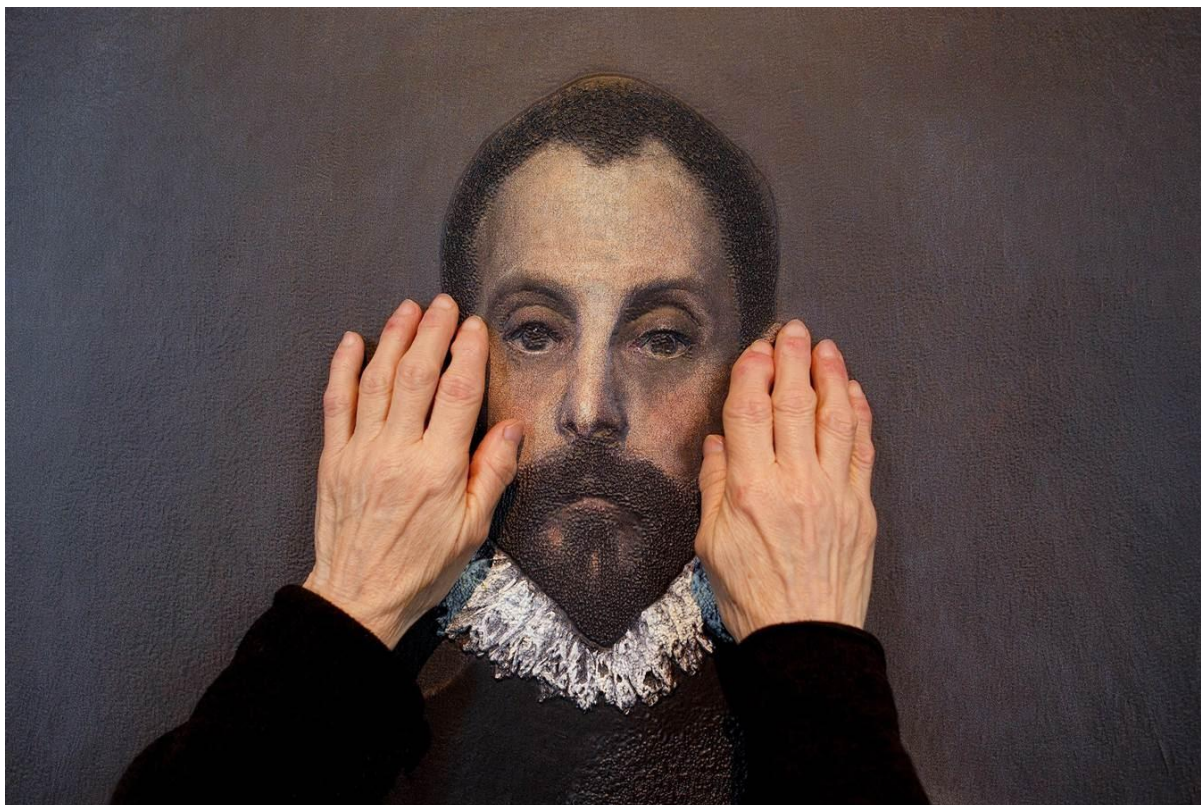
Roald Dahlin museossa ja museon nettisivuilla on panostettu monipuolisesti saavutettavuuteen sen eri merkityksissä. Museo on toiminut yhteistyössä Signly sovelluksen kehittämisessä. Singly tulkkaa brittiläiselle viittomakielelle tietoa museosta videomuodossa. Sovelluksessa yhdistyvät viestinnällinen ja aistillinen saavutettavuus, kun kir-

joitettua ja auditiivisesti annettua tietoa saadaan videoiden kautta viittomakielelle tulkittuna. Tiedon vastaanottaminen on sujuvampaa kun, sitä on mahdollisuus tulkita useamman aistin kautta, pelkkä lukeminen ei takaa viestin ymmärtämistä tai saavutettavuutta. (Kulttuuriakaikille 2019, Signly 2019). Roald Dahlin museosta saa lainaan tabletin, joissa on sovellus valmiina tai sen voi ladata omaan älylaitteeseen. Museosta löytyy 24 logoa, jotka Singly tulkitsee ja näin osaa näyttää oikean videon käyttäjälle. (Roalddahl 2015).

Vuonna 2017 Singly applikaatiolle annettiin Jody palkinto. (Jodiawards 2017) Palkinto jaetaan vuosittain sellaisille kulttuurikentän tahoille, jotka käyttävät teknologiaa saavutettavuuden lisäämiseen. Kehittämässä sovellusta olivat mukana kuulorajoitteiset ja kuurot sekä suunnittelussa että testausvaiheissa. Signlyä on kiiteltu helposta käytettävyydestä, ja että se mahdollistaa itsenäisen asioinnin museossa. (Signly 2019). Monille kuuroille ja brittiläisen viittomakielen käyttäjille, viittomakieli on äidinkieli tai niin sanottu ensimmäinen kieli ja englanti vasta toinen kieli (Signly 2019). Roald Dahlin museo on suunnattu 6–12-vuotiaille (Roalddahl 2018). Kohderyhmä huomioon ottaen viittomakielinen mahdollisuus on kovin tärkeää. Lapset ehkä vasta opettelevat lukemaan (toista kieltään) tai lukeminen ei välttämättä ole kaikilla kovin vahva taito. Viittomakieli helpottaa myös lukihäiriöisten kuurojen asiointia.

### **3D-printtaus**

Madridissa sijaitsevassa Pradon museossa huomioitiin näkövammaisten ja -rajoitteisten saavutettavuutta käsin koskettavilla tauluilla näyttelyllä nimeltä Touching the Prado.



Kuva 4: 3D kopio El Grecon maalauksesta The Nobleman with his Hand on his Chest Pradon museossa. 3Dprinting.com

Näyttely oli nähtävillä kymmenen kuukauden ajan vuonna 2015. Näyttelystä löytyi kuusi 3D-printattua työtä, jotka edustavat eri tyylejä ja ovat eräänlaisia kopioita alkuperäisistä maalauksista. Museon töitä saivat koskettaa ja tutkia kaikki kävijät. 3D-printattujen töiden lisäksi museossa oli opastusta saatavilla auditiivisena ja pistekirjoituksena. (Museo del Prado n.d). Jokainen Touch the Prado -näyttelyn teos maksaa arviolta reilut 6000€. Osa töistä on pienempiä, kuin alkuperäiset, jotta niiden kokeminen käsin koskettamalla olisi helpompaa. (Minder 2015).

Kuusi 3D-printattua teosta ovat kopiot klassikomaalauksista:

- Noli me tangere - Antonio da Correggio
- The Parasol - Francisco Goya
- The Nobleman with his Hand on his Chest - Painting by El Greco
- Still life with Artichokes, Flowers and glass Vessels. - Juan van der Hamen y León

- Vulcan's Forge - Diego Velázquez
- The Mona Lisa - Leonardo da Vinci

#### 4.5 Muita esimerkkejä digitalisaatiosta kulttuuri- ja taidealoilla

##### **Tanssi**

Oulussa vuosittain järjestettävässä tanssitapahtumassa, yhdistetään tanssitaide ja teknologia. Ideana on, että tanssin ammattilaiset innovoivat ja kokeilevat teknologiaa käyttäen jotain uutta. (Taikabox n.d). Tapahtumaan osallistuu erilaisia tanssin ammattilaisia ympäri maailmaa. (Kangasluoma 2016). Oulu Dance Hackia järjestävä Taikabox yhdistys on järjestänyt vuonna 2017 nuorille digitanssi-työpajoja. Näissä työpajoissa yhdistetään mobiiliteknologiaa tanssiin, sekä opitaan uutta hyödyntämällä visuaalista- ja auditiivistaympäristöä (Råman 2017, Råman 2016)

##### **Sarjakuvat**

Perinteisten paperisten sarjakuvien rinnalla suosiotaan ovat nostattaneet sähköiset (digitaaliset) sarjakuvat. Sähköinen versio vetoaa erityisesti lapsiin ja nuoriin. Digitaalisia sarjakuvia voi lukea tietokoneen näytöltä tai puhelimelta. Sähköisiin sarjakuviin voidaan yhdistää ääntä, joka vahvistaa sarjakuvan tunnelmaa. (Paananen 2019). Sarjakuviin saadaan lisätyn todellisuuden elementtejä, kun niitä viedään esimerkiksi Arilyn-sovellukseen (Sarjakuvakeskus 2016). Sarjakuvien interaktiivisuus on eräänlaista pelillistämistä. Sarjakuvamaailmasta videopeleihin siirretty Batman-hahmon tarinaa voi lukea perinteisen paperisen sarjakuvan lisäksi sähköisenä sarjakuvana, joka on lisäksi interaktiivinen. Intearktiivinen Batman-sarjakuva täydentää pelikokemusta ja on suunnattu pelin faneille. (Graser 2013).

## **Musiikki**

Sibafest on Taideyliopiston Sibelius Akatemian järjestämä tapahtuma. Sitä on järjestetty jo kahdeksan kertaa Helsingissä. (Puurtinen n.d) Osa tapahtumaa on Mobile Sonic Walks eli äänikävely. Ajatuksena on kiertää kävelyreitti ja kuunnella samalla juurille reitille sävellettyä musiikkia. Tätä varten äänikävelylle osallistuja tarvitsee sovelluksen puhelimeensa. Sovellus käyttää GPS-teknologiaa ja paikantaa käyttäjänsä, jotta oikean musiikin valitseminen on mahdollista. Kävelyreitillä on eri musiikkia eri kohtiin reittiä. (Sibafest n.d).



## 5 MENETELMÄT

Tutkimusaineistoa on hankittu menetelmätriangulaatiolla. Menetelmiksi valitsin sellaisia tapoja, jotka olivat sopivia tutkimuskohteen ja aiheen tarkastelun, niin että parasta tietoa oli mahdollista saada tutkimusta varten. Vaikka tutkimus ja menetelmät ovat suurelta osin laadullisia, muutamissa kohdissa on numeroita ja kvantifiointia selvyden vuoksi. Kyselytutkimuksen useat kysymykset olivat kvantitatiivisia, mutta koska vastaajia oli pieni joukko (alle 20 vastaajaa), tuloksia oli sopiva tulkita laadullisesti. Valitsemani menetelmät mahdollistivat useiden vaikuttimien tarkastelun samaan aikaan.

Minulla ei ollut aloittaessani tutkimusta valmista olettamusta tai vahvaa teoriaa, ja tämä tekee opinnäytetyön tyylistä pääasiassa induktiivisen. Teoria, jota tarkastelen ja nojaan omassa tutkimuksessani on innovaation omaksumisen s-käyrä. Kuitenkin on niin, että keskeisin tavoitteeni opinnäytetyöni tutkimuksessa ei ole selvittää miten, tämä s-käyrä ilmenee tai toteutuu kerätyssä aineistossa. Tutkimukseni tavoite on selvittää tutkimuskohteen kokemuksia ja asenteita digitaaliseen teknologiaan liittyen. Tutkimus lähti liikkeelle kyselystä, sen jälkeen tehtiin haastattelut (Hirsjärvi & Hurme 2001, 24–25, 39). Menetelmät kuvailen seuraavaksi niiden omissa alaluvuissa.

### 5.1 Kyselylomake

Yhtenä aineistonkeruumenetelmänä oli kyselylomake KULTA ry:n jäsenille. Kysely toteutettiin sähköisenä. Sillä oli tavoitteena kartoittaa jäsenten kokemuksia uudesta digiteknologiasta ja tulevaisuuksien näkemyksiä. Kyselylomake valittiin siksi, että sen koettiin olevan vastaajille helppo ja motivoiva tapa osallistua.

Tarkemmin tavoitteena oli ymmärtää, miten jäsenorganisaatiot käyttävät digiteknologiaa, onko käytölle esteitä tai rajoitteita tai mitä hyötyjä tai haittoja käytöstä on ollut. Tämän lisäksi tavoitteena oli tuoda esille, seuraavatko organisaatiot trendejä ja ilmiötä omalla alallaan ja alan ulkopuolelta. Kolmantena tavoitteena oli selvittää, käyttäisivätkö kyselyyn vastanneet digitaalista teknologiaa edistääkseen yhteiseksi koettuja tärkeitä asioita kuten eriarvoistuminen ja saavutettavuus.

Sähköisellä kyselyllä oli helppo tavoittaa jäsenet ja analysoida vastauksia. Osallistamalla siihen jäsenet toimivat tavallaan yhteisen hyvän eteen ja vastapalkkioksi saivat itselle mahdollisesti uutta tietoa yhteisistä aiheista. Vastaajat löytyivät ottamalla yhteyttä organisaatioon ja kysymällä sopivaa henkilöä. (Valli 2018, 30–31) Sopivan henkilön löydyttyä, hänen kanssaan sovittiin vielä henkilökohtaisesti kyselyyn vastaamisesta. Vastaajalle kerrottiin kyselyn taustoista lyhyesti puhelimesta ja vastausaikataulusta. Kyselylomakkeeseen (Liite 2) lähetettiin linkki sähköpostilla. Sähköposti ei pelkästään tuntunut tarpeeksi luotettavalta ja puhelinkontaktilla saatiin lisättyä varmuutta vastaamisesta. Tämä tapa, ennaltaehkäisi turhien muistutusviestien lähettämistä, kun vastausprosentti saatiin heti alkuun korkeaksi. Menettely tuntui sopivalta myös siksi että, jäsenet saavat paljon sähköpostia ja viestit saattavat mennä ohi.

Kyselyyn vastanneet olivat edustamiensa organisaatioiden toiminnanjohtajia, puheenjohtajia, viestintäpäälliköitä ja -koordinaattoreita enimmäkseen. Vastaaja sai vastata anonyymisti, vain edustetun organisaation nimi kysyttiin. Tämä sen takia, että sen uskottiin madaltavan kynnyistä vastata mahdollisimman avoimesti. Vastaajan kanssa oli myös sovittu, että mikäli hän on ei pysty kyselyyn vastaamaan, sen sai lähettää eteenpäin toiselle organisaatiota edustavalle henkilölle vastattavaksi. Kuitenkin se, että vastaamisesta sovittiin henkilökohtaisesti etukäteen antaa minulle kyselyn tulkitusijana mahdollisuuden yhdistää vastaukset tiettyihin henkilöihin. Tämä yhdessä organisaation nimen mainitsemisen kanssa saattoi vaikuttaa saatuihin vastauksiin. Vastaajilla saattoi tulla tarve antaa edustamastaan organisaatiosta hyvä kuva ja se saattoi vaikuttaa vastauksiin. Toisaalta kyselylomakkeissa on aina riskinä, että vastaajat eivät vastaa täysin todenmukaisesti. Koska kysymykset ja aihe eivät ole kovin provokatiivisia tai polarisoivia, ei ole syytä olettaa, että vastaajat antoivat hyvin epärealistisia vastauksia.

Kyselylomake lähetettiin kaikille kahdenkymmenen jäsenorganisaation edustajalle. Kyselyyn vastasi 17 jäsenorganisaatiota edustanutta henkilöä. Kolmelta jäseneltä jäi osallistumatta kyselyyn ja vastausprosentti nousi kiitettävään 85 prosenttiin. Kysymyksiä oli 12, joista ensimmäiseen vastattiin edustetun organisaation nimellä, näin itse aiheeseen liittyviä kysymyksiä oli yksitoista. Kysely oli auki noin kaksi viikkoa ja

vastausaikaa pidennettiin vastaajien toiveesta muutamalla päivällä. Vastaamiseen meni keskimäärin 9 minuuttia 47 sekuntia. Ennalta-arvioitu vastausaika oli 10 minuuttia. Kyselyn pituutta rajattiin tarkoituksella, jotta kynnyks vastausmiselle madaltuisi ja vastauksia saataisiin mahdollisimman moneen kysymykseen. (Valli 2018, 95).

