

Lisätyn todellisuuden käyttö kulttuuriperintökohteissa – näkökulmana kestävä matkailu ja autenttisuus

Pilvi Orkasalo



Tekijä(t) Pilvi Orkasalo	
Koulutusohjelma Matkailun liikkeenjohdon koulutusohjelma	
Raportin/Opinnäytetyön nimi Lisätyn todellisuuden käyttö kulttuuriperintökohteissa – näkökulmana kestävä matkailu ja autenttisuus	Sivu- ja liitesivumäärä 60 + 1
<p>Kestävä matkailu on ilmastonmuutoskeskustelun myötä tullut entistä ajankohtaisemmaksi aiheeksi. Matkailu on jatkuvasti kasvava ala, jossa suurin negatiivinen vaikutus ympäristölle aiheutuu liikenteen päästöistä. Tästä syystä kestävässä matkailussa puhutaan usein lentoverosta ja keskitytään päästöjen vähentämiseen. Tässä työssä otettiin aiheeseen erilainen näkökulma ja selvitettiin voiko digitaalisten elementtien käyttämistä hyödyntää osana kestävä matkailun periaatteiden toteuttamista. Lisäksi tutkittiin uuden teknologian vaikutusta autenttisuuteen kulttuuriperintökohteissa.</p> <p>Opinnäytetyössä tutkittiin kestävä matkailun mahdollisuuksien ja autenttisuuden kokemusten näkymistä lisätyn todellisuuden käytössä kulttuuriperintökohteissa. Tutkimuksen kohteena olivat Barcelonassa sijaitseva Casa Batlló -museo, jossa lisätty todellisuus on ollut osana vierailijan kokemusta jo vuosia sekä Helsingissä sijaitsevan Suomenlinnan melko uusi lisätyn todellisuuden hanke, jossa opasteet heräävät eloon. Tutkimus toteutettiin kevään 2018 ja syksyn 2019 välisenä aikana TripAdvisor-arvioiden verkkohavainnoinnilla sekä teemahaastattelulla.</p> <p>Tutkimuksen perusteella lisätyssä todellisuudessa näkyy kestävä matkailun kannalta mahdollisuuksia vaikuttaa matkailun merkityksen ymmärtämiseen, vieraiden kanssa kommunikointiin, lisäarvon antamiseen tuotteiden, kokemusten ja palveluiden kautta sekä vierailijoiden liikkumisen ja käyttäytymisen hallintaan. Autenttisuuden kokemuksen ilmeneminen sen sijaan vaihtelee eri vierailijoiden välillä, joten lisätyllä todellisuudella ei voi luoda yhtenäistä autenttista kokemusta, joka soveltuisi samalla tavoin jokaiselle vierailijalle.</p> <p>Yksi suurimmista ongelmista lisätyssä todellisuudessa kestävä matkailun näkökulmasta on se, että pääsääntöisesti lisätyn todellisuuden kokemuksen saadakseen täytyy mennä paikan päälle kohteeseen. Kestävämpi ratkaisu on kehittää enemmän lisättyä todellisuutta, jonka sisältö on katsottavissa paikasta riippumatta esimerkiksi verkkosivujen kautta jaettuna.</p> <p>Vaikka matkailukohteita hallinnoivilla tahoilla on vastuu kestävä matkailun kehittämisestä, on alueella vierailevien osallistaminen tärkeässä roolissa kestävyuden saavuttamisessa. Oleellisessa osassa on kommunikointi ja tiedon jakaminen, jotta yhä useampi ymmärtäisi miksi kestävä matkailu on tärkeää. Kaiken kaikkiaan lisätty todellisuus ei voi olla kulttuuriperintökohteen ainut panostus kestävä matkailuun. Kokonaisuus ratkaisee ja kestävä matkailun saavuttamisessa lisätty todellisuus voi olla vain yksi väline, joka oikein käytettynä edistää, mutta ei ratkaise koko ongelmaa.</p>	
Asiasanat Lisätty todellisuus, kestävä matkailu, autenttisuus, kulttuuriperintö	

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Tutkimusasetelma ja -menetelmät.....	2
1.2	TripAdvisor -arvot tutkimusaineistona.....	3
2	Kulttuuriperintö.....	4
2.1	Unescon maailmanperintöluettelo	4
2.2	Maailmanperintökohteet Suomessa	7
3	Lisätty todellisuus.....	11
3.1	AR kulttuuriperintökohteissa.....	12
3.2	Lisätyn todellisuuden tulevaisuus.....	16
4	Kestävä matkailu ja autenttisuus matkailussa	18
4.1	Kestävän matkailun periaatteet maailmanperintökohteissa	20
4.2	Unescon Sustainable Tourism Toolkit	21
4.3	Autenttisuuden merkitys matkailussa	23
5	Tutkimuksen kohteet ja tutkimustulokset	26
5.1	Casa Batlló (Barcelona, Espanja)	26
5.1.1	Casa Batlló TripAdvisorin arvioissa	28
5.1.2	Kestävän matkailun mahdollisuudet ja autenttisuuden kokemukset	31
5.2	Suomenlinna (Helsinki, Suomi)	38
6	Johtopäätökset.....	45
7	Pohdinta.....	50
	Lähteet	52
	Liitteet.....	61
	Liite 1. Suomenlinnan Pajasalin AR-target	61

1 Johdanto

Kestävä matkailu on ilmastonmuutoskeskustelun myötä tullut entistä ajankohtaisemmaksi aiheeksi. Matkailu on jatkuvasti kasvava ala, jossa suurin negatiivinen vaikutus ympäristölle aiheutuu liikenteen päästöistä. Tästä syystä kestävässä matkailussa puhutaan usein lentoverosta ja keskitytään päästöjen vähentämiseen. Otan aiheeseen erilaisen näkökulman ja selvitän voiko digitaalisten elementtien käyttämistä hyödyntää osana kestävä matkailun periaatteiden toteuttamista. Lisäksi minua kiinnostaa, minkälainen vaikutus uudella teknologialla on kulttuuriperintökohteiden autenttisuuteen.

Viime vuosina virtuaali- ja lisätyn todellisuuden teknologiat ovat kehittyneet valtavasti, ja niitä on alettu soveltaa erilaisiin tarkoituksiin koulutuksesta viihdeteollisuuteen. Artisti Vesala esimerkiksi lanseerasi lokakuussa 2019 lisätyn todellisuuden sovelluksen, jonka avulla voi muun muassa nähdä lisättyä todellisuutta hänen konserteissaan (Vedenpää 2019). Myös monet museot ovat ottaneet uuden teknologian mahdollisuudet omakseen ja lisättyä todellisuutta on saanut kokea esimerkiksi helsinkiläisessä taidemuseossa. Amos Rex on käyttänyt lisätyn todellisuuden tekniikkaa viimeisimmässä näyttelyssään sekä tarjoaa lisätyn todellisuuden kokemuksia myös verkkosivujensa kautta (Amos Rex s.a.a).

Tutkimukseni käsittelee lisätyn todellisuuden (AR) hyödyntämistä kulttuuriperintökohteissa. Koska yksi kestävä matkailun teema on viestiä matkailijoille kestävien valintojen tärkeydestä ja myös Unesco rohkaisee maailmanperintökohteita tiedottamaan vastuullisesta tavasta vieraila kohteissa, selvitin tutkimuksessani, löytyykö kulttuuriperintökohteissa käytetystä lisätystä todellisuudesta keinoja kestävä matkailuun. Lisäksi tutkin miten autenttisuuden on mahdollista näkyä kulttuuriperintökohteen AR-toteutuksessa. Kestävästä matkailusta ja autenttisuudesta matkailussa on useita tutkimuksia (Lüthje 2017, 218; Tervo-Kankare 2017, 235), mutta lisätyn todellisuuden vaikutuksista matkailijan näkemyksiin matkailukohteesta ei ole tutkittu kovinkaan paljon (Chung, Lee, Kim & Koo 2018, 628).

Lisätty todellisuus sekoitetaan usein virtuaalitodellisuuteen (VR) ja niistä puhutaan yleisesti yhdessä. Myös tutkimukset käsittelevät usein kumpaakin, mutta olen rajannut oman työni koskemaan vain lisättyä todellisuutta, koska teknologiat ja käyttötavat eroavat toisistaan merkittävästi. Katsoin rajauksen tarpeelliseksi, jottei tutkimukseni jää liian pintapuoliseksi. AR-teknologia on vielä uusi ja kehittyä edelleen, joten on tärkeää tarkastella sen eri käyttömahdollisuuksia. Lisätyn todellisuuden yhteydessä mainitaan usein myös mixed reality (MR), joka käsittää kaikki todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden välillä, myös lisätyn todellisuuden. Mixed realitylle ei ole vakiintunutta suomenkielistä nimitystä, joten käytän työssäni englanninkielistä termiä.

Matkailijan kokemus alkaa jo ennen matkaa, kun hän tutustuu matkakohteeseen verkon välityksellä. Tästä syystä olen käyttänyt tutkimuksessani hyväksi verkkomateriaalia, kuten suosittelusivusto TripAdvisor ja selvittänyt miten kestävä matkailu ja autenttisuus näkyvät matkailijoiden tekemissä arvioissa. Lisäksi olen hankkinut aineistoa teemahaastattelulla ja tutustunut lisätyn todellisuuden toteutuksiin paikan päällä kulttuuriperintökohteissa.

Tutkimukseni kohteena on kaksi kulttuuriperintökohdetta, joissa AR on vierailijoiden käytössä. Kohteeni ovat Barcelonassa sijaitseva Casa Batlló -museo, jossa lisätty todellisuus on ollut osana vierailijan kokemusta jo vuosia, ja Helsingissä sijaitsevan Suomenlinnan melko uusi AR-hanke, jossa opasteet heräävät eloon. Lisäksi esittelen myös muita erityyppisiä lisätyn todellisuuden käyttötapoja kulttuuriperintökohteissa, jotta työni olisi hyödynnettävissä mahdollisimman laajasti. Uskon työni auttavan kaikkia kulttuuriperintökohteita, jotka harkitsevat AR-tekniikan käyttöönottoa tai vasta etsivät uusia keinoja elämyksellisen vierailukokemuksen tarjoamiseen. Tutkimukseni pääpaino on Unescon maailmanperintöluettelon kulttuurikohteissa, mutta tuloksia voi soveltaa myös muihin kulttuuriperintökohteisiin.

1.1 Tutkimusasetelma ja -menetelmät

Tutkimusongelmani on: Kestävän matkailun mahdollisuudet ja autenttisuuden kokemukset lisätyn todellisuuden käytössä kulttuuriperintökohteissa.

Tutkimuskysymykseni ovat: Tukeeko lisätty todellisuus kestävä matkailua ja mitä mahdollisia kestävä matkailun osia? Mikä rooli autenttisuudella on lisätyssä todellisuudessa?

Kerron työni tietoperustassa ensin kulttuuriperinnön käsitteestä yleisesti sekä Unescon maailmanperintöluettelosta ja siihen pääsyn kriteereistä. Seuraavaksi esittelen lisätyn todellisuuden sekä kerron sen käytöstä yleisesti kulttuuriperintökohteissa. Tietoperustan loppuksi käyn läpi kestävä matkailun määrittelyä sekä autenttisuuden teorioita, joita olen soveltanut tutkimuksessani. Tietoperustan jälkeen esittelen empiirisessä osassa tutkimuksen kohteet, tutkimuksen tavoitteen, aineistonkeruumenetelmät, aineiston, rajaukset ja analyysin sekä tutkimustulokset.

Toteutin tutkimuksen laadullisena tutkimuksena, jossa käytin verkkohavainnointia ja teemahaastattelua sekä lisäksi muita verkkomateriaaleja. Verkkohavainnointi aineistonkeruumenetelmänä liittyy ns. netnografiseen tutkimukseen, joka on perinteisen etnografian verkkoon siirretty muoto. Netnografiassa tutkitaan verkko yhteisöjä samaan tapaan kuin

etnografiassa tutkitaan yhteisöjen elämää fyysisessä maailmassa. Netnografinen tutkimus soveltuu tutkimustavaksi, kun halutaan saada ilmiöstä hyvä kuvaus ja syvä näkemys, eikä ilmiöstä ole tietoa, teorioita ja tutkimusta sekä kun eletään ilmiön elämää verkossa. (Kananen 2015, 78.) Aineistonkäsittelyssä käytin sisällönanalyysiä, jossa ohjaavana teorianäkökulmana käytin kestävän matkailun periaatteita ja erityisesti Unescon kestävän matkailun työkalua. Autenttisuuden teorian osalta käytin analyysissä sekä objektin autenttisuuden että kokemuksen autenttisuuden käsitteitä. Teoriaohjaavassa analyysissä muodostetaan yksittäisistä havainnoista yleistys, johon tuodaan teoria ohjaamaan lopputulosta (Tuomi & Sarajärvi 2018, 113). Tutkimustulosten esittelyn jälkeen esittelen johtopäätökseni tutkimuksen tuloksista sekä lopuksi esitän pohdintoja tutkimukseni luotettavuudesta, jatkotutkimuksen mahdollisuuksista sekä oman oppimiseni arvioinnista.

1.2 TripAdvisor -arviot tutkimusaineistona

Sosiaalinen media mahdollistaa matkailukokemusten jakamisen laajalle eri yhteisöissä. Yksi tällainen yhteisö on TripAdvisor, joka koostuu toisilleen tuntemattomista ihmisistä, jotka jakavat kokemuksiaan matkoistaan. Tiedon laatu ja paikkansapitävyys herättää kysymyksiä, mutta siitä huolimatta internet kasvattaa suosiotaan matkailututkimuksen aiheena. Tutkimuksia tehdään esimerkiksi matkailijoiden luoman sisällön luotettavuudesta sekä sosiaalisen median ja virtuaalielämysten vaikutuksesta matkailukohteiden brändäykseen. Verkkokirjoitukset paljastavat mitä ihmiset ajattelevat kulttuuriperinnöstä ja miten esittelevät kokemuksensa digitaaliselle yleisölle. Tämä auttaa ymmärtämään paremmin kulttuuriperinnön kulutusta, antaa uusia tapoja arvioida kulttuuriperinnön kokemista sekä antaa erilaista näkökulmaa tutkimukseen. (Munar & Ooi 2012, 257-259.)

TripAdvisorin arvioista tehdyssä tutkimuksessa on havaittu, että sosiaalinen media saa ihmiset kuvaamaan iloa ja kärsimystä impulsiivisesti sen sijaan, että reflektoisivat kohteen autenttisuutta. Spontaaniudesta huolimatta arvioilla on luotettavuusarvoa, koska arvioiden tekijät ovat käyneet paikan päällä, eivätkä ole antaneet kohteen kaupallisten tavoitteiden vaikuttaa mielipiteeseensä. Toisin on joissain asiantuntijoiden kirjoittamissa matkakirjoissa ja -artikkeleissa, joilla on taipumusta mainostaa matkakohteita. Tutkimuksen mukaan matkailijat ovat yhtä kiinnostuneita tunteellisesta suhtautumisestaan matkailukohteeseen kuin itse kohteen autenttisuudesta ja kulttuuriarvosta. (Munar & Ooi 2012, 263-264.) Tästä syystä tarkastelen omassa tutkimuksessani sekä lisätyn todellisuuden sisällön että kokemuksen autenttisuutta. Tutkimustuloksissa keskityn kuitenkin erityisesti kokemuksen autenttisuuteen, joka ilmenee TripAdvisorin verkkoaineistoista selvemmin kuin objektin autenttisuus.

2 Kulttuuriperintö

Kulttuuriperintö (eng. heritage) on laaja käsite, jonka voi katsoa sisältävän melkein kaikki ilmiöt, joilla on jäljitettävä menneisyys. Jos kuitenkin kulttuuriperintöä tarkastellaan sen yhteiskunnallisen merkityksen kannalta, voi määritelmänä pitää julkisesti tunnustettua ja virallisesti suojeltua aineellisen tai aineettoman kulttuurin ilmentymää, jolla on joko kansallinen tai kansainvälinen merkitys. Näitä voivat olla esimerkiksi kirjastojen, arkistojen ja museoiden kokoelmat, suojellut rakennukset ja rakennetut alueet sekä arkeologiset kohteet. Myös monet luontokohteet ja maisemat ovat osa kulttuuriperintöä. (Tuomi-Nikula, Haanpää & Kivilaakso 2013, 14-15.)

Kulttuuriperinnön säilyttäminen ja säilyminen ovat saaneet digitalisaation myötä uusia ulottuvuuksia. Perinteisen museoinnin rinnalle on tullut digitalisointiprojekteja, jotka mahdollistavat kulttuuriperinnön laajamittaisen säilyttämisen ja monipuolisemmat levitystavat. Vaikka kulttuuriperintö voi tavoittaa digitaalisessa muodossa laajemman yleisön, on myös seikkoja, jotka voivat aiheuttaa ongelmia: Sähköisten tallenteiden säilymistä ei voi taata, eikä niiden muuttumattomuudesta voi olla varmuutta, varsinkin jos tallenteita siirretään eri tallennusmuotoihin. Kulttuuriperintöä myös tuotteistetaan matkailijoita varten ja tästä syystä kulttuuriperintö voi etäännyä kauemmaksi alkuperästään. Varsinkin Unescon maailmanperintökohteet ja perusteet maailmanperintöstatuksen saamisesta ovat usein liitetty tämän suuntaisiin keskusteluihin. (Tuomi-Nikula 2013, 49-50.)

Vaikka Unescon maailmanperintökohteet ovat erityisen suosittuja matkailukohteita niiden kansainvälisesti tunnustetun statuksen takia, tuotteistamisella kohdetta voi saada tuottavammaksi ja tuloilla on mahdollista rahoittaa maailmanperinnön suojelua. Kulttuuriperinnön tuotteistamisella on siis kaksi puolta; toisaalta se voi tuoda lisätuloja suojelutoimiin ja toisaalta perintö voi vaarantua liiallisen muuttumisen seurauksena. Kulttuuriperinnön vaaliminen on jatkuvaa tasapainottelua, riskien arvioimista ja ratkaisujen tekemistä. Näitä aiheita käsittelen lisää myöhemässä luvussa kestävästä matkailusta ja autenttisuudesta (luku 4). Tässä luvussa kerron vielä tarkemmin Unescon maailmanperintöluettelosta sekä prosessista ja kriteereistä mitä luetteloon pääsy edellyttää, ja myös maailmanperintöprosessiin kohdistuneesta kritiikistä. Lisäksi esittelen Suomessa olevat maailmanperintökohteet ja käyn läpi mitä suunnitelmia Suomella on uusien kohteiden ehdotusten osalta.

2.1 Unescon maailmanperintöluettelo

Unesco on vuonna 1945 perustettu Yhdistyneiden kansakuntien kasvatus-, tiede- ja kulttuurijärjestö, jonka missio on rakentaa rauhaa kansainvälisen yhteistyön avulla

koulutuksen, tieteen ja kulttuurin aloilla. Ajatus järjestön perustamisesta juontaa toiseen maailman sotaan ja tavoitteeseen estää tulevat sodat. Unesco pyrkii muun muassa mahdollistamaan jokaiselle laadukasta koulutusta sekä edistämään kulttuuriperintöä ja kaikkien kulttuurien tasa-arvoa. (Unesco s.a.a.) Vuonna 1972 Unesco hyväksyi maailmanperintösopimuksen, jonka tarkoituksena on suojella maailman kulttuuri- ja luonnonperintöä. 193 valtiota on ratifioinut sopimuksen. Sopimuksen osapuolten tehtävänä on tunnistaa ja dokumentoida mahdollisia maailmanperintökohteita sekä nimetä niitä maailmanperintöluetteloon. Lisäksi sopimuksen ratifioineet valtiot sitoutuvat huolehtimaan omista maailmanperintökohteista ja raportoimaan niiden tilasta Unescon maailmanperintökeskukselle. (Museovirasto s.a.a.)

Jotta uusi kulttuuriperintökohte voidaan hyväksyä maailmanperintöluetteloon, sen täytyy sisältää poikkeuksellista yleismaailmallista arvoa (Outstanding Universal Value). Vaatimukset määritellään Unescon maailmanperintösopimuksen toimintaohjeistossa (Operational Guidelines). Maailmanperintöluetteloon pyrkivän kulttuuriperintökohteen on täytettävä vähintään yksi kuudesta kriteeristä sekä osoitettava kohteen eheys ja autenttisuus. Eheydellä tarkoitetaan kulttuuriperinnön ja sen ominaisuuksien kokonaisuutta ja koskemattomuutta. Autenttisuuden vaatimusta käsittelemme tarkemmin luvussa 4.3. Näiden ehtojen lisäksi maailmanperintökohteelta vaaditaan riittävää suojelu- ja hallinnointijärjestelmää. (Unesco s.a.b, 25-27.)

Kulttuuriperintökohteen kriteerivaihtoehdot ovat:

- Edustaa inhimillisen luovuuden mestariteosta (i).
- Ilmaisee arvojen muuttumista ajan kuluessa tai kulttuurialueen sisällä arkkitehtuurin tai teknologian kehityksessä, monumentaalitaiteessa, kaupunki- tai maisemasuunnittelussa (ii).
- On ainutlaatuinen tai vähintään poikkeuksellinen osoitus kulttuuriperinteestä tai olemassa olevasta tai kadonneesta kulttuurista (iii).
- On erinomainen esimerkki merkittävää vaihetta ihmishistoriassa kuvastavasta rakennustyyppistä, arkkitehtuurisesta tai teknologisesta kokonaisuudesta tai maisemasta (iv).
- On erinomainen esimerkki kulttuurille tyypillisestä perinteisestä ihmisasutuksesta, maan- tai meren käytöstä tai ihmisen vuorovaikutuksesta ympäristön kanssa erityisesti silloin, kun siitä on tullut uhanalainen pysyvien muutosten vaikutuksesta (v).
- On liitettävissä suoraan tai konkreettisesti tapahtumiin tai eläviin perinteisiin, aatteisiin tai uskomuksiin tai taiteellisiin ja kirjallisiin teoksiin, joilla on yleisesti tärkeää merkitystä (vi). (Unesco s.a.b, 25-26.)

