

Opinnäytetyö (AMK)

Liiketalous

2020

Minna Valtonen

KORONAVIRUSPANDEMIA JA DIGILOIKKA

– Virtuaaliset tapahtumat asiakkaan näkökulmasta

Minna Valtonen

KORONAVIRUSPANDEMIA JA DIGILOIKKA

- Virtuaaliset tapahtumat asiakkaan näkökulmasta

Tämän tutkimuksellisen opinnäytetyön tärkeimpiä tavoitteita oli pohtia sitä, millaiset elementit muodostavat onnistuneen tapahtuman virtuaalisessa ympäristössä, sekä hyödyntää mahdollisia oivalluksia tulevaisuuden työkentillä. Opinnäytetyöhön liittyvän verkkokyselyn pohjalta tuloksia tarkasteltiin pääsääntöisesti kvantitatiivisella, eli määrällisellä otteella, mutta analyysien tueksi käytettiin myös joissain tilanteissa kvalitatiivista, eli laadullista lähestymistapaa. Pyrkimyksenä oli löytää virtuaalisten tapahtumien ominaisia ja yhdistäviä tekijöitä, joiden avulla voidaan toteuttaa onnistuneempia virtuaalisia tapahtumia. Esille nostetut aiheet voivat kirvoittaa tapahtuman toteuttajaa pohtimaan sellaisia seikkoja, joilla on vaikutuksia virtuaalitapahtuman asiakaslähtöisyyteen, ja sitä kautta myös koko tapahtuman onnistumiseen.

Tutkimus toteutettiin avoimena verkkokyselynä lokakuussa 2020 Webropol-työkalua hyödyntäen. Vastaajia kertyi kaikkiaan 240 kappaletta, joista kontrollikysymyksen avulla karsittiin kohderyhmään kuulumattomat vastaajat pois. Korjatuksi vastaajamääräksi saadaan näin ollen 236. Tuloksien perusteella voitiin todeta, että vastaajien mielestä tärkeimmät elementit virtuaalisessa tapahtumassa olivat toimiva tekniikka ja helppokäyttöisyys. Suurin osa vastaajista suhtautui myönteisesti myös virtuaalitapahtumien osallistumismaksujen veloittamiseen. Tämän lisäksi huomattiin jonkin asteisia eroavaisuuksia tarkasteltaessa aiheita erilaisista demografisista lähtökohdista käsin.

Tarvetta tämän tyyliselle tutkimukselle oli, sillä koronaviruspandemian tuoman uuden normaalin edessä moni taho on joutunut miettimään palveluiden tarjoamista virtuaalisena. Vaikka jokainen tapahtuma on omanlaisensa, pätee jokaiseen virtuaaliseen tapahtumaan tietyt perussäännöt. Nämä asiakkaalle tärkeät peruselementit huomioidessa voidaan tarjota parempia elämyksiä tapahtuman luonteesta ja teemasta riippumatta. Tarkoituksena on tarjota virtuaalisen tapahtumatuotannon uusille tulijoille yleistyksen kautta tiivistetty punainen lanka, jonka avulla voidaan luoda raamit omille virtuaalisille tapahtumille.

ASIASANAT:

virtuaaliset tapahtumat, virtuaalitapahtumat, koronaviruspandemia, etätapahtuma, COVID-19, digiloikka

BACHELOR'S / MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Business | Media Management

2020 | 53 pages, 24 in appendices

Minna Valtonen

CORONAVIRUS PANDEMIC AND DIGITAL LEAP

- Virtual events from attendee's perspective

The purpose of this thesis is to study basics of survey and find out which elements are the most important success factors of virtual events. The thesis focuses on customer experience and its impact on different areas and features of virtual events. The theoretical part of this thesis deals with survey, as well as a quantitative and qualitative method. This thesis studied which elements are the most important success factors of virtual events.

The thesis focuses on customer experience and its impact on different areas and features of virtual events. It is also trying to find out specific and unifying factors of virtual events. A quantitative survey was used as the research method, which was mainly implemented as a structured questionnaire form. The questionnaire also included a few unstructured question sections. The questionnaire was prepared with the Webropol survey tool and it was published online. In October of 2020, a total of 240 people responded to the questionnaire. The control question was used to remove those who didn't belong to the target group of the survey. Control questions were used to remove those who were not the target group of the study. The number of respondents is corrected to 236.

The main aim of this research is to highlight the most important elements of virtual events from the customer's perspective. Virtual events have been increasing in popularity for a while, but the social distancing requirements during COVID-19 have turned them into a very topical issue. The rapid migration to digital technologies driven by the pandemic is known as digital leap.

The survey indicated that the majority of virtual event customers consider the functionality of technology and ease of use was the most important issues in virtual events. Most of the people have a positive attitude toward charging virtual event fees. When comparing the answers from different demographic backgrounds, to some degree differences between research results can also be observed.

KEYWORDS:

virtual events, online events, digital leap, coronavirus pandemic

SISÄLTÖ

KÄYTETTY SANASTO	6
1 JOHDANTO	7
1.1 Tutkimuksen rajaus ja tavoite	8
1.2 Tutkimuskysymykset	9
1.3 Teoreettinen tausta	9
1.4 Kyselytutkimuksen aineiston keruu	10
2 VIRTUAALISET TAPAHTUMAT	12
2.1 Virtuaaliset tapahtumat käsitteenä	12
2.2 COVID-19 ja digiloikka	12
3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	13
3.1 Kyselyn rakenne	13
3.2 Kyselyn jakelukanavat	17
4 TUTKIMUSTULOKSET	20
4.1 Keitä vastaajat olivat	20
4.2 Asuinalueiden rajaus	21
4.3 Näytekoon korjaus	23
4.4 Kokemukset virtuaalitapahtumista ennen koronapandemiaa	23
4.5 Halu maksaa virtuaalitapahtumista	26
4.6 Miten virtuaalitapahtumat ovat vastanneet odotuksia	35
4.7 Mieluisin osallistumisaika virtuaalitapahtumalle	37
4.8 Virtuaalitapahtumien aiheet	39
4.9 Millainen sisältö houkuttaa asiakkaita	42
4.10 Tärkeimmät elementit virtuaalisessa tapahtumassa	43
5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTAA	47
LÄHTEET	51

LIITTEET

- Liite 1. Kyselykaavake. (Webropol)
- Liite 2. Tapahtumat joihin vastaajat ovat osallistuneet vuonna 2020. (Webropol)
- Liite 3. Teemat joihin tapahtumat ovat liittyneet. (Webropol)
- Liite 4. Virtuaalisen tapahtuman tärkeimmät ominaisuudet. (Webropol)
- Liite 5. Virtuaalisen tapahtuman tärkeimmät ominaisuudet ikäryhmittäin. (Webropol)
- Liite 6. Millainen sisältö houkuttaa eniten – sanapilvi. (Webropol)
- Liite 7. Mitä järjestäjän tulee erityisesti huomioida – sanapilvi. (Webropol)
- Liite 8. ”Muu virtuaalitapahtuma”-vastausosion vastausten analysointi. (Webropol)
- Liite 9. Mielipiteet virtuaalisiin tapahtumiin liittyvistä väitteistä. (Webropol)
- Liite 10: Kooste – Punainen lanka.

KUVAT

- Kuva 1. Instagram story ruudunkaappauskuva: Kyselystä tiedottaminen. 18

KUVIOT

- Kuvio 1. Tarkastelussa asuinalueet. Kartan alkuperäiskuva ”Suomen läänit” (Jniemenmaa 2004). 22
- Kuvio 2. Aiempi kokemus virtuaalisista tapahtumista ennen koronaviruspandemiaa. 24
- Kuvio 3. Aiempi kokemus virtuaalitapahtumista ennen koronaviruspandemiaa työelämän statuksen mukaan tarkasteltuna. 25
- Kuvio 4. Halukkuus maksaa virtuaalisesta tapahtumasta asuinalueen mukaan. 26
- Kuvio 5. Maksumyönteisyys virtuaalisista tapahtumista ikäryhmittäin. 29
- Kuvio 6. Maksumyönteisyys virtuaalisesta tapahtumasta asuinalueittain. 30
- Kuvio 7. Tulokset Likert-asteikollisiin väittämiin virtuaalisista tapahtumista. 36
- Kuvio 8. Mieluisin osallistumisaika virtuaalitapahtumaan. 38
- Kuvio 9. Vuoden 2020 aikana osallistuttujen virtuaalitapahtumien pääteemat. 41

TAULUKOT

- Taulukko 1. Vastaajien asuinpaikat. 23
- Taulukko 2. Maksumyönteisyys virtuaalisista tapahtumista työelämän statuksen mukaan. 27
- Taulukko 3. Maksumyönteisyys virtuaalisista tapahtumista, työntekijät vs. johtajat ja toimihenkilöt. 28
- Taulukko 4. Maksujen suuruusluokat. 32
- Taulukko 5. Ikäluokkien väliset erot maksujen suuruudessa. 34

KÄYTETTY SANASTO

Digiloikka	Ei vakiintunutta määritelmää. Digitalisaation käyttöönotto, eli tietotekniikan yleistymistä arkielämän toiminnoissa. (Ilmainen sanakirja). Toiminnan siirtyminen digitaalisille alustoille suurin harppauksin.
Etä tapahtuma	ks. virtuaalinen tapahtuma
Koronaviruspandemia	SARS-CoV-2 aiheuttaa COVID-19 -nimistä virustautia. COVID-19, eli koronavirus levisi alkuvuoden 2020 aikana maailmanlaajuisesti epidemiaksi. (Fimea; Kokkonen & Myöhänen 2020.)
Live-striimaus	Suora lähetys. Käsite vakiintunut osittain suomen kieleen englannin kielestä. Käytetään myös ilmaisua striimi tai live-striimi. Ks. myös striimaus. (Sanastokeskus 2017.)
Online-	Tietoliikenneyhteyden välityksellä toimiva, verkko-, netti-, ym. (Kotimaisten kielten keskus 2020b.)
Online-tapahtuma	Ks. virtuaalinen tapahtuma
Striimaus	Striimaus, eli suoratoisto on internetin verkkosisällön sisältöpalveluiden lataamis- eli tiedonsiirtotapa. Käyttö yhtäaikaista niin, että käyttö aloitetaan ennen kuin tieto on kokonaisuudessaan siirretty vastaanottajalle. (Kotimaisten kielten keskus 2020c; Sanastokeskus 2017.)
Virtuaalinen tapahtuma	Vuorovaikutteinen tietoverkossa järjestetty, reaaliaikainen tilaisuus, jossa suoraan videolähetykseen yhdistyy osallistujien vuorovaikutusta esim. kommentoimalla chatissa. Myös virtuaalitapahtuma. (Kotimaisten kielten keskus 2020a; Sorjanen.)

1 JOHDANTO

Tämän tutkimuksellisen opinnäytetyön yksi tärkeimmistä tavoitteista on pohtia sitä, millaiset elementit muodostavat onnistuneen tapahtuman virtuaalisessa ympäristössä. Lisäksi tarkoitukseni on hyödyntää mahdollisia oivalluksia tulevaisuuden työtehtävissäni. Tuloksista voivat minun lisäksi hyötyä monet tahot, joilla on tarvetta siirtää tapahtumiaan digitaalisiksi koronaviruspandemian tuomien haasteiden vuoksi. Perimmäinen syy tutkimukselle on oma haluni perehtyä syvemmin asiakaslähtöiseen konseptisuunnitteluun, sekä kyselytutkimuksen prosessiin ajankohtaisen aiheen äärellä.

Koronaviruspandemian tuoma digiloikka on lisännyt erilaisten live-striimausten ja virtuaalitapahtumien määrää (Elisa 2020). Digitaaliset toiminnot ovat muuttuneet vallitsevan koronapandemian takia mukavuudesta välttämättömyyteen. Ne ovat tärkein tapa saada tietoja ja palveluita, mutta samalla ne ovat lähes ainoita talouden, koulutuksen, vapaa-ajan aktiviteettien, sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen kanavia pandemiarajoitusten takia (Beaunoyer ym. 2020, 1).

Etänä hoidetut sosiaaliset tilanteet ovat uusi normaali. Tämän takia monet alat ovatkin uusien haasteiden edessä, kun fyysisiä tapahtumia joudutaan korvaamaan digitaalisilla vaihtoehtoilta ja vanhojen ansaintalogiikoiden tilalle on pohdittava vaihtoehtoisia tapoja. Haasteista huolimatta poikkeukselliset olot synnyttävät myös paljon uusia toimintamalleja ja antaa tilaa luovuudelle. (Bregenhøj 2020.)