Sähköinen kysely piti sisällään sekä monivalintakysymyksiä, että Likertin asteikko -kysymyksiä. Likertin asteikossa kaikki numerovaihtoehdot oli verbalisoitu selvyyden vuoksi ja vaihtoehtoja oli tyypilliseen tapaan viisi (Valli 2018, 106). Tässä kyselyssä Likertin asteikkokysymysten vastausvaihtoehdot olivat; täysin samaa mieltä, jokseenkin samaa mieltä, en osaa sanoa, jokseenkin eri mieltä ja täysin eri mieltä.

Avoimilla kysymyksillä toivottiin vastaajien antavan sellaisia vastauksia, joista voisi ilmetä jotain odottamatonta. Osaan avoimista kysymyksistä ei tullut montaa vastausta ja osaan oli vastattu pikaisen oloisesti tai lyhyesti. Tämä on tavallinen riski avoimissa kysymyksissä ja se osattiin ennakolta ottaa huomioon rajoittamalla avointen kysymysten määrää. (Valli 2018, 114). Kysymykset muotoiltiin sellaisiksi, että niiden lukeminen ja tulkitseminen olisi nopeaa, eikä niihin ei ollut pakko vastata pitkästi. Kysymykset, joihin mahdollisesti olisi joutunut vastaamaan pitemmin muotoiltiin monivalintakysymyksiksi. Monimutkaisemmat teemat säästettiin haastatteluihin.

Sähköisen kyselyn etu yleensä on, että virheet vähenevät, kun aineiston siirtämistä ei tarvitse tehdä käsin. Tässä kyselyssä kaikki vastaajat eivät vastanneet kaikkiin kysymyksiin. Kysymykset olisi voitu laittaa pakollisiksi, jolloin olisi saatu kaikkiin joku vastaus. Pakottamisessa on riskinä, että annetut vastaukset eivät ole vastaa laadullisesti tavoitteita. Pakottaminen saattaa olla provosoivaa ja ei kannusta avoimuuteen eikä rehellisyyteen. (Valli 2018, 101–102).

Kysely haluttiin pitää yksinkertaisena ja helppona vastata laitteesta riippumatta. Sähköinen kysely oli käytännöllinen ja toimiva lisä haastatteluille, joiden litteroinnissa ja analysoinnissa oli enemmän manuaalista työtä tehtävänä. (Valli 2018, 117–118). Kysymysten muotoilu oli haastavaa, sillä vastaajat ovat kovin erilaisia ja aihe koskettaa eri tavoin eri organisaatiota. Riskinä oli, että kysymyksiä tulkittaisiin liian erilaisin tavoin

vastaajan asemasta ja organisaatiosta riippuen. Kysymykset ja vaihtoehdot valikoituivat sen perusteella, että ne voitaisiin tulkita mahdollisimman yhdenmukaisesti. (Valli 2018, 93) Teoriapohja ja lähdeaineisto vaikuttivat kysymysten sisältöön ja muotoiluun.

Kyselyssä oli sekä avoimia- että monivalintakysymyksiä. Siitä huolimatta, että monivalintakysymykset voidaan tulkita määrällisenä, tässä tutkimuksessa niiden tulkitseminen laadullisesti antoi enemmän tilaajalle sopivampaa tietoa. Laadullista tulkintaa tukee se, että vastaaja oli määrällisesti suhteellisen vähän eli kysely ei ollut massatutkimus. Vain selvyuden vuoksi muutamissa tulkinnoissa on käytetty numeraalisia arvoja. Kyselyn tuloksia olen avannut enemmän luvussa 7 Analyysi ja tulokset. Kyselylomakkeet on numeroitu 1–17, ja sitaatit on merkitty tätä numerointia vastaavasti. Esimerkiksi “vastaaja 15”. Vastausten tai vastaajien määrä on usein ilmoitettu ensimmäisen mainitsemisen jälkeen numeroina sulkeissa. Esimerkiksi viisi vastaajaa on myöhemmin (5).

## 5.2 Haastattelut

Tutkimushaastattelut sopivat laadulliseen tutkimukseen menetelmäksi aineiston kartuttamiseksi, koska sillä voi helposti kartuttaa paljon tietoa. Se on myös hyvä menetelmä tutkimukseen osallistuvan saada kontakti tutkijaan ja näin lisätä luottamusta. Koska haastattelumenetelmän muoto on helposti hahmotettavissa ja useimmille tuttu, on itse aiheeseen helppo keskittyä. Menetelmä valittiin kyselyn rinnalle, jotta aineistoon saataisiin hieman lisää syvyyttä ja perspektiiviä havainnollistamaan organisaatioiden eroja ja yhtäläisyyksiä. Teemahaastattelun käyttämisellä haluttiin korostaa opinnäytetyön arvoa tilaajan jäsenille ja sitä myöten tilaajalle. Mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa, tuoda tärkeitä asioita yhteisesti esille ajateltiin olevan kannustin haastateltaville. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 11, 35). Haastattelu on menetelmänä suhteellisen yksinkertainen toteuttaa. Vapaalle keskustelulle tulisi varata runsaasti aikaa, jotta aiheisiin voi perehtyä tarpeeksi syvällisesti.

Aineistonkeruumenetelmän lisäksi käytin haastattelua tietoperustan kartoittamisessa asiantuntijahaastattelun muodossa. Tämän asiantuntijahaastattelun tein Mikko Dufvasta. Hän on Sitralla johtava asiantuntija ja tulevaisuudentutkija. Dufvan valitsin haastateltavaksi, jotta saisin tietoa liittyen käytännön metodeihin, joilla tulevaisuudesta voidaan keskustella ja saada ihmisten ajatuksia selville. Otin yhteyttä Dufvaan sähköpostitse ja sovimme hänen kanssaan puhelinhaastattelusta. Haastattelu nauhoitettiin ja litteroitiin. Siitä saatiin näkökulmaa kysymysten asetteluun ja sisältöön kyselyssä, sekä aiheideoita haastatteluiden teemoihin. Asiantuntijahaastattelu valikoitui yhdeksi menetelmäksi siksi, että haastattelussa oli mahdollista kysyä suoraan tutkimukseen liittyvistä aiheista monipuolisesti.

Jäsenorganisaatioiden edustajien haastattelut sovittiin sähköpostitse ja puhelimitse. Haastateltavia oli kuusi ja määrä oli mielestäni hyvä suhteessa kyselyyn vastanneiden ja kyselyn vastaanottaneiden määrään. Näin saatiin hieman yli kolmannes haastateltaviksi. Kaikki haastateltavat olivat vastanneet kyselyyn ennen haastattelua. Tämän takia haastattelussa voitiin mennä aiheeseen eri teemojen kautta kuin kyselylomakkeessa, kuitenkin niin, että haastateltavat hahmottivat kontekstin jatkuvana kyselystä haastatteluun. Haastattelussa pystyttiin täsmentämään ja syventämään kyselylomakkeessa esille nostettuja aiheita kuten trendit. Siinä missä kyselylomake oli napakka ja piti sisällään enemmän monivalintakysymyksiä, oli haastattelu väljä ja kysymykset olivat avoimia. Osa haastatteluista tehtiin kasvotusten ja nauhoitettiin, osa tehtiin puhelimitse. Kasvotusten tehdyt haastattelut tehtiin vastaajien omissa tiloissa helppouden takia. Puhelinhaastattelu koettiin vaivattomaksi. Kaikki haastattelut nauhoitettiin, litteroitiin ja analysoitiin laadullisesti. (Valli 2018, 28)

### Haastateltavina olivat

- Framen viestintäpäällikkö Laura Boxberg
- Lukukeskuksen toiminnanjohtaja Ilmi Villacís
- Suomen kansallisoopperan yleisö- ja yhteiskuntavastuupäällikkö Lauri Pokkinen
- Suomen lastenkulttuurikeskusten liiton koordinaattori Maarit Mäkinen
- Suomen Sinfoniaorkesterit ry:n toiminnanjohtaja Helena Värri
- Taitoliiton toiminnanjohtaja Minna Hyytiäinen.

Haastateltavat organisaatiot ja edustajat pyrittiin valitsemaan niin, että harkinnanvaraistenä näytteenä se edustaisi vaihtelevuutta ja liialliselta samankaltaisuudelta vältyttäisiin. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 61). Valituissa on mukana sellaisia organisaatioita, jotka ovat pieniä työntekijämäärältään ja tiiviimpiä kuten esimerkiksi Suomen sinfoniaorkesterit ry tai sellaisia, jotka ovat suuria kuten Suomen kansallisooppera tai laajalle levittyneempiä alueellisten yhdistysten kattojärjestöjä kuten Taitoliitto. Valitut organisaatiot tavoittavat eri ikäisiä asiakkaita ja yleisöä vauvoista vanhuksiin. Ne edustavat erilaisia taidemuotoja (käsillä tekemistä, esittävää taidetta, lapsille suunnattua kulttuuria, oopperaa, musiikkia, tanssia ja kirjallisuutta).

Jäsenorganisaatioiden edustajien haastattelumuoto oli teemahaastattelu. (Valli 2018, 30) Tässä opinnäytetyössä se tarkoittaa ennalta valittuja teemoja ja kaikille haastateltaville samoja kysymyksiä. Ennen haastatteluita ei ollut varmuutta siitä, miten ja missä muodossa haastateltavat tietoa antaisivat kysymyksiin vastatessa, valittu haastattelumuoto mahdollisti tämän huomioon ottamisen (Hirsjärvi & Hurme 2001, 45–48). Haastattelu haluttiin pitää rentona, avoimena ja luonnollisena keskusteluna, tämän takia kysymykset olivat pääosin kaikille samat. Näin varmistettiin, että lyhyessä ajassa saatiin vertailukelpoisia vastauksia. Haastattelutyö salli sen, että tutkija ja kohde ovat vuorovaikutuksessa ja tämä ei riskeeraa tulosten luotettavuutta. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 23). Tutkimuksessa haastateltavien ja organisaation suhde arvoihin on tiedostettu. Tätä on pyritty tuomaan esille kysymällä haastattelussa organisaation arvoista ja

siitä, miten arvot näkyvät konkreettisesti organisaation toiminnassa.

Haastattelussa oli yhdeksän kysymystä ja viisi teemaa, lopuksi sai vapaasti täydentää vastauksiaan. Teemat olivat työpaikkayhteisö, päätöksenteko, trendit ja kokeilunhalu, yhteistyö ja lukkiutuminen. Kysymyksiin ja teemoihin vaikuttivat asiantuntijahaastattelu ja muu lähdeaineisto kuten kyselylomakkeessakin.

Haastattelujen analysoinnissa on jonkinasteinen harhan (bias) mahdollisuus. Virheitä on saattanut syntyä kysymysten tai vastausten tulkinnassa. Mahdollisen harhan vaikutus ja merkitys ei välttämättä ole suuri tuloksien kannalta tai työn hyödynnettävyyden kannalta. (Hoitotyön tutkimussäätiö n.d)

Tässä luvussa analysoin ja käsittelen aineistoani. Aineiston analysointia ei tehty tietokoneavusteisesti tai hyödyntäen tilastollisen tutkimuksen ohjelmia huolimatta siitä, että materiaali on suurimmalta osin sähköisessä muodossa. Kerätty tutkimusaineisto on pitkälti tyypillistä laadullista aineistoa, jota ei ole kannattavaa tarkastella kokonaisuudessaan numeromuotoisesti. Kyselyssä on muutamia vastauksia, jotka ovat määrällisiä ja nämä tukevat laadullista analyysiä. (Rantala 2007, 111) Haastattelut käsiteltiin luokitellen ja ryhmitellen litteroidusta vastausmateriaalista, ja tämän jälkeen aineistoa on vertailtu teemoittain ja ryhmittäin. Litterointi on tehty puhekielisenä peruslitterointina. Vastaajan kertoma sisältö oli merkityksellisempi ilmaisutapa.

Analyysissä on huomioitu sekä kyselyn että haastattelujen osalta vastaajan asema edustamassaan organisaatiossa. Vastaajat edustavat organisaatioita, mutta ovat kuitenkin yksilöitä. Esimerkiksi vastaajan suhde organisaation hallitukseen saattoi vaikuttaa vastaajan näkemyksiin ja kokemuksiin. Myös se, oliko vastaajalla alaisia vai ei, saattaa vaikuttaa vastausten luonteeseen.

### **Arvot vaikuttavana tekijänä**

Arvot olivat kaikille haastatelluille organisaatioiden edustajille ja itse organisaatioille tärkeitä. Arvoja on oleellista tuoda esille myös siksi, että ne vaikuttavat ihmisten ajatusmalleihin. Omien arvojen ja ajatusmallien aktiivinen tunnistaminen, ja niistä tietoiseksi tulemistä voi työstää kohtaamalla muiden näkemyksiä (Dufva 2019). Työyhteisössä onkin tärkeää, että jäsenet pääsevät vaikuttamaan yhteisiin arvoihin, jotta ne voidaan kokea omiksi ja sitä kautta arvot tulevat konkreettisesti osaksi työtä ja arkea. Yhteisöt, joissa jäsenet eivät ole olleet niin läsnä rakentamassa yhteistä arvopohjaa, eivät välttämättä koe, että työssä arvot todella edes näkyvät (Hyttiäinen 2019). Arvojen merkityksellisyys ja tarve tuoda esille kuuluvat nykypäivään, kun painetta tulee yleisöltä tuoda organisaation arvoja julki. Samoin yhteiskunnassa tapahtuva arvoajattelu herättää organisaatioissa muutostarvetta liittyen omiin arvoihin. Nykyinen



julkinen vuorovaikutus ja sosiaalisessa mediassa tapahtuva viestintä on tuonut yhteisön ja yleisön lähemmäksi organisaation sisäistä arvokeskustelua. Haastattelemillani organisaatioiden edustajille oli keskeinen asema omassa taideyhteisössään ja vaikuttava rooli, joten organisaation arvot ja niistä viestiminen on merkityksellistä sekä organisaation sisäisesti, että ulkoisesti sidosryhmille.

Taidekentällä on ollut tosi paljon puhetta inklusiosta ja tietysti tästä koko kestävästä kehityksen näkökulmasta ja silloin kun sitä koko strategiaa tehtiin 2016, niin ne ei tavallaan siinä meidän strategiassa näkynyt ja niissä arvoissa (Boxberg 2019).

Arvot vaikuttavat päätöksien tekemiseen, valintoihin, strategioihin ja näin ohjaavat organisaation toimintaa. On siis väliä, minkälaiset arvot organisaatiolla on ja miten tietoisia niistä ollaan, ja ketkä ovat olleet valitsemassa yhteisiä arvoja. Tapa tuoda esille arvoja ja osaksi toimintaa vaihtelivat organisaatioiden välillä. Isoissa organisaatioissa kuten Ooppera arvoja on tuotu esimerkiksi erilaisten henkilöstöpoliittisten linjausten kautta (Pokkinen 2019). On tärkeää, että valituista arvoista keskustellaan, jotta kaikilla on yhtäläinen tulkinta niistä. Henkilöstön osallistaminen arvokeskusteluun nousi useassa haastattelussa esille.

...kun nää ihmiset on mukana tekemässä sitä arvotyötä, niin silloin se vaikuttaa, mutta jos ne arvot on annettu jostain ylhäältä niin silloin se ei oo niin vaikuttavaa (Hyytiäinen 2019).

Arvot osana käytäntöjä ja arkea vaikuttavat resurssien käyttämiseen. Kyselyssä vastaajat kertoivat digitaalisten työkalujen omaksumista jarruttavan rajalliset resurssit (raha, aika ja osaaminen). Innovaatiot ja mahdollisuus uusiin kokeiluihin pohjaavat yhteiseen arvopohjaan organisaatioissa. Mikäli digitaalisuudesta ei koeta olevan hyötyä tai sen ei ajatella olevan lähellä kohderyhmän kiinnostusta tai toimintaa, siihen ei ohjata resursseja. (Hyytiäinen 2019) Haastatteluisissa muutama kertoi, että digitaalisuuteen ja sosiaaliseen mediaan ohjataan resursseja, jos se nähtiin oleelliseksi kohderyhmälle. (Villacís 2019; Mäkinen 2019.)