Maailmanperintökohteiden nimeämisestä päättävä maailmanperintökomitea suosittelee, ettei kuudetta kriteeriä käytettäisi yksin vaan yhdessä muiden kriteerien kanssa (Unesco s.a.b, 26, 42). Suosituksesta on tehty myös poikkeuksia. Esimerkiksi Auschwitz-Birkenau keskitys- ja tuhoamisleiri lisättiin maailmanperintöluetteloon juuri kriteerin kuusi

perusteella. Leirin katsottiin edustavan muistamisen kannalta tärkeää, synkkää ajanjaksoa ihmiskunnan historiassa, joka oli siinä merkityksessä säilytettävä. (Auschwitz s.a.)

Ennen kuin mahdollinen uusi kohde hyväksytään maailmanperintöluetteloon, sen on sisällyttävä kansalliseen aieluetteloon. Aieluettelo on lista niistä kohteista, joita jäsenmaat aikovat asettaa ehdolle maailmanperintökohteiksi. Aieluettelokohteet ovat nähtävillä maailmanperintökeskuksen verkkosivuilla. (Unesco s.a.c.) Maailmanperintökeskuksen globaali-strategiassa määritellään ne kategoriat ja alueet, jotka eivät ole tarpeeksi kattavasti edustettuina maailmanperintöluettelossa. Tällaisten kohteiden nimeämistä aieluetteloon rohkaistaan, jotta maailmanperintöluettelo kuvastaisi nykyistä paremmin koko maailman kulttuuri- ja luonnonperintöä. (Unesco s.a.d.) Aliedustettuja ovat esimerkiksi 1900-luvun arkkitehtuuri, laajat maisemakokonaisuudet, teollisuuskohteet sekä perinteiset asuinympäristöt (Museovirasto s.a.a).

Maailmanperintöluettelossa on kulttuuri- ja luontokohteita ja lisäksi sekakohteita, joissa on sekä kulttuuri- että luontokohteen piirteitä. Lokakuussa 2019 maailmanperintökohteita oli 167 jäsenmaalla. Kohteita oli yhteensä 1121, joista 869 kulttuurikohdetta, 213 luontokohdetta ja 39 sekakohdetta. Kohteet voivat sijaita joko yhden tai useamman maan alueella. (Unesco s.a.e.) Maailmanperintökeskuksella on erillinen luettelo niistä maailmanperintökohteista, joiden tila on vaarantunut, esimerkiksi alueella käytävän sodan takia (Unesco s.a.b, 51-52). Maailmanperintökeskus pitää kirjaa myös kohteista, jotka eivät enää täytä maailmanperintökriteereitä ja ovat sen tähden poistettu maailmanperintöluettelosta (Unesco s.a.b, 55). Luettelosta poistettuja ovat Omanissa Arabian Oryx Sanctuary, joka poistettiin vuonna 2007 sekä vuonna 2009 poistettu Dresden Elbe Valley Saksassa. (Unesco s.a.e.)

Maailmanperintöluettelossa on erilaisia kulttuuriperintökohteita ympäri maailmaa, joista tässä muutamia esimerkkejä:

- Semmeringin rautatie: Rakennettu 1800-luvun puolivälissä. Sijaitsee Itävallassa. (Unesco s.a.f.)
- Head-Smashed-In Buffalo Jump: Jyrkänne, jota alkuperäisasukkaat käyttivät bissonien metsästyksessä. Sijaitsee Kanadassa. (Unesco s.a.g.)
- Shustarin historiallinen vesijärjestelmä: Rakennettu 200-luvulla. Sijaitsee Iranissa. (Unesco s.a.h.)
- Le Corbusierin arkkitehtoniset työt: 17 kohdetta, jotka rakennettu 1900-luvun alkupuolella. Sijaitsee Argentiinassa, Belgiassa, Ranskassa, Saksassa, Intiassa, Japanissa ja Sveitsissä. (Unesco s.a.i.)
- Asantien perinteiset rakennukset: Rakennettu savesta, puusta ja oljista. Sijaitsee Ghanassa. (Unesco s.a.j.)

Unescon maailmanperintökohteet ovat matkailijoiden suosiossa ja tähän liittyy myös maailmanperintöprosessiin kohdistuvaa kritiikkiä. Stanfordin yliopiston antropologian professorin Lynn Meskellin mukaan Unescon alkuperäinen tavoite tärkeiden kohteiden suojelusta ei toteudu nykyään, vaan jäsenmaat tavoittelevat lähinnä poliittista ja taloudellista hyötyä (Shashkevich 2018). Kun matkailua kehitetään taloudellisten tavoitteiden ohjaamana, kohteiden suojelu voi jäädä toisarvoiseksi. Esimerkiksi Vietnamissa olevan Phong Nha-Ke Bangin kansallispuiston kävijämäärä kasvoi huomattavasti maailmanperintöstatuksen saamisen jälkeen. Kun puistossa vieraili vuonna 1995 noin 7 500 vierailijaa, vuonna 2012 vierailijoita oli jo yli 400 000 vuosittain. Puisto pääsi maailmanperintöluetteloon vuonna 2003, jonka jälkeen alueen matkailupalveluiden kehittäminen on kohdistettu maailmanperintöstatukseen. Maakunnan keskukseen vuonna 2008 avattu lentokenttä mahdollistaa suurempien matkailijamäärien pääsyn puistoon, johon aiemmin oli pitkä matka Vietnamin matkailijakeskuksista. Matkailijamäärien kasvu on riski puiston herkälle ekosysteemille, erityisesti koska matkailun kehittymistä ei valvota riittävästi. (Lien 2016, 301-302.)

2.2 Maailmanperintökohteet Suomessa

Suomi ratifioi maailmanperintösopimuksen vuonna 1987 (Museovirasto s.a.a), jonka jälkeen ensimmäiset suomalaiset kohteet hyväksyttiin maailmanperintöluetteloon vuonna 1991. Tällä hetkellä Suomessa on kuusi Unescon maailmanperintöluettelossa olevaa kulttuurikohtetta sekä yksi luontokohde. Suomen maailmanperintökohteet ovat

- Suomenlinna,
- Vanha Rauma,
- Petäjäveden vanha puukirkko,
- Verlan puuhiomo ja pahvitehdas sekä sitä ympäröivä asuinalue,
- Sammallahdenmäen pronssikautinen hautaröykkiöalue,
- Struven astemittausketjun kuusi mittauspistettä ja
- Merenkurkun saaristo. (Museovirasto s.a.b.)

Suomenlinna

Kuvaus kohteesta: 1700-luvulla rakennettu merilinnoitus, joka sijaitsee Helsingin edustalla. Kulttuurikohtetta.

Hyväksyttiin luetteloon: 1991

Hyväksymiskriteerit: (iv) Erinomainen esimerkki 1600- ja 1700-lukujen sotilasarkkitehtuurista, erityisesti bastionijärjestelmä. Lisäksi yksilölliset ominaispiirteet ovat näkyvissä.

Eheys: Linnoitus ja saaret muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden. Vanhimmat rakennukset ovat säilyneet hyvin. Kohteen uhkana voi olla merenpinnan nousu ja lisääntyvät saarteet.

Autenttisuus: Autenttisuus näkyy erityisesti rakennusmateriaaleissa ja -menetelmissä sekä arkkitehtuurissa. Asuinalueella suositaan perinteisiä rakennusmenetelmiä. (Unesco s.a.k.)

Vanha Rauma

Kuvaus kohteesta: Puutalokaupunginosa keskiajalla perustetun Rauman kaupungissa. Kulttuurikohde.

Hyväksyttiin luetteloon: 1991

Hyväksymiskriteerit: (iv) Esimerkki pohjoiseurooppalaisesta arkkitehtuurista ja kaupunkikulttuurista. Yksi parhaiten säilyneistä ja laajimmista. (v) Erinomainen esimerkki puurakenteisesta pohjoismaisesta kaupungista ja Pohjois-Euroopan asuttamisen historiasta.

Eheys: Katuverkosto, korttelit, tontit ja rakennukset ovat kehittyneet 1600-1800-lukujen aikana. Rakennukset, niiden pihat aitoineen ja portteineen sekä perinteinen katukivetys muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden. Ilmastonmuutos voi uhata eheyttä.

Autenttisuus: Hyvin säilynyt kaupunkirakenne, historialliset kerrokset, rakennusperinne, kaupalliset ja asuinrakennukset, joita on kunnostettu perinteitä kunnioittaen rakennustekniikassa ja materiaaleissa, aito paikallishenki, paikallinen murre, toiminta säilynyt asuinalueena ja kaupallisena keskuksena. (Unesco s.a.l.)

Petäjaveden vanha kirkko

Kuvaus kohteesta: 1760-luvulla rakennettu puukirkko Keski-Suomessa. Kulttuurikohde.

Hyväksyttiin luetteloon: 1994

Hyväksymiskriteerit: (iv) Erinomainen esimerkki puukirkkoarkkitehtuurista Pohjois-Euroopassa.

Eheys: Vaikuttavina tekijöinä aidattu hautausmaa sekä ympäröivä pelto- ja järvimaisema. Ilmastonmuutos voi uhata eheyttä.

Autenttisuus: Hyvin säilynyt, koska sen käyttö lopetettiin 1800-luvun lopulla uuden kirkon rakentamisen myötä. Nykyisin vain kesäkäytössä. Suojelutöissä käytetty perinteisiä tekniikoita ja materiaaleja. (Unesco s.a.m.)

Verlan puuhiomo ja pahvitehdas

Kuvaus kohteesta: Kaakkois-Suomessa Verlankosken rannalla toiminut pientehdasalue, johon kuuluu myös asuinalue. Kulttuurikohde.

Hyväksyttiin luetteloon: 1996

Hyväksymiskriteerit: (iv) Huomattavan hyvin säilynyt esimerkki pienimuotoisesta sellu-, paperi- ja kartonkiteollisuuteen liittyvästä maaseudun asutuksesta, joka menestyi 1800-1900 -luvulla Pohjois-Euroopassa ja Pohjois-Amerikassa.

Eheys: Visuaalisesti ja toiminnallisesti yhtenäinen kokonaisuus muodostuu Verlan puuhiomosta ja pahvitehtaasta koneineen, Verlankoskesta ja voimalaitoksista sekä niihin liittyvästä asuinalueesta. Kohde sisältää kaikki tuotannon, asumisen ja vapaa-ajan rakennukset, kosken sekä metsäalueet ja esihistoriallisen kalliomaalauksen. Autenttisuus: Rakennukset, tuotantokoneet ja metsäinen maisema ovat säilyneet hyvin. (Unesco s.a.n.)

Sammallahdenmäki

Kuvaus kohteesta: Pronssikautinen hautaröykkiöalue Pohjanlahden rannikolla. Kulttuurikohte.

Hyväksyttiin luetteloon: 1999

Hyväksymiskriteerit: (iii) Poikkeuksellinen todiste Skandinavian pronssikautisesta yhteisöstä. (iv) Erinomainen esimerkki Skandinavian pronssikautisista hautajaiskäytännöistä.

Eheys: Kohde sisältää kaikki tyypilliset elementit luonnollisessa ympäristössä korkealla harjanteella metsä- ja maatalousmaiseman ympäröimänä. Syrjäinen sijainti suojannut kehitykseltä.

Autenttisuus: Röykkiöiden muoto ja materiaali sekä ympäristö ja luonnonmaisema kuvaavat olennaisesti hautausaluetta. Tehtyjen kaivausten jälkeen entisöinti on suoritettu huolellisesti. (Unesco s.a.o.)

Struven astemittausketju

Kuvaus kohteesta: Kohteen 34 kolmiomittauspistettä sijaitsevat 10 maan alueella Norjasta Mustallemerelle. Pisteistä kuusi sijaitsee Suomessa. Mittauspisteitä käytettiin 1800-luvulla maapallon koon ja muodon selvittämiseen. Kulttuurikohte.

Hyväksyttiin luetteloon: 2005

Hyväksymiskriteerit: (ii) Meridiaanin osan ensimmäinen tarkka mittaus on tärkeässä roolissa geotieteiden kehityksessä. Auttoi määrittämään maapallon tarkan koon ja muodon. Poikkeuksellinen esimerkki tieteellisestä yhteistyöstä eri maiden välillä. (iv) Erinomainen esimerkki teknologisesta kokonaisuudesta. Pisteet ovat mittausteknologian pysyvä, aineeton osa. (vi) Kaaren mittaus ja tulokset liittyvät ihmisen pohdintoihin maailmastaan ja Sir Isaac Newtonin teoriaan maapallon muodosta.

Eheys: Kaikki mittauspisteet kytkeytyvät yhteen ketjuun. Useita pisteitä käytetään edelleen geodeettisissä viiteverkostoissa.

Autenttisuus: Kaikki pisteet ovat alkuperäisissä sijainneissaan. Muutoksia ei ole tehty muuten kuin ainoastaan merkitty pisteiden paikat. (Unesco s.a.p.)

Merenkurkun saaristo

Kuvaus kohteesta: Maankohoamisen takia jatkuvasti muuttuva saaristomaisema. Sijaitsee Pohjanlahden alueella Suomen ja Ruotsin rannikolla. Ruotsissa kohteen nimi on Höga Kusten. Luontokohde.

Hyväksyttiin luetteloon: 2006

Hyväksymiskriteerit: (viii) Maankohoaminen on maailman korkeinta ja jääkauden aiheuttamat maanmuodostumat selvästi näkyvillä.

Eheys: Suomen puoleinen kohde koostuu kahdesta erillisestä alueesta maalla ja merellä, joilla on kuitenkin tarpeeksi yhdistäviä tekijöitä eheyteen. (Unesco s.a.q.)

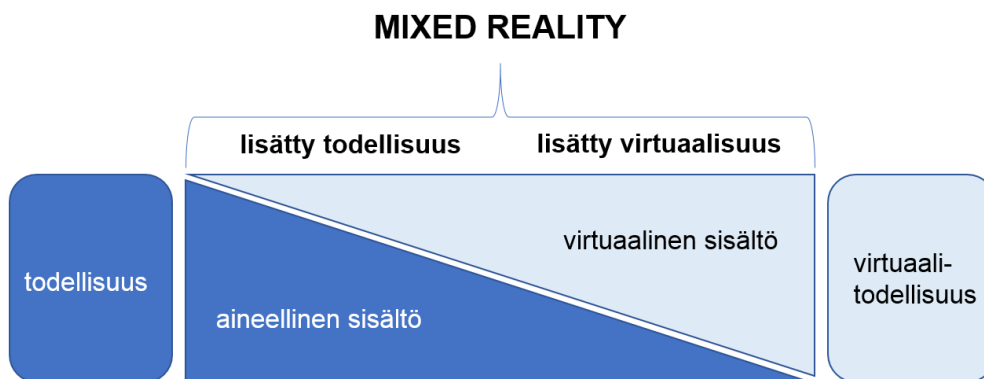
Suomen osalta maailmanperintökeskuksen aieluettelossa oli lokakuussa 2019 kuusi kohdetta, jotka ovat

- Hauensuolen historialliset kalliopiirroksat,
- kivikautinen raunio Pattijoen Kastelli,
- Astuvansalmen kalliomaalaukset Ristiinassa,
- saamelaisten pyhä paikka Ukonsaari Inarissa,
- Paimion sairaala (entinen Paimion parantola) ja
- Saimaan-Pielisen järviolue. (Unesco s.a.r.)

Suomen aieluettelon uudistus on käynnissä ja nykyiseen luetteloon tulee tapahtumaan suuria muutoksia. Nykyiset aieluettelon suomalaiset kohteet ovat olleet luettelossa keskimäärin 25 vuotta muuttumattomina ja ne ovat nykyiseen strategiaan nähden liian pieniä ja pistemäisiä. Päivitys tehdään Unescon globaalistrategian mukaisesti ja aieluettelon uudet kohteet tulevat olemaan laajempia kokonaisuuksia sekä lisäksi niiden määrä tulee vähemmään 2-4 kohteeseen. Vuonna 2018 järjestettiin kysely, jossa sai ehdottaa uusia maailmanperintökohteita. Vastausten perusteella museovirasto on tehnyt esityksen opetus- ja kulttuuriministeriölle uusista kohteista aieluettelon. Esityksen käsittely oli marraskuun 2019 alussa lisätietovaiheessa. Kun Museovirasto toimittaa ministeriölle tarvittavat lisätiedot, virasto julkaisee tiedotteen, jossa kerrotaan aieluettelon esitetyt kohteet. (Wessman 7.11.2019.)

3 Lisätty todellisuus

Lisätty todellisuus (augmented reality, AR) tarkoittaa näkymää todellisesta maailmasta, johon on liitetty digitaalista lisätietoa, kuten kuvaa tai tekstiä. Tieto voi olla kaksi- tai kolmiulotteista ja se voidaan esittää esimerkiksi älypuhelimien näytön kautta puhelimen kameraa hyödyntäen tai erillisellä laitteella. Jotta lisätty todellisuus antaa immerstiivisen ja todentuntuisen vaikutelman, AR-toteutuksen ja fyysisen näkymän on sovittava yhteen. Lisätty todellisuus eroaa virtuaalitodellisuudesta (virtual reality, VR) siinä, että virtuaalitodellisuus on täysin keinotekoinen ympäristö, joka voi poiketa huomattavasti todellisuudesta, kun taas lisätty todellisuus pyrkii jättämään näkymän hyvin lähelle todellista ympäristöä. Lisätty todellisuus liittyy laajempaan käsitteeseen mixed reality (MR), jota käytetään kuvaamaan kaikkea todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden välissä (kuva 1). Mixed realityyn sisältyy lisätyn todellisuuden lisäksi lisätty virtuaalisuus, joka tarkoittaa todellisten asioiden lisäämistä virtuaaliseen maailmaan. (Helle, Lehtonen, Woodward, Turunen & Salmi 2017, 6-7.)



Kuva 1. Jatkuvalo todellisuudesta virtuaalitodellisuuteen (mukaillen Helle ym. 2017, 7)

Lisättyä todellisuutta on käytetty jo vuosikymmeniä erilaisiin tarkoituksiin, kuten hävittäjä-lentokoneissa ja urheilulähetysten tulostauluissa. Muun muassa mobiililaitteiden nopean kehittymisen myötä AR-teknologia on nyt kaikkien saatavilla. (Helle ym. 2017, 6.) Lisättyä todellisuutta käyttävät mobiilipelit ovat kasvattaneet suosiotaan viime vuosina. Vuonna 2016 julkaistu Pokémon Go -mobiilipeli on yksi suosituimmista AR-peleistä ja ensimmäinen, joka saavutti kärkipaikan ladattujen mobiilisovellusten joukossa (Rauschnabel, Rossmann & tom Dieck 2017). Pokémon Go:n takana oleva Niantic, julkaisi tänä vuonna Harry Potter: Wizards Unite -mobiilipelin, jossa AR-teknologia on kehittyneempää ja suuremmissa roolissa kuin edeltäjässään (Komonen 2019).

AR-sovelluksista on saatu hyviä kokemuksia opetuksen tukena. MIRACLE-projekti tutki vuosina 2015-2017 MR-sovellusten käyttöä kulttuurikohteissa ja opetustilanteissa.

Tutkimuksessa saatiin useita positiivisia tuloksia AR-tekniikan käytöstä opetuksessa. Hyödyt näkyivät erityisesti oppilaiden keskuudessa, jotka muuten olisivat olleet vähiten menestyvien oppilaiden joukossa. Lisätty todellisuus hyödytti myös tavallisesti hyvin menestyviä oppilaita lisähaasteen ja laadukkaiden oppimistulosten muodossa. (Helle ym. 2017, 2, 19.) Myös erityisryhmiin keskittyvissä tutkimuksissa on todettu lisätyn todellisuuden parantavan oppimistuloksia (Castellanos & Pérez 2017, 279).

Lisätyn todellisuuden käyttöön on kohdistettu myös kritiikkiä. Yhtenä uhkana on nähty mahdollisuutta, ettei lisätyn todellisuuden käyttäjä erota tarpeeksi hyvin lisätyn todellisuuden elementtejä todellisuudesta, jolloin voi aiheutua sekaannusta tai väärintulkintoja. Ongelman ratkaisuksi tarjotaan lisätyn todellisuuden käytön parempaa opastusta tai AR-elementtien tekemistä selkeästi todellisuudesta erottuviksi, kuten läpikuultaviksi tai reunoiltaan loistaviksi. (Palermos 2017, 145-146.) Esittelen tässä luvussa vielä tarkemmin lisätyn todellisuuden esittämiseen käytettäviä ratkaisuja sekä miten niitä käytetään kulttuuriperintökohteissa.

3.1 AR kulttuuriperintökohteissa

Erityisesti kaupunkien alueella, mutta myös yksittäisissä kulttuuriperintökohteissa, on usein käytettävissä Snapchat-sovelluksen geosuodatin (kuvat 2-4). Snapchat on kameraa hyödyntävä viestisovellus (Snapchat s.a.a), johon yhteisöjen on mahdollista tuottaa esimerkiksi maamerkeistä ilmainen (Snapchat s.a.b) ja yrityksillä maksullinen paikkatietoon perustuva geosuodatin (Snapchat s.a.c). Snapchatin käyttäjä saa geosuodattimen käyttöön ottamalla sovelluksella kuvan ja valitsemalla haluamansa suodattimen kuvan päälle kyseisessä paikassa käytettävissä olevista vaihtoehdoista (Snapchat s.a.d). Pienten virtuaalisten elementtien, kuten Snapchat-suodattimien käyttö, on kustannustehokas tapa auttaa vierailijaa käsittelemään kyseisestä kohteesta saamia mielikuvia (He, Wu & Li 2018, 134).



Kuvat 2-4. Snapchatin geosuodattimia: Barcelonan Park Güell, Oslon oopperatalo ja Uppsalan tuomiokirkko

Lisättyä todellisuutta hyödynnetään kulttuuriperintökohteissa myös esimerkiksi mobiilisovelluksissa, joilla esitetään miltä osittain tuhoutunut tai aikojen kuluessa muuttunut kohde on alun perin näyttänyt (Viinikkala & Yli-Seppälä 2018, 33-34). Pelkkien kuvien lisäksi lisätyn todellisuuden käyttö antaa mahdollisuuden luoda rekonstruktion kokonaisesta historiallisesta tapahtumasta, josta myös historian tutkijoilla on mahdollisuus saada aivan uutta tietoa. Yhdistämällä useammasta lähteestä yksittäisiä tiedon osia, on mahdollista tuoda esiin visuaalisesti esitetyssä muodossa uutta historiallista tietoa, jota ei aiemmin ole ollut käytettävissä (Weinzierl & Lepa 2017, 77).

