

# Creathon-hankkeen koulutuspäivästä käytännön vinkkejä virtuaaliseikkailuihin

18.5.2020 (18.5.2020)

Kirjoittaja: Paula Kostia, FM, Kulttuurituottaja (AMK), lehtori, kulttuurituotanto, Humanistinen ammattikorkeakoulu, 18.5.2020

**Tänä keväänä olemme saaneet kokea kulttuuritapahtumia ja taidetta verkossa aiempaa enemmän ja monipuolisemmin. Monet kulttuurialan toimijat ovat ottaneet sujuvasti digitaalisia tuotantoalustoja käyttöönsä ja tapahtumasisältöjä tehdään mm. kodeissa, museoissa, konserttisaleissa ja studioissa ympäri maailmaa (Gudgin 2019).**

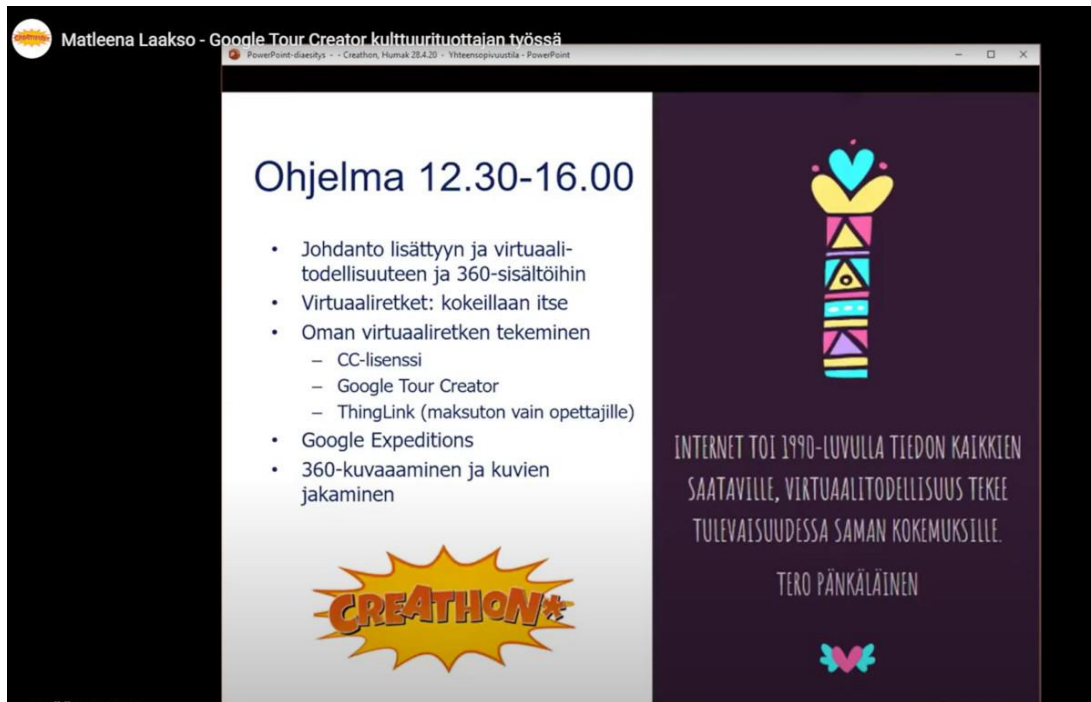
Virtuaalikuorot, someteatterit, koronakonsertit, erilaiset Facebookin livelähetykset jne. ovat yleistyneet ja monet taiteilijat ja tuottajat miettivät erilaisia tapoja toteuttaa tapahtumia verkkoon yleisön koettaviksi ja osallistuttaviksi.

Kulttuurituottajat käyttävät digitaalisia tuotantoympäristöjä helpottaakseen erilaisten käytännön asioiden hoitamista, mutta virtuaaliympäristöjä ja lisättyä todellisuutta ei vielä hyödynnetä tapahtuma-alalla kovinkaan paljoa (Ryynänen 2019).

OKM:n tutkimuksen mukaan (Sainio, Ängeslevä & Harju 2019) kulttuurituotannon alalla teknologiaa käytetään erityisesti viestinnässä ja markkinoinnissa, mutta vuorovaikutus digitaalisessa yleisötyössä on vielä vähäistä. Virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden hyödyntäminen eri aloilla on viime vuosina ollut nousussa ja alalle povataan tulevaisuudessa isoa kasvupotentiaalia (FiCom).