## 6.1 Saavutettavuuden tukeminen digiteknologian keinoin

Enemmistö (11) vastaajista olisi halukas käyttämään uutta digiteknologiaa ihmisten eriarvoistumisen vähentämiseen tai taiteen saavutettavuuden lisäämiseen, jos resurssit eivät olisi este tai rajoite. Yhdestäkään vastauksesta ei käynyt ilmi, miten saavutettavuutta tällä hetkellä toteutetaan digitaalisissa alustoissa tai digiteknologiaa apuna käyttäen. Eriarvoistumiseen voidaan mahdollisesti puuttua esimerkiksi suoratoistopalveluilla, joita esimerkiksi ooppera jo käyttää ja kehittää. Palveluiden ja tuotteiden hinnoittelu tulee ottaa huomioon, ettei lisääntyvä teknologian käyttö kasvata kustannuksia niin, että vain harvoilla on varaa päästä kokemuksen pariin.

Digitaalisuus on tuonut saavutettavuuteen uusia muotoja ja ulottuvuuksia. Kaikilla tulisi olla yhtäläiset mahdollisuudet tavoittaa digitaalisia tuotteita ja palveluita, ja nauttia kulttuurista. Saavutettavuus toteutuu, kun yksilölliset tavat toimia on huomioitu (Kulttuurilla kaikille 2019). Saavutettavan kirjallisuuden ja julkaisemisen asiantuntijakeskus Celian blogissa (2016) kuvaillaan digitaalisen saavutettavuuden toteutumista. Saavutettavuus toteutuu Celian blogitekstin mukaan, kun digitaaliset palvelut ovat kaikenlaisten käyttäjien, mahdollisten vammojen tai rajoitteiden kanssa tai ilman käytävissä.

Ideoita saavutettavuuden lisäämiseen tai eriarvoistumisen vähentämiseen tuli muutamia kyselyyn vastanneilta.

Mahdollisesti. Kurseja streamin välityksellä. (vastaaja 4)

Olisi tärkeää pystyä tuottamaan taidetapahtumia niin, että erilaisten skenotratkaisuja (valaistus, ääni, tehosteet) olisi mahdollista skaalata ja muokata yleisön tarpeiden mukaan helpoilla teknologisilla ratkaisuilla. Vuorovaikutteisuutta taiteen tekijän ja kokijan välillä pitäisi lisätä. Näyttelyiden, teosten, teoskokoelmien yms laittaminen kiertämään eri tiloihin olisi hyvä organisoida digiratkaisuin. Taiteilijoiden liikkuvuutta lisäävät alustat olisivat mahtavia. (vastaaja 2)

Kotimaisten elokuvien verkkojakelu takkuaa edelleen muiden kuin pitkien elokuvien osalta; myös lyhyt- ja dokumenttielokuvat olisi hienoa saada kaikkien ulottuville yhdelle plaformille. (vastaaja 7)

Osasta vastauksista on havaittavissa digisaavutettavuuden tuntemattomuus ja se, miten teknologialla voidaan edistää saavutettavuutta. Esimerkiksi striimatut kurssit voisivat olla saavutettavampia, kun niihin lisätään tekstitys tai mahdollisuus viittomakielen tulkkaukseen. Pelkkä video tai kuva ei välttämättä tee asiaa saavutettavaksi. Osa vastaajista koki digitaaliset keinot sopimattomiksi taiteenlajiin. Syy on todennäköisemmin digitaalisten keinojen tuntemattomuus kuin haluttomuus tehdä saavutettavuuden eteen valintoja. Kokemattomuus saattoi olla syynä joistakin vastauksista tulkittaviin huoliin ja pelkoihin.

Tottakai, miksi ei, mutta teatteri on taiteenlajina ainakin toistaiseksi suhteellisen konservatiivinen ja tarkoitus kokea paikan päällä. Mutta jos esityksen voisi saada siirrettyä jonnekin muualle kolmiulotteisena, se voisi olla hienoa. (vastaaja 15)

Mutta se välitön kohtaaminen (joka on vaikuttavuuden perusta meidän toiminnassamme), miten sen silti säilyttää? (vastaaja 5)

Teknologiaa on saatavissa mutta monesti sen käytettävyys tuo rajoja etenkin ikääntyvässä väestössä. Tämä voi olla tulevaisuudessa teknologioiden käyttöön oton kynnyks. Teknologian kehittyessä on otettava huomioon ettemme tule luoneeksi uudenlaista saavutettavuuden ja esteettömyyden kynnyksiä. (vastaaja 18)

Kyselyyn osallistuneiden vastaukset ovat saman suuntaisia Opetus- ja kulttuuriministeriön teettämän kyselyn vastausten kanssa. Opetus- ja kulttuuriministeriön kyselyyn vastanneet näkivät digiteknologian mahdollisuutena kehittää yleisötyötä ja saavutettavuutta. Samanlainen huoli digiteknologian käytön eriarvoistavista seurauksista erityisesti ikääntyvää väestöä kohtaan, ilmeni molemmista kyselyistä.

Huoli teknologian saavutettavuudesta tai siitä, miten sen käyttö saattaa muodostua esteeksi saavutettavuudelle on asia, jota kannattaa pohtia rakentavasti. Teknologian käyttö saavutettavuuden lisäämiseksi tai eriarvoistumisen vähentämiseksi ei tarvitse olla suurta, mahtipontista ponnistelua, joka muistuttaa sciifiä tai fantasiaa. Oleellista on miettiä pienempiä tekoja. Sellaisia, joilla mahdollistetaan yksilöiden pääsyn nyt tarjolla olevan taiteen ja kulttuurin pariin itsenäisesti. Olisi tärkeää paneutua saavutettavuutta rajoittaviin tekijöihin sekä tutustua digitaalisuuden ja teknologian tuomiin mahdollisuuksiin, ja samalla purkaa esteitä saavutettavuuden tieltä. On pyrittävä ennakoimaan ikääntyvän väestön tarpeet digitalisoituvassa ympäristössä ja se, miten näitä tarpeita voidaan tukea kulttuuritoimijoiden puolesta.

## 6.2 Organisaatioiden hierarkkisuus ja vaikuttaminen työyhteisössä

Haastatteluissa halusin kartoittaa organisaatioiden hierarkkisuutta ja työyhteisön vaikuttamismahdollisuuksia. Erilaiset rajoitteet työyhteisön välisessä kommunikaatiossa, kuten tukahduttava hierarkkisuus, voivat muodostua muutoksen esteeksi ja hidastaa uusiutumista. Uusiutuminen ja uusien asioiden kehittäminen on hitaampaa suljetussa yhteisössä kuin avoimessa yhteisössä.

Ylhäältä alaspäin toimivassa työpaikassa tieto liikkuu liian hitaasti vastatakseen kansainväliseen kilpailuun. Johto ei saa tarpeeksi tietoa käytännön tason työstä. Työntekijät eivät innostu kehittämään työtään, jos kaikki päätökset pitää hyväksyttää komentoketjun eri tasoilla. (Partanen 2016)

Kaikki haastattelemani henkilöt korostivat keskustelun ja kohtaamisen tärkeyttä sekä avointa vuorovaikutusta yhteisön sisällä. Eroavaisuuksia haastateltavien organisaatioissa oli esimerkiksi työntekijämäärästä ja siitä, miten työntekijät olivat jakautuneet tekemään töitä, osa oli tiiviimmissä yksiköissä ja toiset hajautuneemmissa, lisäksi johdorakenne ja suhde hallitukseen vaihtelivat vastaajien välillä.

Mahdollisuus ottaa vastuuta, vaikuttaa ja kertoa oma näkemyksensä koettiin oleelliseksi osiksi jokaisen omaa työtä (2). Vastuuta oli jaettu antamalla jokaiselle työntekijälle omat vastualueet ja mahdollistamalla itsenäinen työskentely tiiminä (Villacís 2019). Keskusteluun osallistumisen kynnyksiä ja vaikuttamista oli pyritty madaltamaan. Yksi tapa toteuttaa tätä oli Facebookissa toimiva ryhmä, jossa oli tilaa keskustelulle ja mahdollisuus vastata kyselyihin helposti. (Hyytiäinen 2019.)

Hyvän johtajuuden ja asiantuntijuuden kunnioitus nähtiin merkittävänä vaikuttavana tekijänä. Toiminnanjohtajalla saattoi olla painoarvoa tai vastuuta valinnoissa enemmän kuin muilla työntekijöillä, mutta niin että keskustelulle oli tilaa ja mahdollisuus. Työntekijöiden ja ammattitaidon kunnioittaminen koettiin tärkeäksi. Vaikka pääjohtaja saattoi olla useimmin päätöksentekijä, johtoryhmän ja sen alaisuudesta löytyvän tiedon ja osaamisen hyödyntäminen kuvattiin kollektiiviseksi (Pokkinen 2019).

Meidän työtapa on muuten että ollaan tasavertaisia ja toiminnanjohtaja on enemmänkin semmonen tuki ja henkilöstöllä kuin että semmonen niin kun ohjaava. (Villacís 2019)

Haastatteluiden perusteella näillä organisaatioilla on hyvät lähtökohdat työkuulttuurin perusteella lähteä ratkomaan digitalisaation tuomaa muutosta ja pyrkiä löytämään työyhteisölle sopivia toimintamalleja. Vastausten perusteella organisaatioiden edustajat olivat tietoisia mahdollisista kehittämispisteistä työkuulttuurissa tai kommunikoinnissa. Kehityspisteiden lisäksi tavoitteet olivat selkeitä kuten luottamuksen rakentaminen (1) ja hallituksen toiminnan kehittäminen ketterämmäksi (1).

Valintoihin vaikuttavat vaihtoehdot ja miten nämä vaihtoehdot esitetään. Ihmisillä on taipumusta valita vaihtoehdot, joissa korostuu mahdolliset saavutukset ja hyödyt (Chen 2019). Kun tavoitteena on tehdä päätöksiä koko yhteisön parhaaksi, on kyettävä ottamaan huomioon erilaisia näkökulmia. Mikäli päätöksenteko ja vaikuttaminen on rajattu vain harvoille, voi näkökulma jäädä liian kapeaksi. Tämä koskee myös voimavarojen hyödyntämistä organisaation sisällä. Jos resurssien käytöstä päättää

vain hallitus tai toiminnanjohtaja, kuulematta työyhteisöä, käytäntöön voi päätyä toimintaa haittaavia tai hankaloittavia ohjelmia ja työtapoja. Kun tarkastellaan digitaalisten teknologioiden hyötyjä, haittoja, mahdollisuuksia ja rajoitteita on tarpeellista ottaa huomioon organisaation kulttuuri ja sieltä vaikuttamisen mahdollisuus.

### 6.3 Jäsenten ajatuksia innovatiivisuudesta ja trendeistä

Erilaisuuksistaan huolimatta organisaatioita kuvailtiin samankaltaisin ilmaisuin ja adjektiivein. Osallistava (1), ryhmä (1), synkroninen (1), kollektiivinen (2), moniääninen (1), paljon värejä (2), yhdistäminen (2), muotoaan muuttava (3), dynaaminen (1), nopea (1), sähkökkä (1), rohkea (1), vahva (1) olivat sanoja, joilla organisaatiota kuvailtiin haastatteluissa. Kysymys, johon nämä vastaukset kuuluvat löytyy liitteestä numero 1. Kysymys on kysymyslistan numero 2.

Haastateltavat (4) kokivat olevansa innovatiivisia ja ketteriä. Usein vertailukohteena oli selkeästi joustamattomampi ja vähemmän innovatiivinen kohde esimerkiksi kunnat tai kaupunki. Innovatiivisuutta perusteltiin myös oman toiminnan saavutuksilla (2). Innovatiivisuus ja ketteryys koettiin asioiksi, jotka tulivat yhteisön ulkopuolelta vaatimuksina toiminnalle tai paineena työympäristön muutoksesta (3). Nopean muutumiskyvyn tai muuntautumismahdollisuuksien säilyttäminen oli useille (4) tärkeä edellytys toiminnan kannalta (Richards 2014).

Monet haastateltavat valitsivat kysyttäessä yleisestä kokeilun halukkuudesta vaihtoehdot innovatiivinen (4) ja aikainen omaksuja (2) (Hiltunen 2012 31–32.). Tämä kuvaa organisaation avointa asennetta uusia asioita ja muutosta kohtaan. Vaihtelua innovaatiohalukkuudessa ja suhtautumisessa muutokseen on organisaatioiden sisällä. Johtajan esimerkki ja antama malli oli yksi vaikuttava tekijä innovatiivisen toiminnan kannalta. Taitoliiton Minna Hyytiäinen (2019) vastasikin, että heidän organi-

saatioonsa mahtuu kaikenlaisia ihmisiä, osa on innovatiivisempia ja aktiivisempia tuomaan mielipiteitään julki ja osa on passiivisempia ilmaisemaan ajatuksiaan ja eivät välttämättä lähde niin innokkaasti uudistumaan. Rajoitteeksi innovoinnille ja kokeilemiselle saattaa muodostua alistumattomuus uusille asioille ja yhteisön hitaimmat omaksujat. (Hiltunen 2012, 31)

Kyselyssä esitettyyn kysymykseen, koskien alan yleistä mielekkyyttä kokeilla uusia digiteknologisia työkaluja ja välineitä, suurin osa (10) vastasi olevansa samaa mieltä. Vastajat valitsivat joko täysin samaa mieltä (4) tai jokseenkin samaa mieltä (6). Jokseenkin eri mieltä oli neljä vastaajaa. Periaatteessa ainakin asennetasolla mielenkiintoa ja avoimuutta organisaatioilla on. Käytännössä asia ei ole näin helppoa. Kokeilemisestä voivat rajoittaa asenteiden lisäksi aika, raha ja oma osaaminen. Näiden lisäksi oletettu kokeilun hyödyllisyys ja tarpeellisuus vaikuttavat kokeilujen aloittamiseen.

Taulukko 1: Kyselylomakkeen kysymys numero 3.

| Koen että alallamme kokeillaan mielellään uusi digiteknologisia työkaluja ja välineitä? |                     |                         |                          |                       |                   |
|---|---------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-------------------|
|   | TÄYSIN SAMAA MIELTÄ | JOKSEENKIN SAMAA MIELTÄ | EN SAMAA ENKÄ ERI MIELTÄ | JOKSEENKIN ERI MIELTÄ | TÄYSIN ERI MIELTÄ |
|   | 4                   | 6                       | 3                        | 4                     | 0                 |

### Trendit

Suurin osa (14) vastaajista kyselyyn vastanneista kertoi kartoittavansa tietoa toimialansa ulkopuolisista (14) ja sisäisistä (14) trendeistä. Rajalliset resurssit olivat yksi syy menetelmien vähyyteen tai niiden puutteeseen. Trendien ja ilmiöiden tarkastelu on merkityksellistä, koska se mahdollistaa maailmankuvan muutoksen ja uuden oppimisen. Mielikuvat digitaalisista teknologioista ja niiden vaikuttavuudesta muuttuvat sen mukaan, millaista tietoa ja kokemusta niistä saadaan. Haastateltavilta kysyttiin, minkälaisin menetelmin heidän edustamassaan organisaatiossa kerätään tietoa ilmiöistä, trendeistä ja tapahtumista. Toisilla (3) ei ollut erityisiä

menetelmiä ja muutamalla (2) trendien kartoitusta tehtiin verkostojen kautta. Yhdessä vastauksessa eräänlaista verkostoa tai sidosryhmää edustivat oman alan kansainvälinen kattojärjestö. Vain yksi vastaajista kertoi heillä olevan käytössä esimerkiksi mediaseurantaa sekä säännöllistä tutkimuksien ja selvitysten tarkastelua. Yksi vastaaja kertoi heidän tilaavansa tutkimuksia tai tekevänsä taustakyselyitä. Kahdessa vastauksessa tärkeinä pidettiin yhteiskunnallista vaikuttamista ja yhdessä mainittiin Suomessa tehtävät kulttuuripoliittiset päätökset toiminnalle keskeisenä.