Kreikassa Kreetan saarella testattiin AR-mobiilisovellusta, jolla pystyi haastavassa aurinkoisessa ympäristössä näkemään 3D-mallit historiallisista rakennuksista niiden entisillä paikoilla. Sovellukseen oli lisätty myös pelillistämisen elementtejä pisteiden keräämisen muodossa, jolla pyrittiin antamaan käyttäjälle uusi tapa kiinnostua kulttuuriperinnöstä. Testeissä ilmeni joitain paikkatietoon liittyviä ongelmia, mutta kaiken kaikkiaan tutkimuksen tekijät kokivat ulkona mobiililaitteessa käytetyn lisätyn todellisuuden luovan uusia kokemuksia laajalle yleisölle. Vaikka testauksen alla olleesta sovelluksesta puuttui mahdollisuus käyttäjien väliseen sosiaaliseen kanssakäymiseen, tutkimuksen tekijät uskoivat kommentoinnin, tykkäysten ja jakamisen mahdollisuuden lisäävän käyttäjien kiinnostusta kulttuuriperintökohteisiin ja motivoivan käyttämään kulttuurisisältöisiä sovelluksia. (Panou, Ragia, Dimelli & Mania 2018.) Lisätyn todellisuuden sisältö on tehty käytettäväksi yleisimmin juuri mobiililaitteissa (Viinikkala & Yli-Seppälä 2018, 33), mutta myös muita esityslaitteita käytetään, kuten projisoivia ja päällä pidettäviä laitteita. Esittelen seuraavaksi AR-esitykseen soveltuvia laitteita käyttäen esimerkkeinä kulttuuriperinnön AR-toteutuksia.

Kädessä kannettavat laitteet

Mobiilisovellus älypuhelimeen tai tablettiin on yleisin tapa esittää kulttuuriperintöaiheista lisätyn todellisuuden sisältöä ja niistä löytyy lukuisia esimerkkejä sekä Suomesta että ulkomailta, joista esittelen alla muutamia.

Minna Canth AR-kierros (Kuopio)

Kuopiossa esitellään kirjailija Minna Canthin elämää viidessä kohteessa, jotka sijaitsevat Kuopion keskustan läheisyydessä kirjailijalle tärkeissä kohteissa. AR-kierroksella voi tutustua esimerkiksi Minna Canthin ajatuksiin tasa-arvosta sekä tutustua valokuvaan ja virtuaalisiin esineisiin. Kierrokselle on tulossa lisää kohteita syksyllä 2019. Kierros toimii Salmi AR-sovelluksella, jonka voi ladata Google Play-kaupasta tai App Storesta. (Kuopion kaupunki 2019.)

Finlaysonin alueen historia (Tampere)

Finlaysonin alueella Tampereella voi tutustua puuvillatehtaan historiaan sekä tehtaan työntekijöiden ja alueen rakennusten tarinoihin. AR-toteutusta on sijoitettu eri puolille Finlaysonin aluetta oleviin kyltteihin. Kylttien skannaukseen tarvitsee Arilyn-sovelluksen. (Työväenmuseo Werstas s.a.)

Englannin historialliset kaupungit -sovellus (UK)

Kahdessatoista Englannin kulttuuriperintökohteessa on käytössä yhteinen lisätyn todellisuuden sovellus, joka kertoo kohteiden tarinat mm. 3D-mallein ja 360 asteen panoraamakuvien avulla. Sovelluksen kohteet ovat Salisburyn katedraali, Bodleian kirjasto Oxfordissa, Fitzwilliamin museo Cambridgesssä, Roomalainen kylpylä Bathissa, Greenwich, Shakespearen talo Stratford Upon-Avonissa, Roomalainen amfiteatteri Chesterissä, Lancasterin linna, Hadrianuksen muuri Carlislessä, Durhamin katedraali, Yorkin tuomiokirkko ja Lincolnin katedraali. Sovellus on hankittavissa Google Play -kaupasta ja App Storesta. (England's Historic Cities s.a.)

Mobiilisovelluslaite ei aina tarvitse olla käyttäjän oma älypuhelin tai tabletti. Kulttuuriperintökohde voi myös tarjota AR-laitteen kävijälle vierailun ajaksi. Tällaisesta on esimerkkinä Barcelonalaisen Casa Batllón SmartGuide-opas, jonka esittelen luvussa 5.1. Mobiililaitteita voi myös lainata vierailijoille erikoistilaisuuksissa, kuten alla olevassa esimerkissä.

Berliinin muuri -sovellus (Berliini, Saksa)

Berliinin muurin voi kokea lisätyn todellisuuden sovelluksella sen alkuperäisellä paikalla. Lisäksi sovelluksella esitetään esimerkiksi vartiotorneja ja sotilaita. Sovellukseen on tehty

Berliinin muurin murtumisen 30-vuotisjuhlaa varten viisi erikoisjaksoa rauhanomaisen val-lankumouksen historiasta. Sovelluksen voi ladata App Storesta, mutta juhleviikon aikana marraskuussa 2019 vierailijat voivat myös lainata infopisteistä iPad-tabletteja ja katsoa niillä sovelluksen sisältöä. (MauAR s.a.)

Päällä pidettävät laitteet

Kädessä kannettavien laitteiden vaihtoehtona on päällä pidettävät AR-laitteet, joista erityisesti älylaseja (Smart Glasses) on käytössä kulttuuriperintökohteissa. Alla olevien esi-merkkien tapauksissa älylasit tarjotaan kävijöille heidän vierailunsa ajaksi. Kummankin esimerkin AR-toteutukset ovat ARt Glassin tekemät (ARt Glass s.a.). Kerron älylaseista ja niiden tulevaisuuden näkymistä enemmän seuraavassa luvussa (3.2).

George Washingtonin Mount Vernon (Virginia, USA)

Presidentti George Washingtonin kotimuseossa Mount Vernonissa on mahdollista tutus-tua kohteeseen AR-lasien avulla, joihin on yhdistetty kuulokkeet. Lasien kanssa vierailija näkee digitaalisen sisällön oikean maiseman päällä ja voi samalla kuunnella audio-opas-tusta ja aikakauden mukaista musiikkia. Mount Vernonin alueella tehtävä AR-kierros kes-tää noin tunnin. (Mount Vernon s.a.)

Madame Tussauds (Washington DC, USA)

Washington DC:n Madame Tussaudin vahakabinetissa on otettu käyttöön AR-lasit, joiden kautta vierailija voi kokea USA:n historian merkittäviä tapahtumia uudestaan. Lasien avulla voi nähdä esimerkiksi Aldrinin ja Armstrongin kuuhun laskeutumisen sekä Martin Luther King jr:n ”I have a dream” -puheen. (Madame Tussauds 2019.)

Projisoivat laitteet

Kun virtuaalisia elementtejä projisoidaan paikallaan olevalla laitteella suoraan todellisten objektien päälle, käytetään tästä termiä SAR (spatial augmented reality). Etuna projisoin-nissa on, ettei sisällön katsomista varten tarvitse kantaa mukana erillistä monitoria. (Ar-naldi ym. 2018, 60.) Varsinkin taidenäyttelyissä on käytetty viime vuosina usein projisoitua lisättyä todellisuutta. Esimerkiksi helsinkiläisen taidemuseon Amos Rexin avajaisnäytte-lyssä oli syksyllä 2018 taiteilijaryhmä teamLabin projisointeja (Amos Rex s.a.b). Alla esi-merkki projisoinnista maailmanperintökohteessa.

Roomalainen kylpylä (Bath, UK)

Bathissa sijaitsevaan historialliseen Roomalaiseen kylpylään on tehty projisointi, jossa esitetään audiovisuaalisin keinoin ja näyttelijöiden avulla roomalaisen kylpylän elämää ajanlaskun ensimmäisinä vuosisatoina (The Roman Baths s.a.). Projisointi on toteutettu osaan tilasta niin, että digitaalisen kuvan läpi näkyy todellinen tila, joka luo vaikutelman lisätystä todellisuudesta. Esityksen tietokoneella toteutettu grafiikka ja 3D-mallit ovat ISO Designin käsialaa (ISO Design s.a.).

3.2 Lisätyn todellisuuden tulevaisuus

Lisättyä todellisuutta on jo kustannussyistä helppoa toteuttaa käyttäjien omille laitteille eli sovelluksena älypuhelimien tai tablettiin. Nykyiset laitteet ovat lisäksi pääsääntöisesti tarpeeksi tehokkaita AR-sisällön pyörittämiseen ja niissä on tarpeellinen varustus, kuten kamera ja GPS (Helle ym. 2017, 29). On kuitenkin mielenkiintoista nähdä, miten älylasien käyttö kulttuuriperintökohteissa kehittyy lähivuosina. Tällä hetkellä älylasit on suunnattu enemmän ammattikäyttöön, kuten Google Glass Enterprise Edition 2 (Robertson 2019a), mutta myös henkilökohtaisten älylasien yleistymisestä on nähtävissä viitteitä. Esimerkiksi Facebook aikoo laajentaa markkinoitaan ja on kehittämässä omia AR-laseja. Facebookilla on muutaman AR-lasin prototyyppi, mutta yritys ei ole julkaissut niistä yksityiskohtia. (Robertson 2019b.) Älylasien yleistymisen ei kuitenkaan odoteta tapahtuvan kovin nopeasti. Snap Inc:n toimitusjohtaja Evan Spiegel uskoo menevän vielä 10 vuotta ennen kuin kuluttajat ottavat älylasit laajalti käyttöön (Rodriguez 2019).

Lisättyä todellisuutta on mahdollista esittää myös AR-kiikareilla. AR-kiikareilla katsottaessa kaukana olevien kohteiden näkymään on lisätty elementtejä, ja ne mahdollistavat monenlaisen tiedon jakamisen (Oskiper, Sizintsev, Branzoi, Samarasekera, & Kumar 2015, 611, 623). AR-kiikarit eivät ainakaan toistaiseksi ole saaneet erityistä suosiota kulttuuriperintöalalla, mutta niillä on mahdollisuus menestyä esimerkiksi kohteissa, joissa on näköalapaikkoja. Toinen mielenkiintoinen uutuuus on Googlen Arts & Culture -verkkosivut ja sovellus, jonka avulla virtuaali- ja lisättyä todellisuutta voi katsoa paikasta riippumatta. Googlen kokoelmassa on satoja museoita ja maamerkkejä ympäri maailmaa, joita käyttäjä voi etsiä esimerkiksi taiteilijan perusteella. Käyttäjä voi tehdä virtuaalikierroksia museossa tai tutustua yksittäiseen tauluun lisätyn todellisuuden kautta. (Herman 2019.)

Suomalaisista maailmanperintöluettelon kulttuurikohteista toistaiseksi ainoastaan Suomenlinnassa on toteutettu lisätyn todellisuuden hanke ja otettu käyttöön AR-sisältöä. Tein sähköpostitse ja puhelimitse kyselyn, joka osoitti, ettei muilla suomalaisilla kohteilla ole tällä hetkellä omia suunnitelmia AR-toteutuksiin. Yhden kohteen osalta oli aiemmin ollut

paikallisia suunnitelmia, mutta ne olivat kariutuneet rahoituksen puutteeseen. Kiinnostusta lisätyn todellisuuden käyttöön kuitenkin on ja useamman kohteen edustajan mielestä li-sätty todellisuus sopii heidän kulttuuriperintökohteeseensa oikein hyvin. AR koettiin olevan uusi kanava ja lähestymistapa kohteen tarinan kertomiseen. AR nähtiin lisäksi mahdolli-suudeksi auttaa vierailijaa ymmärtämään kohdetta paremmin. AR-toteutuksella pystyisi esimerkiksi havainnollistamaan miltä kohteen maisema on ennen näyttänyt tai sitä voisi käyttää vaikeasti tavoitettavassa kohteessa. Mahdollisissa tulevissa AR-hankkeissa yh-teistyö paikallisten sidosryhmien kanssa koettiin erityisen tärkeäksi. Lisäksi suunnittelussa tulisi suunnata huomiota hankkeen kohderyhmään ja tavoitteisiin. (Holm 15.10.2019; Puupponen 15.10.2019; Rannanpää 26.9.2019; Telaranta 25.9.2019; Telaranta 31.10.2019.)

4 Kestävä matkailu ja autenttisuus matkailussa

Kestävälle matkailulle (eng. sustainable tourism) ei ole yksiselitteistä määritelmää, eikä käsitteelle ole käytössä vain yhtä termiä. Usein kestävällä matkailulla tarkoitetaan samaa kuin matkailun kestävä kehitys, mutta samaan asiaan voidaan eri yhteyksissä viitata myös esimerkiksi termillä ekomatkailu. Perusmääritelmänä voidaan kuitenkin pitää Maailman matkailujärjestön (UNWTO) vuonna 2005 laatimaa määritelmää, joka sisältää kaikki yleisesti kestäväan matkailuun liitetyt asiat. (Tervo-Kankare 2017, 235-236.) UNWTO:n määritelmä kestäväille matkailulle on: "Tourism that takes full account of its current and future economic, social and environmental impacts, addressing the needs of visitors, the industry, the environment and host communities" (UNWTO s.a.).

Määritelmä tarkoittaa, että matkailussa on otettava huomioon ekologiset, taloudelliset, sosiaaliset ja kulttuuriset vaikutukset. Näiden eri osa-alueiden tulee olla tasapainossa, jotta saavutettujen hyötyjen on mahdollista säilyä. Kestävä matkailu on jatkuva prosessi, joka vaatii kaikkien matkailun sidosryhmien osallistumista ja yhteistyötä. Tuloksiin pääsemiseksi tarvitaan lisäksi vahvaa poliittista johtajuutta. Tärkeää on myös säilyttää matkailijoiden tyytyväisyys ja antaa heille mielekkäitä elämyksiä, ja samalla lisätä matkailijoiden tietämystä kestävästä valinnoista. (UNWTO s.a.)

Kestävän matkailun merkitys on korostunut ilmastonmuutoksen myötä. Varsinkin hallitustenvälisen ilmastonmuutospaneelin (IPCC) vuonna 2018 julkaiseman Global Warming of 1.5 °C -erikoisraportin jälkeen ilmastonmuutoksen haitalliset vaikutukset (kuva 5) on tiedostettu aiempaa konkreettisemmin. Matkailun osuus maapallon lämpenemisen aiheuttamista hiilidioksidipäästöistä on tällä hetkellä noin 5% ja osuuden on ennustettu kasvavan edelleen. Matkailun päästöt aiheutuvat pääosin liikenteestä, mutta aiheuttajana ovat myös muut matkailupalvelut, kuten majoitus. Jotta lämpötilan nousu saadaan pysähtymään 1,5 asteeseen, on päästövähennyksiä tehtävä läpi koko yhteiskunnan. Tästä huolimatta pelkät päästövähennykset eivät riitä, vaan lisäksi on tehtävä töitä hiilidioksidin poistamiseksi ilmakehästä esimerkiksi hiilinielujen avulla. (UNWTO 2013, 16; YM 2018.) Vaikka maailmanperintökohteet eivät itse ole suuria hiilidioksidipäästöjen tuottajia, kohteisiin matkustavat vierailijat käyttävät liikenne- ja majoituspalveluita, joten myös maailmanperintökohteilla on vastuu osallistua työhön ilmastonmuutosta vastaan.

Maapallon keskilämpötilan väliaikainenkin nousu yli 1,5 asteen aiheuttaa muutoksia, joista osa on pysyviä.

VÄLIAIKAISTA VAHINKOJA

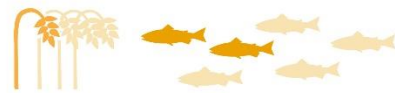
Sään ääri-ilmiöt yleistyvät



Kuumuuden terveyshaitat lisääntyvät



Maatalous ja kalastus vaikeutuvat



PERUUTTAMATONTA VAHINKOJA

Koralliriuttoja tuhoutuu



Lajeja kuolee sukupuuttoon



Jäätiköt sulavat, rannikkotulvat yleistyvät



Pohjautuu IPCC:n 1,5 asteen raportin tuloksiin. © Ilmatieteen laitos ja ympäristöministeriö, 2018. Ilmasto-opas.fi.



Kuva 5. Ilmastonmuutoksesta aiheutuvat vahingot (Ilmatieteen laitos, ympäristöministeriö ja Ilmasto-opas.fi 2019)

Sen lisäksi, että matkailu on merkittävä hiilidioksidipäästöjen aiheuttaja, on se alana myös herkkä muutosten vaikutuksille. Unesco julkaisi yhdessä YK:n ympäristöohjelman (UNEP) ja UCS-järjestön (Union of Concerned Scientists) kanssa vuonna 2016 raportin, jossa käsitellään ilmastonmuutoksen vaikutuksia maailmanperinnölle sekä matkailulle yleisesti. Raportissa esitellään tapaustutkimuksia ympäri maailmaa ja sen tavoitteena on tarjota useita erilaisia esimerkkejä ilmaston vaikutuksista sekä antaa ehdotuksia, kuinka niitä voi torjua. Raportin sanoma on, että ilmastonmuutoksella voi olla maailmanperintökohteisiin merkittäviä negatiivisia vaikutuksia, jotka voivat vaarantaa kohteiden olemassaolon sekä vähentää niiden taloudellista ja kestävän matkailun kehitystä. Suuriman riskin aiheuttavat ne kohteet, jotka kärsivät jo nyt huonosta suunnittelusta esimerkiksi sen suhteen, miten vierailijoita päästetään kohteeseen. (Unesco 2016.)

Autenttisuuden (eng. authenticity) synonyymeinä voisi käyttää aitoutta tai alkuperäisyyttä. Matkailukohteissa autenttisuus on arvostettu myyntivaltti, joka tuo matkailijoita tutustumaan vieraaseen kulttuuriin. Matkailukohteen eli objektin autenttisuuden lisäksi voidaan puhua myös matkailijan kokemuksen autenttisuudesta. (Lüthje 2017, 218.) Autenttisuuden säilyttäminen näkyy myös kestävän matkailun periaatteissa paikallisen kulttuurin suojelemisena ja vaalimisena (Business Finland 2019.)

Kerron tässä luvussa vielä yleisesti kestävän matkailun eri osa-alueista painottaen erityisesti kulttuuriperintökohteisiin soveltuvia osia. Esittelen lisäksi Unescon kestävän matkailun verkkopalvelun (Sustainable Tourism Toolkit), josta käyn tarkemmin läpi tässä

tutkimuksessa oleelliset oppaat. Autenttisuuden osalta käyn läpi matkailututkimuksen historiaa yleisesti sekä keskityn erityisesti autenttisuuden kokemukseen.

4.1 Kestävän matkailun periaatteet maailmanperintökohteissa

Metsähallituksen luontopalvelut on julkaissut kestävän matkailun periaatteet kansallispuistoille, luonto- ja historiakohteille sekä maailmanperintökohteille. Julkaisu on tehty yhteistyössä Suomessa sijaitsevien Unescon maailmanperintökohteiden kanssa ja se sisältää ohjeita, miten kestävän matkailun periaatteet otetaan huomioon matkailukohteissa. Periaatteita sovelletaan myös yhteistoiminnassa kohteissa toimivien matkailuyrittäjien kanssa. Kestävän matkailun periaatteissa huomioidaan kohteiden arvojen säilyminen ja niiden suojeleminen, ympäristön kuormituksen minimoiminen, paikallisuuden vahvistaminen, hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen, paikallistalouden ja työpaikkojen kasvu sekä arvoista ja palveluista viestiminen. (Metsähallitus 2016.)

Periaatteet painottavat hyvää kommunikointia kävijöiden kanssa. Kävijöille on kerrottava, mitkä ovat kohteen arvot sekä miten niitä suojelemaan, ja samalla kävijöitä kannustetaan toimimaan vastuullisesti. Paikallisille ja kävijöille pitää myös antaa mahdollisuus osallistua kohteen hoitoon ja kehittämiseen ja kohteen palveluista tulee tarjota kiinnostavaa tietoa ennakkoon eri viestintäkanavissa. Palautteen kerääminen sidosryhmiltä on lisäksi tärkeää asiakastytyvyyden ja toiminnan kehittämiseksi. Kysynnän ja kohteen luonteen tulee ohjata käyttöä ja palvelujen kehittämistä, ja matkailun haitallisia vaikutuksia tulee ehkäistä ennakoivasti. Elämysten tarjonnan lähtökohtana käytetään paikallistietämystä ja -kulttuuria. Paikallisuutta vahvistetaan myös laadukkailla opas- ja matkailupalveluilla. Kohteiden tuottamaa hyvinvointia ja terveyttä edistetään mm. kannustamalla kävijöitä monipuolisiin elämyksiin, jotka voivat olla sekä omatoimisia että ohjattuja. Myös paikallisten asukkaiden virkistymistä edistetään ja alueen elinolosuhteita parannetaan. (Metsähallitus 2016.)

Metsähallituksen kestävän matkailun periaatteet myötäilevät pitkälti perinteisempää jakoa ekologiseen, taloudelliseen ja sosiokulttuuriseen kestävyyskäsitykseen. Ekologinen kestävyys sisältää mm. kierrätyksen, energian säästämisen, ympäristöystävällisten palveluiden tuottamisen, kiertotalouden ja vihreistä valinnoista viestimisen. Sosiokulttuuriseen kestävyyskäsitykseen kuuluu esimerkiksi paikallisen kulttuuriperinnön suojeleminen, paikallisen kulttuurin kunnioittaminen, paikallistuotteiden ja työvoiman suosiminen, sidosryhmäyhteistyö sekä tasa-vertaisuus. Taloudelliseen kestävyyskäsitykseen taas kuuluu matkailutulon jättäminen paikallisyhteisölle, kestävä investointi ja yritystoiminnan läpinäkyvyys. (Business Finland 2019.)