Tarve tutkimukselle on mielestäni suuri, sillä uuden, pakottavan tilanteen edessä moni pienempikin yritys joutuu puntaroimaan virtuaalisten palveluiden tarjoamisen mahdollisuutta. Reflektointia virtuaalisista palveluista käydään monesti yrityksien sisällä, joten muiden kokemuksia ja näkemyksiä ei helposti ole saatavilla julkisesti hyödynnettävänä materiaalina. Tarkoitukseni on tarjota virtuaalisen tapahtumatuotannon uusille tulijoille yleistyksen kautta poimittu punainen lanka (liite 10), jonka avulla he voisivat helpommin luoda raamit omille virtuaalisille tapahtumilleen.

Pienet, mutta asiakkaalle tärkeät elementit ovat vahvasti myötävaikuttamassa onnistuneen virtuaalitapahtumakokonaisuuden luomisessa. Palvelumuotoilun näkökulmasta keskeistä on asiakkaan kokemukset palvelusta, ja erityisesti toiminnan tasovaatimukset tulee täyttyä, jotta palvelulla on mahdollisuuksia markkinoilla (Tuulaniemi 2011, 37).

Analysoin opinnäytetyöhöni liittyvän kyselyn tuloksia ja pyrin nostamaan esiin keskeisimmiksi kokemiani havaintoja tutkimukseen liittyvässä kontekstissa. Koska aihe on suhteellisen uusi, ja tieteellisiä tutkimuksia asiaan liittyen vähän, kaikkia esitettyjä tulkintoja ei ole tarkoitus todistaa tieteellisellä paikkansapitävyydellä, vaan näkisin työn olevan enemmän ideoita ja havaintoja tuovana kehittämistoimintana.

1.1 Tutkimuksen rajaus ja tavoite

Opinnäytetyöhöni liittyvä tutkimuksen rajaus tapahtuu pääosin tilastollisin kriteerein, määrällisistä (Heikkilä 2014b, 15) lähtökohdista. Rajaukseen liittyvä pohdinta liittyy erityisesti virtuaalitapahtumien rajaamiseen, sekä siihen, ketkä kuuluvat kohderyhmään.

Vastausten määrä on oltava tarpeeksi laaja, jotta virtuaalisien tapahtumien ilmiötä pystytään analysoimaan tarpeeksi monipuolisesti (Heikkilä 2014b, 43). Liian rajattu aihe voisi supistaa työtä niin paljon, että tutkimus ei vastaisi enää alkuperäistä tarkoitustaan tarjota yleistyksen kautta päätelmiä siitä, mitkä elementit asiakas kokee tärkeiksi virtuaalisissa tapahtumissa. Lopputuloksena päädyin ottamaan mukaan kaikki virtuaaliset tapahtumat, joissa täytyy vuorovaikutuksen kriteeri, jotta kyselyyn saataisi tarpeeksi kattava otanta, ja voisin tehdä vertailua eri muuttujista käsin.

Tutkimus rajautuu koskemaan henkilöitä, jotka ovat osallistuneet asiakkaana vähintään yhteen virtuaalitapahtumaan kuluvan vuoden 2020 aikana. Tavoitteenani on selvittää, millaisia kokemuksia kohdejoukolla on ollut virtuaalisista tapahtumista, ja millaiset elementit he kokevat erityisen tärkeiksi virtuaalitapahtumissa yleisellä tasolla tarkasteltaessa. Lisäksi haluan vertailla, onko esimerkiksi vastaajien erilaisilla demografisilla eroilla vaikutusta vastaustuloksiin.

Perusteena rajaukselle on halu oma haluni keskittyä nimenomaan koronakriisivuoden aikaisiin verkossa järjestettyihin tapahtumiin, ja analysoida pandemian aikaisia kokemuksia virtuaalitapahtumista asiakkaan näkökulmasta. Koska koronaepidemia alkoi vuodenvaihteessa 2019–2020, selkeyden vuoksi kysely rajautuu ajallisesti alkamaan heti vuoden 2020 tammikuusta, jatkuen aina kyselyn sulkemispäivään saakka, lokakuuhun 2020.

1.2 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksen pääongelma:

- Millaiset elementit muodostavat hyvän virtuaalisen tapahtuman kävijänäkökulmasta katsottuna?

Tämän lisäksi pyritään löytämään vastaus seuraaviin alaongelmiin:

- Onko osallistujien demografisilla ominaisuuksilla vaikutuksia siihen, millaiset seikat osallistuja kokee tärkeäksi virtuaalisessa tapahtumassa?
- Millaisia seikkoja asiakas pitää erityisen tärkeänä virtuaalisessa tapahtumassa?
- Onko asiakas valmis maksamaan virtuaalisesta tapahtumasta yleisellä tasolla tarkasteltaessa?

Lisäksi teen havaintoja mm. seikoista, jotka häiritsevät eniten verkkoympäristössä tapahtuvassa tilaisuudessa.

1.3 Teoreettinen tausta

Lähestyn tutkimusta pääsääntöisesti kvantitatiivisella, eli määrällisellä tutkimusotteella (Heikkilä 2014b, 15). Tämän lisäksi kaavakkeen vapaasti vastattavissa osioissa hyödynnän kvalitatiivista, eli laadullista otetta. Tutkimusongelmaan sisältyy oma haluni ymmärtää syvemmin hyvän virtuaalitapahtuman elementtejä asiakkaan näkökulmasta. Tähän en pääse tutkimalla ja vertailemalla pelkästään lukuja, vaan otan huomioon myös kontekstiin liittyvät kyselykaavakkeen vapaan kommentoinnin osiot, joissa vastaaja voi tarkemmin kertoa kokemuksiaan.

Teoreettisen osuuden aineistona käytän mm. virtuaalitapahtumiin ja kyselytutkimuksiin liittyviä asiantuntijoiden kirjoittamia blogeja ja artikkeleita. Tilastotieteisiin, sekä koronakriisiin liittyviä tieteellisiä tutkimustietoja julkaistaan jatkuvalla tahdilla (Valtioneuvoston kanslia, 1/2020), joten siltä osin ajankohtaisen aineiston hankinta ei tuota hankaluuksia. Pieneksi ongelmaksi muodostuu virtuaalisista tapahtumista kertovien artikkeleiden käytön soveltuvuuden arviointi, eli soveltuvatko ne lähteeksi opinnäytetyöhön. Virtuaalisista tapahtumista on hyvin paljon tarjolla materiaalia, mutta niitä on osattava tarkastella tietynlaisella lähdekriittisellä otteella (Helsingin yliopisto 2004). Internetissä olevat artikkelit ovat monesti julkaistu ilman nimettyä tekijää, eivätkä ne monesti täytä akateemisen

tutkimuksen lähdekriteereitä (Tampereen yliopiston kirjasto 2020, NCSU Libraries 2009 mukaan).

Vaikka opinnäytetyö perustuu jollain tapaa palvelumuotoilun viitekehykseen, rajaan kyseisen aiheen tarkemman teoreettisen tarkastelun pois työstäni, sillä tarkoitukseni on keskittyä erityisesti virtuaalisiin tapahtumiin.

Empiirisen osuuden analysointiin hyödynnän teorian kautta saamaani tietoa, jonka avulla tulkitsen verkossa Webropol-kyselytyökalulla toteutetun kyselytutkimuksen tuloksia. Tarkoitukseni on yhdistää teoriaa ja empiriaa sopivissa määrin eri osioissa, enkä näe tarkempaa erottelua näiden osioiden välillä tarpeelliseksi.

1.4 Kyselytutkimuksen aineiston keruu

Sovellan tutkimuksessa survey-tutkimuksen ajatusta. Survey-tutkimukseksi kutsutaan suunnitelmallista kysely- ja haastattelututkimusta, jonka aineisto kerätään tutkimuslomaketta käyttäen (Heikkilä 2014b, 17). Vaikka survey-tutkimuksen lähtökohdat kumpuavat määrällisessä tutkimuksessa, voidaan aineistoa joissain tapauksissa kyselymenetelmistä riippuen analysoida myös laadullisesti. (Trochim 2006.)

Kerään aineistoa verkkokyselyn avulla, jonka kohderyhmänä ovat ihmiset, joilla on kokemuksia virtuaalisista tapahtumista tammi-lokakuun ajalta vuonna 2020. Tästä syystä voisin katsoa aineistonkeruun liittyvän osin harkinnanvaraiseen otantaan (Eskola & Suoranta, 14–15). Normaalista tilastollisesta otoksesta poiketen harkinnanvaraisessa otannassa voidaan puhua näytteestä (Eskola & Suoranta, 15), sillä se ei edusta koko perusjoukkoa kokemuksineen.

Testaan valmista kyselytutkimusta pienellä joukolla ihmisiä, ja tarvittavien muutoksien jälkeen jaan sen yleisesti. Kyselyn linkki on esillä mm. sosiaalisessa mediassa, jolloin voidaan puhua myös itsevalikoituvasta näytteestä. Itsevalikoituvalla tarkoitetaan sitä, että virtuaalisessa muodossa olevaa kyselyä mainostetaan eri kanavissa tutkimuksen kohderyhmälle suunnattuna ja ihmiset päättävät itse osallistuvatko he kyselyyn. (Miettinen 2011,20.) Itsevalikoitunutta kyselyä käytettäessä on hyvä tiedostaa se, että sitä on mainostettava hyvin laajalti potentiaalisille vastaajaehdokkaille, jotta valikoitumisharhaa voitaisiin hallita. (Laakso 2013, 6.)

Aineiston koon määrittämisen kohdalla haluan otoksen olevan sen verran kattava kooltaan, että voin tehdä sitä kautta rohkeammin yleistyksiä. Täysin tarkkaa vastausten saturaatiopistettä en ole ennalta määritellyt (Heikkilä 2014b, 43), ja tarkkailen tilannetta tutkimuksen edetessä.

Kerään aineistoa pääsääntöisesti määrällisistä lähtökohdista (Valli 2015, 95). Pyrkimyksenäni on tarkastella aineistoa numeerisen tiedon pohjalta, ja päätellä esim. millaiset virtuaaliset tapahtumat kiinnostavat asiakkaita yleisellä tasolla. Tietyissä kyselyn osissa voisi katsoa olevan myös kvalitatiivisen, eli laadullisen tutkimuksen piirteitä. Näiden vapaasti vastattavien osioiden avulla tarkoitukseni on saada syvempään ymmärrystä siitä, millaisia ominaisuuksia ja elementtejä asiakas arvottaa tärkeiksi, jotta hän kokee virtuaalisen tapahtuman onnistuneeksi.

2 VIRTUAALISET TAPAHTUMAT

2.1 Virtuaaliset tapahtumat käsitteenä

Virtuaalisen tapahtuman käsite ei ole kovin vakiintunut, mutta karkeasti määriteltynä se on vuorovaikutteinen tietoverkossa järjestetty tilaisuus, jossa suoraan videolähetykseen yhdistyy osallistujien vuorovaikutusta esim. kommentoimalla chatissa. (Kotimaisten kielten keskus 2020a; Sorjanen.) Virtuaaliset tapahtumat ovat siis verkkoympäristössä järjestettyjä live-tilaisuuksia. Niiden skaala on laaja, ja yksinkertaisimmillaan se voi olla vain vuorovaikutteinen live-stream tai päinvastoin, ne voivat tarjota kokonaan uuden maailman erilaisine virtuaalisine tiloineen ja avattarineen. (Huikea.)

2.2 COVID-19 ja digiloikka

Maailma on ottanut pakon edessä nopeassa aikataulussa suuria digitaalisia edistysaskeleita, eli joutunut ns. pakkodigiloikkaan. Monet normaalisti kasvotusten hoidettavat asiat ovat siirtyneet virtuaalimaailmaan koronavirusrajoitteitten takia, ja monet tahot, kuten esimerkiksi tapahtumajärjestäjät ovat joutuneet miettimään uusia soveltavia ansaintamalleja.

Otettu digiloikka täydentää jo olemassa olevia palveluita, mutta on tärkeää huomioida, etteivät ne korvaa sellaisenaan kaikkia palveluita tai lähikontaktin merkitystä inhimillisissä kohtaamisissa. (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/2020, 8.)

Olosuhteiden pakosta verkkoon siirtyneet palvelut ovat vahvistaneet digiloikkaa. Tätä voidaan pitää haasteiden lisäksi myös myönteisenä kehityksenä, sillä digitaalisten palvelujen monipuolistuminen edistää saavutettavia ja yhdenvertaisia palveluja kaikkien ulottuville. (Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/2020, 8.)