Taulukko 2: Kyselylomakkeen kysymys numero 7 ja vastausten määrä numeroina

| Kerään tietoa uuteen digiteknologiaan liittyvistä trendeistä? |                     |                         |                          |                       |                   |
|---|---------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-------------------|
|   | TÄYSIN SAMAA MIELTÄ | JOKSEENKIN SAMAA MIELTÄ | EN SAMAA ENKÄ ERI MIELTÄ | JOKSEENKIN ERI MIELTÄ | TÄYSIN ERI MIELTÄ |
| TOIMIALANI ULKOPUOLELTA                                       | 3                   | 11                      | 2                        | 1                     | 0                 |
| TOIMIALANI SISÄLLÄ  | 5                   | 8                       | 0                        | 2                     | 1                 |

Haastatteluissa selvisi, että vastaajat kokivat organisaatioidensa olevan joko suunnan näyttäjiä ja tuovansa trendejä sidosryhmien tietoisuuteen (1). Toiset taas kokivat enemmän vastaavansa sidosryhmien viesteihin ja tapoihin toimia (2). Jos digitaaliset työkalut jäävät tuntemattomiksi koko alalla, se voi tulevaisuudessa olla rajoittava tekijä toiminnalle ja potentiaalisille yhteistyömahdollisuuksille tai korostaa lisärahoituksen tarvetta, koska osaamista tai mahdollisuutta kehittää osaamista ei ole talon sisäisesti tarpeeksi.

Kyselyssä esitettyyn kysymykseen (kysymys numero 5) koskien ilmiöiden yleistymistä trendeiksi tulevaisuudessa, vastaukset olivat käytännönläheisiä. Niissä tulevilta trendeiltä toivottiin digitaalisuuden auttavan asioissa liittyen projektien hallintaan ja tiedon käsittelyyn (2 vastausta), suoratoistoon (3) ja virtuaalitodellisuuteen (3). Käytän-



nönläheisyys näkyi myös toiveissa, jotka liittyivät kokoustamiseen, viestintään ja lipunmyyntiin (3). Näissä tuli esille esimerkiksi robotiikan käyttäminen tiedon analysoinnissa ja käsittelyssä (1), sekä tarve viestinnän monipuolistamisesta ja rikastamisesta (1). Kolme vastausta poikkesi edellä mainituista: Yhdessä vastauksessa nousivat arvot kuten ympäristö ja yhdenvertaisuus ja osallisuus esille. Toisessa nousi ainoana toive uudenlaisista esittävän taiteen ja digiteknologian tuotannoista (vastaaja 12). Kolmas vastaus oli ja ainoa, jossa toivottiin selkeästi vähemmän digiteknologiaa (vastaaja 4).

Ympäristöystävälliset ja yhdenvertaisuutta ja osallisuutta lisäävät ratkai sut joita kehittyvä digiteknologia mahdollistaa (Vastaaja 11)

Digiteknologian ja esittävän taiteen (musiikki, teatteri, tanssi) yhteistyön kautta syntyvät oivaltavat, älykkäät ja aidosti uudenlaiset tuotannot. (Vastaaja 12)

Digitaalisuuden vastavoiman: ihmisten kohtaamiset livenä ja aika poissa äylaitteilta. (Vastaaja 4)

Jos nykyinen digitalisaation kehityssuunta tai siihen liittyvät trendit eivät miellytä, tulisi miettiä voiko siihen vaikuttaa, kannattaako siihen vaikuttaa tai olisiko mahdollista luoda vastailmiö. Tässä on tärkeää oman arvopohjan ja kohderyhmän arvopohjan ymmärtäminen, yhdessä muuttuvan toimintaympäristön hahmottaminen pidemmälle aikavälille. Kyselyssä kysymykseen kuusi, jossa kysyttiin toiveita ilmiöiden tai trendien päättymisestä tulevaisuudessa, vastauksia tuli vähemmän. Yhteensä vastauksia tuli vain kymmenen. Näissä neljästä tuli viestintään liittyviä asioita ilmi kuten sosiaalinen media ja siellä keskusteleminen, pikaviestintä ja videopuhelut. Kaksi vastaajaa (vastaajat 8 ja 12) toivoivat yleisöltä enemmän keskittymistä ja vähemmän äylaitteilla vietettyä aikaa esityksien aikana.

Henkilökohtaisesti suosikkeihini ei kuulu videopuhelut ja -kokoukset. uskon näiden kehittyvän jotenkin siten että kohtaamisesta tulee lämpimämpää ja vähemmän "etäistä". (Vastaaja 5)

Toivon että ihmiset keskittyvät esitykseen eivätkä vilkuile vähän väliä älylaitetta (ellei sillä ole jotain esitykseen liittyvää funktiota) (Vastaaaja 8)

Vastaaajan 14 vastaus oli kiinnostava, sillä se poikkesi täysin muista. Vastauksessa ei käy selväksi toivooko vastaaaja enemmän vai vähemmän immerssiivisiä (uppouttavia) taideteoksia ja digitaalisia elämyksiä.

Immerssiiviset taideteokset ja digitaaliset elämykset, jotka mahdollistavat taiteen elämyksen myös ilman, että matkustaa jonnekin paikan päälle. (Vastaaaja 14)

Kaikki vastaukset olivat käytäntö- ja sisältölähtöisiä enemmän kuin suoraan sidoksissa minkäänlaiseen tiettyyn digiteknologiaan.

#### 6.4 Sidosryhmien merkitys ja osaaminen talon sisällä.

Haastatteluissa kartoitettiin sidosryhmien merkitystä ja tapoja tehdä yhteistyötä. Tavoitteena oli selvittää, ovatko sidosryhmät tapa ja väylä organisaatiolle tavoittaa trendejä ja tutustua ilmiöihin, kokeilla uusia asioita ja kehittää toimintaa. Taustalla on ajatus, että yhteistyöllä voidaan laajentaa näkökulmaa ja mahdollisesti ratkaista rajalliset resurssit. Sidosryhmien ja verkostojen avulla organisaatiot voivat päästä käsiksi muuten vaikeasti saavutettavaan tietoon tai osaamiseen. Digitaalisten palveluiden ja tuotteiden kohdalla verkostot ovat tärkeitä. Tutkimuskohteenä olevien organisaatioiden ydintekemiseen ei välttämättä kuulu teknologinen tai digitaalinen osaaminen. Kuitenkin arkityö saattaa vaatia sellaista osaamista jossain määrin. Esimerkiksi sosiaalinen media tai omien nettisivujen päivittämien voi vaatia organisaation ulkopuolista osaamista. Kun halutaan kehittää varta vasten palveluita tai tuotteita digitaaliseen ympäristöön, tarvittavan osaamisen ja tiedon määrä kasvaa.

Kaikki vastaajat kertoivat yhteistyön olevan tärkeää. Yksi vastaaja korosti yhteistyön olevan kaiken lähtökohta ja toiminnan mahdollistava tekijä. Yhteistyön tavat ja se, missä asioissa yhteistyötä sidosryhmien kanssa tehdään vaihtelevat. Esimerkiksi yhteistyö koskien palveluiden, tuotteiden ja työvälineiden käyttöä erosi vastaajien välillä. Toiset kokivat, että sopivaa tapaa tai yhteistyötahoa oli tiettyihin asioihin vaikea löytää (2). Yhteistyön motivaationa olivat esimerkiksi kustannusten säästäminen (1), resurssien saavuttaminen (3) uusien asioiden luominen (3) ja toiminnan kohderyhmän palveleminen (3).

Sidosryhmien lisäksi muunlainen talon ulkopuolinen osaaminen tuli vastaajille tarpeelliseksi ostopalveluiden muodossa. Ostopalveluilla paikattiin talon sisäistä osaamista tai tilanteita, joissa omilla työntekijöillä ei riittänyt aika tarvittavan tehtävän tekemiseen tai ei ollut mahdollisuutta opetella uutta asiaa. Kysyttäessä asiasta, lähes kaikki (4) vastasivat, että kaikkia kolmea tarvitaan; ostopalveluita, lisäkoulutusta ja talon sisäistä osaamista. Työntekijän luontainen suhtautuminen itseopiskeluun voi johtaa siihen, että hän hankkii itse itselleen tarvittavat materiaalit, jotta uuden oppiminen ja kehittyminen on mahdollista. Itseopiskelu saattaa olla yksi työn ja vapaa-ajan rajaa hämärtävä tekijä, toisaalta se voi lisätä työn imua.

Ostopalvelut ovat vastaajien mielestä ehdottomasti tarpeellista asioissa, joissa osaamista ei löydy työyhteisön sisältä eikä sitä kannata lähteä kehittämään vaaditulle tasolla, ja osaaminen on oleellista yleistöiminnan tai projektin kannalta. Ostettavat palvelut vaihtelivat teknisestä tuesta ja digitaalisista palveluista asiantuntijaosaamiseen. Mitä vahvemmaksi ydintekemiseen liittyvä osaaminen koettiin työyhteisön sisällä, sitä vähäisemmäksi tarpeeksi ostopalvelut koettiin (4). Kun tekeminen taas oli kaukana ydintekemisestä ja osaamisesta, koettiin kannattavamaksi hyödyntää ostopalveluiden tuomia mahdollisuuksia (5).

Aina organisaation sisältä löytyvä osaaminen ei takaa sitä, että ostopalveluiden hyödyntäminen olisi yksinkertaista tai resurssitehokasta. Tuotteiden ja palveluiden vertaaminen voi itsessään vaatia ulkopuolista asiantuntijuutta ja joskus tietyt

rahoitusmuodot vaativat tiukkaa kilpailutusta. Mitä laajemmat ja monipuolisemmat sidosryhmät ja verkostot ovat, sitä helpommin sieltä löytyy erilaista tukea. Organisaation sidosryhmäverkostoja saatettiin täydentää työntekijän omilla henkilökohtaisilla verkostoilla (1). Ymmärrys ydintekemisestä, kohderyhmästä ja sidosryhmistä on yksi tärkeä edellytys yhteistyölle ja ostopalveluille, yksi haastateltava kertoi. Tuttujen kanssa toimiminen voi olla helpompaa, kun on jo totutut tavat toimia, organisaation ydintekeminen ja kohderyhmä on sidosryhmälle tuttu ja arvojen merkitys ymmärretään. Kun ymmärrys ei ollut toivotulla tasolla yhteistyökumppanista tai palveluntuottajasta tuli ikään kuin ulkopuolinen ja sen koettiin vaikuttavan työn laatuun merkittäväällä tavalla (1).

Tilastointi nousi esille kolmen haastateltavan kanssa ja sitä oli lähdetty ratkomaan kolmella eri tavalla. Yhdessä organisaatiossa tilastoinnista oli järjestetty koulutusta ja työssä oli apuna tilastoinnin asiantuntija, toisessa reaaliaikaisen tilastoinnin mahdollistamista oli lähdetty tutkimaan konsultin tuella, kolmannessa työntekijä vielä mietti ratkaisua. Kaikissa kolmessa oli selvää, että pelkästään omin voimin ja tietotaidoin asian ratkaiseminen on hyvin haastavaa tai vähintään työlästä. Määrällisesti tiedon kasvaessa on vaarana, että sen käsittelystä tulee hankalampaa ja oleellisen tiedon löytäminen vaikeutuu. Muuttuva käsitys tiedon omistamisesta ja omistajuudesta saattaa tulevaisuudessa hankaloittaa tiedon käsittelyä. Tehoton tiedon ja datan käsittely ei välttämättä ole keino organisaation toiminnan tehostamiseen. Haasteena on myös tapojen ja tietokoneohjelmien nopea vanheneminen. Omien järjestelmien rakentaminen saattaa johtaa rajoitteisiin myöhemmin, kun teknologia kehittyy ja uudistuu nopealla tahdilla. Omat järjestelmät saattavat vähentää ketteryyttä ja vaatia rahaa päivittämiseen, jotta käyttäminen on taas sujuvaa muuttuneessa toimintaympäristössä. (Lindgren ym. 2019, 75, 89). Kehityksessä mukana pysyminen vaatii oman tiedon päivittämistä ja ymmärtämistä muuttuvista tiedonkäsittelyn tavoista. Jos omaa tietoa ei pysty pitämään tarpeen vaatimalla tavalla yllä, täytyy turvautua ulkopuoliseen apuun ja tukeen. Verkostojen merkitys kasvaa yhä. Ne toimijat, joilla on kattavat sidosryhmät ja verkostot, on parempi pääsy tietoon ja resursseihin. Digitalisaation jatkuessa, teknologian alan verkostot ja kontaktit tulevat merkityksellisemmiksi.

## 6.5 Rajoitteista ja lukkiutumisesta

Työn sisältö ja työtavat tulevat muuttumaan entisestään automatisoitumisen edetessä. Erilaiset asiantuntija- ja tietotyötehtävät voidaan jo osittain automatisoida, pian lähes kokonaan. Työn automatisointi ja työtehtävien katoaminen ei välttämättä näy kaikilla työn tekemisen helpottumisena. (Ford 2015, 98–99). Automatisointi ja työtehtävien katoaminen saattaa tuntua vielä mahdottomalta, sellaiselta, ettei sitä tarvitse tai halua ajatella. Tätä voidaan verrata aikaisemmin luvussa kolme käsiteltyyn ennakoitiluk- koon. Haastatteluissa esille nousseet rajoitteet nousivat useimmiten viestintään (2), oman osaamisen rajallisuuteen (3), sopivien työkalujen tai työtapojen puuttumiseen (2). Viestintään liittyvät rajoitteet olivat jouhevuuden puute hallituksen ja organisaation työntekijöiden välisessä vuoropuhelussa (2) tai kokemus, ettei tukea tullut aina sopivalla tavalla (1). Aika ja raha koettiin myös rajoittavina tekijöinä (2).

Taulukko 3: Kysymyslomakkeen kysymys 8 ja vastausten määrä numeroina

| Uuden teknologian käyttöönottoa tällä hetkellä hidastaa tai estää? |    |  |
|--|----|--|
| RAHAN PUUTE  | 13 |  |
| AJAN PUUTE   | 12 |  |
| OSAAMISEN PUUTE  | 12 |  |
| KOKEMUKSEN PUUTE   | 7  |  |
| OPASTUKSEN TAI TUEN PUUTE  | 5  |  |
| IDEOIDEN PUUTE   | 3  |  |

Kaikki haastateltavat hahmottivat hyvin rajoitteita ja olivat pohtineet mahdollisia ratkaisuja. Merkittäviä lukkiutumisia, kuten tapoja, joita haluttiin muuttaa tai työväli-

neitä, joita haluttiin vaihtaa ei haastatteluissa löytynyt. Rutiineista ja totutuista tavoista luopuminen koettiin luonnolliseksi, kun tehokkaampia tapoja tuli tilalle (Villacís 2019). Lukkiutumista oli saattanut syntyä, kun rajoittavia asioita, ei pystytty ratkaisemaan. Esimerkiksi tiedonkäsittely oli helpottunut, kun omaa osaamista oli täydennetty koulutuksen ja asiantuntijan avulla (Boxberg 2019) tai kun oli löydetty sopiva konsultti, jotta saatiin organisaatiolle sopiva ohjelma tiedonkäsittelyyn (Hyytiäinen 2019). Luottamuksen kasvattaminen nähtiin ratkaisuna viestinnän kehittämiseen ja hallituksen organisointiin ketterämmäksi (Värri 2019). Luottamuksen ja viestinnän kehittäminen on yksi toimiva tapa purkaa ennakoitilukkoja. Kun ihmiset ovat avoimempia ajatusten ja mielipiteiden kanssa, syntyy rakentavampaa keskustelua. Keskustelun ja avoimen ajattelun kautta voidaan löytää yhteisöön sopivia ratkaisuja rajoitteiden purkamiseksi. Esimerkiksi niukat rahavarat rajoittavat uuden teknologian käyttöönottoa. Sama rajoite vaikuttavat todennäköisesti mahdollisuuksiin oppia uutta. Kurssit ovat usein maksullisia ja jos kurssit järjestetään työajalla, tämä aika on muusta työnteosta pois. Toiseksi yleisin rajoite kyselyn mukaan onkin aika.