4.2 Unescon Sustainable Tourism Toolkit

Unescon maailmanperintökeskus on julkaissut sähköisen palvelun maailmanperintökohteiden hallinnoijien ja muiden sidosryhmien työkaluksi. Palvelu sisältää kymmeneen teemaan jaetun oppaiden sarjan, joista neljä sisältää kaikille soveltuvia yleisiä kestävän matkailun ohjeita ja kuusi kohdennetumpaa ohjeistusta, joiden merkitys ei ole jokaiselle kohteelle yhtä suuri. Oppaat on luotu erityisesti maailmanperintökohteiden ylläpitäjien työn tueksi, mutta myös muut matkailun ammattilaiset ja kohteiden suojelun kanssa tekemisissä olevat hyötyvät ohjeista. (Unesco s.a.s.)

Oppaiden aiheet käsittelevät matkailun merkityksen ymmärtämistä kohteessa, strategian kehittämistä, hallinnoinnin kehittämistä, yhteistyötä paikallisyhteisöjen ja -yritysten kanssa, vierailijoiden kanssa kommunikointia, matkailun infrastruktuurin kehittämistä, lisäarvon antamista tuotteiden, kokemusten ja palveluiden kautta, vierailijoiden liikkumisen ja käyttäytymisen hallintaa, rahoituksen ja investointien varmistamista sekä seuranta- ja vertaisarviointia. Ohjeita seurataan askeleittain: Ensimmäisenä on esittely, miksi kyseinen asia on tärkeä, jonka jälkeen siirrytään perusteisiin ja asteittain syvennetään tietämystä aiheesta. Oppaisiin on lisätty esimerkitapauksia maailmanperintökohteista; kerrotaan mikä on toiminut kohteissa ja mitä muut voivat oppia toisten kokemuksista. (Unesco s.a.s.)

Opassarjan ensimmäisessä osassa korostetaan, kuinka tärkeää on kerätä tietoa, jotta voi ymmärtää oman kohteen yksilölliset ominaisuudet. Kohteen on tiedettävä esimerkiksi ketä vierailijat ovat, milloin he vierailevat ja minkälaista kokemusta odottavat, miten vieraat oppivat kohteesta ja sen arvoista sekä ovatko he tyytyväisiä kokemukseensa. Lisäksi kohteen on tehtävä yhteistyötä paikallisten sidosryhmien kanssa, jotta paikallisyhteisön tarpeet tulee huomioitua. Maailmanperintökohteessa on erityisen tärkeää ymmärtää ja seurata matkailun ekologisia ja sosiokulttuurisia vaikutuksia kohteelle. Jokainen maailmanperintökohde on ainutlaatuinen, eikä ole yhtä kaikille sopivaa ohjetta, miten kohdetta hoidetaan kestävästi. Oleellista on ymmärtää, ettei kaikki turismi ole välttämättä hyväksi, ja väärällä johtamistavalla on mahdollista tehdä peruuttamatonta vahinkoa kohteelle ja sen lähi-alueelle. Joidenkin herkästi vahingoittuvien paikkojen osalta ainoa oikea ratkaisu voi olla, että se suljetaan osittain tai kokonaan ulkopuolisilta. Tästä syystä opas rohkaisee uudenlaisen matkailun kehittämiseen, joka ei rasita ympäristöä, mutta mahdollistaa silti tutustumisen merkittävän kohteen tarinoihin ja arvoihin. (Unesco s.a.s.)

Viides opas kertoo viestinnän tärkeydestä ja painottaa selkeän tiedottamisen merkitystä. Vierailijoiden on saatava tarvitsemansa perustieto kohteesta ilman vaivaa ja osaamallaan kielellä. Helpon tietoa voi jakaa maailmanperintökohteen omilla verkkosivuilla, sekä

muutenkin olemalla näkyvästi esillä verkossa eri medioissa. Kattavampaa näkyvyyttä kannattaa hakea myös yhteistyöllä lehdistön kanssa esimerkiksi julkaisemalla lehdistötiedotteita. On suositeltavaa huomioida erilaiset fyysiset rajoitteet ja antaa vaihtoehtoisia tapoja nauttia maailmanperintöarvoista. Moni haluaa tutustua kohteisiin yksinomaan verkon välityksellä, ilman käymistä paikan päällä. Mutta myös kohteeseen saapuva vierailija hyötyy monipuolisista tavoista kertoa paikan tarinaa. Useissa kohteissa avainviestit tarjoillaan vierailijakeskuksissa, mutta jos toivoo jokaisen vierailijan oppivan jotain, viestintä täytyy tapahtua useammassa pisteessä. Kirjallinen viestintä voi olla rajoittavaa, joten myös visuaalista tulkintaa on hyvä kokeilla. Viestinnällä tavoitellaan vierailijalle muun muassa syvempää ymmärrystä kohteesta ja sen ihmisistä sekä ympäristölle kestävämmästä tavasta vierailla kohteessa. (Unesco s.a.s.)

Opassarjan osassa seitsemän neuvotaan miten maailmanperintökohteeseen liittyviin tuotteisiin, kokemuksiin ja palveluihin saa lisäarvoa kehittämällä niistä ympäristölle kestävämpiä vaihtoehtoja. Opas muistuttaa erottuvan, autenttisen ja yksilöllisen olevan myyntivaltti, joka osaltaan vaikuttaa vierailijoiden käsitykseen koko kohteesta. Paikallisyhteisön toimeentulon kannalta vierailijoiden kiinnostuksen herättäminen on tärkeää, ja kun tuotteiden ja palveluiden tarjonta on lisäksi monipuolista, toiminnalla on parempi suoja riskejä vastaan. Monien kohteiden ongelma on, ettei niiden tarina välity helposti vierailijoille. Näissä tapauksissa hyvä opastus ja tarinan tulkinta sekä uudenlainen lähestymistapa voivat auttaa lisäämään kokemuksen arvoa. (Unesco s.a.s.)

Kahdeksas opas keskittyy vierailijoiden liikkumisen ja käyttäytymisen hallintaan. Vierailijavirtojen hallinta on tärkeää, jotta maailmanperintökohteelle vierailijoista aiheutuvat haitat voisi supistaa mahdollisimman pieniksi ja samalla maksimoida mahdolliset hyödyt. Näin voi tehdä esimerkiksi rajoittamalla vierailijoiden pääsyä herkille alueille tai jakamalla vierailijajoukot laajemmalle alueelle. Vierailijoille voi myös tarjota valittavaksi useampia tuotteita, palveluita ja kokemuksia, jotta paine suosituimpiin kohteisiin vähenisi. (Unesco s.a.s.)

Unescon verkkopalvelun oppaat ovat käytännöllinen esimerkki, mitä asioita maailmanperintökohteen tulisi ottaa huomioon kestäväan matkailuun edistämiseksi. Käytän oppaiden osa-alueiden jaottelua hyväksi tutkimusaineistoni sisällönanalyysissä kestäväan matkailun osalta.

4.3 Autenttisuuden merkitys matkailussa

Dean MacCannell esitteli vuonna 1973 käsitteen lavastettu autenttisuus. Ideana siinä on, että matkailijaa varten on luotu uusi tila etualalle, jossa matkailija pääsee tutustumaan paikalliseen arkeen. Etualan tila muistuttaa taka-aluetta, jossa paikalliset toimivat normaalisti arjessaan, mutta sen sijaan, että matkailijat pääsisivät mukaan aitoon toimintaan, matkailijoita varten on tehty joko täysin uusi tila tai alkuperäistä tilaa on järjestetty uudelleen. Matkailija saa kokea paikalliskulttuuria, mutta kokemus ei ole täysin autenttinen. (McCannell 2011, 18-19.) MacCannellin teoriaa ja siihen liittyvää väitettä, että matkailijat etsivät nimenomaan autenttisuutta, kritisoitiin ja matkailun sosiologisen tutkimuksen suunta kääntyi autenttisuuden moniin merkityksiin. Tutkimus keskittyi aluksi erityisesti objektiiviseen, konstruktiviseen ja eksistentiaaliseen autenttisuuteen, kunnes jakaantui myöhemmin vielä useammaksi autenttisuuden alatyypiksi. (Cohen & Cohen 2012, 2179.)

Autenttisuus ei ole vain sosiologian kannalta kiinnostava, vaan myös talouselämässä pohditaan autenttisuuden teorioita. Liiketoiminnassa autenttisuudella on taloudellinen merkitys, koska kuluttajan käsityksellä aidosta tai epäaidosta tuotteesta on vaikutusta hänen ostokäyttäytymiseensä. Kuluttaja on valmis maksamaan enemmän tuotteesta, jonka kokee aidoksi ja laadukkaaksi. (Gilmore & Pine 2007, 7.) Autenttinen ei kuitenkaan aina tarkoita sitä, miksi se perinteisesti käsitetään. Esimerkiksi Disneylandia moni pitää keinotekoisena, vaikka itse asiassa se on kaikin puolin todellinen ja itsensä näköinen, joka ei yritä esittää mitään jo olemassa olevaa. Disneyland on siis ”epäaito-aito”, joka korvaa epäautenttisuutensa luomalla epäaidon todellisuuden. (Gilmore & Pine 2007, 109.) Näin alun perin epäaitona pidetty voidaan käsittää autenttiseksi, kuten sosiologi Erik Cohen on todennut (Lüthje 2017, 219-220).

Taloustieteessä hyödykkeet jaetaan perinteisesti alkutuotteisiin, tavaroihin ja palveluihin. Näiden lisäksi taloudellisina hyödykkeinä on mahdollista tarjota myös elämyksiä, jotka ovat kuluttajalle ikimuistoisia tapahtumia sekä muutoksia eli tehokkaita tuloksia, jotka saavat asiakkaan tekemään jonkinlaisen muutoksen. Ero palvelun ja elämyksen välillä on siinä, että palvelussa asiakas maksaa yrityksen tuottamasta toiminnasta, kun taas elämyksessä asiakas maksaa ajasta, jonka viettää yrityksen kanssa. Muutoksessa taas asiakas itse on tuote. (Gilmore & Pine 2007, 46-47.)

Jokaisen hyödykkeen voi katsoa edustavan erilaista autenttisuuden kokemisen lajia. Alkutuotteet edustavat luonnollista autenttisuutta, jolloin autenttisuus näkyy luonnollisessa tilassa ja koskemattomuudessa, joka ei ole keinotekoinen. Tavaroiden autenttisuus on alkuperäistä autenttisuutta. Tällöin on kyseessä ensimmäinen laatuun tai

ennennäkemätön, joka ei ole kopio tai jäljitelmä. Palveluiden autenttisuus on poikkeuksellista, jolloin palvelu on erityisen hyvin tehty, yksilöllisesti toteutettu ja vilpittömästi suoritettu. Elämyksen autenttisuus on viitteellistä, jolloin viitataan johonkin muuhun kontekstiin, saadaan inspiiraatio ihmiskunnan historiasta sekä hyödynnetään jaettuina muistoja ja kaipausta. Muutoksen vaikuttava autenttisuus vaikuttaa muihin kokonaisuuksiin, kutsuu korkeampaan päämäärään, tarjoaa kuvan paremmasta tavasta ja on merkityksellinen. (Gilmore & Pine 2007, 49-50.)

Unescon maailmanperintöluettelon kulttuurikohteiden on täytettävä vaatimus autenttisuudesta. Autenttisuuden näkökulman perustaksi tarvitaan tiedot kohteen alkuperäisistä sekä myöhemmistä ominaisuuksista sekä arvio tietolähteiden uskottavuudesta ja totuudenmukaisuudesta. Huomion arvoista on, että kulttuuriperinnön arvostaminen ja siihen liittyvien tietolähteiden uskottavuus voivat vaihdella jopa saman kulttuurin sisällä. Kulttuuriperintöä on kuitenkin arvioitava ensisijaisesti siinä kulttuurisessa kontekstissa, johon perintö kuuluu. Autenttisuuden ehto on täytyttävä useiden ominaisuuksien kautta tarkasteltuna. Näitä ominaisuuksia ovat:

- muoto ja muotoilu,
- materiaalit ja sisältö,
- käyttö ja tehtävä,
- perinteet, tekniikat ja johtamisjärjestelmät,
- sijainti ja ympäristö,
- kieli ja muut aineettoman perinnön muodot,
- henki ja tunne sekä
- muut sisäiset ja ulkoiset tekijät (Unesco s.a.b, 26-27.)

Osa ominaisuuksista, kuten henki ja tunne, eivät ole helposti sovellettavia autenttisuuden ehtoja, mutta niillä on silti tärkeä tehtävä paikan luonteen kuvaajina. Tällaisena voi pitää esimerkiksi perinteiden ja kulttuurisen jatkuvuuden ylläpitämistä yhteisöissä. Kaikkien näiden ominaisuuksien huomioon ottaminen autenttisuuden tarkastelussa auttaa ymmärtämään kulttuuriperinnön erityislaatuiset taiteelliset, historialliset, sosiaaliset ja tieteelliset ulottuvuudet. (Unesco s.a.b, 27.)

Unescon vaatimuksissa käytettyjä ominaisuuksia on muokattu ja täydennetty ajan kuluessa, mutta ne ovat pysyneet pääpiirteittään samoina. Gilmore & Pine ovat verranneet Unescon aiemmin määrittämiä autenttisuuden ominaisuuksia ja löytäneet niistä yhtäläisyyksiä autenttisuuden lajien kanssa. Vertailun mukaan Unescon autenttisuuden materiaalit vastaa luonnollista ja muotoilu alkuperäistä autenttisuutta. Ammattitaito, jota lähinnä Unescon nykyisissä autenttisuuden ominaisuuksissa ovat perinteet, tekniikat ja johtamisjärjestelmä, vastaa poikkeuksellista autenttisuutta. Ympäristö vastaa viitteellistä ja henki/tunne vaikuttavaa autenttisuutta. (Gilmore & Pine 2007, 50.)

Keskityn tutkimuksessani tarkastelemaan autenttisuuden osalta erityisesti elämyksen viitteellisen ja muutoksen vaikuttavan autenttisuuden näkymistä lisätyn todellisuuden käytössä. Käytän autenttisuuden tunnistamisessa hyväksi Unescon määrittämiä autenttisuuden ominaisuuksia ja niiden vastaavuutta Gilmoren & Pinen autenttisuuden lajien kanssa.

5 Tutkimuksen kohteet ja tutkimustulokset

Tässä luvussa kerron tarkemmin tutkimuksen kohteena olevista Casa Batllósta ja Suomenlinnasta sekä kohteiden lisätyn todellisuuden toteutuksista. Esittelen tutkimustulokset erillisinä kummankin kohteen yleisesittelyn jälkeen. Seuraavassa luvussa (6 Johtopäätökset) käyn läpi kohteiden tulosten yhteneväisyydet ja erot. Olen toteuttanut tutkimuksen verkkohavainnointina, teemahaastattelulla ja sitä täydentävillä sähköpostikyselyillä sekä lisäksi olen käyttänyt hyväksi verkkosivuja ja muita verkossa saatavilla olevia dokumentteja sekä sosiaalisen median kanavia. Näiden lisäksi olen käynyt tutustumassa paikan päällä tutkimuskohteisiin ja niiden tarjoamiin AR-toteutuksiin.

5.1 Casa Batlló (Barcelona, Espanja)

Casa Batlló on Barcelonassa Paseo de Gracialla sijaitseva vuonna 1877 valmistunut asuinrakennus. Vuonna 1903 rakennuksen osti tekstiilitehtaita omistava liikemies Josep Batlló, joka antoi arkkitehti Antoni Gaudílle vapaat kädet toteuttaa rakennukseen muutoksia. Rakennus remontoitiin täysin vuosina 1904-1906 nykyiseen ulkoasuunsa (kuva 6). Remontissa rakennukselle tehtiin täysin uusi julkisivu, sisätilojen pohjaratkaisua muutettiin ja pinnat uusittiin sekä patiota laajennettiin. Rakennus on ollut Bernatin suvun omistuksessa 1990-luvusta lähtien. Casa Batlló avattiin yleisölle vuonna 1995 ja nykyisin siellä käy vuosittain miljoona vierailijaa. (Casa Batlló s.a.a.)

Casa Batlló on ollut Unescon maailmanperintöluettelossa vuodesta 2005 yhdessä kuuden muun arkkitehti Antoni Gaudín suunnitteleman kiinteistön kanssa, jotka kaikki sijaitsevat Barcelonassa tai sen lähialueella. Luettelossa olevat muut Gaudín työt ovat Parque Güell, Palacio Güell, Casa Mila, Casa Vicens, Gaudín työt Sagrada Familian Nativity-julkisivussa ja kryptassa sekä Colonia Güellin krypta. Gaudín työt ovat yhdistelmä ajanjakson erityisluonnetta: toisaalta Katalonian perinteitä ja toisaalta modernia teknistä ja tieteellistä kehitystä. Antoni Gaudín seitsemän työtä ovat maailmanperintöluettelossa kolmen kulttuurikriteerin perusteella:

- Kriteeri i eli inhimillisen luovuuden mestariteos: Gaudín työt edustavat poikkeuksellista ja erinomaista luovuutta 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun arkkitehtuurin ja rakennusteknologian kehityksessä.
- Kriteeri ii eli arvojen muuttuminen: Gaudín työt heijastelevat aikansa kulttuuristen ja taiteellisten arvojen muutosta, jolla oli vaikutusta modernin rakentamisen kehitykseen 1900-luvulla.
- Kriteeri iv eli historiallista aikakautta edustava: Gaudín työt ovat poikkeuksellisia esimerkkejä 1900-luvun asuinrakennusten ja julkisten tilojen arkkitehtuurista. (Unesco s.a.t.)

Eheyden osalta on mainittu, että Casa Batlló on suurelta osin säilyttänyt alkuperäisen ulkoasun asuintalona, vaikka rakennuksen tiloja käytetään nykyisin myös toimistoina sekä

kulttuuri- ja matkailijapalveluiden tiloina. Yleisesti Gaudín kiinteistöt ovat kohtuullisen autenttisia, joka on huomioitu myös restaurointitöissä. Casa Batllóa on restauroitu suojelutar-koituksissa sekä lisätäkseen käyttömahdollisuuksia kulttuuritarkoituksiin. (Unesco s.a.t.)

Casa Batllóssa on käytössä SmartGuide-mobiililaite, joka annetaan jokaiselle kävijälle vierailun alussa. SmartGuidessa on sekä ääniopastus 11 kielellä että lisätyn todellisuuden toteutusta, jota voi katsoa laitteen näytöltä (kuva 7). Casa Batlló mainostaa lisätyn todellisuuden oppaan olevan ainutlaatuinen, dynaaminen ja mukaansatempaava kokemus, jonka käyttö on nautinnollinen ja visuaalinen tapa uppoutua Gaudín maailmaan. Tyypillisesti Casa Batllóssa vierailu kestää noin tunnin. (Casa Batlló s.a.b; Casa Batlló s.a.c.)



Kuvat 6-7. Casa Batllón julkisivu yhdessä Barcelonan Snapchat-geosuodattimen kanssa sekä Casa Batllón SmartGuide-opas ja geosuodatin

SmartGuide suunniteltiin vierailijoiden tarpeen perusteella. Casa Batllóssa kävijät halusivat nähdä alkuperäiset kalusteet ja koristeet, mutta ongelmana oli, ettei niitä ole enää olemassa. Ei myöskään ole mahdollista tehdä jäljennöksiä, jotka kestäisivät miljoona kävijää vuodessa. SmartGuiden sisältö tehtiin tutkimalla vanhoja valokuvia, joiden perusteella halettiin luoda talon sisustus ja siihen liittyvät elementit uudestaan. Oppaan sisällössä on käytetty 360 asteen kuvia huoneesta sekä 3D-malleja. SmartGuidessa käytetty sovellus on tehty Unity 3D:llä Androidille. Aluksi SmartGuidea tarjottiin vierailijoille lisähinnalla,

mutta koska vierailijat pitivät kokemuksesta niin paljon, Casa Batlló sisällytti oppaan kaikkien vierailuun. Casa Batllóssa on suunnitteilla uusi video-opas, johon tulee uutta sisältöä, uudet kuulokkeet ja suurempi näyttö. (Burrull 6.11.2019.)

5.1.1 Casa Batlló TripAdvisorin arvioissa

Casa Batllólla on TripAdvisorissa noin 56 000 arvostelua (lokakuun 2019 tilanne), joiden keskiarvo on 4,5/5. TripAdvisorin arvostelujen tasot ovat erinomainen, erittäin hyvä, keskitaso, huono ja todella huono. Casa Batllón arvioista 73 % on erinomaista ja 20 % erittäin hyvää. Keskitason arvioita on 5 % ja huonoja sekä todella huonoja 1 % kumpaakin.

TripAdvisor on myöntänyt Casa Batllólle Erinomainen kohde -sertifikaatin, joka annetaan jatkuvasti erinomaisia arvosteluita saaville majoitusyrityksille, nähtävyyksille ja ravintoloille. TripAdvisorin arvosteluissa on yleisarvion lisäksi vapaamuotoinen sanallinen arvio sekä mahdollisuus liittää kuvia. (TripAdvisor 2019.)

Tein Casa Batllón TripAdvisor-arvioiden verkkohavainnointia noin puolentoista vuoden ajan keväästä 2018 syksyyn 2019 asti. Ensimmäisinä kertoina kevään 2018 aikana luin arvosteluja arvioidakseni olisiko niistä tutkimusaiheeksi. Halusin varmistaa kuinka usein SmartGuide ja lisätty todellisuus mainitaan arvosteluissa sekä minkälaisissa yhteyksissä. Pysyvätkö arviot hyvä/huono -linjalla vai onko vierailija analysoinut omaa kokemustaan tarkemmin? Kun olin saanut varmuuden aineiston mahdollisuuksista, keskityin enemmän havainnoimaan yleisesti. Kuinka usein ja minkälaisia arvioita annetaan? Miten Casa Batlló reagoi arvioihin? TripAdvisorissa kohteen omistajalla on mahdollisuus vastata arvioihin, jonka näin mielenkiintoiseksi mahdollisuudeksi saada laajemman näkökulman aiheeseen. Lisäksi myös arvosteluiden lukijat voivat kysyä arvioiden kirjoittajilta lisätietoja kohteesta, mutta en keskittynyt tähän arvioijien ja lukijoiden väliseen kommunikointiin tässä tutkimuksessa.