Kesäkuussa 2020 loppuva **Creathon-hanke** (Creathon) on pyrkinyt vahvistamaan luovan alan toimijoita teknologisessa osaamisessa ja lisäämään kulttuurialan ja ICT alan kohtaamisia eri keinoin. Yksi keino teknologisen osaamisen juurruttamisessa on käytännön työkaluihin tutustuminen.

Niinpä me Humakissa järjestimme koulutuspäivän digipedagogiikan asiantuntijan Matleena Laakson johdolla. Koulutus toteutettiin teemaan sopivasti verkossa, vaikka alkuperäinen ajatus olikin kohdata kasvokkain paikan päällä sekä Turussa että Jyväskylässä.



Koulutuspäivän ohjelma. Kuva: Creathon-hanke, Matleena Laakso.

## Elämyksiä etsimässä

Digitaalisia elämyksiä voidaan syventää ottamalla käyttöön erilaisia kokemuksen immersiiivisyyttä lisääviä elementtejä. Esimerkiksi 360°-kuvilla ja -videoilla on mahdollista kohtuullisella vaivalla syventää kokemuksen kokonaisvaltaisuutta ja kääntää katsojan roolia seuraajasta kokijaksi, kunhan vain muistaa jakaa materiaalit 360°-kuvia tukevan sovelluksen avulla (Smile Audiovisual).

Koulutukseen sisältyi nopea katsaus lisätyn todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden määritelmiin sekä lisätyn todellisuuden käyttömahdollisuuksiin. Lisäksi tutustuttiin verkossa saatavilla oleviin valmiisiin virtuaaliretkiin tunnetuissa matkailukohteissa ja museoissa. Retkille on mahdollista osallistua virtuaalilasien kanssa tai ilman, mutta kokemuksen kokonaisvaltaisuus ei tule tietokoneen ruudulta esille samalla tavalla kuin lasien kanssa katsottaessa (Laakso 2018.)

Valmiiden kierrosten jälkeen perehdyimme Google Tour Creatorin, Google Expeditionin ja ThingLinkin käyttöön ja mahdollisuuksiin. Ennen oman työskentelyn aloittamista käytiin vielä läpi CC lisenssit (Creative Commons) laillisen kuvamateriaalin etsimisen avuksi.

Koska erilaisten lisätyn todellisuuden sovellusten ja virtuaaliympäristöjen toteuttamisbudjetit voivat nousta isoihin summiin, haluttiin tässä koulutuksessa paneutua siihen, miten voi toteuttaa omia ideoitaan ilmaiseksi tai erittäin pienellä budjetilla pienesti, mutta tehokkaasti.