Vaikka nopeaan digiloikkaan voidaan yhdistää paljon positiivisia asioita, on se samalla tuonut omat haasteensa siihen, kuinka asiakkaat tavoitetaan etänä sujuvasti, ottaen erityisesti huomioon pk-yritysten ja muiden toimijoiden jo ennestään monesti hyvin rajalliset resurssit ja intressit digitaalisuuden edistämisessä (Yrittäjät, 2016).

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Toteutin avoimen kyselyn Webropol-linkin kautta 10.–22.10.2020 välisenä aikana verkossa. Kysely oli tyyliltään standardoitu survey-tutkimus (liite 1), eli kysymykset ovat vastaajilla täsmälleen samat (Vilkkä 2015, 61, Hirsijärvi ym. 2005, 182). Tähän päädyin siksi, koska verkkokysely on helppo, nopea ja kustannustehokas toteuttaa (Valli 2015, 31). Valmiiksi sähköisessä muodossa olevat vastaukset toivat helpotusta minulle myös analysointivaiheeseen, kun välttiin ylimääräiseltä tietojen muuntamiselta.

Kaikki asiasta kiinnostuneet pääsivät tarkastelemaan lomaketta avoimen linkin kautta ja lukemaan kyselykaavakkeen saatetekstin. Saatetekstin pohjalta lukija arvioi, kuuluiko hän kohderyhmään. Vapaasti vastattavana, eli itsevalikoituvana kyselynä otin tietoisien riskin siitä, että vastaaja voisi vastata vilpillisessä mielessä kyselyyn. Kuitenkin arvioin, että yleisesti ottaen vastaajista suurin osa osallistuisi kyselyyn hyvien aikeiden pohjalta.

3.1 Kyselyn rakenne

Kysely oli jaettu eri kategorioihin, joissa ensimmäisessä osiossa kartoitettiin vastaajan perustiedot, kuten ikäryhmä, asuinalue ja koulutustausta. Vaikka kaavakkeessa kyseltiin perustietoja, huolehdin vastaajien anonyymiydestä tietosuojalain asettamien säännösten puitteissa (Tietosuojalaki 1050/2018). Lisäksi osa kysymyksistä koski koronaa ennen ollutta aikaa. Suurin osa kysymyksistä liittyi itse koronan aikaisiin tilanteisiin, keräten ihmisten kokemuksia ja mielipiteitä yleisellä tasolla verkossa järjestetyistä tapahtumista.

Kaavakkeen kysymykset olivat pääsääntöisesti muodoltaan strukturoituja monivalintakysymyksiä, joissa vastaaja merkitsi kysymyksen mukaan yhden tai useamman vastausvaihtoehdon valmiista väittämistä. Muutamassa osiossa hyödynsin Likertin asteikkoa, eli asenneasteikkoa (Heikkilä 2014a, 39) kuvastamaan sitä, miten kyselyyn vastaaja koki tietyt kyselyssä esitetyt väittämät. Näiden lisäksi osassa kyselyä käytössä oli myös erilaisia avoimia vastausvaihtoehtoja, sekä edellä mainittujen yhdistelmiä. Näin pyrin mahdollistamaan vastaajia ilmaisemaan sellaisia vaihtoehtoja, joita kaavakkeen suunnittelussa en tullut ajatelleeksi.

Erityisesti kyselyn loppupuolella hyödynsin avoimia kysymyksiä, jotta vastaajat voisivat vapaasti tuoda omia näkemyksiään virtuaalista tapahtumista. Avoimissa vastauksissa

vastaajat saavat muotoilla vastauksensa itse vapaatekstikenttään ilman ennalta asetettuja vastausvaihtoehtoja (Sinijärvi 2006). Tämän lisäksi kyselyyn liittyvä palauteosio olisi voinut olla oppimisen kannalta erityisen hyvä asia sisällyttää mukaan. Tästä kyselystä tämä osio jäi puuttumaan ja sen mahdollisen arvon huomasin vasta jälkikäteen.

Asuinalueiden jaottelu

Halusin sisällyttää demografisiin tietoihin kysymyksen myös asuinalueesta, jotta analyysivaiheessa pystyisin vertailemaan, onko asuinpaikalla vaikutuksia vastaustuloksiin.

Koska oletettavaa oli, että opinnäytetyöhön liittyvän kyselytutkimuksen vastausmäärät voisivat jäädä hyvinkin pieneksi, halusin asuinpaikan määrittelyssä käyttää suhteellisen suurta aluejakoa. Tällä hetkellä Suomi jaetaan 21. eri maakuntaa (Tilastokeskus, maakunta), joka tässä tutkimuksessa olisi ollut liian yksityiskohtaista. Koska liian tarkat alueelliset määritykset eivät olleet tarkoituksenmukaisia, päädyin soveltamaan vanhempaa, ns. läänijakoa. Vastausalueet rajautuvat viiteen eri vaihtoehtoon, kun Ahvenanmaata ei huomioida. Tämän lisäksi vaihtoehtona oli myös "En asu Suomessa".

Kontrollikysymykset

Koin kyselyyn sijoitetut kontrollikysymykset tarpeelliseksi, arvioidessani kyselyn luotettavuutta (Valli 2015, 28). Kontrollikysymyksissä samaa asiaa kysyttiin kahdessa eri kysymyksessä hieman eri tavalla (Valli 2015, 28). Näiden kahden samaa aihetta käsittelevän osion tuloksia keskenään vertailemalla pystyin huomaamaan, oliko vastausten välillä esimerkiksi suuria poikkeamia, mikä voisi kieliä siitä, että vastaajat eivät ole välttämättä vastanneet totuudenmukaisesti. Lisäksi vastauksiin lisätyn kontrollivastauksen avulla pyrin löytämään ja karsimaan vastaajat, jotka eivät kuuluneet kyselyn kohderyhmään.

Tapahtumien teemoittelu

Lomakkeen loppupuolella kartoitin teemoja ja aiheita, joihin vastaajat olivat osallistuneet virtuaalisesti. Luokittelun apuna käytin Tapahtumateollisuus ry:n teettämää raporttia,

Tapahtumateollisuuden toimialatutkimus 2020 osa 1, jossa tapahtumatuotanto luokitellaan yhdeksään eri sisältöluokkaan. (Ks. Liikamaa ym. 2020.)

Pyysin vastaajia valitsemaan kaikki tapahtumat, joihin hän oli osallistunut vuoden 2020 tammi-lokakuun aikana. Tapahtumat ovat tässä jaettu yksityiskohtaisesti:

- Festivaalit
- Konsertit
- Teatteri tai muu esittävä taide (esim. sirkus)
- Stand up ja muu komiikka
- Näytökset
- Kokoukset
- Kilpailut, turnaukset, ottelut (liikunta/urheilu)
- Kilpailut, turnaukset, ottelut (e-urheilu/pelit)
- Juhlat (ei yksityiset), gaalat, illamat, tanssit ym.
- Seurakunnan tapahtumat
- Kaupungin/kunnan tapahtumat
- Messut
- Näyttelyt
- Virtuaaliset kierrokset, esim. safarit, museokierrokset ym.
- Webinaarit, koulutukset, kongressit, konferenssit, työpajat
- Avajaiset, lanseeraukset, tuote-esittelyt
- Mielenosoitukset
- Yksityiset tapahtumat/juhlat
- Muu virtuaalitapahtuma

Edellä mainittujen lisäksi tein samasta aiheesta kontrollikysymyksen, jossa aihetta käsiteltiin yleisemmällä tasolla. Yleisemmän tason osiossa pyysin vastaajaa valitsemaan kaikki aihealueet, joihin kokee osallistuneensa. Jaottelu oli karkeaa teemoittelua pääryhmiksi.

Pääteemat olivat:

- Taide, kulttuuri, viihde
- Urheilu
- Liike-elämä
- Tiede, opetus, koulutus
- Poliittinen, valtiollinen, kunnallinen
- Uskonnollinen, hengellinen
- Kulttuuriset juhlat
- Virkistys- ja harrastustapahtumat
- Yksityistapahtumat
- Järjestäytymättömät tapahtumat

Aikamääreet

Kyselyn kohdassa ”*Sinulle mieleisin osallistumisajankohta*” käytin vuorokauden aikojen termistönä:

- aamupäivä
- iltapäivä
- ilta
- iltayö

Kellonajat olivat viitteelliset ja kuvastavat vuorokauden käsitteitä suuntaa antavasti. Tästä syystä osassa termejä oli myös päällekkäisiä arvoja. En kokenut tätä analysoinnin kannalta ongelmalliseksi, sillä pyrkimys oli keskittyä tarkasteluun vain osviittaa antavan aikatermistön kautta. Vuorokauden ajat olin määritellyt ilmatieteen laitoksen antamien ohjeiden mukaan. (Ilmatieteenlaitos.)

3.2 Kyselyn jakelukanavat

Sähköinen kyselylomake on kustannustehokas ja monesti myös helposti kohdistettavissa erilaisille ryhmille esimerkiksi sosiaalisen median kautta (Valli 2018,100). Jaoin kyselyn linkkiä sosiaalisen median kanavilla, kuten Facebookissa. Facebookissa jakelu keskittyi oman blogini, Piparkakkutalon Akka -sivulle, mutta tämän lisäksi jaoin linkin myös Äitylit- ja MarkkinointiKollektiivi-ryhmiin. Instagramissa jakelu tapahtui myös Piparkakkutalon Akka -blogin tilin alla, jonka kautta jaoin kuva- ja tarinajulkaisut (kuva 1), joissa pyysin ihmisiä vastaamaan opinnäytetyöhöni liittyvään kyselyyn. Lisäksi lisäsin kyselylinkin omaan, henkilökohtaiseen LinkedIn-tiliini, ja kirjoitin blogipostauksen ruoka-aiheiseen Piparkakkutalon akka -blogiini.



Kuva 1. Instagram story ruudunkaappauskuva: Kyselystä tiedottaminen.

Piparkakkutalon Akka -blogilla on oma vakiintunut lukijakuntansa, jonka koostuu lähes 90 % naisista. Lisäksi blogin Instagram- ja Facebook-tilien seuraajista enemmistö edustaa naisia.

Kyselytutkimuksen kannustimet

Kyselytutkimusten suuri ongelma on monesti pieneksi jäävät vastausprosentit. Tähän opinnäytetyöhön liittyvään kyselytutkimukseen liitin pienimuotoisen kannustimen, johon vastaajat saivat halutessaan osallistua kyselyyn vastaamisen jälkeen. Koska pelkona oli, että kannustin voisi lisätä tilastoharhoja, halusin pitää kannustimen määrän kohtuullisen pienenä, jotta se ei innostaisi kohderyhmään kuulumattomia ihmisiä vastaamaan kyselyyn pelkästään arvonnasta johtuvista syistä. Harkintani jälkeen kannustimeksi valikoitui 20 euron lahjakortti S-ryhmän kauppoihin. Lahjakortin avulla pyrin kannustamaan ihmisiä, jotka epäröivät sitä, viitsisivätkö he vastata kyselyyn. Koska kannustimet voivat niiden varovaisesta suuruudesta huolimatta houkutella myös vääränlaisia vastaajia, sisällytin kyselyyn kontrollikysymyksiä, joiden avulla pystyttiin tarkkailemaan vastaajien vastausten yhteneväisyyksiä.

Halusin toteuttaa kyselyn anonyymisti, sillä arvelin anonymiteettiyden lisäävän ihmisten vastausintoa. Anonyymi kysely oli myös tietosuojalain asettamien määräysten kannalta turvallisin vaihtoehto, eikä ylimääräistä työtä syntynyt tietosuojarekisteriselosteiden kirjoittamisesta. Tietosuojavaltuutetun toimiston mukaan kaikessa tutkimustoiminnassa voidaan käyttää anonymisoituja tietoja ilman käsittelyperustetta. Sen mukaan anonymisoituja tietoja ei katsota henkilötiedoiksi, joten niihin ei sovelleta tietosuojasäännöksiä. (Tietosuojavaltuutetun toimisto.)

Arvontaan osallistujilta tarvitsin jonkinlaisen yhteystiedon arvontaan osallistumiseksi, joten päätin perustaa arvonnalle oman kaavakkeen Google Forms -työkalulla. Google Forms on työtila, missä voi luoda erilaisia taulukoita ja kaavakkeita. Kaavakkeessa kysyttiin arvontaan osallistujan nimimerkki ja sähköpostiosoite, mahdollisen voitosta ilmoittamisen takia. Käytin tietoja ainoastaan arvonnin suorittamiseen ja tämän jälkeen tuhoin tiedot.