Alun perin tarkoitukseni oli käyttää aineistona sekä suomenkielisiä että englanninkielisiä arvioita eli kieliä, joiden osalta pystyin luottamaan omiin taitoihini ymmärtää arvion sisältö tutkimuksessa vaadittavalla tarkkuudella. Päädyin lopulta hylkäämään suomenkieliset ja keskittymään englanninkielisiin, koska suomenkielisiä oli englanninkielisiin verrattuna huomattavasti vähemmän ja tästä syystä olisin joutunut käyttämään melko vanhojakin arvosteluja. Valitsemani tutkimusaineiston arvostelut ovat julkaistu tammikuun 2019 ja lokakuun 2019 väliseltä ajalta. Vierailuajankohdat ovat joulukuun 2018 ja lokakuun 2019 välillä. Lisäksi aineistossa on yksi arvio, josta ei käy ilmi, milloin arvioija on käynyt Casa Batllóssa. Kyseisen arvion osalta käytän tuloksissa lisätietona arvostelun julkaisemisen ajankohtaa. Halusin arvioiden kuvastavan eri ajankohtia, eikä vain esimerkiksi sesonkiaikaa. Näin

aineistossa ei pitäisi liikaa korostua ulkoiset seikat, kuten sääolosuhteet tai loma-aikoihin liittyvät ruuhkat.

Päädyin valitsemaan tutkimusaineistoksi 40 TripAdvisor -arviota, joista puoleen Casa Batllón henkilökunta oli vastannut TripAdvisorissa ja toiseen puoleen ei ollut reagoanut. Olin tehnyt huomion, että Casa Batlló pääasiallisesti vastaa niihin arvioihin, joiden arvosana on välillä 1-3, kun taas ei näyttäisi reagoivan arvosanoilla 4-5 oleviin arvioihin. TripAdvisorin arviointiasteikossa 1 = Todella huono, 2 = Huono, 3 = Keskitaso, 4 = Erittäin hyvä ja 5 = Erinomainen. Käytän tutkimustulosten esittelyssä numeroarvosanoja selkeyden vuoksi. Aineiston valinnassa kiinnitin erityistä huomiota pääasiallisen tutkimuskohteeni eli lisätyn todellisuuden esiintymiseen arvioissa. Valitsin vain sellaisia arvioita, joissa mainittiin SmartGuide tai joista selvästi ymmärsi arvion kirjoittajan tarkoittavan kyseistä audiovisuaalista laitetta. SmartGuideen oli viitattu esimerkiksi sanoilla ”audio-visual tour”, ”augmented reality app”, ”virtual tour”, ”4D smart guide” tai ”AR Headset”. Lisäksi varmistin, ettei arviossa ollut pelkästään mainittu laite, vaan myös kokemuksesta oli annettu jonkinlaista palautetta.

Hylkäsin aineistosta sellaiset arviot, joissa ei ollut mainintaa opastuksen visuaalisesta puolesta eli SmartGuideen viitattiin esimerkiksi pelkästään termillä ”audio guide”. Halusin ottaa tutkimukseeni mukaan vain sellaiset arviot, joiden osalta voin tarpeeksi suurella varmuudella luottaa kävijän käyttäneen SmartGuiden lisätyn todellisuuden ominaisuutta. Rajauksen tein erityisesti yhden arvion perusteella, jossa Casa Batllóssa vierailut totesi huomanneensa, että osa kävijöistä käytti SmartGuidea pelkästään äänioppaana. Monissa museoissa on yleisesti käytössä ääniopastukseen tarkoitettut laitteet, joten on hyvin mahdollista joidenkin vierailijoiden olettaneen siitä syystä myös SmartGuiden toimivan samalla tavalla. Kyseisen arvion lukemisen jälkeen huomasin lisää viitteitä asiasta, kun havaitsin useita arvioita, joissa keskityttiin vain laitteen audio-ominaisuuden arviointiin. Yhdessä hylkäämistäni arvioista kävijä koki, ettei ollut saanut tarpeellista ohjeistusta laitteen käyttöön ja ilmaisi pettymystä, kun visuaalinen osa opastuksesta oli jäänyt väliin.

“We had not been told that the audio guide was also interactive so missed out on a lot of the tour.” (H1, vierailuajankohta lokakuu 2019, arvosana 4)

Keskityin tutkimuksessani siihen, miten Casa Batllóssa käynyt matkailija on kokenut SmartGuiden vaikuttaneen vierailuunsa. Mutta koska SmartGuiden käyttö on Casa Batllóssa merkittävä osa kokonaisuutta, minusta oli tärkeää huomioida myös, miten SmartGuide-kokemus heijastui koko arvosteluun. Onko yleisarvosana huono, mutta AR-kokemus hyvä? Oliko AR pettymys, mutta käynti muuten täydellinen? Toiko AR lisäarvoa

vierailulle? Mitä vierailija tarkalleen ottaen sanoo AR-opastuksesta? Miten Casa Batllón henkilökunta vastaa palautteisiin? Näitä kysymyksiä pohtiessani tein sisällönanalyysin teoriaohjaavana jaottelemalla arvostelujen sisällön teemoihin, jotka ovat yhdistettävissä kestävän matkailun ja autenttisuuden aihepiireihin. Kerron tutkimustuloksissa ensin hie- man Casa Batllón julkisivuremontista ja sen vaikutuksista arvioihin, jonka jälkeen käyn seuraavassa luvussa (5.1.2) tarkemmin läpi mitkä asiat nousivat esiin kestävän matkailun ja autenttisuuden näkökulmasta.

Julkisivuremontin vaikutukset

Casa Batllóssa tehtiin neljä kuukautta kestänyt julkisivun restaurointi vuoden 2019 helmi- kuusta toukokuuhun, jonka aikana rakennus pidettiin avoimena yleisölle normaaliin ta- paan. Antoni Gaudín suunnittelema modernistinen julkisivu koostuu eri materiaaleista, ku- ten keramiikasta, lasista, puusta, raudasta ja kivistä, ja sen restaurointi oli aikaa vievää ja vaati useiden eri alojen asiantuntijoiden panostuksen. Julkisivun lisäksi remontointi näkyi myös rakennuksen sisäosissa ja vaikutti esimerkiksi vierailijoiden liikkumiseen tiloissa. Casa Batlló katsoi, että vierailijoiden tulisi saada olla osa historiallista ajankohtaa ja pyrki tekemään restauroinnista osan kävijöiden elämystä. Vierailijoille kerrottiin restaurointipro- jektin etenemisestä Casa Batllón verkkosivuilla. (Casa Batlló 2019.)

Restaurointi heijastui keväällä 2019 osassa kävijöiden arvioiteja. Osa vierailijoista ei ar- vostanut osallistamistaan restaurointiurakkaan, vaan suorasanaisesti kertoi pettymyses- tään ja kehotti muita jättämään paikan väliin restauroinnin aikana.

“Absolutely waste of money during the restoration. Don’t waste €25 per ticket. They don’t inform you when you buy ticket online that you won’t be able to see anything. Not the facade, not the furniture, nothing. They give you a crappy virtual tour that shows you furniture and bores you with useless words.” (T18, vierailuajankohta huhtikuu 2019, arvosana 1)

“Do not go during the restoration!” (T20, vierailuajankohta maaliskuu 2019, arvo- sana 1)

Kaikki eivät kuitenkaan suhtautuneet remonttiin yhtä jyrkästi, vaan pystyivät näkemään re- montin takana olevan kohteen.

“It was impressive! Both the building itself and the tour design - using augmented reality and virtual reality technics to give us the best possible experience- although the building was under construction, it was still a very thorough and good experi- ence. Highly recommend! (T40, vierailuajankohta maaliskuu 2019, arvosana 5)

5.1.2 Kestävän matkailun mahdollisuudet ja autenttisuuden kokemukset

Olen jaotellut tässä luvussa TripAdvisorin verkkohavainnoinnin tulokset matkailun merkityksen ymmärtämiseen, vierailijoiden kanssa kommunikointiin, lisäarvon antamiseen tuotteiden, kokemusten ja palveluiden kautta sekä vierailijoiden liikkumisen ja käyttäytymisen hallintaan. Jako perustuu Unescon Sustainable Tourism Toolkitissä esiteltyihin kestävän matkailun saavuttamisen keinoihin, joita kuvailin luvussa 4.2. Lisäksi olen käsitellyt tuloksissa erillisenä autenttisuuden kokemusta luvun 4.3 määrittelyn mukaisesti.

Matkailun merkityksen ymmärtäminen

Casa Batllón yleisarvosana TripAdvisorissa on 4,5/5, joka asettuu ”Erittäin hyvä” ja ”Erinomainen” -arvioiden väliin. Tämä osoittaa Casa Batllón olevan erittäin pidetty matkailukohde vierailijoiden keskuudessa. Tai ainakin suurimman osan vierailijoista. Vaikka arvosteluiden keskiarvo on korkealla, se ei tarkoita, että kaikki kävijät olisivat yhtä tyytyväisiä vierailuunsa. Casa Batllón arvioista löytyi myös niitä, joissa kävijä on antanut kokemukseensa arvosanaksi ”Todella huono”, ”Huono” tai ”Keskitaso”, joka tarkoittaa numeroarvosanoja 1-3. Näissä arvosteluissa annettiin tyypillisesti palautetta johonkin vierailijan kokemaan epäkohtaan. Casa Batllón henkilökunta pääsääntöisesti vastaa TripAdvisorissa niille, jotka ovat antaneet arvosanaksi 1-3 ja kertoo oman näkemyksensä arvostelussa esitettyihin seikkoihin.

Keväällä 2019 Casa Batllón vastauksissa korostettiin silloin käynnissä olleen restaurointi-projektin tarpeellisuutta sekä halua jakaa historiallinen hetki vierailijoiden kanssa, jotta kävijät voisivat nähdä restauroijat työssään. Casa Batlló kertoi jakavansa tietoa restauroinnista eri medioissa ja lisäksi heidän henkilökuntansa vastasi vierailijoiden kysymyksiin.

“We strive to inform all our visitors of the unique restoration process that is taking place in Casa Batlló through our website, our social networks and through emails sent to visitors before your visit. We are living a unique moment in history and that is why we want to remain open and involve our visitors. You can see the restorers work and ask our staff about any questions you may have. We also have information material in different media. Also, on our website you can also see the streaming process.” (V18, Casa Batllón vastaus, vierailuajankohta huhtikuu 2019, arvosana 1)

Vastauksissa kerrottiin lisäksi, että Casa Batlló sijoittaa jatkuvasti tutkimus- ja kehittämisprojekteihin, jotka mahdollistavat tutkimuksen ja innovoinnin jatkuvan kulttuurisektorilla vierailijoiden kokemuksen parantamiseksi.

“Also we invest in many projects related with R & D (research and development) that allow us to continue researching and innovating the cultural sector in order to make the visitors experience better every day.” (V7, Casa Batllón vastaus, vierailuajan-kohta helmikuu 2019, arvosana 1)

Casa Batllón vastauksissa yleisesti myös kiitettiin mielipiteen esiintuomisesta julkisesti ja pahoiteltiin, ettei vierailu vastannut odotuksia sekä vakuutettiin, että he haluavat jatkuvasti kehittää toimintaansa ja ottavat kävijän palautteen huomioon työssään.

“Thank you for visiting Casa Batllo and sharing your opinion publicly. In reference to your comment, we are very sorry that the visit to this World Heritage recognized as an art legend, architecture and a design that is timeless, thanks to the immense creativity displayed by Gaudí, has not matched your expectations.” (V6, Casa Batllón vastaus, arvosteluajankohta elokuu 2019, arvosana 3)

“We are in a constant process of improvement to achieve excellence and make the experience of visiting this Gem of modernism a unique and memorable visit from beginning to end, so we take note of your comment.” (V10, Casa Batllón vastaus, vierailuajankohta heinäkuu 2019, arvosana 2)

Casa Batllón vastauksissa toistuivat pienin variaatioin samat teemat. Heillä on selvästi vakiovastaukset vierailijoiden yleisimmin esittämiin epäkohtiin, joita käytetään vastatessa TripAdvisor-arvosteluihin. Erityisesti seuraavat teemat toistuivat tutkimassani aineistossa: Perustelu Casa Batllón pitämiselle auki restaurointiprojektin ajan sekä se, ettei Casa Batlló saa julkista rahoitusta ja pääsylipun hinnalla katetaan ylläpito, restaurointi sekä tutkimus- ja kehitysprojektit. Lisäksi usein myös mainittiin, että lipun hintaan kuuluu video-opas, jonkalaisesta museoissa yleensä veloitetaan erikseen. Vastauksissa esiintyi toistuvasti myös ehdotus tutustumiseen Casa Batllón verkkosivuilla olevaan aineistoon, kuten historiatietoon, kuviin ja videoihin.

“Let us also inform you that the price of admission includes the most technologically advanced video guide in the world that incorporates enhanced reality and virtuality that in most museums is charged separately.” (V1, Casa Batllón vastaus, vierailuajankohta lokakuu 2019, arvosana 2)

“We take advantage of this message to invite you to watch our video "LOVE Casa Batllo" in the "Gallery" on our website where you can see how the architecture section masterfully adapted to nature's ways.” (V8, Casa Batllón vastaus, vierailuajankohta elokuu 2019, arvosana 3)

Vierailijoiden kanssa kommunikointi

Erityisesti niissä arvioissa, joissa Casa Batllón käyntikokemus oli arvioitu arvosanoilla 1-3 korostui, ettei kävijä ollut kokenut saavansa lisäarvoa SmartGuidesta. Pääsääntöisesti arvosteluissa mainittiin myös joku toinen syy pettymykselle. SmartGuide ei koskaan ollut ai-
nut asia, josta arvostelujen kirjoittajat halusivat mainita. Tyypillisimmät muut arvostelussa mainitut seikat liittyivät sisäänpääsyn korkeaan hintaan ja ihmisten suureen määrään. Eräessä arvostelussa (T11) viitattiin sekä rahastukseen että ihmispaljouteen. Lisäksi kirjoittaja koki käynnissä olevan restauroinnin haittaavan näkymiä rakennuksen sisällä, ja että tutustumisen SmartGuiden tarjoamaan taiteilijan tulkintaan huonekalujen sijainnista voisi yhtä hyvin tehdä kotoa käsin.

Osassa arvosteluista todettiin, ettei SmartGuidella ole merkitystä. Esimerkiksi yhdessä arvostelussa (T7) vierailu koettiin liian kalliiksi ja SmartGuide turhaksi. Kirjoittajan mielestä Gaudín muista kohteista Park Güell ja La Sagrada Familia tarjoavat enemmän vastinetta. Muutamassa arvostelussa mainittiin pettymys, kun sisätilat eivät vierailijan mukaan vastanneet julkisivua. Erään arvioijan (T10) mukaan rakennus oli ulkoa päin eksoottinen ja kiehtova, mutta sisältä puuttui sama vaikutus. Hän koki SmartGuiden olevan alussa hauska, mutta opastuksen olevan pitkästyttävä ja itseään toistava. Joissain arvosteluissa SmartGuiden merkityksettömyyteen viitattiin yksittäisellä toteamuksella, josta puuttui tarkempi kuvausta laitteen käyttökokemuksesta. Tällaisia olivat esimerkiksi “The smart guided tour is really just a phone with headphones” (T8), “the 4D smart guide is just a gimmick” (T5) ja “not even the informations from audio-visual tour didnt impress me” (T1).

Sen lisäksi että SmartGuide koettiin joidenkin mielestä turhaksi tai merkityksettömäksi, osassa arvioitiin SmartGuiden käytön vaikeuttavan kohteeseen tutustumista. Näissä arvosteluissa korostettiin lisäksi, ettei kalusteiden puutetta voi korvata SmartGuidella. Yhdessä arvostelussa (T13) kirjoittaja koki vierailunsa olleen suurin pettymys Barcelonassa. Hänen mielestään oli rahan tuhlausta katsoa tyhjiä huoneita sekä ihmisiä, jotka keskittyivät enemmän näyttöihin kuin ympäristöön. Kirjoittaja pohti myös voisiko kyseistä toimintaa pitää surrealistisena seikkana, viitaten tällä todennäköisesti Gaudín töihin yleisesti liitettyihin surrealistisiin piirteisiin. Toinen arvioija (T14) koki hämmentäväksi sen, että SmartGuidessa kerrottiin ja näytettiin kuvia kalustetuista huoneista, vaikka todellisuudessa huoneet olivat tyhjiä. Eräs arvioija (T17) ei ymmärtänyt miksi vierailulla tyhjässä talossa, jos siihen täytyy tutustua virtuaalisesti. Myös toinen arvioija (T37) oli samoilla linjoilla ja kertoi, ettei rakennuksen näkeminen kalustettuna SmartGuiden kautta ole sama asia kuin näkisi

kalustuksen oikeassa elämässä. Erään arvostelun (T4) mukaan kannatti hankkia kalliimpi sisäänpääsylippu, jotta pääsi katsomaan talon ainoaa kalustettua huonetta.

“The audio-visual guide (smart phone with recorded sections and accompanying images / photos) was also confusing, because it talks about rooms you're touring as if you're looking at a room fully furnished -- mentioning and showing a carpet, for example, when there IS none -- and it shows photos of the rooms fully furnished when in fact they're starkly empty. I kept thinking I was missing something. These images with the audio guided even include architectural elements -- like doors, chandeliers, and something that appears to be a radiator cover -- which are no longer in the stripped-down rooms.” (T14, vierailuajankohta tammikuu 2019, arvosana 3)

“We were given a smartphone in which you could see how each floor was looking like with mobilia etc... so what's the point of visiting an empty space if you need to have a virtual tour of the house!” (T17, vierailuajankohta huhtikuu 2019, arvosana 3)

“The house is amazing from outside. On the inside it's really empty. They rely on audio and visual guides to help you experience how it was built. Taking the gold ticket to visit the only room with furniture was the right decision to take nice vintage photos.” (T4, vierailuajankohta kesäkuu 2019, arvosana 3)

Arvosteluista vain kolmessa mainittiin ongelmista laitteiden käytön kanssa. Yhden arvioijan (T12) mielestä SmartGuiden kanssa oli hankala navigoida ja toisen (T16) SmartGuide ei toiminut kunnolla. Eräessä arvostelussa (T9) kerrottiin kuinka sekä hänen että hänen tyttärensä SmartGuide olivat viallisia ja lopettivat toimintansa kesken kierroksen. Kun ensimmäinen lopetti toimintansa, henkilökunnan jäsen toi heille uuden. Toisen sammuttua myöhemmin, henkilökunta ohjeisti noutamaan uuden laitteen sisäänkäynnin luota, johon oli useamman kerroksen verran matkaa. Arvostelun kirjoittaja teki tyttärensä kanssa päätöksen, etteivät hakeneet uutta laitetta, vaan lähtivät pois Casa Batllósta. SmartGuiden sisältöön kirjoittaja oli tyytyväinen ja koki sen antavan huomattavasti lisää kokemukselle. Näin ollen sama arvio sisälsi sekä positiivisia että negatiivisia kokemuksia lisätyn todellisuuden käytöstä.

Lisäarvon antaminen tuotteiden, kokemusten ja palveluiden kautta

Useissa arvosteluissa SmartGuiden katsottiin tuovan lisäarvoa vierailukokemukseen, jolloin kävijät kokivat saavansa laitteen käyttämisestä vastinetta vierailun aikana. Näiden arvioiden arvosanaksi oli annettu tyypillisesti 4-5 eli ”Erittäin hyvä” tai ”Erinomainen”. Käydessäni arviointeja läpi, huomasin vierailijoiden saaneen lisäarvoa joko kokemuksena tai

taustatarinan perusteella. Lisäarvon kokemuksena saaneet eivät ilmaisseet arvostelusaan tarkemmin mitä kokemus antoi tai opetti heille. Joissain arvioissa (T9, T36, T39, T40) kokemuksen parantuminen SmartGuiden avulla ilmaistiin suoraan. Toisissa positiivinen kokemus kävi ilmi muulla tavoin. Esimerkiksi yhdessä arviossa (T32) SmartGuidea pidettiin uskomattomana, toisen arvion (T28) mukaan SmartGuide oli hauska ja kolmannen (T27) mielestä SmartGuide oli loistava tapa nähdä ympärilleen.

“The video-audio guide is very well designed and adds a lot to the experience.”

(T39, vierailuajankohta maaliskuu 2019, arvosana 5)

Lisäarvon taustatarinana saaneita oli arvosteluiden joukossa suurin piirtein saman verran kuin lisäarvon kokemuksena saaneita. Useassa arviossa (T19, T22, T23, T25, T26, T30, T33, T34, T35, T38) mainittiin, että SmartGuiden avulla pystyi näkemään, miten huoneet olivat ennen kalustettu. Kahdessa arviossa (T21, T31) mainittiin erityisesti SmartGuiden opettavan historiaa. Lisäksi näistä toisessa arviossa (T21) kerrottiin nuorten lasten arvostavan SmartGuiden ominaisuuksia ja toisessa arviossa (T31) itsekseen tehtyä kierrosta suositeltiin myös teini-ikäisten perheille. Toisaalta eräässä arvostelussa (T6) kerrottiin, että heidän teini-ikäiset lapsensa kyllästyivät nopeasti SmartGuideen. Useissa arvioissa (T25, T31, T38, T39, T40) kuitenkin arvostettiin hyvin tehtyä video-opasta.