## 6.6 SWOT-analyysi

Useimmat vastaajista olivat sitä mieltä, että kyselyssä esitetyt esimerkit erilaisista digiteknologian muodoista kasvattavat merkitystään tulevaisuudessa. Kysymyksessä oli lueteltuna monivalintana erilaisia työvälineitä. Esimerkit oli valittu niin, että mahdollisimman monella vastaajalla voisi olla jotain kokemusta niistä. Suurin osa vastasi kaikkiin vaihtoehtoihin merkityksen kasvavan. Samoilla linjoilla ovat monet muut ennakoijat ja ennusteet. Jotkut odottavat esimerkiksi lisätystä todellisuudesta yhtä yleistä kuin älypuhelimista. Laajennetun ja lisätyn todellisuuden markkinoiden on arvioitu saavuttavan yli 90 miljardin Yhdysvaltain dollarin arvon vuonna 2025. (Lindgren ym. 2019, 51). Molemmat kokemukset sekä hyvät että huonot, on tärkeitä tuoda ilmi, sillä digiteknologian käyttäminen ei ole pelkästään positiivinen asia eivätkä hyödyt jakaudu tasaisesti kaikille.

Taulukko 4: Kyselylomakkeen kysymys 3 ja vastausten määrä numeroina

| Uskon seuraavien asioiden kasvattavan merkitystään toimialallani?                  |                     |                         |                          |                       |                   |
|--|---------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-------------------|
|  | TÄYSIN SAMAA MIELTÄ | JOKSEENKIN SAMAA MIELTÄ | EN SAMAA ENKÄ ERI MIELTÄ | JOKSEENKIN ERI MIELTÄ | TÄYSIN ERI MIELTÄ |
| VIDEOPUHELUT, JA -KOKOUKSET (ZOOM, SKYPE YM)                                       | 7                   | 7                       | 1                        | 1                     | 0                 |
| TYÖTEHTÄVIEN HALLINTA TAI -SEURAUS (MONDAY, TRELLO YM)                             | 6                   | 10                      | 1                        | 0                     | 0                 |
| PELILLISTÄMINEN JA HYÖTYPELIT DIGITAALISESTI (TUOTTAVA ESIMIES, WII FIT, OIVA, YM) | 1                   | 7                       | 5                        | 4                     | 0                 |
| SUORATOISTO/STRIIMAUS (YOUTUBE, NETFLIX, YLE AREENA, TWICH YM)                     | 8                   | 7                       | 0                        | 2                     | 0                 |
| TEKOÄLY (CHATTI-ROBOTIT, TIEDONKÄSITTELY, ÄLYLAITTEET)                             | 3                   | 7                       | 3                        | 4                     | 0                 |

Taulukko 5: Kyselylomakkeen kysymys 3 ja vastausten määrä numeroina

| Uskon seuraavien asioiden kasvattavan merkitystään toimialallani? |                     |                         |                          |                       |                   |
|---|---------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-------------------|
|   | TÄYSIN SAMAA MIELTÄ | JOKSEENKIN SAMAA MIELTÄ | EN SAMAA ENKÄ ERI MIELTÄ | JOKSEENKIN ERI MIELTÄ | TÄYSIN ERI MIELTÄ |
| LISÄTTY-, VIRTUAALININEN- TAI LAAJENNETTU TODELLISUUS             | 7                   | 7                       | 1                        | 1                     | 0                 |
| HALLINNOINTI DIGITAALISESTI                                       | 6                   | 10                      | 1                        | 0                     | 0                 |

## **Mahdollisuudet**

Kyselyyn vastanneista hieman yli puolet (10) koki uuden digiteknologian tällä hetkellä mahdollisuutena vastaamalla “täysin samaa mieltä” ja vain yksi koki sen uhkaksi. Vastaaja 8 oli jättänyt vastaamatta kysymykseen liittyen mahdollisuuksiin ja uhkiin. Viisi vastaajaa oli jokseenkin samaa mieltä siitä, että he kokevat digiteknologian mahdollisuutena. Viidestätoista vastaajasta, jotka kokivat digiteknologian mahdollisuutena, 13 koki hyödyllisenä sen, että digiteknologian tuo uusia mahdollisuuksia omaan työhön liittyen. Lisäksi vastaajat olivat valinneet mahdollisuuksiksi omassa työssä oppimisen (12) ja kehittymisen (12). Huomionarvoista on, että vaikka 12 vastaajaa koki työssä oppimisen mahdollisuutena, liika oppiminen taas koettiin haitaksi (5).

## **Uhat**

Täysin samaa mieltä kysyttäessä, kokeeko vastaaja digitaalisen teknologian uhkana, oli vain yksi vastaaja ja neljä oli jokseenkin samaa mieltä. Näistä viidestä vastaajasta neljä koki digitaalisuuden myös mahdollisuutena. Ajatus digitaalisuuden mahdollisuudesta ei siis poista mahdollisia huolia tai pelkoja liittyen aiheeseen. Kahdeksasta vastaajasta kaksi ei kokenut digitaalista teknologiaa uhkana lainkaan ja loput kuusi olivat jokseenkin eri mieltä siitä.

Kokemuksia mahdollisuudesta ja uhkasta on tärkeää tarkastella, koska se vaikuttaa ihmisten asennoitumiseen teknologiaa kohtaan. Se, etteivät kaikki koe digitaalisuutta mahdollisuutena on myös merkityksellistä tai että siihen liittyy seikkoja, jotka herättävät uhkan tunnetta liittyen digitaalisuuteen tarkoittaa, ettei kaikilla ole yhtäläisen positiivista kokemusta asiaan liittyen. Näin ei tarvitsekaan olla, mutta se saattaa viitata siihen, että mahdollisuuksien kokijat ovat eriytymässä digitaalisuuden uhaksi kokevista henkilöistä. Eriytyvät kokemukset voivat olla yksi merkki digitaalisesta kuilusta (Barbucci 2018).



Taulukko 4: Kyselylomakkeen kysymys 9

Koen uuden digiteknologian tällä hetkellä..?

|                 | TÄYSIN SAMAA MIELTÄ | JOKSEENKIN SAMAA MIELTÄ | EN SAMAA ENKÄ ERI MIELTÄ | JOKSEENKIN ERI MIELTÄ | TÄYSIN ERI MIELTÄ |
|-----------------|---------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-------------------|
| MAHDOLLISUUTENA | 7                   | 7                       | 1                        | 1                     | 0                 |
| UHKANA          | 6                   | 10                      | 1                        | 0                     | 0                 |

### Hyödyt

Hyötyjä kyselyn perusteella koettiin paljon enemmän kuin haittoja. Kaikki vastaajat olivat kokeneet jotain hyötyjä liittyen digitaalisuuteen. Eniten hyötyjä koettiin työn tekemisen helpottamiseen (16) ja joustavuuteen (15). Vain yksi vastaajista (vastaaja 4) ei kokenut, että työn tekemisen helpottaminen olisi yksi hyödyistä liittyen digitaaliseen teknologiaan. Kaksi vastaajaa oli kokenut vain kahta hyötyä (vastaajat 11 ja 3). Vastaaja 11 oli kokenut hyödyiksi työn tekemisen helpottamisen ja uusien mahdollisuuksien tuomisen omaan työhön. Vastaaja 11 oli jokseenkin samaa mieltä siitä, että digitaalisuus on uhka ja samoin jokseenkin samaa mieltä, että se on mahdollisuus.

Taulukko 5: Kyselylomakkeen kysymys 6 ja vastausten määrä numeroina

| Onko uudesta digiteknologiasta ollut hyötyä? |    |  |
|--|----|--|
| TUO TALOUDELLISTA SÄÄSTÖÄ                    | 7  |  |
| TUO LISÄARVOA TYÖHÖN                         | 7  |  |
| UUSIA ANSAINTAMAHDOLLISUUKSIA                | 7  |  |
| TUO UUSIA YHTEISTYÖMAHDOLLISUUKSIA           | 11 |  |
| MAHDOLLISTAA OMASSA TYÖSSÄ KEHITTÄMISEN      | 12 |  |
| MAHDOLLISTAA UUDEN OPPIMISEN                 | 12 |  |
| TUO UUSIA MAHDOLLISUUKSIA OMAAN TYÖHÖN       | 13 |  |
| TEKEE TYÖN TEKEMISESTÄ JOUSTAVAMPAA          | 15 |  |
| TEKEE TYÖN TEKEMISESTÄ JOUSTAVAMPAA          | 17 |  |

Kolme vastaajaa (vastaajat 7, 10, 15) olivat kokeneet kolmenlaista hyötyä ja yksi oli kokenut viittä (vastaaja 9). Suurin osa (11) kuutta tai yhdeksää hyötyä. Vaikka kaikki vastaajat olivat kokeneet hyötyjä, toiset ovat kokeneet kyselyn perusteella huomattavasti enemmän hyötyjä kuin toiset. Kymmenen vastaajaa ei ollut kertonut kokeneensa taloudellisia hyötyjä, seitsemän vastaajaa taas oli vastannut kokeneensa taloudellisia hyötyjä. Taloudellisten hyötyjen merkitys on suuri, sillä raha oli yksi isommista rajoitteista liittyen digitaalisen teknologian käyttämisessä. Taloudellisen hyödyn epätasainen jakautuminen on toinen merkki, joka liittyy digitaaliseen kuiluun. (Barbucci 2018).

## Haitat

Kolme vastaajaa ei ollut kokenut lainkaan haittoja (vastaajat 1, 7, ja 3) ja he olivat kaikki sitä mieltä, että digitaalisuus on enemmän mahdollisuus kuin uhka. Muista vastaajista olivat kokeneet haittoiksi kiireen (8), liiallisen vaativuuden (7) ja liiallisen itsenäisyyden, joka saattoi tuntua yksinäisyytenä (6). Viisi vastaajaa koki, että uusi digitaalinen teknologia tuo liikaa opittavaa. Vastaaja numero 5, joka oli vastannut kokevansa digitaalisuuden sekä uhkana että mahdollisuutena, vastaamalla molempiin täysin samaa mieltä, oli kokenut vastaajista eniten haittoja (4). Kaksi vastaajaa oli kokenut annetuista vaihtoehdoista vain kaksi. Suurin osa (10) vastaajista oli kokenut kolme tai vain yhden haitan.

Taulukko 6: Kyselylomakkeen kysymys 7 ja vastausten määrä numeroina

| Onko uudesta digiteknologiasta ollut haittaa?        |   |  |
|--|---|--|
| LUONUT KIIRETTÄ TAI KIIREEN TUNTUA                   | 8 |  |
| LISÄÄ TYÖN VAATIVUUTTA                               | 7 |  |
| TEKEE TYÖSKENTELYSTÄ YKSINÄISTÄ TAI LIIAN ITSENÄISTÄ | 6 |  |
| TUO LIIKAA UUTTA OPITTAVAA                           | 5 |  |
| EI OLE OLLUT HAITTAA                                 | 3 |  |
| VAIKEUTTAA TYÖN TEKEMISTÄ                            | 2 |  |
| VASTAAJIEN OMAT LISÄYKSET                            |   |  |
| KUORMITTAÄ MYÖS SAMALLA                              | 1 |  |
| VIE ARVOA TYÖLTÄ                                     | 1 |  |
| TUO LIIKAA LISÄVASTUUTA TYÖHÖN                       | 1 |  |
| KYSYY RESURSSEJA                                     | 1 |  |
| MONIMUTKAISTAA PROSESSEJA                            | 1 |  |
| TYÖ JA VAPAA-AIKA LIUDENTUVAT                        | 1 |  |

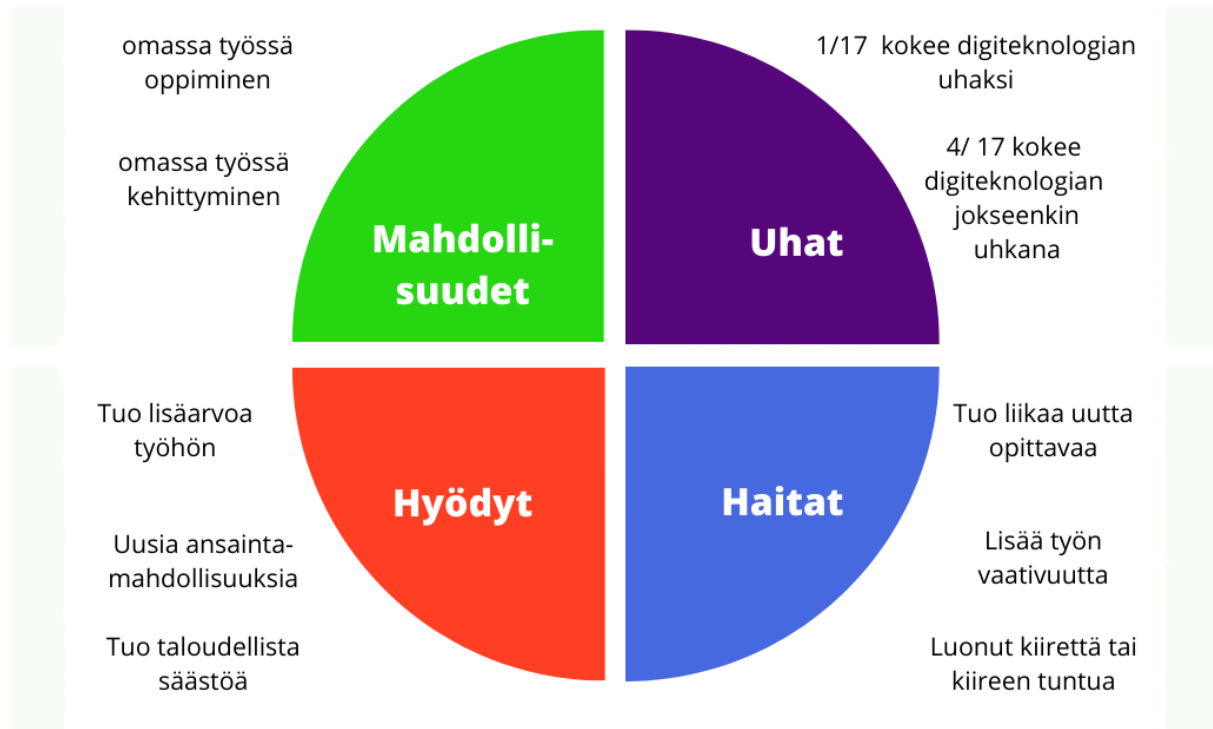
Kaikkiin kyselyssä esitettyihin vaihtoehtoihin haitoista oli tullut vastauksia. Esitettyjä vaihtoehtoja oli kaksitoista. Kiire, vaativuus ja itsenäisyys olivat syitä, jotka saivat eniten vastauksia. Kuusi vaihtoehtoa oli valittu vain kerran.