Lahjakorttiarvonnin lisäksi painotin kyselytutkimuksen saatesanoissa opinnäytetyön ajankohtaisuutta ja yleishyödyllisyyttä, mitkä jo sinänsä itsessään voivat olla sellaisia arvoja ihmisille, että he kokevat vastaamisen olevan vaivan arvoista.

4 TUTKIMUSTULOKSET

Tässä luvussa käyn läpi tutkimuksessa saatuja tuloksia. Tarkoituksena ei ole antaa suoria vastauksia, vaan enemminkin nostaa ylös tärkeimpiä havaintoja, joista jokainen voi saada ideoita ja raameja oman virtuaalisen tapahtumansa luomisessa.

Joissakin vastauksissa käytän apuna visualisointia, jos katson sen olennaisesti helpottavan tuloksien luettavuutta. Kaikkia kyselyn kohtia ei mielestäni ole tarkoituksenmukaista liittää analyysiin, sillä se ei toisi tutkimukselle merkittävää lisäarvoa. Näin ollen kerron tuloksissa vain merkityksellisimmät havainnot, tulokset ja niiden pohjalta tehdyt päätelmät.

Kysely toteutettiin Webropolin kautta avoimena linkkinä 10.–22.10.2020 välisenä aikana. Kysely oli avattu yhteensä 1273 kertaa ja vastauksia tuona aikana kertyi 240 havaintoyksikköä. Kyselyn alkupäähän sijoittui yksi kontrollikysymys, minkä avulla oli tarkoitus karsia kyselyyn kuulumattomia vastaajia. Näin ollen korjattu näytteen koko on 236 havaintoyksikköä (4.3). Vastaaminen oli aloitettu 271 kertaa, jolloin 87 % kyselyyn vastaamisen aloittaneista suorittivat kyselyn loppuun.

Pääosin itsevalikoituneen näytteen vastaajista naisten osuus oli peräti 94 % (n=221). Miesten osuus 5 % ja muun sukupuolisten 1 %. Omien arvioideni mukaan naisten suuri määrä johtui naisvaltaisista kanavista, joissa kyselytutkimusta jaettiin.

Koska otoksesta pääosa oli naisia, ennakkokäsityksenä oli, että näyte ei voisi heijastaa populaatiojakauman piirteitä (Metsämuuronen 2011, 425). Populaatiojakauma tarkoittaa perusjoukon jakaumaa, joka vallitsee oletetussa perusjoukossa, tässä tapauksessa kaikki, joilla on kokemusta virtuaalisista tapahtumista vuoden 2020 aikana, josta otos on otettu (Metsämuuronen 2011, 425). Nämä seikat tiedostaen voitiin todeta, että analysointia sukupuolisista lähtökohdista ei näin suuren vinouman takia kannattanut tehdä tämän tutkimuksen kohdalla.

4.1 Keitä vastaajat olivat

Naisia vastaajista oli 94 % (n=221), miehiä 4 % (n=13) ja muun sukupuolisia 1 %. Aktiivisimmat vastaajien ikäryhmät olivat 21–33-vuotiaat 33 % prosenttien osuudella (n=77), sekä 31–40-vuotiaat 32 % osuudella (n=75). Enemmistö, eli 49 % (n=115) vastaajista

asui Etelä-Suomen alueella. Tosiksi eniten, eli 35 % (n=82) vastauksia tuli Länsi-Suomesta. Muilta asuinalueilta vastauksia saatiin huomattavasti vähemmän.

Koulutustaustaltaan suurin osa, eli 60 % (n=142), oli opistoasteen (Wikipedia 2013) tai ammattikorkeakoulun käyneitä. Lukion tai ammatillisen koulutuksen käyneistä muodostui toiseksi suurin ryhmä 33 % (n=78) osuudella. Muut ryhmät olivat suuruudeltaan niin pieniä, joten niitä ei käydä erikseen tässä osiossa.

Vastaajista suurin osa, eli 33 % (n=78) ilmoitti olevansa työntekijä. Toiseksi ja kolmanneksi sijoittuivat ylemmät- ja alemmat toimihenkilöt, molemmat 14 % (n=34) osuuksiltaan. Neljänneksi suurin vastaajaryhmä olivat opiskelijat, joita myös oli noin 14 % (n=33). Muitakin vastaajaryhmiä muodostui, mutta niissä vastausmäärät jäivät selvästi alle 20 henkilön. Tällaisia olivat esim. kotiäidit ja -isät 6 %, eläkeläiset 4 %, yrittäjät 6 %, työttömät 5 % ja johtavassa asemassa olevat 3 %. Tilaston mukaan kaikista muista ryhmistä oli kokemuksia virtuaalisista tapahtumista, paitsi maatalousyrittäjillä. Tässä tutkimuksessa tämä ryhmä ei saanut yhtään vastausta.

Kokopäivätyössä kertoi olevansa suuri enemmistö, 55 % (n=130) osuudella. Muihin luokkiin erotus oli huima, sillä seuraavaksi suurin ryhmä oli opiskelijat ja koululaiset, 17 % (n=40) suuruisella edustuksella. Puolipäiväistä, 15–34h viikossa työtä tekeviä oli noin 9 % (n=21) ja työttömiä 6 % (n=13). Lähes kaikkiin muihinkin luokitteluryhmiin tuli myös muutamia vastauksia, mutta siviilipalvelusta käyväksi kukaan vastaajista ei luokitellut itseensä.

Maatalousyrittäjiä ja siviilipalvelusta käyviä tämä kysely ei tavoittanut. Maatalousyrittäjien puuttuminen voisi selittyä työnteon ja elämisen liittyminen vahvasti ympäristöönsä, jolloin virtuaalisille tapahtumille ei tätä kautta ole niin paljoa tarvetta. Siviilipalveluksen kohdalla kadon arveltiin selittyvän osaksi siviilipalveluksessa olevien vähäisyydellä, kyselytutkimuksen pienellä miesten osuudella, sekä sillä, että moni saattaisi luokitella itsensä muulla nimikkeellä siviilipalveluksesta huolimatta.

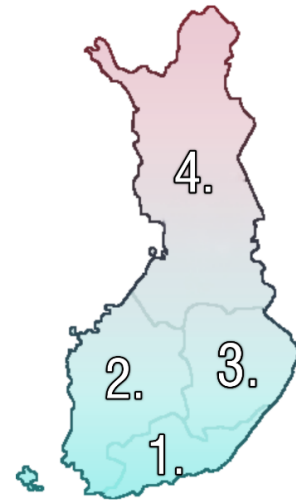
4.2 Asuinalueiden rajaus

Havaitsin vastausten analysoinnin alkutekijöissä, että vastauksia Oulun ja Lapin lääneissä oli sen verran vähän, että oli järkevää yhdistää ne yhdeksi suureksi tarkastelualueeksi ja nimetä sen Pohjois-Suomeksi (kuviot 1). Tässä opinnäytetyössä Pohjois-Suomi rajautuu entisen Oulun-läänin eteläisimpiin rajoihin.

Tarkastelussa ASUINALUEET

1. Etelä-Suomi
2. Länsi-Suomi
3. Itä-Suomi
4. Pohjois-Suomi

Aluejaossa käytetty apuna vuoden 2009 aikaista lääninjakoa. (Oulun ja Lapin läänit yhdistetty vastausmäärien niukkuuden takia)



* Kuvan kartta on muunnos kuvasta "Suomen läänit", Jniemenmaa. CC BY-SA 3.0.

Kuvio 1. Tarkastelussa asuinalueet. Kartan alkuperäiskuva "Suomen läänit" (Jniemenmaa 2004).

Jälkikäteen ajateltuna aluejako olisi voinut mukailla nykyistä maakuntajakoa, ja analysointia tehdessäni olisin voinut jakaa maakunnat suuremmiksi käsitteiksi. Opinnäytetyöhön liittyvänä kyselytutkimuksena kuitenkin otin tietoisesti riskin käyttää vanhaa lääninjakoa, ja luottaa siihen, että vastaajat ovat pääosin perillä siitä, mille alueelle itsensä sijoittavat. Tarkempaa tilastotieteellistä tutkimusta tehdessäni ratkaisu olisi todennäköisesti ollut toinen ja jokaisessa kaavakkeen kohdassa olisi käytetty tilastollisesti ajantasaista termistöä.

Taulukko 1. Vastaajien asuinpaikat.

VASTAAJIEN ASUINPAIKAT		
		KPL
Etelä-Suomen alue	49 %	115
Länsi-Suomen alue	35 %	82
Itä-Suomen alue	7 %	17
Pohjois-Suomen alue	8 %	20
En asu Suomessa	1 %	2
<i>Yhteensä</i>		236

Taulukon 1 mukaan lähes puolet vastaajista, eli 49 % (n=115) on eteläisen Suomen alueelta. Toiseksi suurin vastaajaryhmä koostuu länsisuomalaisista, 35 % (n=82) osuudella kaikista vastaajista. Muista maanosista vastaajia on huomattavasti vähemmän tulosten perusteella. Oulun ja Lapin entisten läänien alueelta saatiin niin vähäisesti havaintoyksiköitä, joten päätin esittää ne Pohjois-Suomeksi yhdistettynä. Tästä huolimatta Pohjois-Suomen alueelta vastaajia on vain 8 % (n=20) henkilöä. Tämän lisäksi 1 % (n=2) vastaajista ei asunut Suomessa.

4.3 Näytekkoon korjaus

Koska kaikista 240 vastaajasta 4 oli syystä tai toisesta vastannut kontrollikysymykseen, ettei osallistu lainkaan virtuaalisiin tapahtumiin, karsiutuivat he pois vastauksista. Poistin kyselyn kohderyhmään kuulumattomat vastaukset ja analysointi tapahtui korjatulla näytekoolla (n=236). Käytin lähes kaikissa opinnäytetyön osioissa korjattua näytekokoa, lukuun ottamatta lukua 4.5 Halu maksaa virtuaalitapahtumista, jossa tarkastellaan koko vastaajakuntaa.

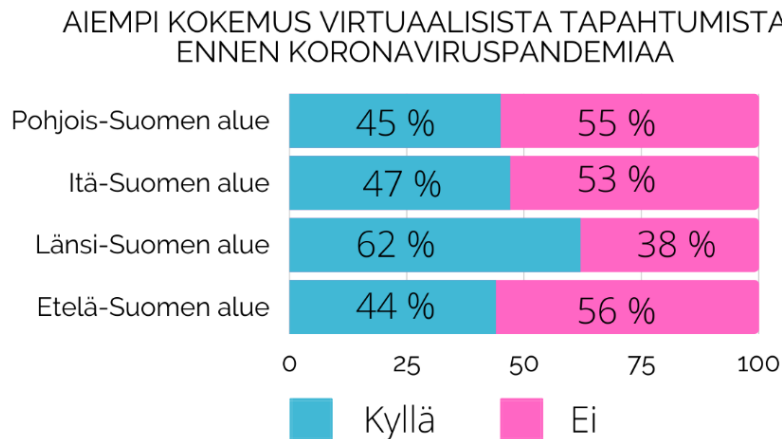
4.4 Kokemukset virtuaalitapahtumista ennen koronapandemiaa

Kyselyssä tiedusteltiin, onko vastaajalla ollut aiempia kokemuksia virtuaalisista tapahtumista ennen koronaviruspandemiaa. Kaikista 236 vastaajasta 51 % (n=121) ilmoitti

osallistuneensa virtuaaliseen tapahtumaan ennen pandemiaa. Vastaavasti ilman kokemusta oli miltei saman verran, eli 49 % (n=115) vastanneista.

Alueelliset erot virtuaalitapahtumiin osallistumisessa ennen koronaviruspandemiaa

Tarkasteltaessa alueellisia eroja aikaisemmista virtuaalisista tapahtumista, voidaan todeta, että Etelä-Suomen (n=115), Itä-Suomen (n=8) ja Pohjois-Suomen (n=20) aiemmat kokemukset mukailevat hyvin vahvasti toisiaan. Etelä-Suomessa yli puolella, eli 56 % (n=64) ei ollut aiempaa kokemusta ajalta ennen pandemiaa. Länsi-Suomen alueelta (n=82) oli vastausten mukaan muita asuinalueita enemmän aikaisempaa kokemusta, 62 % (n=51) osuudella. Itä-Suomen (n=17) ja vanhan Oulun ja Lapin läänin alueen rajojen mukaan yhdistettyyn Pohjois-Suomen (n=20) tulokset taas olivat hyvinkin tasavertaiset. Idässä 47 % (n=8) omasi aiempaa kokemusta ja 53 % (n=9) ei. Pohjoisen, tuloksissa yhdistettyjen alueiden, vanhan Oulun ja Lapin läänin asukkaista 45 % (n=9) omasi aiempaa taustaa, ja 56 % (n=11) taas ei. Ulkomailla asuvat jätettiin kokonaan alueellisesta vertailusta, vastausten niukkuuden takia.