“The audio guide is very well done and has a video that shows each room with the original furniture and decorations.” (T25, vierailuajankohta elokuu 2019, arvosana 5)

“Well done virtual reality experience on this walk-on-your-own tour. Made it engaging to spend an hour strolling through the house, and learning about its history, and that of Gaudi, Would recommend to others, including families with teens.” (T31, vierailuajankohta elokuu 2019, arvosana 5)

“Our two teenage kids quickly got bored of this and just looked around without the guide. Its an interesting building and definitely worth a look around, but we only spent 45 mins doing this and then it was all over. So felt it was expensive for what it was. Maybe without the teenagers we would have spent more time looking, or a guided tour may be better?” (T6, arvosteluajankohta elokuu 2019, arvosana 3)

Vierailijoiden liikkumisen ja käyttäytymisen hallinta

Casa Batlló on suosittu nähtävyys, jossa käy miljoona vierailijaa vuosittain. Osa arvosteluiden kirjoittajista koki, että rakennuksessa oli vierailun aikana liikaa ihmisiä. Eräässä arviossa (T2) rakennuksen omistajien toivottiin rajoittavan sisälle päästettävien ihmisten

määrää. Vastauksessaan (V2) tähän arvosteluun Casa Batlló suositteli tutustumista rakennukseen vähemmän ruuhkaisena ajankohtana, jotka ovat aamu ja ilta. Kaikkia ihmisten määrä ei häirinnyt. Esimerkiksi yksi arvioija (T25) koki, että vaikka vierailijoita oli paljon, väen paljoutta kontrolloitiin, eikä kierroksella sen takia tuntunut olevan kovin paljon ihmisiä.

“Too many people inside, original interior only in augmented reality. The owners of the building need to limit the number of people they let inside. Even the augmented reality app doesn't help. Masterpiece but definitely can be managed and cared about much better.” (T2, vierailuajankohta syyskuu 2019, arvosana 3)

“Many people obviously decided to visit this World Heritage site at the same time as you. It is one of the most visited monuments in Barcelona and for this reason, we at Casa Batlló, always recommend coming to visit the House first thing in the morning or the last thing in the evening as these are the times when there are fewer people.” (V2, Casa Batllón vastaus, vierailuajankohta syyskuu 2019, arvosana 3)

“Albeit many visitors, there was crowd control so you did not experience many people on the tour.” (T25, vierailuajankohta elokuu 2019, arvosana 5)

Se että kaikki Casa Batllón huoneet ovat kalustamattomia, voi olla kävijöiden määrän takia hyvä asia, kuten eräs arvioija (T24) pohti. Myös Casa Batlló oli samoilla linjoilla yhdessä vastauksessaan (V17), jossa mainitsi, ettei huonekaluja voi pitää alkuperäisillä paikoillaan muun muassa vierailijoiden takia.

“You get a virtual reality audio tour as you enter each room. All rooms are empty of furniture which is probably a good thing considering the amount of footfall it gets. The place is so curvaceous and you can see how Gaudí was so inspired by nature inside & outside...the fish and its surrounding elements.” (T24, vierailuajankohta toukokuu 2019, arvosana 4)

“Also at the entrance of the Casa Batllo shop located on the first floor, you can see several chairs designed by Gaudí for this House. For maintenance and influx of public it is not feasible to leave them in their original position.” (V17, Casa Batllón vastaus, vierailuajankohta huhtikuu 2019, arvosana 3)

Joistain Casa Batllón vastauksista (esim. V9) käy ilmi, ettei vierailijoita turvallisuussyistä voi päästää kaikkiin paikkoihin rakennuksessa. Näihin paikkoihin vierailijoiden on kuitenkin mahdollista tutustua Casa Batllón verkkosivujen kautta.

“If you are interested, we invite you to discover the sights of this World Heritage again through our website in the "Visit" section where you can see hidden corners and areas that for safety reasons are not accessible to visitors.” (V9, Casa Batllón vastaus, vierailuajankohta heinäkuu 2019, arvosana 3)

Autenttisuuden kokemukset

Joistakin arvosteluista sai kuvan, etteivät kirjoittajat olleet vakuuttuneita SmartGuiden sisällön aitoudesta. Eräässä arvostelussa (T6) kirjoittaja ei kokenut saavansa tarpeeksi faktaa opastuksesta, vaan olettamuksia siitä, mitä Gaudí oli ajatellut. Vastauksessaan (V6) tähän arvosteluun Casa Batlló kertoo, ettei Gaudí jättänyt kovin paljon kirjallista tietoa tois-tään ja sen takia monet asiat ovat tulkintoja siitä, mitä Gaudí olisi mahdollisesti halunnut sanoa rakennuksistaan. Toinen arvioija (T18) koki SmartGuiden audio-osuuden hyödyttö-mäksi. Erään arvostelun (T3) mukaan lisätty todellisuus oli erittäin hieno ominaisuus, mutta ei saanut tämän kohteen kautta käsitystä minkälainen nero Gaudí oli. Aitouden epäilykset kohdistuivat näissä arvioissa erityisesti SmartGuiden audio-osuuteen. Varsi-naisten lisätyn todellisuuden elementtien aitouteen ei otettu arvioissa yhtä selkeästi kan-taa.

“We booked the audio tour with virtual reality phone guide. This was okay but the audio was full of 'maybe this is what Gaudi was thinking' and not enough facts.” (T6, arvosteluajankohta elokuu 2019, arvosana 3)

“Antoni Gaudí did not leave much written about his works, that's why most of facts are interpretations of what he might wanted to say about his buildings.” (V6, Casa Batllón vastaus, arvosteluajankohta elokuu 2019, arvosana 3)

“The audio guide consists of the device the size of an iPhone and an ear piece. Through the device, you can see what the room looked like when the structure com-pared to what the room currently looks like. This I found to be a very cool feature. The tour took less than an hour. The audio guide details the life and work of Gaude, however, I didn't get the sense of what a genius he was via this site.” (T3, vierai-luajankohta syyskuu 2019, arvosana 3)

Vaikka edellisen arvostelija kirjoittaja ei saanut kuvaa Gaudísta nerona, mielipiteen ei voi sanoa edustavan yleistä käsitystä. Eräs arvioija (T34) päinvastoin arvosti Gaudín neroutta vielä enemmän vierailunsa jälkeen.

“If you like Gaudi you may begin to love him after you tour this building. The entry fee is 29 euros, but worth it. The AV tour is very interesting; You look at the screen

on your AV device and as you look around it recreates the spaces as they were in their day. Plus the explanation of Gaudi's process and building details give one an even better appreciation of his genius.” (T34, vierailuajankohta kesäkuu 2019, arvosana 5)

Osaan arvioijista lisätyn todellisuuden ominaisuus teki huomattavan vaikutuksen:

“I came here many years ago and the visit now is hugely augmented by the audio visual guide. It is virtual reality so you point the phone like gadget and it shows the furnishings and other stuff that was in the house originally. Amazing!” (T26, vierailuajankohta heinäkuu 2019, arvosana 5)

“Stunning building both on the inside and on the outside. The augmented reality guide you get with your ticket is amazing.” (T32, vierailuajankohta elokuu 2019, arvosana 5)

“If you'd like to know what it's like to live inside a cartoon or inside a hallucination, this may be as close as you'll get. The colors, shapes, angles, and perceptions found throughout the building shouldn't be possible, yet seeing is believing. The fantastic hand-held augmented reality guide included on the tour tremendously enhances the experience. Casa Batllo is an essential visit for the full Modernista/Gaudi experience that only this city offers along with Sagrada Familia, Casa Mila, and Park Guell.” (T36, vierailuajankohta toukokuu 2019, arvosana 5)

Yllä mainituissa kolmessa arviossa kuvastuu, kuinka vierailijan kokemus on SmartGuide-oppaan vaikutuksesta ollut erityisen merkityksellistä.

5.2 Suomenlinna (Helsinki, Suomi)

Suomenlinnan historian voi jakaa kolmeen ajanjaksoon: Ruotsalaiseen kauteen, venäläiseen kauteen ja suomalaiseen aikaan. Suomenlinna rakennettiin 1700-luvun puolivälissä Ruotsin vallan aikana merilinnoitukseksi Helsingin edustalle. Linnoitus sai nimeksi Sveaborg, joka käännettiin suomeksi Viaporiksi. Vuonna 1808 Viapori antautui piirityksen jälkeen venäläisille ja linnoituksessa alkoi uusi aika. (Suomenlinna s.a.a.) Venäläisellä kaudella linnoitusvyöhyke ensin laajeni, mutta kun sotilaallinen merkitys myöhemmin väheni, jäi linnoitus ilman huolenpitoa. Suomen itsenäistymisen jälkeen Viaporissa alkoi Suomen aika ja linnoituksen nimi muutettiin Suomenlinnaksi. (Suomenlinna s.a.b.) Suomenlinna siirtyi siviilihallintoon vuonna 1973 ja nykyisin linnoitus on matkailukohde, noin 800 asukkaan koti sekä noin 400 henkilön työpaikka (Suomenlinna s.a.c). Suomenlinnassa kävi

vuonna 2018 noin miljoona vierailijaa, jotka saapuivat linnoitukseen lautalla tai vesibussilla (Suomenlinna s.a.d.)

Linnoitus hyväksyttiin maailmanperintöluetteloon vuonna 1991 kulttuurikriteerin iv (historiallista aikakautta edustava) perusteella. Kriteerien perusteluissa sanotaan, että Suomenlinna on erinomainen esimerkki 1600- ja 1700-lukujen sotilasarkkitehtuurista, erityisesti bastionijärjestelmä. Lisäksi yksilölliset ominaispiirteet ovat näkyvissä. Suomenlinnan eheys näkyy siinä, että linnoitus ja saaret muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden. Vanhimmat rakennukset ovat säilyneet hyvin. Kohteen uhkana voi olla merenpinnan nousu ja lisääntyvät sateet. Autenttisuus näkyy erityisesti rakennusmateriaaleissa ja -menetelmissä sekä arkkitehtuurissa. Asuinalueella suositaan perinteisiä rakennusmenetelmiä. (Unesco s.a.k.)

Keinoja kestäväan matkailuun ja autenttisuuden kokemukseen

Haastattelin Suomenlinnan hoitokunnan työntekijää Suomenlinnan AR-hankkeesta. Työntekijä oli hankkeen toteutuksessa merkittävässä osassa, joten hänellä oli haastattelun kaikista teemoista kattava kokemus. Haastattelu tehtiin syksyllä 2018, jonka jälkeen täydensin ja päivitin haastattelua lokakuussa 2019 sähköpostitse. Helsingissä tehdyn haastattelun kesto oli 59 minuuttia. Haastattelun tavoitteena oli selvittää, löytyykö toteutuneesta AR-hankkeesta keinoja kestäväan matkailuun ja miten autenttisuus näkyy siinä. Haastattelu suoritettiin teemahaastatteluna, jonka teemoina olivat: yleistä kohteesta (autenttisuuden säilyttäminen ja kestävä matkailu), yleistä AR-hankkeista (AR-toteutusten eri tyypit, AR:n tuoma lisäarvo tai haitta, ulkopuoliset palveluntarjoajat) ja toteutunut AR-hanke (idean synty ja aiheen valinta, toteutuksen onnistumiset ja haasteet, käyttäjäkokemukset, jatkokehityssuunnitelmat). Teemojen tarkennuksia ei käyty läpi järjestelmällisesti, vaan haastattelu eteni sen mukaisesti, mitä mistäkin teemasta kävi haastattelussa ilmi.

Tein sisällönanalyysin litteroituun haastatteluun teoriaohjaavana analyysinä, jossa ohjaavina teorioina käytin kestäväan matkailun määrittelyä ja autenttisuuden kokemusta. Esitteen ensin Suomenlinnan AR-toteutukset haastattelussa saatujen tietojen perusteella, jonka jälkeen olen jaotellut haastattelun varsinaiset tutkimustulokset Unescon Sustainable Tourism Toolkitissä esitelyihin kestäväan matkailun saavuttamisen keinoihin, joita kuvailin luvussa 4.2 sekä autenttisuuden kokemukseen, jota käsittelin luvussa 4.3.

Suomenlinnan ulkoalueilla on kolme lisätyn todellisuuden toteutusta, joiden avulla vierailijoille esitellään linnoituksen historian eri ajanjaksoja. Piperin puistoon sijoitetussa tapahtumassa on teemana 1700-luku ja ruotsalainen kausi. 1800-lukuun pääsee tutustumaan

venäläisessä kauppiaskorttelissa ja kuivatelakan näköalatasanteella kerrotaan telakan toiminnasta nykyajan suomenlinalaisen näkökulmasta. Ulkoalueiden AR-opasteiden lisäksi kokoustila Pajasalissa on tilan historiasta kertova AR-toteutus. Suomenlinnan uusin AR-sisältö on lasten esitteessä, jossa värityskuvan saa muutettua peliksi. Lasten esitteitä jaetaan matkailuneuvonnassa sekä Suomenlinnan yrittäjien toimipisteissä.

Suomenlinnan AR-toteutukset toimivat Arilyn-sovelluksella, jonka saa ladattua ilmaiseksi App Storesta ja Google Play -kaupasta. Sisällön on suunnitellut ja toteuttanut Teatteri Vapaa Vyöhyke yhteistyössä Suomenlinnan hoitokunnan kanssa. Arilyn-sovelluksella skannataan ns. AR-targettia eli kuvaa, joka käynnistää AR-sisällön (kuvat 8-9). Liitteenä on esimerkki Pajasalin targetista (liite 1). AR-opasteet otettiin käyttöön keväällä 2018. Alkuvuoteen 2019 mennessä opasteita oli skannattu muutama tuhat kertaa ja Pajasalin opastusta joitain satoja kertoja.



Kuvat 8-9: Suomenlinnan opastetaulu Arilyn-sovelluksella katsottuna

Suomenlinnan hoitokunnan tuottamien AR-toteutusten lisäksi Suomenlinnassa on uudempiä AR-toteutuksia Ehrensverd-museossa ja Lelumuseossa, joiden sisältö on toteutettu opiskelijatyönä. Näitä toteutuksia ei ole sisällytetty tutkimukseeni, koska haastattelemani Suomenlinnan hoitokunnan työntekijä ei ole ollut mukana toteuttamassa museoiden AR-sisältöä.

Matkailun merkityksen ymmärtäminen

Suomenlinnan hoitokunta toteuttaa omaa kestävän matkailun strategiaa sekä hoito- ja käyttösuunnitelmaa, ja on lisäksi sitoutunut noudattamaan Metsähallituksen kestävän matkailun periaatteita sekä Green Office – ympäristösertifikaatin vaatimuksia. Suomenlinnan kestävän matkailun strategiassa on painopistealueina mm. laadukkaan kävijäkokemuksen ylläpitäminen ja maailmanperintöarvoista viestiminen, joihin erityisesti pyrittiin vastaamaan AR-toteutuksella. Ulkoalueiden valinta opasteiden sijainniksi tuki kestävän matkailun strategiassa olevaa ympärivuotisuutta.

Suomenlinnan hoitokunta pyrkii tukemaan paikallisia yrityksiä ohjaamalla vierailijoita palveluiden ääreen, jotta paikalliset yrittäjät saisivat taloudellista hyötyä kävijöistä. Lisäksi hoitokunta käyttää itse paikallisia palveluita aina kun siihen on mahdollisuus. Lisätyn todellisuuden teknologian hankinnassa oli tärkeää palveluntarjoajan suomalaisuus sekä kohtuullinen hinta. AR-opasteiden sisällön toteutus tilattiin ulkopuoliselta taholta, joka teki toteutuksen yhteistyössä Suomenlinnan hoitokunnan kanssa. Tässä ei voitu hyödyntää paikallisia toimijoita, koska Suomenlinnasta ei löytynyt sopivaa kumppania. AR-toteutuksessa on tehty yhteistyötä kuitenkin myös paikallisten kanssa. Lisätty todellisuus sopii hyvin esimerkiksi museoihin ja yhteistyö Suomenlinnan museoita hallinnoivan seuran kanssa on käynnissä. Seuran vahva historiaosaaminen on hieno mahdollisuus sisällön suunnitteluun.

Nykyisistä AR-opasteista on saatu pääosin hyvää palautetta ja niiden kokeilijat ovat olleet innostuneita. Moni on kokeillut Suomenlinnassa ensimmäistä kertaa lisättyä todellisuutta, mutta on ollut myös paljon heitä, jotka eivät halua ladata erillistä sovellusta. Palautetta kerätään verkkosivuilla ilmoitettuun sähköpostiosoitteeseen. Lisäksi oppilaitosyhteistyönä on tehty paikan päällä kysely, josta on saatu hyvin palautetta. Haastateltava on myös itse kierrättänyt ihmisiä AR-opasteilla ja kysynyt mielipidettä.

Vierailijoiden kanssa kommunikointi

Haastateltavan mukaan ajatus lisätyn todellisuuden käytöstä lähti liikkeelle Suomenlinnan historiasta ja kävijöiden tarpeesta. Sisällön suunnittelussa käytettiin hyväksi kävijäpalautteista ja -tutkimuksista saatua tietoa. AR-opasteet päädyttiin sijoittamaan ulkoalueille, koska ne haluttiin kaikkien saataville.

Suomenlinnan hoitokunnan vuokraamat kokous- ja juhlatilat ovat omatoimitiloja, eikä heillä ole tarpeeksi henkilökuntaa, jotta voisivat toivottaa käyttäjät tervetulleiksi henkilökohtaisesti ja kertoa samalla tilojen historiasta. Tästä syystä vieraiden vastaanotto ja tilasta kertominen toteutettiin AR-opastuksena yhteen kokoustilaan, Pajasaliin. Kun Pajasalin AR-targetti (liite 1) skannataan Arilyn-sovelluksella, käyttäjä saa esiin opastuksen tilasta. Targetti ei ole kytköksissä paikkaan, joten sen sisältö on katsottavissa missä vain sen skannaa. Jos Pajasalin AR-opastuksesta tulee hyvää palautetta, on mahdollista tehdä samanlainen myös muihin kokoustiloihin.

Lisätty todellisuus on niin uusi asia, etteivät ihmiset aina tiedä mistä siinä on kyse. Into opasteiden etsimiseen voi laantua nopeasti, jos vierailija ei täysin ymmärrä mistä siinä on kysymys, ja jos vielä eivät löydä opasteita helposti. On vaikea saada tietoa ihmisille, miten AR-opasteet voi löytää ja miten niitä käytetään. Tästä syystä Suomenlinnan matkailuneuvojat ovat keskeisessä roolissa AR-opasteista kertomisessa. Jos ihmiset eivät tiedä mitä lisätty todellisuus on, sitä on vaikea kertoa ennakkoon. Mutta kun vierailijoille on kerrottu AR-opasteista henkilökohtaisesti, moni on innostunut niistä.

AR-opasteet oli helpompi toteuttaa ensin omalla äidinkielellä suomeksi ja pilotointijankohdan takia suomalaisia kesäkävijöitä varten. Jatkossa on tarkoitus toteuttaa englanniksi, koska 57 % Suomenlinnan kävijöistä on ulkomaalaisia. On myös mahdollista tehdä nykyisiin AR-opasteisiin ääniraita englanniksi.

Lisäarvon antaminen tuotteiden, kokemusten ja palveluiden kautta

AR-pilotoinnin tarkoituksena oli antaa lisäarvoa kävijälle kertomalla lisää Suomenlinnasta ja sen historiasta. Lisäksi eri kohderyhmille on tekemistä, kun kohteessa on useampia erilaisia asioita koettavaksi. Asiakaspalautteissa oli tullut toiveita saada enemmän opastusta ja tietoa Suomenlinnasta, ilman museoon tai opastetulle kierrokselle menoa. AR-opasteen hyvä puoli on, että sitä voi käyttää oman aikataulun mukaan, joka ei ole mahdollista opastuksilla ja museoissa. Huonona puolena on, ettei AR-oppaalta voi kysyä lisätietoja, kuten oikealta ihmiseltä voi. AR-opastuksia ei kuitenkaan tarvitse pitää täysin erillään opasteista kierroksista. Esimerkiksi moni Suomenlinnan opas on jo ottanut AR-opasteet osaksi omaa kierrostaan.

AR-opasteet on suunnattu suomalaisille, jotka liikkuvat linnoituksen ulkoalueilla. Suunnittelussa haluttiin huomioida kaikki suomalaiset kohderyhmät, jotta toteutus palvelisi myös niitä, jotka käyvät Suomenlinnassa useammin.

”Vaikka helsinkiläiselle, joka käy joka vuosi, niin heillekin on jotain uutta ja samalla toivottiin, että olisi asukkaille kivoja.” (N1, haastattelu 29.10.2018, Helsinki)

Linnoituksen suojelustatus aiheutti joitain rajoitteita lisätyn todellisuuden käytölle. Maisemaan ei voi laittaa isoja opasteita, joten Suomenlinnan hoitokunta joutui miettimään tarkasti mihin AR-toteutukset sijoitetaan ja miten kävijät ohjataan niiden luo. AR-opasteiden löytäminen ja käyttäminen pitää olla vierailijalle helppoa, joten suunnittelussa oli mietittävä miten ohjeistaa ihmiset missä pitää seistä ja mitä skannata, ja ettei ketään tai mitään saa olla skannattavan kohteen edessä. Tarinoita voi tehdä useista paikoista, mutta käytön ohjeistus on vaikeaa. Suomenlinnan hoitokunta päätyi AR-opasteiden sijainnissa linnoituksen alueella jo olemassa oleviin opastetauluihin, koska niiden sijainnit voi selittää kävijöille.

AR-opasteiden käyttö ei ole sujunut täysin ongelmitta. Joskus AR-sovellus ei ole lähtenyt käyntiin tai sen latauksessa on kestänyt kauan. Myös sääolosuhteilla on vaikutusta sovelluksen käyttöön. Aurinkoisena päivänä, kun on kirkasta, AR-sovellus ei ole toiminut hyvin. Kylminä päivinä taas puhelimen pitäminen ulkona kädessä ei ole mukavaa. Näiden syiden takia Suomenlinnan AR-suunnitelmia kohdennetaan jatkossa todennäköisesti enemmän sisätiloihin.

Vierailijoiden liikkumisen ja käyttäytymisen hallinta

Haastateltava kertoi, että viestinnällä pyritään ohjaamaan vierailijoita tietyille reiteille turvallisuussyistä ja ympäristön säilymisen takia. Suomenlinnassa on esimerkiksi paljon herkkiä viheralueita, joita ei saa mennä tallomaan. Vierailijoita opastetaan myös yksityisistä alueista. Linnoituksen alueella on yksityisiä koteja, joten vierailijoita pyritään ohjeistamaan, etteivät he mene asukkaiden piholle. Vaikka AR-toteutuksissa ei suoranaisesti ole ohjeistuksia, voi niistä saada välillisesti opastavaa tietoa. Yhdessä AR-toteutuksessa suomenlinalainen kertoo tarinaansa, joten sen perusteella vierailijan on mahdollista ymmärtää Suomenlinnan olevan asuttu alue.