Digitaalisuuden ja teknologian haitat ovat yksiselitteisempiä ja yleistettävämpiä siinä mielessä, että voidaan tutkia esimerkiksi yleisesti ihmisten keskittymiskykyä ja älylaitteiden vaikutusta siihen (Moisala 2017). Kyselyn perusteella näyttää, että hyötyjen lisäksi haitat eivät näytä jakautuvan kovin tasaisesti ja kokemukset voivat olla hyvin subjektiivisia. Merkittävää on se, miten jatkossa ihmisiä tuetaan haittojen kanssa selviämässä ja niiden tunnistamisessa tai miten vältetään haittojen syntyminen. Johtamisen kannalta erityisen subjektiiviset kokemukset ovat hyvin haastavia tunnistaa ja vaikuttaa ulkopuolelta. Johtajien täytyy saada tietoa ja ymmärtää, että haitat eivät välttämättä jakaudu edes saman työpaikan sisäisesti kovin tasaisesti. Vuorovaikutuksen johdon ja työntekijöiden välillä tulee olla avointa ja sujuvaa, jotta voidaan kehittää yksilöllisesti sopivia ratkaisuja ongelmiin.

Vaikka teknologiasta saataisiin tulevaisuudessa käyttäjäystävällisempää ja yksinkertaisempaa, toimintaympäristöt saattaisivat monimutkaistua ja pirstaloitua sekä pienessä kaavassa työvälineitä tarkasteltaessa että laajemmin, kun otetaan huomioon kaikki ympäristöt, joissa ihminen liikkuu ja asioi. Ihmisen luovuutta, innostusta, kykyä innovoida ja mukautuvuutta täytyy vaalia monimutkaisen teknologian tukahduttavalta vaikutukselta. (Wilenius 2015, 63).

On huomioitava, että kyselyyn vastanneet edustavat joukkoa, joka suhtautuu enemmässä määrin toiveikkaana ja avoimena digitalisaatiota kohtaan. Positiivinen asennoituminen tai halua antaa edustamastaan organisaation hyvä kuva, saattaa vaikuttaa siihen, että hyödyt korostuvat haittoja enemmän. Aikaisemmin analysoidut arvot, työkuultuuri, jossa korostuu avoimuus ja innovatiivisuus saattavat olla organisaatioille hyviä lähtökohtia rajoitteiden purkamiselle ja uhkien tarkastelulle. Haittojen kompensoiminen ja ennaltaehkäiseminen on helpompaa mukautumiskykyisessä yhteisössä. Koetut hyödyt ja mahdollisuudet olivat sellaisia,

joitka saattavat lisätä työnimua ja motivoida työntekijää. Haittojen ratkominen korostuu erityisesti työnjohdollisena asiana, mutta edellyttää koko yhteisön osallistumista.



Kuvio 2: Jäsenorganisaatioiden edustajien vastauksia SWOT-analyysin muotoon aseteltuna.

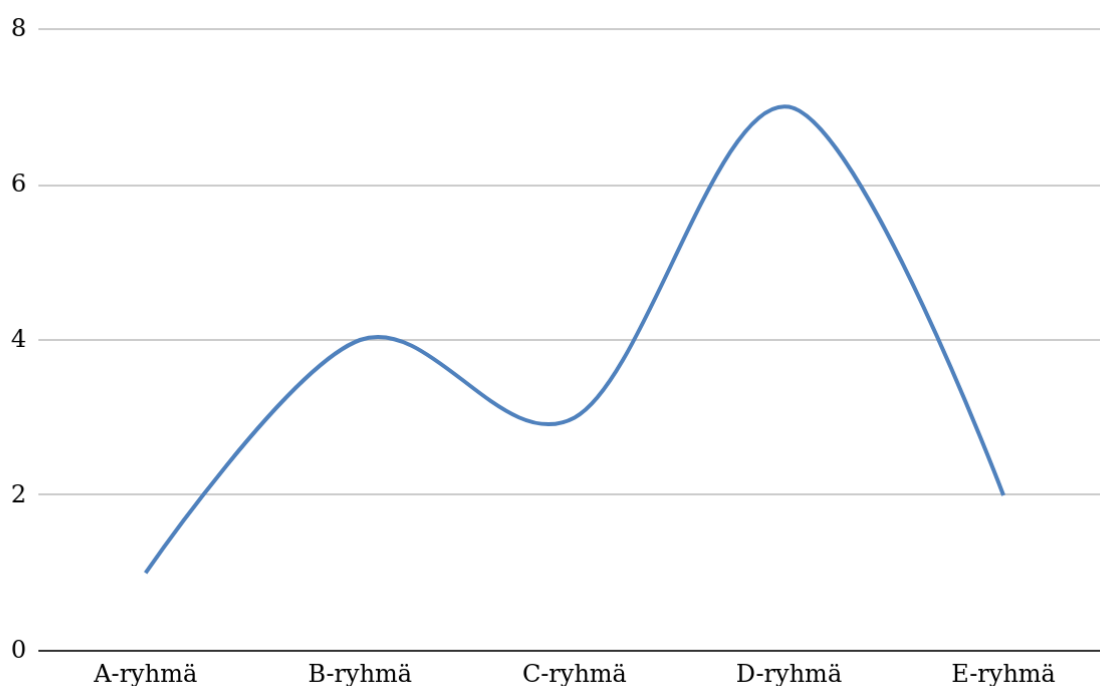
## 6.7 Jäsenorganisaatioiden edustajien vastausten ryhmittely

Kyselyyn vastanneiden vastausten ryhmittelyn jälkeen, saatiin piirrettyä alla oleva käyrä. Vain yksi vastaajista kuului joukkoon “täysin samaa mieltä” valiten täysin samaa mieltä vaihtoehdon kymmenen kertaa ja vain kerran jokseenkin samaa mieltä. Neljä vastaajista valitsi täysin samaa mieltä ja jokseenkin samaa mieltä yhteensä 10 tai 11 kertaa. Kolme valitsi samat vaihtoehdot 8–9 kertaa ja enemmistö vastaajista (7) valitsit nämä vaihtoehdot 6–7 kertaa. Kaksi valitsi täysin samaa tai jokseenkin samaa mieltä vaihtoehdot viisi kertaa tai vähemmän.

Kun tätä verrataan innovaatioiden omaksumisen teoriaan ja innovaation omaksumisen käyrään (Hiltunen 2012, 32, kuvio 1), näyttäisi siltä, että tästäkin kyselystä löytyy pieni joukko, jotka ovat hyvin myötämielisiä kyselyssä esitettyihin asioihin ja enemmistö, jotka eivät ole aivan yhtä myötämielisiä. Innovaation omaksumisen käyrä oli mukailtuna luvussa kolme esitetystä kaaviosta. Käyriä vertailemalla voidaan havaita, että käyrän loppupäässä on huomattavaa eroa. Innovaation omaksumisen käyrällä ei-omaksujia on saman verran kuin enemmistöä (Hiltunen 2012, 32), omassa kyselyssä tähän häntäpäähän kuului vain kaksi vastaajaa (E-ryhmä). Vastausvaihtoehto en samaa, enkä eri mieltä aiheuttaa notkahduksen ja sitä ei voi suoraan verrata innovaation omaksumisen s-käyrään. Jokseenkin samaa mieltä ja jokseenkin eri mieltä muodostavat enemmistön, kuten toisessa käyrässä. Vahvimmin täysin samaa mieltä olevia oli kaikista vähiten, kuten innovatiivisimpia arvioidaan olevan.

Käyrää varten jokaisen vastaajan kaikki Likert asteikko -vastaukset laskettiin. Näitä lukuja vertailtiin toisiinsa. Vastaajien täysin samaa mieltä ja jokseenkin samaa mieltä vastausmäärät laskettiin yhteen ja heidät jaettiin näiden lukujen perusteella ryhmiin.

- A-ryhmä 1 vastaaja (vastasi 10 kertaa täysin samaa mieltä ja 2 kertaa jokseenkin samaa mieltä)
- B-ryhmä 4 vastaajaa (10–11)
- C-ryhmä 3 vastaajaa (8–9)
- D-ryhmä 7 vastaajaa (6–7)
- E-ryhmä 2 vastaajaa (5)



Kuvio 3: KULTAn jäsenorganisaatioiden edustajien vastauksista piirretty s-käyrä.

## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksessani ilmeni viitteitä potentiaalisesta digitaalisesta kuilusta. Yksi ilmene-  
mismuoto on hyötyjen ja mahdollisuuksien epätasainen jakautuminen. Digitalisaatio ja digitaalisen teknologian käyttö tuo kaikille kuluja ja uutta opittavaa  
jossain määrin. Rajalliset resurssit kaventavat mahdollisuutta digitaalisen teknologian  
kokeiluun ja sen hyödyt voivat jäädä tämän takia jo tavoittamatta. Jos digitaalinen  
kuilu on todella syntymässä niin sitä pitäisi pyrkiä kuroma umpeen. Kuilusta huoli-  
matta kulttuuritoimijat kaipaavat tukea ja ohjausta rajoitteiden ylittämiseen ja digita-  
lisaation mahdollisuuksien tavoittamiseen. Asiaa voidaan tarkastella yksittäisten or-  
ganisaatioiden ja laajemmin alakohtaisesti, sekä koko kulttuuri- ja taidekentän näkö-  
kulmasta.

Vahvistamalla työntekijöiden tietotaitoa digitaalisista teknologioista ja digitalisaa-  
tiosta, vaikutetaan työntekijöiden kokemukseen pärjäävyydestä ja tuetaan muuttu-  
vaan työympäristöön mukautumista. Työntekijöiden osaamisen vahvistaminen kas-  
vattaa organisaatioiden itsenäisyyttä ja vähentää riippuvuutta ostopalveluista.  
Ostopalveluiden hyödyntäminen ei ole kaikille taloudellisista syistä mahdollista.  
Oman osaamisen vahvistaminen auttaa hahmottamaan paremmin tarvittavia ostopal-  
veluita, sekä saamaan niistä pidemmäksi aikaa hyötyä. Koko kulttuuri- ja taidekentän mahdollisuudet pysyä mukana työelämän muutoksissa  
paranevat, kun teknologia- ja digitaaitoja kehitetään korkeakoulutasolla.  
Näin saadaan työpaikoille digi- ja teknologia osaajia, jotka voivat  
tuoda ajantasaista tietoa ja näkemystä organisaatioihin. Kulttuuritoimijoiden kanssa  
digiteknologisia taitoja ja tietoa voidaan ratkoa tuomalla kulttuurialan organisaatioita  
yhteen teknologia alan toimijoiden kanssa, ja lisäämällä avointa keskustelua aiheesta.  
Avoimesti tiedon tuominen sekä haitoista että realistisesti sopivien hyötytavoitteiden  
asettaminen liittyen digitaalisuuteen on avain onnistumisiin.

Digitaalisen kuilun ohella digitaalisten työvälineiden käytöstä tulevat haitat olisi syytä  
huomioida tarkemmin. Työn laatuun ja työtehoon heikentävästi vaikuttavat asiat saat-  
tavat jäädä helposti huomaamatta ja tunnistamatta, jolloin niihin ei voida puuttua.



Työntekijöille ja johtohenkilöstölle tulisi saada lisää tietoa siitä, millä keinoilla voidaan vaikuttaa ennaltaehkäisevästi työnlaatua heikentäviin asioihin. Kokemus haitoista on vahvasti subjektiivista. Kaikki eivät koe samoja asioita haittatekijöinä ja kokemuksen voimakkuus vaihtelee. Esimerkiksi kokemus työn itsenäisyys. Toisaalta digiteknologia mahdollistaa työn joustavuuden ja etätöyön. Joustavuus ja vastuu omasta työstä koettiin positiivisena. Toisaalta etätö ja etäkokoukset koettiin vähentävän luottamusta ja ihmisten välistä tärkeää kohtaamista. Osa työntekijöistä pärjää paremmin itsenäisessä työssä, toiset kokevat helpommin jäävänsä yksin tai vaille työyhteisön tukea.

Tutkimuksessa tuli enemmän vastauksia hyötyihin kuin haittoihin, joka itsessään saattaa kertoa siitä, että kaikki eivät haittoja ole kokeneet samalla tavoin tai osaa liittää digitaalisuuden aiheuttamiksi. Todennäköisesti osassa organisaatioissa on toimia, jotka kompensoivat haittoja joko tiedostetusti tai tiedostamatta. Uhkia ja huolia havaittiin useamman kysymyksen vastauksessa, vaikkei asiasta suoraan kysytty. Tulisi kiinnittää huomiota, onko yksi haittoja vähentävä tekijä digitaalisen teknologian välttelyä. Välttely ei ole pitkäaikainen ratkaisu ja eikä tuo organisaation vahvuutta digitalisoituvassa maailmassa. Teknologian välttely ei myöskään vahvista työntekijän pärjäävyyttä vaan saattaa voimistaa tunnetta uhkaavuudesta ja lisätä haittojen kuormittavuutta.

Digitalisaation yleisiä vaikutuksia johtamiseen tulisi tarkastella ja johtajien osaamista digitalisaatioon liittyen. Digitalisaatio on pitkälti resurssikeskeinen asia. Resurssien jakamiseen liittyvät päätökset ovat tutkitusti johtohenkilöstöä kuormittavia ja digitalisoituminen muuttaa juuri resurssien jakamista merkittäväällä tavalla. Johtohenkilöstön vaikutus on merkittävä siinä, miten digitaalisia tuotteita ja palveluita lähdetään ottamaan käyttöön. Kuormittunut ja turhautunut johtaja ei välttämättä kykene ottamaan vastaa henkilöstön mielestä hyviä ideoita, erityisesti jos henkilöllä on jo alkujaan vastustus digitalisaatiota kohtaan. Yhtä lailla kuormittunut ja turhautunut henkilöstö ei ole vastaanottavainen innovatiivisimmankaan johtajan ideoille ja näkemyksille, varsinkin jos digitaalinen teknologia koetaan uhkana. Yksi hyvä tutkimuskohde olisi digitalisaation tuoman muutoksen kuormittavuuden jakautuminen johtajien ja työntekijöiden välillä organisaatiossa.

Kyselyn perusteella kävi ilmi, että digitalisaation keinoin saavutettavuuteen ja eriarvoistumiseen vaikuttamiseen on kesken. Saavutettavuus on mielestäni hyvä esimerkki selkeistä hyödyistä, jotka ovat konkreettisia ja arkipäiväisiä. Saavutettavuudesta on paljon tutkimustietoa, ohjeistuksia ja laatukriteereitä, joita voidaan jo hyödyntää. Saavutettavuuden ei tarvitse olla digitaalisesti tuettuna perinteisten taidemuotojen multistusta vaan uusien yleisöjen tavoittamista. Tutkimuksessa tähän aiheeseen havaittiin liittyvän huolta ja uhkia. Uhkien välttäminen vaatii pitkänäköistä toimintaa, jossa otetaan monimuotoistuvan väestön muuttuvat erilaiset tarpeet huomioon useaksi vuodeksi eteenpäin. Kauaskantoiset ja aikaa kestävät päätökset ovat tarpeellisia resurssitehokkaan toiminnan kannalta. Yksittäisten toimijoiden resurssit vaihtelevat, mutta maailmanlaajuisesti voidaan todeta, että digiteknologian käyttämät resurssit ovat vähentymässä. Digitalisaation vaikutusta voisi olla hyvä tarkastella useamman eri asiantuntijan kanssa. Kulttuuri- ja taidetoimijat voisivat hyvin jatkaa yhteistyötä saavutettavuuden ja digiteknologian asiantuntijoiden kanssa. Tilaisuudet, joissa erialojen toimijat pääsevät tutustumaan uusiin ideoihin yhteisten aiheiden parissa ovat hyödyllisiä. Samalla voidaan vahvistaa kulttuuri- ja taidekentän asemaa digitalisaatiossa aktiivisena vaikuttajana ja innovatiivisena uuden kulttuurin kehittäjänä.

## 8 POHDINTA

Mielestäni opinnäytetyön ja tutkimuksen tulokset ovat käyttökelpoisia tilaajaorganisaatiolle ja sen jäsenistölle. Tutkimus valottaa hyvin sitä, miten digitaalisuus on haittoineen ja haasteineen ujuttautunut sellaisiin organisaatioihin, jotka eivät välttämättä koe olevansa kovin digiteknologisia. Tämä osoittaa, että digitaalisuus ja sen tuomat vaikutukset ulottuvat meihin kaikkiin. Niihin on otettava proaktiivisesti otetta ja kantaa.