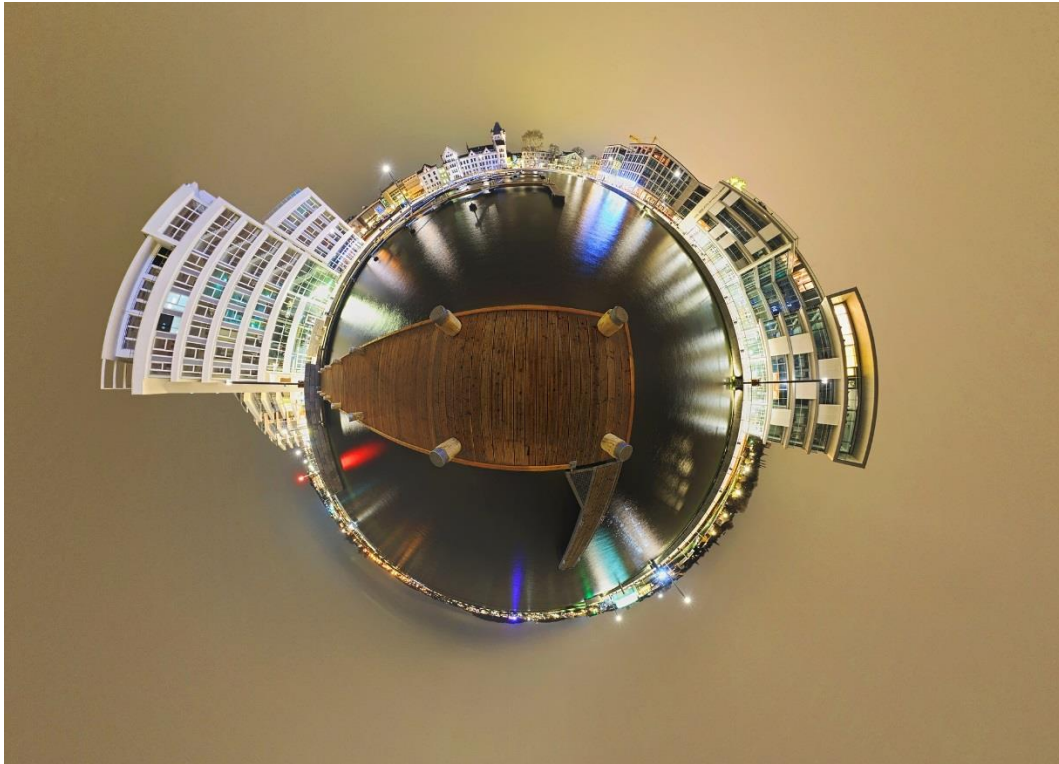
## Omaa seikkailua rakentamassa

Työskentelysession aikana kokeiltiin oman virtuaaliseikkailun luomista valmiin verkossa saatavilla olevan materiaalien tai omien kuvien avulla. Melko yksinkertaisellakin toteutuksella pääsee alkuun ja sillä voi jo erottautua joukosta esimerkiksi tapahtumamarkkinoinnissa tai erilaisten elämysten tuottamisessa. Totesimme, että oman virtuaaliseikkailun tekeminen luo tuottajalle monenlaisia mielenkiintoisia mahdollisuuksia.

Uusi tuntematon tapahtumapaikka voidaan esitellä yleisölle jo etukäteen tai pieni virtuaalikerros voi saada jonkun toimijan kiinnostumaan paikasta, vaikka ei pääsisikään paikan päälle tutustumaan.

Tapahtuma-alueen esteettömyyttä voidaan suunnitella ja todentaa yleisölle virtuaalikierroksen avulla, tuotantotiimi voi hyötyä yhteisestä alue-esittelystä, yleisö voi itse päättää, mikä on kiinnostavaa kulkiessaan omaan tahtiin virtuaaliretkellä jne.

Uusia palveluita tuotteistettaessa oman tarinan vieminen virtuaalimuotoon voi tuoda myyntiin uutta nostetta. Expedition sovelluksen avulla on mahdollista viedä ryhmiä opastetulle kierrokselle, kun kaikki ovat samassa verkossa. Tapahtuma- ja matkailumarkkinointi voisi yhdistää voimansa luodessaan erilaisia kierroksia ihmisten koettaviksi. Kouluttajan oman kokemuksen mukaan 360-kuvat keräävät tällä hetkellä somessa enemmän huomiota kuin tavalliset kuvat.



360-kuva. Kuva: Pixabay.

## Rohkeasti kokeilemaan

Tiiviin koulutussession aikana tutustuttiin virtuaaliseikkailuiden mahdollisuuksiin ja niiden tekemiseen itse. Kokeilu osoitti, että alkuun pääseminen ei ole ollenkaan vaikeaa, mutta oman sisällön toteuttaminen vaatii kyllä aikaa perehtymiseen ja sopivan materiaalin etsimiseen.

Valmista kuva- ja äänimateriaaliakin on saatavilla, kunhan muistaa huolehtia siitä, että käyttää sallittua materiaalia. Lopuksi käytiin vielä lyhyesti läpi kuvien ja videoiden ottamista 360 kameralla, jolloin voi itse tuottaa haluamaansa ja tarvitsemaansa materiaalia.

Koulutuspäivän sisältöön ja materiaaleihin voit tutustua YouTubessa:

<https://www.youtube.com/watch?v=gr5wnfkjdiE&feature=youtu.be>

## Lähteet:

Antikainen, Ari & Rinne, Risto & Koski, Leena 2013. Kasvatustieteologia. Jyväskylä: PS-kustannus.

Lehtisalo, Liekki & Raivola, Reijo 1999. Koulutus ja koulutuspolitiikka 2000-luvulle. Helsinki: WSOY.

Opetushallitus 2019. Lukion opetussuunnitelman perusteet 2019. Viitattu 24.2.2020. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/lukion\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2019.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/lukion_opetussuunnitelman_perusteet_2019.pdf)

Suomen lukiolaisten liitto 2020. Lukio on paras valmennuskurssi ylioppilaskirjoituksiin. Kannanotto 13.2.2020. Viitattu 24.2.2020. <https://lukio.fi/lukiolaiset-lukio-on-paras-valmennuskurssi-ylioppilaskirjoituksiin/>