Kuvio 2. Aiempi kokemus virtuaalisista tapahtumista ennen koronaviruspandemiaa.

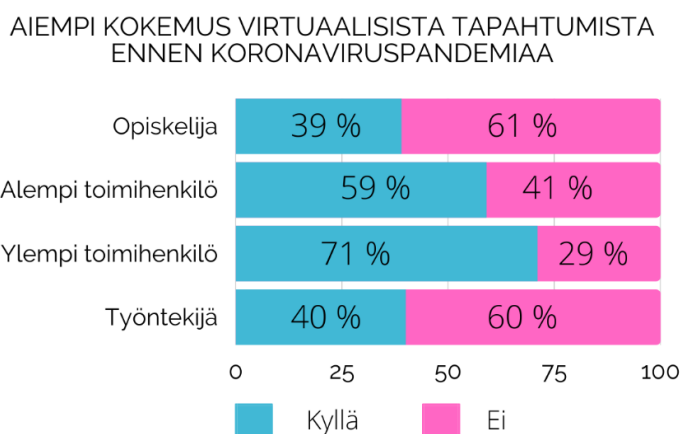
Tulosten pohjalta voidaan todeta, että Länsisuomalaisilla vastaajilla oli eniten ennen koronapandemiaa kokemuksia virtuaalisista tapahtumista, verrattuna muihin asuinalueisiin. Muilla asuinalueilla tulokset mukailivat hyvin vahvasti toisiaan, kokemusten sijoituen lähes tasan.

Ammatillisen aseman vaikutus virtuaalitapahtumiin osallistumiseen ennen koronaviruspandemiaa

Tähän osioon otin tarkasteluun myös kyselyn neljä suurinta vastaajien ilmoittamaa toimenkuvaa kuvaavaa osajoukkoa, eli:

- työntekijät 33 % (n=78)
- ylemmät toimihenkilöt 14 % (n=34)
- alemmat toimihenkilöt 14 % (n=34)
- opiskelijat 14 % (n=33)

Alla olevasta kuviosta (3) voi huomata, että eniten kokemusta virtuaalisista tapahtumista ennen koronaviruspandemiaa on ylemmillä toimihenkilöillä, 71 % (=24) edustuksella, kun taas työntekijöistä 60 % (n=47) ja opiskelijoista 61 % (n=20) ei omaa aiempaa kokemusta.

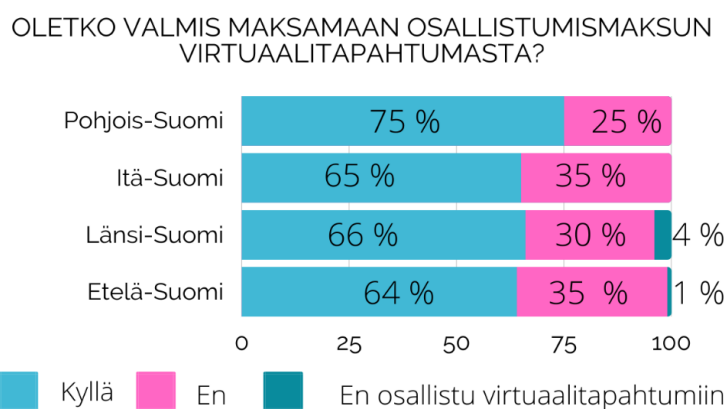


Kuvio 3. Aiempi kokemus virtuaalitapahtumista ennen koronaviruspandemiaa työelämän statuksen mukaan tarkasteltuna.

Keskimääräistä vähemmän kokemusta virtuaalisista tapahtumista ennen koronaviruspandemiaa oli opiskelijoilla. Heistä 39 % (n=13) oli osallistunut ja 61 % (n=20) vastaavasti ei ollut osallistunut aiemmin virtuaalitapahtumaan. Työntekijöitä ylemmässä asemassa olevilla toimihenkilöillä ja johtajilla yhdistettynä omaksi ryhmäkseen oli 66 % (n=49) aiempaa kokemusta ja 34 % (n=25) taas vastaavasti ei ollut aiempaa kokemusta ajalta ennen koronaviruspandemiaa. Arvelen opiskelijoiden vähäisen virtuaalitapahtumien osuuden osaksi selittyvän koulutusjärjestelmästä, jossa läsnäolo koulussa on tähän saakka ollut tavallisin opiskelumuoto. Myös tiettyjen koulutusalojen opiskelijat tarvitsevat enemmän ohjaajan fyysistä läsnäoloa. Lisäksi moniin opintoihin liittyy käytännön työtä erityisissä työskentelytiloissa, jolloin etätapahtumat eivät ole toimivin vaihtoehto.

4.5 Halu maksaa virtuaalitapahtumista

Selvitin asiakkaiden maksuhalukkuutta virtuaalisia tapahtumia koskien yksinkertaisella kysymyspatteristolla. Yli 65 % (n=156) kaikista vastaajista suhtautui myönteisesti pääsymaksun tai muun vastaavan korvauksen perimiseen virtuaalisessa tapahtumasta. Reilu 33 % (n=80) taas ei halunnut maksaa, vaan vastasi, että osallistuu ainoastaan ilmaisiin tapahtumiin. Lisäksi noin 2 % (n=4) kyselyn aloittaneista vastasi, että ei osallistu lainkaan virtuaalisiin tapahtumiin, jolloin heidät karsittiin pois jatkokysymyksistä tutkimuksen kohderyhmään kuulumattomina. Huomioitavaa tässä alaluvussa on se, että kyseinen 2 % on tuloksissa mukana tarkastellessa maksuhalukkuutta (vastaajia 240), mutta muista tuloksista kyseinen vastaajaryhmä on poistettu (vastaajia 236).



Kuvio 4. Halukkuus maksaa virtuaalisesta tapahtumasta asuinalueen mukaan.

Vertailemalla kuvion 4 asuinalueiden mukaan, voi huomata että Etelä-, Länsi- ja Itä-Suomen maksumyönteisyydet ovat lähes samaa luokkaa (vaihteluväli 64 %–66 %) keskenään, kun taas pohjoisemman Suomen alueella ollaan valmiita maksamaan virtuaalisesta tapahtumasta jopa 75 % (n=15) kohdalla kaikista Pohjois-Suomen vastaajista. Etelä-Suomen alueella 64 % (n=74), Länsi-Suomen alueella 66 % (n=54) ja Itä-Suomen alueella 65 % (n=11) asuvista vastaajista suhtautui myönteisesti maksuihin virtuaalitapahtumissa.

Taulukko 2. Maksumyönteisyys virtuaalisista tapahtumista työelämän statuksen mukaan.

OLETKO VALMIS MAKSAMAAN OSALLISTUMISMAKSUN VIRTUAALITAPAHTUMASTA?

	TYÖNTEKIJÄ		YLEMPI TOIMIHENKILÖ		ALEMPI TOIMIHENKILÖ		OPISKELJIA	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Kyllä	46	59 %	25	74 %	28	82 %	16	48 %
En	31	40 %	9	26 %	5	15 %	17	52 %
En osallistu virtuaalitapahtumiin	1	1 %	0	0 %	1	3 %	0	0 %

Tarkasteltaessa taulukoon 2 koostettua, kyselyn tulosten neljää suurinta, toimenkuvan mukaan koottua ryhmää (n=179), voi huomata, että alempien toimihenkilöiden suuri enemmistö, 82 % (n=28), on valmiina maksamaan virtuaalisista tapahtumista, ja vain 5 % (n=15) osallistuu vain pelkästään ilmaistapahtumiin. Opiskelijoista, alle puolet, eli 48 % (n=16) on valmis maksamaan tapahtumista ja 52 % (n=17) osallistuu vain ilmaistapahtumiin.

Taulukko 3. Maksumyönteisyys virtuaalisista tapahtumista, työntekijät vs. johtajat ja toimihenkilöt.

OLETKO VALMIS MAKSAMAAN
OSALLISTUMISMAKSUN
VIRTUAALITAPAHTUMASTA?

	TYÖNTEKIJÄT		JOHTAJAT JA TOIMIHENKILÖT	
	n	%	n	%
Kyllä	46	59 %	58	78%
En	31	40 %	15	20 %
En osallistu virtuaalitapahtumiin	1	1 %	1	1 %

Koska ylempien ja alemmien toimihenkilöiden, sekä johtavassa asemassa olevien tuloksissa oli paljon yhtäläisyyksiä, vertailin myös työntekijöiden (n=78) ja työntekijöitä ja heitä korkeammassa asemassa olevien tuloksia keskenään. Yhdistämällä johtavassa asemassa olevat ja toimihenkilöt, sain molempiin ryhmiin suhteellisen samankokoiset edustukset. Johtajien ja toimihenkilöiden (n=74) yhdistetyssä joukossa 78 % (n=58) oli valmiina maksamaan virtuaalitapahtumista ja 20 % (n=15) taas vastaavasti ei. Työntekijöiden ryhmässä 59 % (n=46) vastaajista oli valmiina maksamaan virtuaalitapahtumasta ja 40 % (n=31) kertoi osallistuvansa vain ilmaistapahtumiin. Lisäksi yksi prosentti molemmissa ryhmissä oli vastannut kontrollikysymykseen ”*Ei, en osallistu virtuaalisesti järjestettyihin tapahtumiin*”, ja näin ollen he karsiutuivat pois tutkimuksesta.

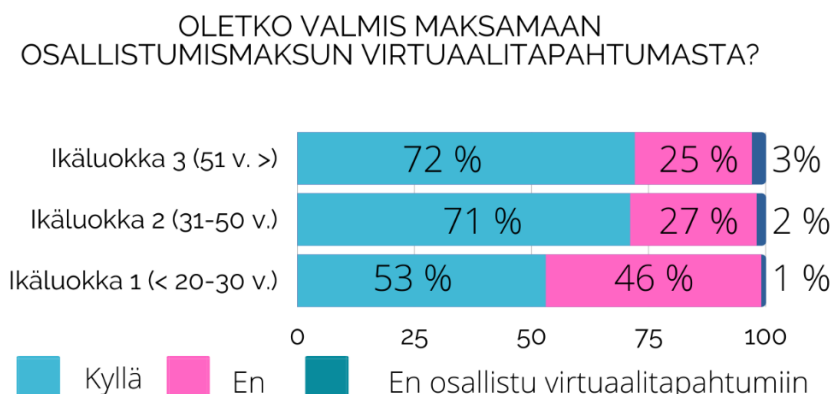
Lukujen perustella voi todeta, että työntekijää korkeammassa asemassa olevat vastaajat ovat huomattavasti, eli 19 prosenttiyksikön erolla, halukkaampia maksamaan virtuaalisista tapahtumista, kuin työntekijät.

Keskimääräistä enemmän maksukielteisyyttä virtuaalisia tapahtumia kohtaan esiintyi opiskelijoiden keskuudessa, sekä kotiäideillä ja isillä. Opiskelijoista (n=33) yli puolet, eli 52 % (n=17) osallistui vain ilmaisiin tapahtumiin. Kotiäitien ja isien (n=15) joukosta vastaava luku oli 60 % (n=9). Opiskelijoiden, sekä kotiäitien ja -isien vastauksissa tuli kuitenkin ottaa huomioon molempien osajoukkojen pieni vastaajamäärä. Voisi miettiä, johtuuko vähäisempi maksuinnostus näiden ryhmien kohdalla esimerkiksi rahallisesti niukemmasta elämäntilanteesta. Opiskelijoilla on monesti myös tarjolla koulun tarjoamia

lisissejä ja muita palveluja, joiden kautta he voivat hyödyntää erilaisia virtuaalisia materiaaleja ilmaiseksi.