Erityisesti kyselyssä nousseet vastaukset olivat samoilla linjoilla aikaisemmin digitaalista teknologiaa koskevat tutkimuksissa. Näitä olivat hyötyjen epätasainen jakautuminen ja haitat kuten sirpaloituminen. Samoin mahdollisuudet ja haasteet olivat samansuuntaisia. Haastatteluissa ja kyselyissä ei noussut yllättäviä poikkeamia esille suhteessa aikaisemmin tuotettuun tietoon ja tutkimuksiin aiheesta. Tämä saattaa selittyä otannan koolla ja kohderyhmällä. Isompi määrä vastaajia ja vastaajien eri työtehtävät ja asema edustamassaan organisaatiossa mahdollisesti olisivat voineet tuottaa poikkeamia. Myös tutkimuksen näkökulman rajaaminen toisiin aihepiiriin sisällä, voisi tuottaa erilaista tietoa.

Kiinnostavaa olisi saada laajemmalta ryhmältä tietoa saman aiheen kokemuksista. Mahdollisesti tarkempi syventyminen haittojen ja haasteiden ennaltaehkäisyyn tai kohtaamiseen tuottaisi tietoa, jota soveltaa työelämälähtöisesti kehittävällä tavalla. Parempi ymmärrys siitä, miten organisaatiot valikoivat tavoiteltavat hyödyt ja ymmärtävät mahdollisuutensa olisi kiinnostavaa ja tarpeellista. Tilaajalle ja jäsenille saattaisi olla hyödyllistä löytää uusia mahdollisuuksia, ymmärtää paremmin, miten ja minkälaisia hyötyä kannattaa lähteä tavoittelemaan, miten kohdata haasteet ja ratkaista haitat. Kiinnostavaa olisi lähteä selvittämään saavutettavuuden lisäämistä teknologiaavusteisesti yhteistyössä saavutettavuuden asiantuntijoiden ja teknologia-alan ammattilaisten kanssa.

Mielestäni jatkotutkimukselle olisi erityisesti tarvetta mahdollisen digitaalisen kuilun osalta. Mikäli digitaalinen kuilu todella on syntymässä, voidaan pohtia sen laatua,

svyyttä ja vaikuttavuutta. Tarpeellista olisi kiinnittää huomiota ennaltaehkäiseviin toimiin ja mahdollisen syntyneen kuilun kiinni kuromiseen.

Digitaalisen työympäristön tuomien haittojen tutkiminen ja ratkaisujen kartoittaminen olisi hyödyllistä kulttuuri- ja taidekentän ulkopuolisillekin toimijoille. Työntekijän ikä ja koulutus saattavat vaikuttaa sopeutumiseen digitalisaation tuomien haasteiden ja muutosten kanssa. Nuoret diginatiiveiksi luetut saattavat kokea muutokset ja haitat lievempinä kuin henkilöt, jotka eivät koe olevansa diginatiiveja tai niin sujuvia teknologian kanssa. Digitaaliset koulutusmuodot ja opiskelutavat saattavat auttaa nuoria pärjäämään paremmin työelämässä. Nuoret eivät välttämättä opi syvää keskittymistä ja pitkäjänteisyyttä kuten osa aikaisemmista sukupolvista. Digitalisaation kokeminen ikään ja koulutukseen suhteutettuna olisi tutkimuskohteena arvokas. Tästä saatavaa tietoa voitaisiin soveltaen käyttää koulutuksia suunniteltaessa.

Tärkeää muuttuvassa työympäristössä ja työelämän vaatimusten muuttuessa, on pysyä hahmottamaan uusia vaikuttimia ja osoittaa suunta, johon halutaan jatkossa mennä. Tärkeää olisi havaita ammatillisia kehittämistarpeita ja uusia työelämätaitoja. Tunnistaa näihin vaikuttavia trendejä ja ilmiötä. Ennakointi, verkostoituminen ja trendien havaitseminen saattavatkin muodostua digitalisaatiossa hyödyllisiksi taidoiksi.

Kiinnostavan tästä opinnäytetyöstä ja sen tuloksista tekee tutkimuskohteen tavallisuus ja samaistuttavuus laajasti kulttuurin ja taiteen työkentällä. Vastaavaa työtä vastavissa olosuhteissa ja työvälaineillä tehdään useilla aloilla ja erilaisissa työpaikoissa. Tutkimuskohteet eivät omanneet erityisiä taitoja tai resursseja. Mielestäni tutkimusasetelma oli toimiva, toki lisäämällä esimerkiksi skenaariotyöskentelyä tai muita menetelmiä tuloksiin olisi saatu lisää erilaista tarkastelukulmaa aiheeseen.

Otanta oli tietyllä tapaa pieni. Se on kuitenkin kattava suhteessa tilaajan jäsenten määrään. On olemassa tietty mahdollisuus, että kyselylomakkeen kysymyksissä oli tulkinanvaraisuutta ja tämä saattaa näkyä vastauksissa. Vastaajan asema organisaatiossa todennäköisesti vaikutti näkökulmaan ja tulkintatapaan. Tiukempi määrittely olisi voinut tehdä kysymyksistä yksiselitteisempiä, mutta olisi voinut nostaa kynnystä vastata kyselyyn. Haastattelujen keskusteluissa vapaamuotoisuus voi tuoda variaatiota. Toisia

haastateltavia ehkä piti hieman johdatella tai täsmentää kysymyksiä, jotta päästiin itse aiheeseen. Toisaalta tämä edesauttoi sitä, että lyhyen keskustelun aikana saatiin kaikilta vastaajilta kiinnostavia ja hyödyllisiä vastauksia.

Kaikki haastateltavat olivat suhteellisen avoimia ja tottuneita keskustelijoita. Jos tutkimusta laajennettaisiin muiden työntekijöiden suuntaan voi olla, että keskustelu ei olisi näin luontevaa ja helppoa haastatteluissa. Kyselyn laajentaminen koskemaan organisaatioiden muita työntekijöitä olisi voinut antaa hieman erilaisia tuloksia mahdollisesti, yhtä lailla tulokset saattaisivat olla samassa linjassa tämän tutkimuksen kanssa.

## LÄHTEET

Graser, Marc 2013. DC Entertainment Turns Video Games into Interactive Comic Books, Batman: Arkham Origins, 'Injustice: Gods Among Us' get choose-your-own-adventure books from Madefire 19.12 2013. Variety. Viitattu 14.2.2020 <https://variety.com/2013/digital/news/dc-entertainment-video-games-interactive-comic-books-1200976733/>

Aaltola, Juhani 2007. Filosofia, tiede, ymmärtäminen. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2, Näkökulmia aloittelevalla tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin, 12–26. Jyväskylä: Ps-kustannus

Animalia 2019. Eläinten viihdekäyttö. Viitattu 13.11.2019 <https://animalia.fi/elainten-viihdekaytto/>

Baker, Harry 2019. Impressions: Billie Eilish In Oculus Venues Was Good Social VR, But Not A Great Concert 09.9.2019. UploadVR. Viitattu 6.2.2020 <https://uploadvr.com/billie-eilish-oculus-venues-vr-impressions/>

Barbucci, Giulia 2018. Lausunto: Sukupuolten välinen digitaalinen kuilu. Euroopan talous- ja sosiaalikomitea. Euroopan unionin virallinen lehti 19.04.2018. Viitattu 15.11.2019 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018AE2156&from=RO>

BlueBOX n.d. Circus Roncalli holoMANEGE. Viitattu 13.11.2019 <https://blue-box.de/portfolio-item/circus-roncalli-holomanege/>

Chandler, Simon 2019. Why The Music Industry Is Banking On The Growth Of VR Concerts 4.10.2019. Forbes. Viitattu 6.2.2020 <https://www.forbes.com/sites/simonchandler/2019/10/04/why-the-music-industry-is-banking-on-the-growth-of-vr-concerts/>

Chen, James 2019. Prospect Theory. 9.7.2019. Investopedia. Viitattu 1.12.2019 <https://www.investopedia.com/terms/p/prospecttheory.asp>

CO2-raportti 2014. Etätyö vähentää liikenteen ruuhkahuippuja ja ympäristökuormitusta 20.10.2014. CO2-raportti. Viitattu 4.2.2020 [https://www.co2-raportti.fi/index.php?page=ilmastouutisia&news\\_id=4251](https://www.co2-raportti.fi/index.php?page=ilmastouutisia&news_id=4251)

Complicité n.d.a. Making the Encounter. Viitattu 20.12.2019 <http://www.complicite.org/encounterresource>

Complicité n.d.b. The Encounter. Viitattu 20.12.2019 <http://www.complicite.org/productions/TheEncounter>

Complicité 2016. Making of The Encounter – Part 3: Imagination, 2.11.2016  
Viitattu 20.12.2019  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZBHpd8ArNVg>

Dufva, Mikko 2019. Suullinen tiedonanto 26.9.2019.

Eläinsuojelulaki. Finlex. Viitattu 13.11.2019. <https://www.finlex.fi/fi/laki/smur/1996/19960247>

Ford, Martin 2015. Robottien kukoistus, Teknologia ja massatyöttömyyden uhka. Turku: Sammakko.

Gladwell, Malcolm 2013. Leimahduspiste, kuinka pienet asiat saavat suuria muutoksia. Suom. Heidi Hammasten. Helsinki: WSOY.

GRAMMYS 2019. Complete Winners List 20.11.2019. GRAMMY. Viitattu 6.2.2020  
<https://www.grammy.com/grammys/news/2020-grammy-awards-complete-winners-list>

Hiltunen, Elina 2012. Matkaopas tulevaisuuteen. Helsinki: Talentum Media Oy

Hiltunen, Elina & Hiltunen, Kari 2014. Teknoelämää 2035, miten teknologia muuttaa tulevaisuuttamme? Helsinki: Talentum.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2001. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö, Helsinki: Gaudeamus.

Hoitotyön tutkimussäätiö n.d. Tutkimustiedon laadun arvioiminen. Viitattu 4.2.2020  
<https://www.hotus.fi/tutkimustiedon-laadun-arvioiminen/>

Häyrynen, Simo 2009. Tarinoista Todeksi – skenaariot tulevaisuudentutkimuksessa. Tieteessä tapahtuu 27, no. 4–5. kesäkuuta 22, 2009. Viitattu 16.9.2019. <https://journal.fi/tt/article/view/2371>.

Kallionpää, Katri 2018. Suomessa johdetaan työntekijöitä kontrollin voimalla, vaikka ei kannattaisi, sanoo konsultti – Tuomas Auvinen tietää, miten vahvoja persoonia kannattaa johtaa. Helsingin sanomat 12.6.2018. Viitattu 27.11.2019  
<https://www.hs.fi/ura/art-2000005712385.html>

Kielitohtori n.d. Mitä tarkoittaa "viraalihitti"? Viitattu 1.2.2020. <http://www.kielitohtori.fi/suomen-kielenhuollon-kysymys/mit%C3%A4-tarkoittaa-viraalihitti>

Komulainen, Kaje 2019. Tekoälyä hyödyntävä simulaatiopeli sai yrityksen kyseenalaiseen vanhat johtamismallit. YLE 26.11.2019. Viitattu 7.12.2019 <https://yle.fi/uutiset/3-11067958>

KULTA ry n.d. A. Jäsenet. Viitattu 22.12.2019 ja 30.01.2020  
<https://kulttuurijataide.fi/jasenet/>

KULTA ry n.d. B. Kulttuuribudjetti prosenttiin. Viitattu 5.2.2020 <https://kulttuurijataide.fi/kulttuuribudjetti-prosenttiin/>

KULTA ry n.d. C. Mikä on kulta. Viitattu 22.12.2019 <https://kulttuurijataide.fi/mika-on-kulta/>

Kulttuuria kaikille-palvelu 2019. Saavutettavuus eri aistien avulla. Onko ihmisten erilainen tapa käyttää aistejaan otettu huomioon? Viitattu 12.12.2019 [http://www.kulttuuriakaikille.fi/saavutettavuus\\_mita\\_on\\_saavutettavuus\\_saavutettavuus\\_eri\\_aistien\\_avulla](http://www.kulttuuriakaikille.fi/saavutettavuus_mita_on_saavutettavuus_saavutettavuus_eri_aistien_avulla)

Kulttuuribudjetti prosenttiin! n.d. Miksi? Viitattu 4.2.2020. <http://www.kulttuuribudjettiprosenttiin.fi/miksi/>

LaMeyr, Amy 2016. Virtual Concerts — a New Way to Experience Music 9.12.2016. Virtual Reality Pop. Viitattu 6.2.2020. <https://virtualrealitypop.com/virtual-concerts-a-new-way-to-experience-music-903a7d7a651>

Lammenranta, Markus 1993. Tietoteoria. Helsinki: Gaudeamus.

Lindgren, Jaakko & Mokka, Roope & Neuvonen, Alekski & Toponen, Antti 2019. Digitaalisaatio, Murroksen koko kuva. Helsinki: Tammi

Linna, Riina 2019. Esko-peli löytyy nyt Steamista, 25.4.2019. Tekniikanmuseo. Viitattu 15.2.2020 <https://tekniikanmuseo.wordpress.com/2019/04/25/esko-peli-loytyy-nyt-steamista/>

Markkinointi&Mainonta 2017. Tuntematon sotilas -elokuvajulisteiden sarja herää eloon Valion maitotölkeissä: "Arvokas ja erityinen mediapaikka". 5.10.2017 Markkinointi&Mainonta. Viitattu 28.10.2019 <https://www.marmai.fi/uutiset/tuntematon-sotilas-elokuvajulisteiden-sarja-heraa-eloon-valion-maitotolkeissa-arvokas-ja-erityinen-mediapaikka/518bc6aa-747a-3c12-b476-ba0e04f384dd>

Maironen, Mirva & Eloranta, Sini 2019. Virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet 26.9.2019. Gerontologia, 33(3), 144-147. Viitattu 4.2.2020. Noudettu osoitteesta <https://journal.fi/gerontologia/article/view/82232>

Malaska, Pentti 2013. Tulevaisuustietoisuudesta ja tulevaisuudesta tietämisestä. Teoksessa Osmo Kuusi, Timo Bergman & Hazel (toim.) Salminen Miten tutkimme tulevaisuuksia? 19- Sastamala: Tulevaisuuden tutkimuksen seura.

Manninen, Jukka 2018. Mitä tapahtuu huomenna tulevaisuudelle? Teoksessa Ellun kanat (toim.) Helsinki: WSOY.

Minder, Raphael 2015. At Museo del Prado, Blind Visitors Can Touch Masterpieces 6.3.2015. The New York Times. Viitattu 6.2.2020



<https://www.nytimes.com/2015/03/07/arts/design/at-museo-del-prado-blind-visitors-can-touch-masterpieces.html>

Moisala, Mona 2017. Brain activations related to attention and working memory and their association with technology-mediated activities. University of Helsinki. Faculty of Medicine, Department of Psychology and Logopedics. Väitöskirja. Viitattu 24.11.2019 <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/175346>

Motiva 2019. Digitaaliset palvelut 26.7.2019. Motiva. Viitattu 4.2.2020. [https://www.motiva.fi/koti\\_ ja\\_ asuminen/ajankohtaista\\_nyt/digitaaliset\\_palvelut](https://www.motiva.fi/koti_ ja_ asuminen/ajankohtaista_nyt/digitaaliset_palvelut)

Museo del Prado. Touching the Prado. Viitattu 6.2.2020.