Autenttisuuden kokemukset

Suomenlinnan hoitokunta huomioi kaikessa toiminnassaan kulttuuriperintöarvon ja autenttisuuden. Lisätyn todellisuuden sisällöksi ei haluttu fiktiivistä tarinaa vaan oikeaa historiaa, mutta kevyellä tavalla kerrottuna. Historian kerroksellisuutta pyrittiin tuomaan esiin AR-opasteissa esittelemällä eri kohteissa eri aikakausia: Piperin puistossa ruotsalaista aikaa, kauppiaskorttelissa venäläistä aikaa ja telakalla suomalaista aikaa eli nykyaikaa.

Hoitokunta päätyi sisältöön sen perusteella minkälainen voisi olla kiinnostavaa tietoa kävijöille. Oleellista on, että vierailija saa riittävästi tietoa myös AR-opasteiden käytöstä. Muutoin vierailija voi saada huonon käyntikokemuksen, jos on lukenut ennakkoon AR-opasteista, eikä paikan päällä saa niitä toimimaan.

”Ja kyllä ideoita riittää, mutta sitten just ne mitä kaikkea kannattaa ja pystyy lähteä tekemään. Ja just se, että pitää aina pitää mielessä, miten se liittyy siihen Suomenlinnaan ja miten se liittyy siihen Suomenlinnan tarinaan. Loppupuleissa aika monimutkaisia projekteja sitten kuitenkin.” (N1, haastattelu 29.10.2018, Helsinki)

6 Johtopäätökset

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, löytyykö kulttuuriperintökohteissa käytetystä lisäystä todellisuudesta mahdollisuuksia kestäväan matkailuun ja miten autenttisuus näkyy AR-toteutuksissa. Autenttisuus on merkittävä tekijä kestävässä matkailussa, jossa se näkyy kahdella tavalla. Toisaalta kulttuuriperintökohteen autenttisuus on ehtona Unescon maailmanperintöstatukselle ja kohteen suojele edellyttää autenttisuuden säilymistä. Tällöin autenttisuudella tarkoitetaan erityisesti kohteen pysymistä alkuperäisenä ja aitona. Autenttisuus ilmenee myös matkailijan autenttisen kokemuksen kautta, joka jokaisella ihmisellä voi olla erilainen. Eri ihmiset myös saavuttavat autenttisuuden kokemuksen eri tavoin. Tarkastelin tutkimuksessani kestäväa matkailua yhdessä näiden autenttisuuden eri muotojen kanssa.

Keräsin tutkimukseen käytettyä aineistoa kahdesta erilaisesta kulttuuriperintökohteesta, joissa on käytössä lisätyn todellisuuden toteutus. Barcelonan Casa Batllóssa kaikille vierailijoille jaetaan lisätyn todellisuuden ominaisuuksia sisältävä SmartGuide-laite, joten lisätyllä todellisuudella on mahdollisuus vaikuttaa vierailijan käyntikokemukseen merkittävässä määrin. Helsingin keskustan edustalla sijaitsevassa Suomenlinnassa lisätyn todellisuuden toteutukset ovat melko uusi osa linnoituksen kävijöille suunnattuja palveluita ja toistaiseksi aika pienimuotoista toimintaa. Suomenlinna on kuitenkin lisännyt AR-toteutuksia opastetauluista kokoustilojen opastuksiin, lapsille suunnattuun peliin sekä museoissa esitettäviin toteutuksiin. Lisätty todellisuus voi siis tulevaisuudessa olla hyvinkin näkyvä osa Suomenlinnan vierailijoiden kokemusta.

Vaikka Casa Batlló ja Suomenlinna ovat kumpikin kulttuuriperintökohteita ja kummassakin vierailee vuosittain noin miljoona matkailijaa, eroavat ne monin tavoin toisistaan. Casa Batlló on yksittäinen rakennus, kun taas Suomenlinna koostuu useammasta saaresta sekä niillä sijaitsevista rakennuksista, ulkoalueista, vallituksista ja muista rakennelmista. Casa Batllóon on sisäänpääsymaksu ja vain yksi sisäänkäynti. Sen sijaan Suomenlinnaan ei ole pääsymaksua, ja vierailijoilla on useita kulkureittejä linnoituksen alueelle eri liikennöijien aluksilla sekä omalla veneellä. Jo nämä erot aiheuttavat erilaisia vaatimuksia lisätyn todellisuuden teknologialle, laitteille ja sisällölle. Samat toteutukset eivät välttämättä toimi erilaisissa ympäristöissä. Huomion arvoista on myös lisätylle todellisuudelle tuleva hinta. Ei ole merkityksetöntä maksaako AR-toteutuksen matkailija sisäänpääsyhintaan sisällyttynä vai toimiiko rahoittajana maailmanperintökohteen isäntäorganisaatio.

Tutkimusaineisto käsitti Casa Batllón osalta 40 TripAdvisor -arvostelua sekä 20 Casa Batllón henkilökunnan antamaa vastausta arvostelujen kirjoittajille. Suomenlinnan osalta

aineistona oli Suomenlinnan hoitokunnan työntekijän teemahaastattelu, jossa käsiteltiin yleisesti kestävästä matkailusta ja autenttisuudesta Suomenlinnassa sekä toteutuneen AR-hankkeen tavoitteita, toteutusta ja haasteita. Kummankin kohteen osalta käytin hyväksi myös muuta verkkomateriaalia, kuten kohteiden virallisia verkkosivuja ja sosiaalisen median kanavia. Lisäksi kävin henkilökohtaisesti tutustumassa paikan päällä kumpaankin kohteeseen ja niiden lisätyn todellisuuden, jotta sain paremman ymmärryksen käsittelemästani tutkimusaineistosta. Tavoitteenani oli löytää yhtäläisyyksiä tai mahdollisia eroja näiden kahden kohteen lisätyn todellisuuden käytössä. Olen maininnut löytämistäni poikkeamista, joiden osalta olen pohtinut, johtuuko poikkeama kohteiden vai aineiston eroista.

Hain vastausta tutkimuskysymyksiin kestävästä matkailusta määrittelyä ja siihen liittyvää Unescon kestävästä matkailusta työkalun avulla sekä autenttisuuden teorioiden kautta. Unescon Sustainable Tourism Toolkitin kymmenestä oppaasta havaitsin erityisesti neljän sisältävän samoja elementtejä kuin mitä tutkimusaineiston analysoinnissa nousi esiin. Nämä neljä opasta käsittelevät matkailun merkityksen ymmärtämistä, vieraiden kanssa kommunikointia, lisäarvon antamista tuotteiden, kokemusten ja palveluiden kautta sekä vierailijoiden liikkumisen ja käyttäytymisen hallintaa. Autenttisuuden osalta hain tutkimusaineiston sisällönanalyyseissä viitteitä sekä itse objektin eli lisätyn todellisuuden sisällön autenttisuudesta, että matkailijan autenttisuuden kokemisen eri lajeista. Keskityin tuloksissa erityisesti kokemuksen autenttisuuteen.

Vierailijoiden kanssa kommunikointi näkyi kummassakin kohteessa erityisesti kävijöiden palautteissa, niihin vastaamisessa sekä ohjeistamisessa ja yleisesti tiedon välittämisessä. Samalla kumpikin kohde sai arvokasta tietoa matkailun merkityksen ymmärtämisestä omassa kohteessa. Suomenlinnassa kerättiin palautetta ja sitä käytettiin AR-sisällön suunnittelussa. Myös Casa Batllóssa selvästi seurataan palautetta ainakin TripAdvisorin kautta ja myös vastataan siihen. Suomenlinnassa koettiin lisätyn todellisuuden olevan niin uusi asia, että siitä tiedottaminen ja henkilökohtainen opastaminen ovat tärkeässä osassa. Suomenlinnassa oli myös tehty kokoukseen oman AR-opastuksen toivottamaan tilan käyttäjät tervetulleeksi ja samalla opastus kertoi tilan historiasta. Suomenlinnassa korostui yhteistyö paikallisten toimijoiden kanssa. Casa Batllóssa samaa ei näkynyt, joka johtunee siitä, että Casa Batlló on yksittäinen rakennus ja Suomenlinna laajempi alue, jossa on monia toimijoita. Kummallakin esiintyi laadukkaasti kävijäkokemuksen ylläpito ja maailmanperintöarvoista viestimisen tärkeys. Suomenlinnan osalta se näkyi heidän toteuttaman oman kestävästä matkailusta strategian kautta sekä miten strategia oli otettu huomioon AR-toteutuksessa. Casa Batllóssa sama kävi ilmi arvioihin annettujen vastausten sisällöstä, joissa korostettiin kohteen erityislaatuisuutta ja miten sitä pyritään tuomaan vierailijoille esiin.

Kummassakin kohteessa vierailijat saivat lisätystä todellisuudesta lisäarvoa vierailuunsa. Casa Batllóssa lisäarvoa saatiin sekä kokemuksena että taustatarinana. Jotkut pitivät lisättyä todellisuutta hauskana lisänä ja toiset saivat sen kautta lisätietoa, minkälaiselta rakennuksen sisustus näytti 1900-luvun alussa. Kaikki eivät kuitenkaan lisäarvoa saaneet vaan esimerkiksi kokivat SmartGuiden turhana. Myös Suomenlinnassa oli kokemusta, että kaikki eivät halunneet käyttää lisättyä todellisuutta. Tämä ilmeni siinä, ettei AR-sovellusta haluttu ladata. Suomenlinnassa lisäarvoa annettiin vastaamalla kävijöiden palautteissa tulleisiin toiveisiin ja kertomalla lisätyllä todellisuudella enemmän Suomenlinnasta ja sen historiasta. Suomenlinnassa haluttiin huomioida eri kohderyhmät ja näin oli tehty sisältöä suunniteltaessa, mutta toistaiseksi AR-sisältö oli tehty vain suomeksi. Suunnitelmissa oli kuitenkin myös englanninkielistä toteutusta. Myös Casa Batllóssa oli huomioitu eri kohderyhmät. SmartGuiden sisältö oli saatavissa useilla kielillä ja lisäksi lapsiperheiltä tuli siitä hyvää palautetta.

Sekä Casa Batllóssa että Suomenlinnassa näkyi vierailijoiden liikkumisen ja käyttäytymisen hallintaa lisätyn todellisuuden avulla, tosin kummassakin eri tavoin. Casa Batllóssa käy huomattava määrä vierailijoita suhteellisen pieniin tiloihin nähden ja rakennuksessa ei pääosin ole ollenkaan kalustusta, jonka yhtenä syynä mainittiin juuri vierailijoiden kulkeminen tiloissa. Lisätyn todellisuuden avulla vierailijat voivat kuitenkin nähdä tilan kalustettuna. Suomenlinnassa AR-toteutusten sijoittaminen linnoituksen alueelle oli mietitty tarkkaan, miten toisaalta AR-opasteet olisivat vierailijoiden käytettävissä helposti ja toisaalta eivät olisi häiritseviä. Lisäksi Suomenlinnan AR-opasteen sisällöstä vierailijan oli mahdollista saada tietoa Suomenlinnasta asuttuna alueena.

Autenttisuuden osalta tutkimustuloksissa näkyivät sekä lisätyn todellisuuden toteutuksen autenttisuus että autenttisuus vierailijan kokemuksessa. Sekä Casa Batllón että Suomenlinnan AR-toteutuksen sisällössä käytettiin historiallista tietoa. Casa Batllón osalta tieto perustui joiltain osin tulkintoihin, koska Antoni Gaudíltä ei jäänyt kovinkaan paljon kirjallista aineistoa työstään ja sen tarkoituksista. Casa Batlló kuitenkin kertoi tekevänsä jatkuvasti lisää tutkimustyötä, jotta voisi antaa vierailijoille parempaa kokemusta. Myös Suomenlinnassa AR-sisällön paikkansa pitävyys ja liittyminen Suomenlinnan tarinaan olivat tärkeitä. Lisäksi kumpikin kohde halusi antaa merkityksellisen kokemuksen vierailijalle. Suomenlinnassa tähän pyrittiin panostamalla kevyeen kerrontaan näyttelijöiden avulla. Casa Batllón toteutuksessa yhdistettiin ääniopastukseen kuvia kalustetuista huoneista sekä lisäksi mielikuvituksellisempaa sisältöä, kuten lentäviä kaloja ja kilpikonnaa, jotka näkyvät esimerkiksi Casa Batllón verkkosivujen SmartGuide-esittelyvideossa sekä kuvastuvat TripAdvisor-arvioista. Casa Batllón TripAdvisor-arvioista näkyi, kuinka eri henkilöt kampaavat autenttisuuden kokemukseen eri asioita. Esimerkiksi yksi kävijä ei saanut käsitystä

Gaudín neroudesta, kun taas toinen vierailija vakuuttui entistä enemmän siitä minkälainen nero Gaudí oli.

Lisätyn todellisuuden käyttö kulttuuriperintökohteessa jo sinällään ylittää poikkeuksellisen autenttisuuden tasolle, koska AR-toteutuksia ei ole vielä kovin yleisesti käytössä. Tästä kertoi esimerkiksi se, että moni kokeili ensimmäistä kertaa lisättyä todellisuutta Suomenlinnassa ja sai siihen myös henkilökohtaista ohjausta. Sekä Suomenlinnassa että Casa Batllóssa usea lisätyn todellisuuden käyttäjä sai myös elämyksen eli pääsi autenttisuudessa viitteellisen autenttisuuden tasolle. Tästä oli osoituksena Suomenlinnan osalta koekäyttäjien innostus. Samaa esiintyi myös Casa Batllón arvioissa, joissa koettiin saavan lisätietoa historiasta. Sen sijaan mielenkiintoinen kysymys on, näkyikö tutkimustuloksissa vaikuttavaa autenttisuutta. Tämä on vaikeampi asia, koska vaikuttavaan autenttisuuteen päästäkseen on saavutettava jonkinlainen muutos. Jos vaikuttavaa autenttisuutta katsoo Unescon autenttisuusominaisuuden henki ja tunne perusteella, jossa esimerkkinä on perinteiden ja kulttuurisen jatkuvuuden ylläpitäminen yhteisössä, tällaisena voisi pitää Casa Batllón vierailijoiden mahdollisuutta eläytyä rakennuksen aiempaan elämään SmartGuiden avulla. Niiden arvioiden kirjoittajien voisi katsoa päässeensä tähän tavoitteeseen, joiden arvioissa esiintyi ilmaisua erityisestä merkityksellisyydestä. On kuitenkin erotettava, mikä johtui kohteesta kokonaisuutena ja mikä lisätystä todellisuudesta. Erityisesti kolmessa Casa Batllón arvioissa ilmaistiin juuri SmartGuide-laitteen käytön olleen ”amazing” ja ”fantastic” ja kuinka paljon lisää opaslaitteen käyttö toi kokemukselle. Näiden osalta katson Casa Batllón vierailijan saaneen vaikuttavan autenttisuuden kokemuksen juuri lisätystä todellisuudesta. Suomenlinnan aineistosta en löytänyt viitettä aivan vastaavaan, jonka näkisin johtuvan siitä, että Suomenlinnassa AR-toteutus on pienemmässä osassa kuin Casa Batllóssa. On myös mahdollista, että tässä suhteessa olisi ollut hyvä tutustua suoraan vierailijoiden omiin kokemuksiin.

Yksi suurimmista ongelmista lisätystä todellisuudessa kestävän matkailun näkökulmasta on se, että pääsääntöisesti AR-kokemuksen saadakseen täytyy mennä paikan päälle kohteeseen. Toisaalta matkailijat tuovat tuloja maailmanperintökohteen ylläpitoon ja paikalliselle yhteisölle. Mutta koska ilmastonmuutoksen suurin saastuttaja on liikenne, kohteessa koetusta lisätystä todellisuudesta ei ole kestävän matkailun kannalta merkittävää hyötyä. Tosin ei välttämättä haittaakaan, koska tutkimieni kohteiden osalta lisätty todellisuus ei vaikuttanut olevan ensisijainen syy matkailijalle lähteä paikan päälle.

Kestävämpi ratkaisu on kehittää enemmän lisättyä todellisuutta, jonka sisältö on katsottavissa paikasta riippumatta. Suomenlinnan AR-toteutukset on avattavissa esimerkiksi tietokoneen ruudulta, kun AR-targetin skannaa Arilyn-sovelluksella. Suomenlinnan Pajasalin

AR-targetti on tämän työn liitteenä (liite 1) sekä saatavissa myös Suomenlinnan verkkosivuilta. Casa Batllón lisätyn todellisuuden ominaisuuksia ei sen sijaan ole mahdollista kokea muualla kuin kyseisessä rakennuksessa, mutta Casa Batlló julkaisee verkkosivullaan ja sosiaalisen median kanavissaan videomateriaalia, joissa on samanlaisia elementtejä kuin lisätyn todellisuuden ominaisuudet SmartGuide-laitteessa. Casa Batlló suositteli tällaista Love Casa Batlló-esittelyvideota TripAdvisorin vastauksissaan. Näin lisätyllä todellisuudella voi luoda enemmän ratkaisuja myös niille, jotka eivät halua tai voi lähteä maailmanperintökohteeseen. Etänä käytettäviin AR-toteutuksiin panostaminen voi myös olla reitti vaikuttavaan autenttisuuteen. Jos antaa ihmiselle muutoksen kokemuksen, että hän tekee jotain hyvää koko maailman puolesta, tässä tapauksessa kestävän matkailun muodossa, niin autenttisuuden kokemus yltää ylimmälle tasolle.

Kaiken kaikkiaan lisätty todellisuus ei voi olla kulttuuriperintökohteen ainut panostus kestävään matkailuun. Kokonaisuus ratkaisee ja kestävän matkailun saavuttamisessa lisätty todellisuus voi olla vain yksi väline, joka oikein käytettynä edistää, mutta ei ratkaise koko ongelmaa.

7 Pohdinta

Pyrin varmistamaan tutkimukseni luotettavuuden pohtimalla ennakkoon mahdollisia ongelmakohtia. Vaikka teoriaosuudessa esittelen myös muiden kulttuuriperintökohteiden lisätyn todellisuuden ratkaisuja, tein rajauksen tutkimuskohteideni suhteen niin, että tutkimusaineiston kulttuuriperintökohteet ovat maailmanperintöluettelossa. Maailmanperintöstatuksella varmistin kohteiden historiallisen autenttisuuden, koska se on yksi maailmanperintöluetteloon hyväksymisen ehtoista. Maailmanperintökohteet ovat myös sitoutuneet heiltä vaadittavaan suojele- ja hallinnointijärjestelmään. Näiden seikkojen takia pystyin luottamaan itse kohteiden olevan autenttisia ja toteuttavan yleisesti toiminnassaan kestävään matkailuun liittyviä suojeletoimenpiteitä.

Lisäksi valitsin tutkimuskohteiksi kaksi erilaista lisätyn todellisuuden toteutusta, joista keräsin tutkimusaineiston toisistaan poikkeavin metodein eli verkkohavainnoinnilla ja teema-haastattelulla. Toimin näin, jotta pystyin saamaan eri lähteistä kerätyllä aineistolla vahvistusta ilmiön tulkinnalle triangulaation periaatteiden mukaisesti (Kananen 2015, 354). Triangulaatiosta luotettavuuden vahvistamisen keinona on erotettavissa edellä esitettyjen tutkimusaineiston ja metodien lisäksi myös tutkijaan ja teoriaan liittyvät triangulaatiot. Koska tein tutkimuksen yksin, en voinut toteuttaa tutkijaan liittyvää triangulaatiota, joka tarkoittaa, että esimerkiksi havainnoinnissa tai aineiston analyysissä käytetään useampaa tutkijaa. Teoriaan liittyvässä triangulaatiossa otetaan näkökulman laajentamiseksi huomioon erilaisia teoreettisia näkökulmia. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 168) Toteutin teorian triangulaatiota erityisesti autenttisuudessa, jossa yhdistyi kokemuksellinen autenttisuus Unescon perinteisempiin autenttisuuskriteereihin.

Keräsin tutkimusaineistoa myös havainnoimalla Casa Batllóssa pari tuntia muiden matkailijoiden joukossa kesällä 2018. Suorittamaani havainnointia voi kutsua piilohavainnoinniksi. Piilohavainnoinnissa on juridisia ja eettisiä näkökulmia, koska siinä havainnoitavana olevat eivät ole tietoisia olevansa havainnoinnin kohteena. Näin saatu tieto on luotettavaa, koska havainnoitavat eivät muuta käyttäytymistään tutkimustilanteessa (Kananen 2015, 137). En kuitenkaan halua käyttää eettisesti arveluttavin keinoin hankittua aineistoa, joten tästä syystä jätin tutkimusaineistosta pois Casa Batllóssa tekemäni havainnoinnin. Osan aineiston hylkääminen ei kuitenkaan mielestäni vaikuttanut tutkimuksen lopputulokseen, vaan koin saavani riittävän aineiston Casa Batllón TripAdvisor-arvioista. Lisäksi paikan päällä havainnoinnin ansiosta pystyin mielestäni paremmin ymmärtämään mitä arvioiden kirjoittajat tarkoittivat. Myös verkkohavainnoinnin eettisyys on herättänyt keskustelua (Munari & Ooi 2012, 260-261). Itse en kokenut tätä ongelmaksi, koska TripAdvisorin arviot ovat kaikkien vapaasti luettavissa ja kirjoittajat kohdistavat arvionsa jokaiselle asiasta

kiinnostuneelle, ja vaikka osa kirjoittajista esiintyy omalla nimellä ja kuvalla, ei se ole vaatimus ja arvioijat voivat käyttää nimimerkkiä.