Eri ikäluokkien maksumyönteisyys

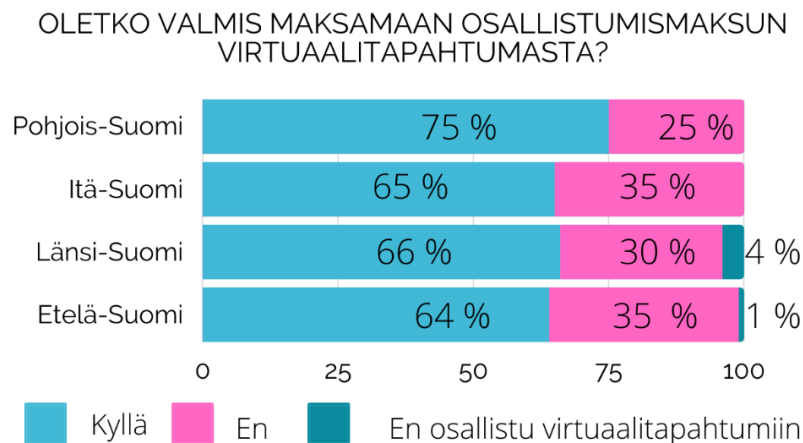
Kuviosta 5 voi huomata, että yli 51-vuotiaista (Ikäluokka 3) vastaajista virtuaalitapahtumaan liittyvään maksuun myönteisesti suhtautuvia oli 72 % (n=26). Myöskin 31–50-vuotiaiden (Ikäluokka 2) ryhmässä 71 % (n=90) vastaajista oli valmiina osallistumaan maksulliseen virtuaalitapahtumaan. Kolmekymmentävuotiaat ja sitä nuoremmat (ikäluokka 1) taas olivat selvästi maltillisempia maksuhalukkuudessaan, 53 % (n=41) edustuksella. Näistä kolmesta ikäryhmästä nuorimmat, korkeintaan kolmekymmentävuotiaat, olivat vähiten halukkaita maksamaan virtuaalisista tapahtumista. Heistä 46 % (n=35), eli lähemmäs puolet osallistui vain ilmaistapahtumiin verkossa.



Kuvio 5. Maksumyönteisyys virtuaalisista tapahtumista ikäryhmittäin.

Ikäluokkien pohjalta maksumyönteisyyttä tarkasteltaessa 31 vuotiaat ja sitä vanhemmat (ikäluokka 2 ja 3) olivat kaikista halukkaimpia maksamaan virtuaalitapahtumasta pääsymaksun tai muun vastaavan korvauksen. Vastaavasti nuorimmat, eli kolmekymmentävuotiaat ja sitä nuoremmat ovat ikäryhmänä haluttomampia maksamaan pääsylippuun verrattavaa maksua. Kuitenkin täytyy huomioida, että kaikissa ikäryhmissä yli puolet vastaajista, eli enemmistö oli valmiita maksamaan virtuaalisesta tapahtumasta.

Nuorten vähempi innokkuus voisi osaksi johtua tähän ikäryhmään liittyvien elämäntilanteiden vuoksi. Nuorilla tulotasot ovat monesti alhaisemmat, jolloin luonnollisesti myös palveluihin käytettävät varat ovat niukemmat. Ikäryhmässä 21–30-vuotiaita oli suurin edustus opiskelijoita, eli 28 % (n=22) kaikista kyseisen ryhmän vastaajista. Samaan ryhmään sijoittui myös 13 % (n=10), eli suurin osa vastaajien joukossa olleista koti-isistä ja -äideistä.



Kuvio 6. Maksumyönteisyys virtuaalisesta tapahtumasta asuinalueittain.

Asuinalueen mukaan tarkastellessa kuvio 6 mukaan kaikista eniten maksumyönteinen asuinalue oli Pohjois-Suomi, 75 % (n=15) vastaajista oli valmiita maksamaan virtuaalisesta tapahtumasta. Muiden asuinalueiden vastaukset jakautuvat tasaisemmin. Itä-Suomessa 65 % (n=11) on valmiita maksamaan, ja 35 % (n=6) osallistuu vain ilmaistapahtumiin. Länsi-Suomessa maksuhalukkaita vastaajista oli 66 % (n=54) ja vain ilmaistapahtumiin osallistuvia vain 30 % (n=25). Lisäksi 4 % (n=3) vastasi, ettei osallistu lainkaan virtuaalisiin tapahtumiin. Etelä-Suomessa 64 % (n=74) suhtautui myönteisesti osallistumismaksuun ja 35 % (n=40) vastaavasti ei. Lisäksi Etelä-Suomesta 1 % (n=1) vastaajista ei osallistu lainkaan virtuaalisiin tapahtumiin.

Arvelen, että pohjoisen Suomen pitkät välimatkat voivat olla osasy siihen, miksi he ovat keskimääräisesti halukkampia maksamaan virtuaalisesta tapahtumasta. Koska palvelut ovat monesti kaukana, voi virtuaaliset palvelut tuoda heidän käsiinsä sellaisia palveluita, jotka muuten olisivat vaikeammin saatavissa, kuin esimerkiksi eteläisessä Suomessa.

Maksujen arvioitu suuruus

Ne, jotka ilmaisivat kyselyssä olevansa valmiita maksamaan virtuaalitapahtumista, kysyin myös kolme tarkentavaa kysymystä, joissa pyysin heitä arvioimaan, paljon he olisivat valmiita keskimääräisesti maksamaan ammattiin, harrastukseen ja viihteeseen liittyvistä tapahtumista. Koska tapahtumia on monenlaisia, ja hinnoittelu hyvin kirjavaa, tämä osio antaa hyvin suurpiirteisiä vastauksia, joiden merkitystä tulee tarkastella kriittisesti. Kuitenkin tuloksista voi olla, tiettyä varovaisuutta käyttäen, monelle ensimmäistä virtuaalista tapahtumaa suunnittelevalle hyötyä hahmoteltaessa suuntaviivoja virtuaalitapahtuman hinnoittelulle

Maksuosiossa oli ehdolliset lisäkysymykset heille, jotka olivat valmiita maksamaan virtuaalisesta tapahtumasta. Alun perin tarkoitukseni oli liittää kysymyksen alle paljon erilaisia yksityiskohtaisempia teemoja, kuten musiikkitapahtumat, lanseeraukset, työhön liittyvät webinaarit jne., mutta kyselykaavakkeen laajuus olisi kasvanut liian suureksi käytettävissä olevan työmäärän suhteen. Pelkona oli myös vastaajien kyllästyminen liian pitkiin kyselyosioihin, jolloin vastaamisen keskeytyksiä tulisi enemmän. Lisäkysymyksiin päätettiin jättää kolme suurta pääteemaa:

- koulutus ja ammatti
- harrastukset
- viihde ja muu vapaa-aika

Lisäkysymyksissä vastaaja arvioi sitä, kuinka paljon hän olisi valmis maksamaan koulutukseen tai ammattiin liittyvästä virtuaalitapahtumasta keskimääräisesti. Liukukytkimen avulla vastaaja sai sijoittaa oman arvionsa 0-200 (tai yli) € välille.

Muokkasin vastausosiota hieman jo kyselyn alettua, lisäämällä myös vastausvaihtoehto ”*En tiedä*”. Viihdeosion kohdalla hintaskaala sijoittui 1-200 € välille inhimillisen virheen seurauksena, eikä tätä enää myöhemmin koettu tarpeelliseksi muuttaa. Syy, miksi pienin arvo olisi voinut olla kaikissa 0 €, johtuu siitä, että vastaaja ei välttämättä kokisi tarpeelliseksi maksaa kaikista mainituista teemoista, vaikka hän olisikin vastannut myöntävästi pääkysymykseen maksuhalukkuudesta. En katsonut näiden pienten muutoseikkojen

kuitenkaan vaikuttavan liikaa kokonaiskuvaan, ja koin kysymyksien avulla saavani tarpeita tyydyttäviä vastauksia. Vastaajien kokonaismäärän muutos kesken kysymysosiota johtuu muutamasta ”En tiedä” -vastauksesta.

Taulukko 4. Maksujen suuruusluokat.

MAKSUJEN SUURUUDET					
KOULUTUS JA AMMATTI					
	MINIMIAARVO.	MAKSIMIAARVO	KESKIAARVO	MEDIAANI	KESKIHAJONTA
n=148	0,00 €	200,00 €	43,65 €	24,50 €	50,17 €
HARRASTUKSET					
	MINIMIAARVO.	MAKSIMIAARVO	KESKIAARVO	MEDIAANI	KESKIHAJONTA
n=146	4,00 €	189,00 €	32,62 €	23,50 €	29,15 €
VIIHDE JA MUU VAPAA-AIKA					
	MINIMIAARVO.	MAKSIMIAARVO	KESKIAARVO	MEDIAANI	KESKIHAJONTA
n=146	7,00 €	168,00 €	32,15 €	25,00 €	23,70 €

Ryhmiteltäessä vastaukset 20 euron välein, koulutukseen ja ammattiin liittyvissä virtuaalisissa tapahtumissa suurimmaksi maksuvalmiusluokaksi muodostui 0–20 € (n=67, ka 8,60 €). Kaikista 148 vastauksesta lasketun keskiarvon ollessa noin 44 € ja mediaani 24,50 € pääteltävissä on, että mediaani on kuvaavampi tulos kertomaan siitä, kuinka paljon vastaajat ovat valmiita maksamaan työhön tai koulutukseen liittyvistä tapahtumista. Mediaani, eli keskiluku, ilmoittaa suuruusjärjestykseen lajiteltujen vastauksien keskimmäisen arvon (Tilastokeskus). Kun havainnot keskittyvät merkittävästi jakauman toiseen päähän (0–20€), aritmeettinen keskiarvo antaa harhaanjohtavia tuloksia. Tästä syystä mediaani on parempi keskiluku kuvaamaan sitä, paljon asiakkaat ovat valmiita maksamaan koulutukseen ja ammattiin liittyvistä virtuaalisista tapahtumista. (Tilastokeskus.)

Taulukon 4 tulosten pohjalta voi todeta, että vastaajat olivat valmiita maksamaan työhön tai koulutukseen liittyvistä virtuaalisista tapahtumista sisäänpääsyä tai muuta vastaavaa maksua noin 25 euroa. Keskihajonnan ollessa yli 50 euroa, voi kuitenkin huomata jonkinasteisia mielipide-eroja, eli hajontaa siitä, paljon työhön ja koulutukseen liittyvistä virtuaalitapahtumista ollaan valmiita maksamaan.

Harrastuksiin liittyvässä osiossa keskiarvon ollessa 32,62 € ja mediaanin 23,50 €, koen mediaanin olevan tässäkin tilanteessa kuvaavampi luku. Keskihajonta (29,15 €) oli pienempi kuin työhön ja koulutukseen liittyvissä tuloksissa, ja tämän pohjalta voi päätellä, että harrastuksiin liittyvissä virtuaalisissa tapahtumissa vähempi hajonta kielii näin ollen myös pienemmistä mielipide-eroista siitä, kuinka paljon tapahtumasta voisi maksaa keskimääräisesti. Vastaajien (n=146) arvioiden pohjalta arvio siitä, kuinka paljon keskimääräisesti asiakas olisi valmis maksamaan harrastuksiinsa liittyvistä virtuaalitapahtumista pääsymaksua tai muuta vastaavaa korvausta on noin 24 euroa.

Viihteeseen ja muuhun vapaa-aikaan liittyvässä osiossa keskihajonta oli kaikista pienin, eli 23,70 euroa. Viihteen kohdalla vastausten luvut painottuvat myös hyvin vahvasti alkupäähän, eli pieniin lukuihin, jolloin mediaania voi pitää kuvaavampana tuloksena. Näin ollen viihteestä ja muusta vapaa-aikaan liittyvästä virtuaalitapahtumasta vastaajat olisivat valmiita maksamaan pääsylipun tai muuta vastaavaa korvausta noin 25 euroa.

Kaikkien kolmen mediaanien sijoittuessa 23,5–25 euron välille, maksavat asiakkaat pitivät reilun 20 euron osallistumismaksua kohtuullisena hintana. Viihde ja vapaa-ajan virtuaalitapahtumista oltiin valmiita maksamaan hiuksen hienolla erotuksella enemmän, kuin koulutukseen ja työhön, tai harrastuksiin liittyvistä tapahtumista. Työhön ja koulutukseen liittyvissä tapahtumissa maksuhalukkuudessa ja sen suuruudessa oli taas eniten vaihtelua.

Ikäluokkien väliset erot maksujen euromäärissä mediaanilla ja keskiarvolla tarkasteltuna

Kaikkien vastanneiden lisäksi halusin tarkastella, onko eri ikäluokkien välillä eroja luvuissa, joita oltiin valmiita maksamaan eri teemaisista virtuaalitapahtumista. Halusin tarkastella lukuja niin mediaanin, kuin keskiarvonkin mukaan, sillä mitään yksiselitteistä tapaa havainnointiin ei ole. Vaihtelut vastaajaryhmien koossa johtuu ”*En tiedä*”, vastauksista, joita en huomioi taulukossa.

Taulukko 5. Ikäluokkien väliset erot maksujen suuruudessa.