<https://www.museodelprado.es/en/whats-on/exhibition/touching-the-prado/29c8c453-ac66-4102-88bd-e6e1d5036ffa>

Noonan, David 2018. The 25% Revolution—How Big Does a Minority Have to Be to Reshape Society? Scientific American 8.6.2018. Viitattu 1.2.2020 <https://www.scientificamerican.com/article/the-25-revolution-how-big-does-a-minority-have-to-be-to-reshape-society/>

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018. Digitaalisia toimintatapoja kulttuuritoimijoiden yleisötyössä kartoitettu 10.4.2018. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Uutinen Viitattu 15.2.2020. [https://minedu.fi/artikkeli/-/asset\\_publisher/digitaalisia-toimintatapoja-kulttuuritoimijoiden-yleisotyossa-kartoitettu](https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/digitaalisia-toimintatapoja-kulttuuritoimijoiden-yleisotyossa-kartoitettu)

Optoma n.d. Optoma impresses audiences with a holographic circus experience. Viitattu 13.11.2019 <https://www.optoma.com/ap/optoma-impresses-audiences-with-a-holographic-circus-experience/#>

Orr, Greg 2003. Diffusion of Innovations, by Everett Rogers (1995). March 18, 2003. Viitattu 6.1.2020 <https://web.stanford.edu/class/symbsys205/Diffusion%20of%20Innovations.htm>

Paananen, Santtu 2019. Sähköinen sarjakuva vetoaa nuoriin, kun painettu aikuistuu: uusissa sarjakuvan muodoissa mukana äänitehosteita ja virtuaalitodellisuutta 7.7.2019. YLE. Viitattu 14.2.2020 <https://yle.fi/uutiset/3-10863812>

Parkkinen, Pia 2019. Nyrkki ja Kaikki synnit ovat kalliita tv-sarjoja – näin suoratoistopalvelut muuttivat kotimaisen tv-draaman tarjontaa. YLE 26.11.2019. Viitattu 6.1.2020. <https://yle.fi/uutiset/3-11086466>

Partanen, Minttu-Maaria 2016. Toimivan yrityksen hierarkia on kuin kalaverkko. Talouselämä 25.6.2016. Viitattu 17.12.2019 <https://www.talouselama.fi/uutiset/toimivan-yrityksen-hierarkia-on-kuin-kalaverkko/efad0550-ee04-3353-b154->

[67511ed5bd7f](#)

Parsons, Jeff 2019. Circus swaps real animals for holograms. Metro. 5.6.2019. Viitattu 13.11.2019. <https://metro.co.uk/2019/06/05/circus-swaps-real-animals-holograms-9817847/>

Philips, Matthew 2011. Minority Rules: Why 10 Percent is All You Need. Freakonomics 28.7.2011. Viitattu 1.2.2020. <http://freakonomics.com/2011/07/28/minority-rules-why-10-percent-is-all-you-need/>

Puolakka, Lassi 2017. Mitä hyötypelit ovat? NordicEdu 16.11.2017 Viitattu 4.1.2020 <https://nordicedu.com/blogi/mita-hyotypelit-ovat>

Puolakka, Lassi 2018. Mikä on pelillistämisen ja pelin ero? NordicEdu 12.1.2018. Viitattu 4.1.2020 <https://nordicedu.com/blogi/mika-on-pelillistamisen-ja-pelin-ero>

Puurttinen, Aija n.d. Tervetuloa, #äänessä. Sibafest. Viitattu 15.2.2020. N!  
<http://www.sibafest.fi/tervetuloa-sibafestiin>

Pyhälähti, Minna 2013. Suoratoisto. Kielikello 1/2013. Viitattu 6.1.2020. <https://www.kielikello.fi/-/striimaus-on-suoratoistoa>

Rantala, Irma 2007. Laadullisen aineiston analyysi tietokoneella. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2, Näkökulmia aloittelvalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin, 106-125. Jyväskylä: Ps-kustannus

Raskulla, Siina 2019. Suomen tekoälyohjelman 2017-2019 eettiset ulottuvuudet. 8.10.2019. Poliitikka-Lehti, 61(3), 247-259. Viitattu 4.1.2020 <https://journal.fi/politiikka/article/view/83331>

Richards, Kelli 2014. 4 Steps to Ace an Early-Adopter Culture. Entrepreneur 12.3.2014. Viitattu 18.12.2019. <https://www.entrepreneur.com/article/232132>

Robust North Oy n.d. Arilyn about us. Viitattu 6.1.2020. <https://arilyn.com/about-us>  
The Roald Dahl Story Company Limited / Quentin Blake 2018. About us. Viitattu 4.12.2019. <https://www.roalddahl.com/global/about-us>

The Roald Dahl Museum 2015. Museum sign language app. 7.12.2015. Roald Dahl internet-sivu. Viitattu 4.12.2019. <https://www.roalddahl.com/blog/2015/december/museum-sign-language-app>

Råman, Tanja 2016. Lasten ja nuorten DigiTanssi työpajat 24.5.2016. Taikabox. Viitattu 14.2.2020. <https://taikabox.com/fi/2016/05/24/digitanssi-tyopajat/>

Råman, Tanja 2017. DigiTanssi Avoimet Ovet – kevät 2017 22.2.2017. Taikabox. Viitattu 14.2.2020. <https://taikabox.com/fi/2017/02/22/digitanssi-tyopajat-oulussa-kevat-2017/>

Sarjakuvakeskus 2016. Motion Comics Forward Workshop / Kokeellisen digitaalisen sarjakuvan työpaja 8.–10.4.16. Sarjakuvakeskus. Viitattu 14.2.2020 <https://sarjakuvakeskus.fi/etusivu/ajankohtaista/787-motion-comics-forward-workshop-ilmainen-digisarjakuvan-tyopaja-8-10-4-16>

Sibafest n.d. Mobile Sonic Walks – Äänikävely Töölönlahdella. Sibafest. Viitattu 15.2.2020. <http://www.sibafest.fi/fi/-/mobile-sonic-walks-aanikavely-toolonlahdella>

Signly 2019. Home. 4.12.2019. <https://signly.co/>

Siltanen, Vesa 2017. Tutkijoiden kehittänyt tekoäly kirjoittaa omia, autenttisia folksävelmiä – ”Olemme todella yllättyneet musiikin laadusta” 29.5.2017 Soundi. Viitattu 15.2.2020. <https://www.soundi.fi/uutiset/tutkijoiden-kehittama-tekoaly-kirjoittaa-omia-autenttisia-folksavelmia-olemme-todella-yllattyneet-musiikin-laadusta/>

Silver, Nate 2014. Signaali ja Kohina, Miksi monet ennusteet epäonnistuvat, mutta jotkin eivät. Helsinki: Terra Cognita.

Sitra 2020. Megatrendit 2020. Viitattu 3.1.2020. <https://www.sitra.fi/aiheet/megatrendit/#megatrendit-2020>

Siukonen, Timo & Neittaanmäki, Pekka 2019. Mitä tulisi tietää tekoälystä. Jyväskylä: Docendo Oy.

Solla, Katja 2019. Digitreenit: Ilmainen videopuhelu onnistuu yhä useammalla sovelluksella YLE 03.12.2019. Viitattu 7.1.2020 <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/09/27/digitreenit-ilmainen-videopuhelu-onnistuu-yha-useammalla-sovelluksella>

Suhonen, Taru 2013. Kehityksen kuudes aalto on täällä. Uutinen 19.03.2013. Turun yliopisto. Viitattu 4.2.2020. <https://www.utu.fi/fi/ajankohtaista/uutinen/kehityksen-kuudes-aalto-on-taalla>

Suomisanakirja n.d. Teknologia. Viitattu 3.1.2020. <https://www.suomisanakirja.fi/teknologia>

Syrjälä, Hanna 2015. NykYTEknologia ahdistaa monia – ”Puhelimen soidessa kuljin ympäriinsä ja kyselin, mitä pitäisi tehdä”. Helsingin Sanomat 10.12.2015. Viitattu 16.12.2019 <https://www.hs.fi/elama/art-2000002871807.html>

Taikabox n.d. Oulu Dance Hack. Taikabox. Viitattu 14.2.2020 <https://taikabox.com/fi/hack-2>

Tieteen termipankki 2020. Diffuusio. Viitattu 5.1.2020. <https://tieteentermi-pankki.fi/wiki/Kielitiede:diffuusio>

Uniarts n.d. Mobile Sonic Walks – Äänikävely Töölönlahdella. Uniarts. Viitattu 15.2.2020 <https://www.uniarts.fi/en/events/wed-30102019-1332/mutefest-mobile-sonic-walks>

Vahvanen, Pekka 2018. Kone kaikkivaltias - Kuinka digitalisaatio tuhoaa kaiken meille arvokkaan. Keuruu: Atena

Valli, Raine 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Jyväskylä: Ps-kustannus.

Wehner, Mike 2019. German circus goes cruelty-free and replaces animals with holograms. New York Post 7.6.2019 Viitattu 13.11.201 <https://ny-post.com/2019/06/07/german-circus-goes-cruelty-free-and-replaces-animals-with-holograms/>

VTT Technical Research Centre of Finland 2019. Welcome. Viitattu 4.2.2020. <http://virtual.vtt.fi/virtual/proj2/multimedia/>

Wilenius, Markku 2015. Tulevaisuuskirja, metodi seuraavan aikakauden ymmärtämiseen. Helsingissä: Otava

Yläne, Kirsi 2016. Digitaalinen saavutettavuus hyödyttää kaikkia. Celia-blogi 19.5.2016. Viitattu 12.12.2019 <https://www.celia.fi/Blogi/digitaalinen-saavutettavuus-hyodyttaa-kaikkia/>

## **Haastattelut**

Haastattelija: Krista Holopainen

Hyytiäinen, Minna 2019. Toiminnanjohtaja Taito-liitto. Puhelinhaastattelu 4.11.2019.

Pokkinen, Lauri 2019. Yleisö- ja yhteiskuntavastuupäällikkö Ooppera. Puhelinhaastattelu 1.11.2019.

Värri, Helene 2019. Toiminnanjohtaja Suomen Sinfoniaorkesterit ry. 16.10.2019 Helsinki.

Villacís, Ilmi 2019. Toiminnanjohtaja Lukukeskus. Puhelinhaastattelu 28.10.2019.

Mäkinen, Maarit 2019. Koordinaattori Suomen lastenkulttuurikeskusten liitto. Puhelinhaastattelu

Boxberg, Laura 2019. Viestintäpäällikkö Frame. 30.11.2019 Helsinki.

## LIITTEET

### Liite 1. Haastattelukysymykset

1. Miten teidän organisaationne arvot näkyvät mielestäsi käytännössä?
2. Minkälainen taideteos kuvaa organisaationne ilmapiiriä, työyhteisöä tai kulttuuria?
3. Miten tehdään koko organisaatiota koskevia päätöksiä ja kuka saa vaikuttaa?
4. Miten kokeilunhaluiseksi kuvaisit organisaatiotanne, jos pitää valita seuraavista? innovaattorit, aikaiset omaksujat, varhainen enemmistö, myöhäinen enemmistö ja vitkastelijat.
5. Minkälaisin menetelmin keräätte tietoa ilmiöistä, trendeistä ja tapahtumista?
6. Teettekö sidosryhmienne kanssa yhteistyötä tietoisesti uusien käytäntöjen, palveluiden tai työvälineitä käyttöönotossa?
7. Oliko teillä valmiina osaamista vai täydennättekö sitä ostopalveluilla tai työntekijöiden koulutuksella?
8. Löydätkö teiltä hyviä toimintamalleja ja tapoja, joita voisit suositella muille organisaatiolle?
9. Onko teillä toimintamalleja, työvälineitä tai prosesseja, joista haluaisitte siirtyä pois tai olette siirtymässä pois?
10. Koetteko että joku rajoittaa tai tuntuu vaikealta, jos niin mikä, voitteko avata hieman lisää?
11. Haluatko täydentää vastauksiasi, lisätä jotain tai kommentoida?

## Liite 2. Kyselylomakkeen kysymykset

### 1. Organisaatio jossa työskentelen

Enter your answer

### 2. Kerään tietoa uuteen digiteknologiaan liittyvistä trendeistä, tapahtumista, ilmiöistä...

|                         | täysin samaa mieltä   | jokseenkin samaa mieltä | en samaa enkä eri mieltä | jokseenkin eri mieltä | Täysin eri mieltä     |
|-------------------------|-----------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------------|
| toimialani ulkopuolelta | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| toimialani sisällä      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

### 3. Uskon seuraavien asioiden kasvattavan merkitystään toimialallani

|  | Täysin samaa mieltä   | Jokseenkin samaa mieltä | En samaa enkä eri mieltä | Jokseenkin eri mieltä | Täysin eri mieltä     |
|--|-----------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Videopuhelut, ja -kokoukset (zoom, skype ym)   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Työtehtävien hallinta tai -seuraus (monday, trello ym)   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Pelillistäminen ja hyötypelit digitaalisesti (Tuottava esimies, Wii Fit, OIVA, ym)                   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| (Youtube, Netflix, Yle Areena, Twitch ym)  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Tekoäly (chatti-robotit, tiedonkäsittely, älylaitteet)   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Lisätty-, virtuaalinen- tai laajennettu todellisuus (Ikea Place, Arlan maitopurkin kissa, Arilyn ym) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Hallinnointi digitaalisesti (Membook, Lyyti, Eazybreak ym)   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Kuva #: Kyselylomakkeen sivu 1

4. Jos ylläolevasta listasta mielestäsi puuttuu joku vaihtoehto, voit kirjoittaa vastauksesi tähän

5. Minkä ilmiön haluaisit nähdä yleistyvän tai kasvavan trendiksi omalla alallasi vuoteen 2025-2030 mennessä?

6. Minkä ilmiön tai trendin toivot muuttuvan tai päättyvän lähivuosina?

7. Koen että alallamme kokeillaan mielellään uusi digiteknologisia työkaluja ja välineitä

- Täysin samaa mieltä
- Jokseenkin samaa mieltä
- En samaa enkä eri mieltä
- Jokseenkin eri mieltä
- Täysin eri mieltä

8. Käyttäisikö tulevaisuudessa uutta digitekologiaa ihmisten eriarvoistumisen vähentämiseen tai taiteen saavutettavuuden lisäämiseen, jos resurssit eivät olisi este tai rajoite? Jos, niin miten?

9. Koen uuden digiteknologian tällä hetkellä...

|                 | täysin samaa mieltä   | jokseenkin samaa mieltä | en samaa enkä eri mieltä | jokseenkin eri mieltä | Täysin eri mieltä     |
|-----------------|-----------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------------|
| mahdollisuutena | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| uhkana          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>   | <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Kuva #: Kyselylomakkeen sivu 2



10. Onko uudesta digiteknologiasta ollut hyötyä?

- Tuo lisäarvoa työhön
- Helpottaa työn tekemistä
- Tuo uusia mahdollisuuksia oman työhön
- Tekee työn tekemisestä joustavampaa
- Tuo uusia yhteistyömahdollisuuksia
- Mahdollistaa uuden oppimisen
- Mahdollistaa omassa työssä kehittymisen
- Uusia ansaintamahdollisuuksia
- Tuo taloudellista säästöä
- Ei ole ollut hyötyä
- En osaa sanoa
- 

11. Onko uudesta digiteknologiasta ollut haittaa?

- Vie arvoa työltä
- Vaikeuttaa työn tekemistä
- Rajoittaa oman työn mahdollisuuksia
- Tekee työskentelystä yksinäistä tai liian itsenäistä
- Tuo liikaa lisävastuuta työhön
- Tuo liikaa uutta opittavaa
- Lisää työn vaativuutta
- Luonut kiirettä tai kiireen tuntua
- Ei ole ollut haittaa

Kuva #: Kyselylomakkeen sivu 3

12. Uuden teknologian käyttöönottoa tällä hetkellä hidastaa tai estää

- Rahan puute
- Motivaation puute
- Tarpeen puute
- Ideoiden puute
- Kokemuksen puute
- Osaamisen puute
- Ajan puute
- Opastuksen tai tuen puute
- En osaa sanoa
- 

13. Voit nyt halutessasi täsmentää vastauksiasi tai antaa palautetta kyselystä

Kuva #: Kyselylomakkeen sivu 1