TripAdvisor antaa paljon mahdollisuuksia myös jatkotutkimuksiin. Sieltä saatavan aineiston määrä on loputon ja soveltuu erityisesti matkailijan kokemuksen tutkimiseen. Yhdistämällä muuta aineistoa, tutkimukseen saa erilaisia näkökulmia. Arvioita voi käyttää myös seuranta-aineistona. Esimerkiksi jos kulttuuriperintökohde muuttaa tarjoamansa lisätyn todellisuuden sisältöä, arvioista voi seurata miten vierailijoiden kokemus on muuttunut. Toisaalta jatkossa olisi mielenkiintoista tutkia lisättyä todellisuutta tai sitä laajempaa käsitettä mixed realityä kulttuuriperinnön säilyttämisen näkökulmasta. Open Heritage-projekti on toteuttanut verkkosivuston, jossa voi tutustua maailmanperintökohteisiin virtuaalitodellisuuden kautta. Maailmanperinnön 3D-mallinnuksesta vastannut yritys aloitti kohteiden kuvaamisen alun perin, koska halusivat luoda kuvista arkiston siltä varalta, että kohde vaurioituisi tai tuhoutuisi. (Metcalf 2018.) Voisiko lisättyä todellisuutta käyttää tämän tyyppiseen säilyttämistyöhön? Soveltuisiko lisätty todellisuus aineettoman kulttuuriperinnön säilyttämiseen? Esimerkiksi voisiko suomalaista saunakulttuuria esittää samantyyppisellä esityksellä kuin Bathin roomalaisen kylpylän AR-toteutus (ks. luku 3.1)?

Ehkä tärkein oppimani asia tätä tutkimusta tehdessäni kiteytyy Transforming Travel-kirjassa esitettyyn ajatukseen siitä, että ihmiselle voi esitellä hänen oman lähialueensa luontoa ja kulttuuria sekä mitä sen hyväksi voi tehdä suojelun edistämiseksi. Lähimatkailu kulluttaa vähemmän ja omaa elinympäristönsä eteen tekee todennäköisemmin enemmän kuin uuden ja tuntemattoman. (Smith 2018, 90.) Vaikka matkailukohteita hallinnoivilla tahoilla on vastuu kestävän matkailun kehittämisestä, on alueella vierailevien osallistaminen tärkeässä roolissa kestävyuden saavuttamisessa. Oleellisessa osassa on kommunikointi ja tiedon jakaminen, jotta yhä useampi ymmärtäisi miksi kestävä matkailu on tärkeää.

Lähteet

Amos Rex. s.a.a. AR: koe lisätty todellisuus. Luettavissa: <https://amosrex.fi/ar/>. Luettu: 3.11.2019.

Amos Rex s.a.b. teamLab. Luettavissa: <https://amosrex.fi/nayttely/teamlab/>. Luettu: 8.11.2019.

Arnaldi, B., Cotin, S., Couture, N., Dautin, J.-L., Gouranton, V., Gruson, F. & Lourdeaux, D. 2018. Teoksessa New Applications. Arnaldi, B., Guitton, P. & Moreau, G. (toim.). Virtual Reality and Augmented Reality: Myths and Realities, s. 1-72. ISTE Ltd & John Wiley & Sons, Inc.

ARt Glass s.a. Some of Our Clients. Luettavissa: <https://artglassgroup.com/clients/>. Luettu: 19.10.2019.

Auschwitz s.a. Auschwitz-Birkenau on the World Heritage List. Luettavissa: <http://auschwitz.org/en/museum/unesco/>. Luettu: 5.11.2019.

Burrull, A. 6.11.2019. Member of Casa Batlló team. Casa Batlló. Vastaus sähköpostikyselyyn.

Business Finland 2019. Kestävän matkailun periaatteet. Luettavissa: <https://www.businessfinland.fi/suomalaisille-asiakkaille/palvelut/matkailun-edistaminen/vastuullisuus/kestavan-matkailun-periaatteet/>. Luettu: 27.10.2019.

Casa Batlló s.a.a. History of Casa Batlló. Luettavissa: <https://www.casabatllo.es/en/antoni-gaudi/casa-batllo/history/>. Luettu: 30.10.2019.

Casa Batlló s.a.b. FAQs. Luettavissa: <https://www.casabatllo.es/en/visit/faqs/>. Luettu: 2.11.2019.

Casa Batlló s.a.c. Visit. Luettavissa: <https://www.casabatllo.es/en/visit/>. Luettu: 2.11.2019.

Casa Batlló 2019. All about the restoration of the façade. Luettavissa: <https://www.casabatllo.es/en/news/restoration-facade-casa-batllo/>. Luettu: 31.10.2019.

Castellanos, A. & Pérez, C. 2017. New Challenge in Education: Enhancing Student's Knowledge through Augmented Reality. Teoksessa Ariso, J. M. (toim.). Augmented Reality: Reflections on its Contribution to Knowledge Formation, s. 273-293. De Gruyter.

Chung, N., Lee, H., Kim, J.-Y. & Koo, C. 2018. The Role of Augmented Reality for Experience-Influenced Environments: The Case of Cultural Heritage Tourism in Korea. Journal of Travel Research, 57, 5, s. 627-643.

Cohen, E. & Cohen, S. 2012. Current sociological theories and issues in tourism. Annals of Tourism Research, 39, 4, s. 2177-2202.

England's Historic Cities s.a. About EHC app. Luettavissa: <http://www.heritagecities.com/stories/explore>. Luettu: 19.10.2019.

Gilmore, J. & Pine, B. 2007. Authenticity. What consumers really want. Harvard Business School Press. Boston.

He, Z., Wu, L. & Li, X. 2018. When art meets tech: The role of augmented reality in enhancing museum experiences and purchase intentions. Tourism Management, 68, s. 127-139.

Helle, S., Lehtonen, T., Woodward, C., Turunen, M. & Salmi, H. 2017. MIRACLE Handbook: Guidelines for Mixed Reality Applications for Culture and Learning Experiences. University of Turku. Luettavissa: https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/143218/Miracle_handbook.pdf?sequence=2&isAllowed=y. Luettu: 22.11.2019.

Herman, A. 2019. Virtual Tours and Augmented Reality with Google Arts and Culture. Teq. Luettavissa: <https://www.teq.com/news/virtual-tours-augmented-reality-with-google-arts-culture/>. Luettu: 29.10.2019.

Holm, K. 15.10.2019. Hankepääällikkö. Petäjäveden Vanhan kirkon matkailu- ja kulttuuri-palveluhanke. Vastaus sähköpostikyselyyn.

Ilmatieteen laitos, ympäristöministeriö ja Ilmasto-opas.fi 2019. IPCC:n 1,5 asteen raportin pohjalta tehdyt infografiikat. Kuva. Katsottavissa: <http://ilmasto-opas.fi/fi/ilmastonmuutos/videot-ja-visualisoinnit/-/artikkeli/404aab9f-7b8a-4e6c-a14a-0199af721c00/ipcc-1-5-infografiikat.html>. Katsottu: 8.11.2019.

ISO Design s.a. New Roman Baths - CGI reconstructions. Luettavissa: <http://iso-design.co.uk/projects/new-roman-baths>. Luettu: 3.11.2019.

Kananen, J. 2015. Opinnäytetyön kirjoittajan opas. Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Komonen, J. 2019. Harry Potter -peli mahdollistaa uudenlaisen pelikokemuksen – vie Pokémon Go:ssa nähdyn tekniikan vielä pidemmälle. Tivi. Luettavissa: <https://www.tivi.fi/uutiset/harry-potter-peli-mahdollistaa-uudenlaisen-pelikokemuksen-vie-pokemon-gossa-nahdyn-tekniikan-viela-pidemmalle/6716ee85-1dee-40ef-b4d0-fe9e132ce02d>. Luettu: 15.9.2019.

Kuopion kaupunki 2019. Lähde Minna Canth -kierrokselle lisätyn todellisuuden maailmaan. Luettavissa: <https://www.kuopio.fi/-/lahde-minna-canth-kierrokselle-lisatyn-todellisuuden-maailmaan>. Luettu: 19.10.2019.

Lien, V. H. 2016. From Ho Chi Minh Trail to World Heritage. Teoksessa King, V. T. (toim.). UNESCO in Southeast Asia. World Heritage Sites in Comparative Perspective, s. 291-312. NIAS Press.

Lüthje, M. 2017. Autenttisuus. Teoksessa Edelheim, J. & Ilola, H (toim.). Matkailututkimuksen avainkäsitteet, s. 218-222. Lapland University Press. Rovaniemi.

MacCannell, D. 2011. The Ethics of Sightseeing. University of California Press.

Madame Tussauds 2019. Madame Tussauds DC Introduces New Augmented Reality Technology Bringing New Life to The Star-Studded Experience. Luettavissa: <https://www.madametussauds.com/washington-dc/en/whats-inside/madame-tussauds-dc-introduces-new-augmented-reality-technology-bringing-new-life-to-the-star-studded-experience/>. Luettu: 3.11.2019.

MauAR s.a. Berliner Mauer in AR. Luettavissa: <https://mauar.berlin/en/>. Luettu: 3.11.2019.

Metcalf, T. 2018. Now you can visit world heritage sites in virtual reality. NBC News. Luettavissa: <https://www.nbcnews.com/mach/science/now-you-can-visit-world-heritage-sites-virtual-reality-ncna867881>. Luettu: 3.11.2019.

Metsähallitus 2016. Kestävän matkailun periaatteet - Kansallispuistot, luonto- ja historiakohteet sekä maailmanperintökohteet. Luettavissa: <https://julkaisut.metsa.fi/julkaisut/show/2233>. Luettu: 28.10.2019.

Mount Vernon s.a. Mount Vernon in AR. Luettavissa: <https://www.mountvernon.org/plan-your-visit/augmented-reality-tour/>. Luettu: 19.10.2019.

Munar, A. M. & Ooi, C. S. 2012. The truth of the crowds: social media and the heritage experience. Teoksessa Smith, L., Waterton, E. & Watson, S. (toim.). *The Cultural Moment in Tourism*, s. 255–273. Routledge.

Museovirasto s.a.a. Kansainvälisiä sopimuksia. Luettavissa: <https://www.museovirasto.fi/fi/tietoa-meista/kansainvalinen-toiminta/kansainvalisia-sopimuksia>. Luettu: 30.10.2019.

Museovirasto s.a.b. Maailmanperintökohteet Suomessa. Luettavissa: <https://www.museovirasto.fi/fi/tietoa-meista/kansainvalinen-toiminta/maailmanperintokohteet-suomessa>. Luettu: 27.10.2019.

Oskiper, T., Sizintsev, M., Branzoi, V., Samarasekera, S. & Kumar, R. 2015. Augmented Reality Binoculars. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 21, 5, s. 611-623.

Palermos, S. O. 2017. Augmented Skepticism: The Epistemological Design of Augmented Reality. Teoksessa Ariso, J. M. (toim.). *Augmented Reality: Reflections on its Contribution to Knowledge Formation*, s. 133-149. De Gruyter.

Panou, C., Ragia, L., Dimelli, D. & Mania, K. 2018. An Architecture for Mobile Outdoors Augmented Reality for Cultural Heritage. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 7, 12. Luettavissa: <https://www.mdpi.com/2220-9964/7/12/463>. Luettu: 4.11.2019.

Puupponen, J. 15.10.2019. Struven ketjun yhteyshenkilö. Maanmittauslaitos. Henkilökohdainen tiedonanto. Helsinki.

Rannanpää, J. 26.9.2019. *Museum Specialist*. UPM Verla. Vastaus sähköpostikyselyyn.

Rauschnabel, P. A., Rossmann, A. & tom Dieck, M. C. 2017. An adoption framework for mobile augmented reality games: The case of Pokémon Go. *Computers in Human Behavior*, 76, s. 276-286.

Robertson, A. 2019a. Google announces a new \$999 Glass augmented reality headset. *The Verge*. Luettavissa: <https://www.theverge.com/2019/5/20/18632689/google-glass-enterprise-edition-2-augmented-reality-headset-pricing>. Luettu: 28.10.2019.

Robertson, A. 2019b. Facebook says it will build AR glasses and map the world. *The Verge*. Luettavissa: <https://www.theverge.com/2019/9/25/20883706/facebook-ar-glasses-prototypes-live-maps-announce-oc6>. Luettu: 28.10.2019.

Rodriguez, S. 2019. Snap CEO Evan Spiegel says smart glasses are 10 years away from mass adoption. *CNBC*. Luettavissa: <https://www.cnn.com/2019/10/04/snap-ceo-evan-spiegel-smart-glasses-10-years-from-mass-adoption.html>. Luettu: 29.10.2019.

The Roman Baths s.a. Changing Rooms and Saunas. Luettavissa ja katsottavissa: <https://www.romanbaths.co.uk/walkthroughs/changing-rooms-and-saunas>. Luettu ja katsottu: 19.10.2019.

Shashkevich, A. 2018. Stanford anthropologist calls for change at UNESCO and its World Heritage program. *Stanford News*. Luettavissa: <https://news.stanford.edu/2018/11/19/stanford-scholar-examines-unescos-world-heritage-program/>. Luettu: 5.11.2019.

Smith, J. 2018. *Transforming Travel*. CABI.

Snapchat s.a.a. What is Snapchat? Snapchat is a Camera. Luettavissa: <https://whatis.snapchat.com/>. Luettu: 10.9.2019.

Snapchat s.a.b. Snapchat-tuki. Yhteisön suodattimien luominen. Luettavissa: <https://support.snapchat.com/fi-FI/article/user-submitted-geofilters>. Luettu: 10.9.2019.

Snapchat s.a.c. Snapchat-tuki. Yritysten suodattimet ja Snapchatissa mainostaminen. Luettavissa: <https://support.snapchat.com/fi-FI/article/odg-business-name>. Luettu: 10.9.2019.

Snapchat s.a.d. Snapchat-tuki. Suodattimien käyttäminen. Luettavissa: <https://support.snapchat.com/fi-FI/article/geofilters>. Luettu: 10.9.2019.

Suomenlinna s.a.a. Ruotsalainen kausi. Luettavissa: <https://www.suomenlinna.fi/linnoitus/ruotsalainenkausi/>. Luettu: 27.10.2019.

Suomenlinna s.a.b. Venäläinen kausi. Luettavissa: <https://www.suomenlinna.fi/linnoitus/venalainenkausi/>. Luettu: 27.10.2019.

Suomenlinna s.a.c. Suomalainen aika. Luettavissa: <https://www.suomenlinna.fi/linnoitus/suomalainen aika/>. Luettu: 27.10.2019.

Suomenlinna s.a.d. Linnoituksen kävijät. Luettavissa: <https://www.suomenlinna.fi/maailmanperinto/kestava-matkailu/linnoituksen-kavijat/>. Luettu: 27.10.2019.

Suomenlinnan hoitokunta 2018. Pajasalin AR-target. Liitteen kuva. Toimitettu sähköpostilla.

Telaranta, J. 25.9.2019. Maailmanperintökoordinaattori. Rauman kaupunki. Vastaus sähköpostikyselyyn.

Telaranta, J. 31.10.2019. Maailmanperintökoordinaattori. Rauman kaupunki. Vastaus sähköpostikyselyyn.

Tervo-Kankare, K. 2017. Kestävä matkailu. Teoksessa Edelheim, J. & Ilola, H (toim.). Matkailututkimuksen avainkäsitteet, s. 235-240. Lapland University Press. Rovaniemi.

TripAdvisor 2019. Casa Batllo. Luettavissa: https://www.tripadvisor.fi/Attraction_Review-g187497-d191052-Reviews-Casa_Batllo-Barcelona_Catalonia.html. Luettu: 28.10.2019.

Tuomi, J. ja Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Kustannusosakeyhtiö Tammi. Helsinki.

Tuomi-Nikula, O. 2013. Perintönä perinnön vaikeus. Teoksessa Tuomi-Nikula, O., Haanpää, R. & Kivilaakso, A. (toim.). Mitä on kulttuuriperintö? s. 31-58. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki.

Tuomi-Nikula, O., Haanpää, R. & Kivilaakso, A. 2013. Kulttuuriperintökysymysten jäljillä. Teoksessa Tuomi-Nikula, O., Haanpää, R. & Kivilaakso, A. (toim.). Mitä on kulttuuriperintö? s. 12-27. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki.

Työväenmuseo Werstas s.a. Lisätty todellisuus vie aikamatkalle Finlaysonin alueen historiaan. Luettavissa: <http://www.werstas.fi/lisatty-todellisuus/>. Luettu: 19.10.2019.

Unesco 2016. World Heritage and Tourism in a Changing Climate. Luettavissa: <https://whc.unesco.org/en/activities/883/>. Luettu: 1.10.2019.

Unesco s.a.a. Introducing Unesco. Luettavissa: <https://en.unesco.org/about-us/introducing-unesco>. Luettu: 30.10.2019.

Unesco s.a.b. Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention. Luettavissa: <https://whc.unesco.org/en/guidelines/>. Luettu: 30.10.2019.

Unesco s.a.c. Tentative Lists. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/tentativelists/>. Luettu: 30.10.2019.

Unesco s.a.d. Global Strategy. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/globalstrategy/>. Luettu: 30.10.2019.

Unesco s.a.e. World Heritage List. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/>. Luettu: 30.10.2019.

Unesco s.a.f. Semmering Railway. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/785>. Luettu: 2.11.2019.

Unesco s.a.g. Head-Smashed-In Buffalo Jump. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/158>. Luettu: 2.11.2019.

Unesco s.a.h. Shushtar Historical Hydraulic System. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/1315>. Luettu: 2.11.2019.

Unesco s.a.i. The Architectural Work of Le Corbusier, an Outstanding Contribution to the Modern Movement. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/1321>. Luettu: 2.11.2019.

Unesco s.a.j. Asante Traditional Buildings. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/35>.
Luettu: 2.11.2019.

Unesco s.a.k. Fortress of Suomenlinna. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/583>. Lu-
ettu: 1.10.2019.

Unesco s.a.l. Old Rauma. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/582>. Luettu:
1.10.2019.

Unesco s.a.m. Petäjavesi Old Church. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/584>. Lu-
ettu: 1.10.2019.

Unesco s.a.n. Verla Groundwood and Board Mill. Luettavissa:
<http://whc.unesco.org/en/list/751>. Luettu: 1.10.2019.

Unesco s.a.o. Bronze Age Burial Site of Sammallahdenmäki. Luettavissa:
<http://whc.unesco.org/en/list/579>. Luettu: 1.10.2019.

Unesco s.a.p. Struve Geodetic Arc. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/1187>. Lu-
ettu: 1.10.2019.

Unesco s.a.q. Kvarken Archipelago. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/list/898>. Luettu:
1.10.2019.

Unesco s.a.r. Finland. Luettavissa: <http://whc.unesco.org/en/statesparties/fi>. Luettu:
30.10.2019.

Unesco s.a.s. Sustainable Tourism Toolkit. Luettavissa: [http://whc.unesco.org/sustaina-
bletourismtoolkit/](http://whc.unesco.org/sustainabletourismtoolkit/). Luettu: 28.9.2019.

Unesco s.a.t. Works of Antoni Gaudí. Luettavissa: <https://whc.unesco.org/en/list/320/>. Lu-
ettu: 28.10.2019.

UNWTO 2013. Sustainable Tourism for Development. Luettavissa: [http://cf.cdn.un-
wto.org/sites/all/files/docpdf/devcoengfinal.pdf](http://cf.cdn.unwto.org/sites/all/files/docpdf/devcoengfinal.pdf). Luettu: 1.10.2019.

UNWTO s.a. Definition. Luettavissa: <http://sdt.unwto.org/content/about-us-5>. Luettu:
1.10.2019.

Vedenpää, V. 2019. Vesalan konsertissa kokeiltiin lisättyä todellisuutta – yleisö pidättäytyi vielä perinteisessä kännykkävalomeressä. YLE. Luettavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-11038501>. Luettu: 3.11.2019.

Viinikkala, L. & Yli-Seppälä, L. 2018. Lisätty todellisuus ja museon moniulotteinen muisti. Teoksessa Artukka, T., Keskinen, J. & Saarenpää, T. (toim.). Kaupungin varjoissa, arki-tojen valossa, s. 31-43. Bibliotheca Sigillumiana 5. Turku.

Weinzierl, S & Lepa, S. 2017. On the Epistemic Potential of Virtual Realities for the Historical Sciences. A Methodological Framework. Teoksessa Ariso, J. M. (toim.). Augmented Reality: Reflections on its Contribution to Knowledge Formation, s. 61-80. De Gruyter.

Wessman, S. 7.11.2019. Erikoisasiantuntija. Museovirasto. Henkilökohtainen tiedonanto. Helsinki.

YM 2018. IPCC: Ilmasto lämpenee hälyttävällä vauhdilla. Luettavissa: https://www.ym.fi/fi-FI/Ajankohtaista/IPCC_Ilmasto_lampenee_halyttavalla_vauhd%2848136%29. Luettu: 1.10.2019.

Liitteet

Liite 1. Suomenlinnan Pajasalin AR-target (Suomenlinnan hoitokunta 2018)



The graphic is a square with a blue border and a background of diagonal blue lines. At the top center is the Suomenlinna Sveaborg logo, which consists of a white crown-like emblem above the text 'SUOMENLINNA SVEABORG' in white on a blue rectangular background. Below the logo, the text 'Kiinnostaako sinua Pajasalin historia? Arilyn lisätty todellisuus ja mobiililaitteesi auttavat!' is centered in a dark blue serif font. Underneath this is a numbered list of four steps: '1. Lataa ilmainen Arilyn-sovellus sovelluskaupasta.', '2. Avaa sovellus ja katso sen läpi alla olevaa kuvaa.', '3. Tarina käynnistyy!', and '4. Jaa kokemuksesi #suomenlinna #arilyn'. Below the list is a large circular graphic with a blue background. Inside the circle, there is a white silhouette of a stone archway. In the center of the archway is a white silhouette of an anvil with a hammer resting on it. Below the anvil is a white silhouette of a wooden barrel. In the bottom right corner of the circular graphic is a small blue square logo for 'MÄÄNANTO - SUOMENLINNAN AR - HOITOKUNTA', featuring a white geometric design.

SUOMENLINNA
SVEABORG

Kiinnostaako sinua Pajasalin historia?
Arilyn lisätty todellisuus
ja mobiililaitteesi auttavat!

1. Lataa ilmainen Arilyn-sovellus sovelluskaupasta.
2. Avaa sovellus ja katso sen läpi alla olevaa kuvaa.
3. Tarina käynnistyy!
4. Jaa kokemuksesi #suomenlinna #arilyn

MÄÄNANTO - SUOMENLINNAN AR - HOITOKUNTA