MAKSUJEN SUURUUDET						
KOULUTUS JA AMMATTI						
	N	MINIMARVO	MAKSIMARVO	KESKIARVO	MEDIAANI	KESKIHAJONTA
IKÄLUOKKA 1 (<20-30 V)	40	0,00 €	200,00 €	38,08 €	22,50 €	48,07 €
IKÄLUOKKA 2 (31-50 V)	87	0,00 €	200,00 €	42,91 €	24,00 €	48,50 €
IKÄLUOKKA 3 (51 > V)	21	0,00 €	195,00 €	57,33 €	25,00 €	60,16 €
HARRASTUKSET						
	N	MINIMARVO	MAKSIMARVO	KESKIARVO	MEDIAANI	KESKIHAJONTA
IKÄLUOKKA 1 (<20-30 V)	39	4,00 €	99,00 €	29,28 €	21,00 €	22,27 €
IKÄLUOKKA 2 (31-50 V)	86	4,00 €	189,00 €	35,16 €	25,00 €	32,88 €
IKÄLUOKKA 3 (51 > V)	21	4,00 €	100,00 €	28,38 €	21,00 €	23,57 €
VIIHDE JA VAPAA-AIKA						
	N	MINIMARVO	MAKSIMARVO	KESKIARVO	MEDIAANI	KESKIHAJONTA
IKÄLUOKKA 1 (<20-30 V)	41	10,00 €	106,00 €	34,49 €	25,00 €	24,87 €
IKÄLUOKKA 2 (31-50 V)	88	7,00 €	106,00 €	31,55 €	25,00 €	23,91 €
IKÄLUOKKA 3 (51 > V)	22	9,00 €	100,00 €	30,18 €	24,50 €	21,18 €

Taulukon 5 mediaanilukuja tarkasteltaessa voi huomata, että niissä ei ole huomattavan suurta vaihtelua minkään osion kohdalla, verrattaessa koko näyteotoksen kokonaiskuvaan, ja mediaanin pysyessä yli 20 euron, jokaisessa kategoriassa. Mediaanin sekä keskiarvon lukujen perusteella voi kuitenkin päätellä, että yli 51-vuotiaat ovat valmiita maksamaan työhön ja koulutukseen liittyvistä virtuaalisista tapahtumista enemmän (ka 57,33 €, mediaani 25 €), kuin tätä nuoremmat. Kaikista vastaajista kolmekymmentävuotiaat ja sitä nuoremmat taas ovat valmiita maksamaan kaikista vähiten, niin keskiarvon (ka 38,08 €), kuin mediaaninkin (22,50 €) mukaan.

Harrastuksiin liittyvissä osallistumismaksuissa 31–50-vuotiaat (n=86) ovat valmiita maksamaan jopa huomattavasti enemmän kuin muut ikäverrokkiryhmät. Heidän ikäryhmänsä saatujen vastausten keskiarvon ollessa 35,16 € ja mediaanin 25 €. Hieman poikkeamaa voidaan huomata ikäluokka 1:n (21 €) ja 3:n (21 €) kohdalla verrattaessa tuloksia taulukon 4 (23,50€) mediaaniin. Lukujen pohjalta voi päätellä, että 30-vuotiaat ja sitä

nuoremmat, sekä 51-vuotiaat ja sitä vanhemmat, ovat valmiita maksamaan harrastuksiin liittyvistä virtuaalisista tapahtumista noin 4 € vähemmän kuin 31–50-vuotiaat.

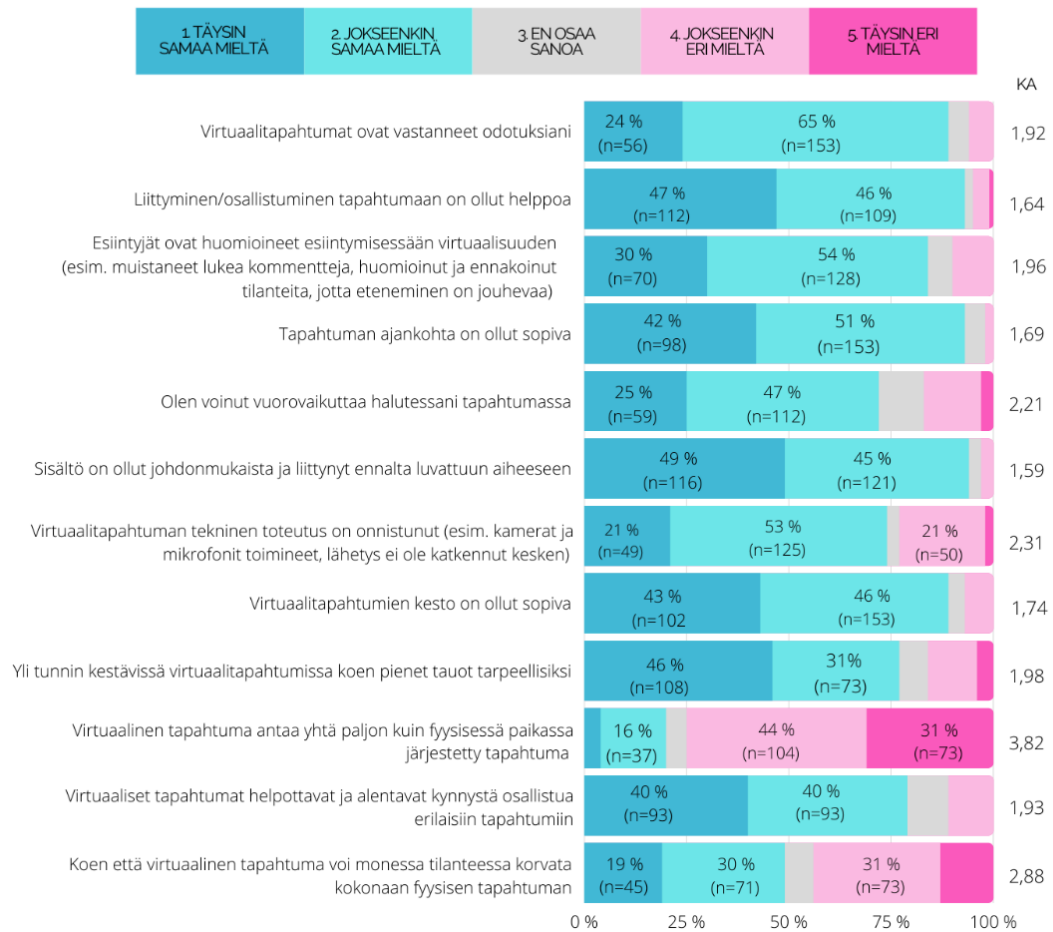
Viihde ja muu vapaa-aika jakautuu mediaanin (25 €) mukaan tasan 30-vuotiaiden ja sitä nuorempien, sekä 31–50-vuotiaiden ryhmässä. Keskiarvoa (34,49€) tarkastellessa huomataan, että nuorten, eli 30-vuotiaiden ja sitä nuorempien joukko on valmis maksamaan enemmän viihteeseen ja muuhun vapaa-aikaan liittyvistä virtuaalitapahtumista osallistumismaksua, kuin muut verrokkiryhmät.

Ikäryhmittäin tarkasteltaessa, mediaaniin perustuen, en havaitse mainittavia poikkeamia taulukon 4 tuloksiin verrattuna. Keskiarvoon perustuvia lukuja vertaillessa on jonkin asteisia eroavuuksia, mutta näiden painoarvoa en pidä kovin merkityksellisinä, sillä vastaukset painottuvat enemmän toiseen laitaan, jolloin mediaanipohjainen tarkastelu tuottaa totuudenmukaisempaa kuvaa.

4.6 Miten virtuaalitapahtumat ovat vastanneet odotuksia

Halusin selvittää Likertin asteikon, ei asenneasteikon (Heikkilä 2014a, 39) avulla vastaajien mielipiteitä erilaisista virtuaalitapahtumiin liittyvistä asioista (ks. kuvio 7 & liite 9). Likert-asteikko sisälsi numerot 1-5, jossa 1. vastasi täysin samaa mieltä ja 5. täysin eri mieltä. Pyysin ihmisiä arvioimaan keskimääräisesti kokemuksiaan virtuaalitapahtumista, ja vastaamaan väittämiin sen mukaisesti.

ASENNEKARTOITUS



Kuvio 7. Tulokset Likert-asteikollisiin väittämiin virtuaalisista tapahtumista.

Korkeimman keskiarvon (ka 3,82) sai väittämä ”*Virtuaalinen tapahtuma antaa yhtä paljon kuin fyysisessä paikassa järjestetty tapahtuma*”. Vastauksista 44% (n=104) sijoittuu Likert-asteikon neljänteen kohtaan, eli väittämään ”*Jokseenkin eri mieltä*”. Toiseksi eniten, eli 31 % (n=73) äänistä saa vastaus ”*Täysin eri mieltä*”. Suuri enemmistö vastaajista on siis sitä mieltä, että virtuaaliset tapahtumat eivät anna yhtä paljon kuin fyysisesti järjestetyt tapahtumat.

Kysyttäessä voiko virtuaalinen tapahtuma korvata joissain tilanteissa kokonaan fyysisesti järjestetyn tapahtuman, myönteisesti suhtautuvia on jo enemmän, verrattuna edelliseen väittämään. Täysin samaa mieltä virtuaalisen tapahtuman mahdollisuudesta korvata fyysinen tapahtuma on 19 % (n=45) vastaajista, ja jokseenkin samaa mieltä 30 % (n=71). Jokseenkin eri mieltä asiasta on 31 % (n=73), ja samalla se oli edustavin

vastausvaihtoehto tämän väittämän kohdalla. Täysin eri mieltä fyysisten tapahtumien korvattavuudesta virtuaalisilla vaihtoehdilla on 12 % (n=30) vastaajista. Lisäksi 7 % (n=17) ei osaa sanoa mielipidettä tästä asiasta. Vaikka isoin yksittäisen vastausvaihtoehdon edustus oli jokseenkin eri mieltä olevilla, laskettaessa puoltavat (yht. 49 %) ja vastustavat (yht. 43 %) vastaukset omiksi ryhmikseen, on silti myönteisesti asiaan suhtautuvia 7 prosenttiyksikköä negatiivisemmin suhtautuvia vastauksia enemmän.

Suurin osa vastaajista oli sitä mieltä, että sisältö on ollut johdonmukaista ja liittynyt ennalta luvattuun aiheeseen, keskiarvon ollessa 1,59. Täysin samaa mieltä johdonmukaisuudesta ja aiheeseen liittyvyydestä on 49 % (n=116) ja jokseenkin samaa mieltä 45% (n=106) vastaajista. Täysin eri mieltä ei väittämästä ei ole kukaan, ja jokseenkin eri mieltä vain noin 3% (n=6). Lisäksi 3% (n=8) ei osannut sanoa mielipidettä asiasta.

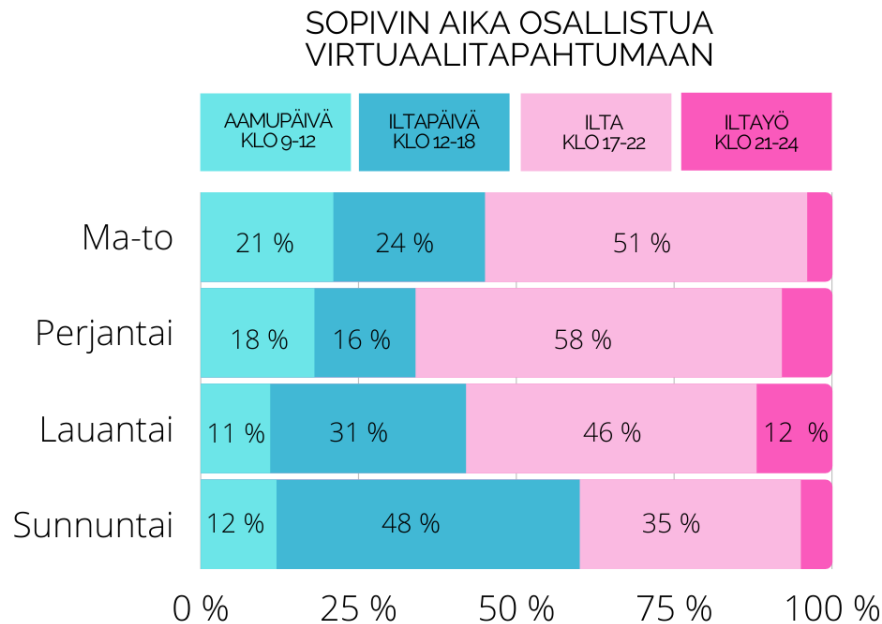
Virtuaaliset tapahtumat helpottavat ja alentavat kynnystä osallistua tapahtumiin sai myös enemmistön taakseen, keskiarvon ollessa 1,93 ja asettuen lähemmäs ”joskeenkin samaa mieltä” väittämän numereelista arvoa. Täysin tai joskeenkin samaa mieltä ovat saman suuruisilla, 40 %:n (n=93) edustuksilla. Kantaansa tietämättömiä on 10 % (n=24) ja jokseenkin eri mieltä 11 % (n=26) vastaajista.

4.7 Mieluisin osallistumisaika virtuaalitapahtumalle

Optimaalisin osallistumisaika riippuu paljon tapahtuman luonteesta ja aihepiiristä. Hypoteesina oli, että esimerkiksi työhön liittyvät virtuaalitapahtumat saattavat optimaalisuuteen perustuen sijaita asiakkaan näkökulmasta arkipäivien aamupäivissä, kun taas viiheteelliset virtuaalitapahtumat voisivat sijoittua viikonloppuihin ja arki-iltoihin. Koska tutkimus olisi kasvanut liian suureksi kokonaisuudeksi, jos optimaalisia osallistumisajankoh-
tia olisi tarkasteltu erilaisista teemoista käsin, päätettiin tämä osio supistaa erittäin yksiu-
lotteiseksi, koskien kaikkia tapahtumia yhtäaikaan. Supistamisella haettiin resurssillisia
säästöjä, jotka samalla myös söivät kysymyksen perusidea.

Yksiuotteisuudestaan huolimatta osiolla koettiin olevan jonkinlaista arvoa hahmotelta-
essa kokonaiskuvaa siitä, minkälaiset elementit muodostavat onnistuneen virtuaalisen
tapahtuman. Pyrin erittäin karkealla jaottelulla saamaan rautalankakaavio ensimmäistä

kertaa virtuaalista tapahtumaa suunnitteleville tahoille, jotta he voisivat ilman aiempaa kokemusta arvioida parasta tapahtuman järjestämisajankohtaa.



Kuvio 8. Mieluisin osallistumisaika virtuaalitapahtumaan.

Kuvion 8 tulokset osoittavat, että arkipäivisin maanantaista torstaihin, sekä perjantaisin suosituin virtuaaliseen tapahtumaan osallistumisajankohta on vastaajien mukaan ilta (klo 17-22). Maanantaista torstaihin illan osuus on 52 % (n=119) ja perjantaisin 58 % (n=135) vastauksista. Lauantaina iltapäivän osuus kasvaa 31 %:iin (n=72), illan ollessa edelleen suosituin osallistumisaika 46 %:n (n=106) osuudella vastaajista. Sunnuntaina iltapäivä on 48 % (n=110) vastaajista mieluisin osallistumisaika virtuaalitapahtumaan ja toiseksi suosituimpana seurasi ilta 35 %:n (n=80) osuudella. Tästä voidaan varovaisesti päätellä, että arkena illat ovat asiakkaiden kannalta mieluisinta osallistumisaikaa virtuaalitapahtumille. Sunnuntaisin taas vastaavasti iltapäivä on vastausten perusteella optimaalisin.

Kuten aiemmin totesin, liian suurta painoarvoa tämän osion tuloksin ei kannata antaa, mutta tulokset voivat antaa osviittaa omaa virtuaalitapahtumaa suunnitteleville siitä, mikä voisi olla paras aika järjestää tapahtuma.

4.8 Virtuaalitapahtumien aiheet

Halusin kartoittaa kyselyn avulla virtuaalitapahtumien aiheita (liite 2), joihin vastaajat olivat osallistuneet kuluvan vuoden 2020 aikana. Eniten virtuaalisesti osallistutut tapahtumien aiheet olivat:

1. kokoukset 67,37 % (n=159)
2. webinaarit, koulutukset, kongressit, konferenssit ja työpajat 66,53 % (n=157)
3. konsertit 57,63 % (n=136)
4. yksityiset juhlat/tapahtumat 33 % (n=79)

Ennako-oletusteni mukaan ensimmäiselle sijalle nousevat kokoukset, joista suurimmalla osalla (67 %) vastaajista oli kokemusta. Toisena sijaa pitävät webinaarit, koulutukset, kongressit, konferenssit ja työpajat (66,53 %) viittaavat nekin vahvasti työelämää, sekä koulutukseen. Kolmanneksi sijoittui konsertit 57,63 % (n=136). Yllätykseksi nousi yksityiset tapahtumat ja juhlat, jotka sijoittuivat järjestyksessä neljänneksi 33 %:n (n=79) osuudella kaikista äänistä.

Kärkinelikon jälkeen voi huomata suuren pudotuksen vastausmäärissä siirryttäessä viidennestä sijasta alas päin. Jokaiseen ennalta mainittuun aiheeseen tuli vastauksia, jopa mielenosoituksiin 0,82 % (n=2) vastauksista. Tätä yleisempiä olivat mm. teatteri ja muu esittävä taide (esim. sirkus) 16,1 % (38), messut 16,1% (n=38), liikunta-aiheiset kilpailut, turnaukset ja ottelut 12,29 % (n=29), stand up ja muu komiikka 11,86 % (n=28). Viihteen lisäksi 11,86 % (n=28) vastauksista kertoi osallistumisesta seurakunnan tapahtumiin, virtuaalisille kierroksille esim. safarille, museoon ym. 10,59 % (n=25) ja avajaisiin, lanseerauksiin ja tuote-esittelyihin 10,59 % (n=25). Myös juhlat (ei yksityiset), gaalat, iltamat ja tanssit olivat olleet aiheena 9,75 % (n=23) vastauksista.

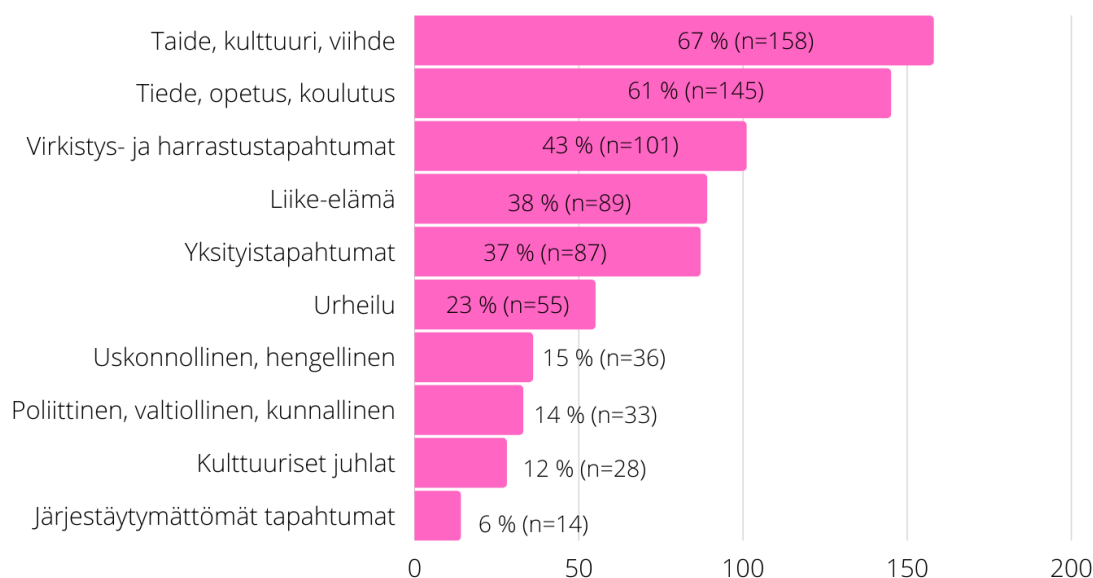
Valmiiksi listattujen vastausten lisäksi, oli mahdollista vastata myös ”*Muu virtuaalitapahtuma*” (liite 8), jonka jälkeen sai täsmentää vastaustaan. Vastauksista 15,68 % (n=37) sijoittui tähän ryhmään. Analysoin tekstivastauksia Webropolin tekstianalyysia ja sanapilveä käyttäen. Lisäksi tutkin aineiston teemoja laadullisesti, eli lukemalla kommentteja, jotta voisin muodostaa omat päätelmät ja kokonaiskuvan, sekä vertailla tuloksia mahdollisimman monipuolisesti.

Sanasto liittyi hyvin vahvasti liikuntaan, johtuen oletettavasti siitä, että ennalta listatuissa tapahtumavaihtoehtoissa ei ollut liikuntatunteja mainittu. Useimmin esiintynyt sana analyysityökalun mukaan oli jooga (n=4). Liikunta (n=3), liikuntatunnit (n=2) ja jumppa (n=2) olivat myös muutamasti mainittuja. Mainittuna oli myös tanssiin liittyviä asioita, kuten mm. tanssitunnit ja -kurssit, lavis, folkjam ja zumba.

Ryhmittelin sanoja teemojen mukaan, ja kaikista vastauksissa 61 % liittyi liikuntaan (liite 8). Osio sai myös muita hajanaisia vastauksia, liittyen terveyteen ja vapaa-aikaan, mutta niiden satunnaisuuden vuoksi syvempää käsittelyä ei katsottu tarpeelliseksi. Silmäilemällä vastauksia, voin huomata vastausten noudattavan samaa linjaa analyysin tuottamien tulosten kanssa.

Jatkoin aiheiden teemoittelua kuviossa 9, kun vastaajia (n=236) pyydettiin valitsemaan kaikki teemat, joihin he kokivat vuoden 2020 aika osallistuttujen virtuaalisten tapahtumien aiheiden liittyneen (liite 3). Aiemman osion ennako-odotuksista poiketen suurin ryhmä ei ollutkaan esimerkiksi liike-elämä tai koulutus, vaan taide, kulttuuri ja viihde nousi suurimmaksi aihealueeksi 66,95 % (n=158) osuudella. Toiseksi suurin ryhmä oli tiede, opetus ja koulutus 61,44 % (n=145) osuudella. Kolmanneksi sijoittui virkistys- ja harrastustapahtumat, joihin oi osallistunut 43 % (n=101) vastaajista. Liike-elämään liittyviin tapahtumiin arvioi osallistuneensa 38 % (n=89) vastanneista.

TEEMAT, JOIHIN VASTAAJAT OVAT OSALLISTUNEET VUODEN 2020 AIKANA



Kuvio 9. Vuoden 2020 aikana osallistuttujen virtuaalitapahtumien pääteemat.

Ero suurimmaksi mainitun aiheen ja teeman välillä voisi tulkita harhaiseksi, mutta lähemmin tarkasteltaessa huomaa vahvaa yhdenmukaisuutta teemojen ja niihin liittyvien tapahtumien välillä. Tarkasteltaessa virtuaalisien tapahtumien aiheita kartoittavan osion (liite 2) ”Kokoukset”-vastausvaihtoehtoa, voi todeta, että kokouksia järjestetään luonnollisesti monilla eri teemaa-alueilla, eivätkä ne keskity pelkästään liike-elämään. Teemojen toisella sijalla oleva ”Tiede, opetus ja koulutus” on hyvin linjassa vastaavan vastausvaihtoehdon kanssa virtuaalitapahtumien aiheita kartoittavan osion (liite 2) toiseksi tulleen ”Webinaarit, koulutukset, kongressit, konferenssit ja työpajat” 67 % (n=157) kanssa. Samoin yhtäläisyyksiä on myös kolmansien sijojen kohdalla, kun ”Konsertit” 58 % (n=136), sekä ”Virkistys ja harrastustapahtumat” 43 % (n=101) sijoittuvat samalle sijalle.

Yllättäjäksi nousseet yksityistapahtumat sijoituivat tässäkin osiossa viiden parhaan joukkoon 37 % (n=87) osuudella. Verrattaessa liitteessä 2 mainittuun ”Yksityiset tapahtumat/juhlat” 33 % (n=79), voi havaita pienen eron tulosten välillä. Ero tulosten välillä on suhteellisen pieni, joten näkisin, että vastausten välillä on suhteellisen vahva konsensus.

4.9 Millainen sisältö houkuttaa asiakkaita

Kyselyssä selvitettiin vastaajien kantaa siihen, millainen virtuaalitapahtuman sisältö houkuttaa heitä eniten. En halunnut rajata tai tarkentaa kysymystä enempää, vaan asiaa tarkasteltiin ”mitä ensimmäisenä asiasta tulee mieleen”-vinkkelistä. Tästä syystä en täsmentänyt kysymystä, jotta ohjeistus ei ohjailisi vastaajaa ja yksipuolistaisi liikaa vastauksia.

Analysoin avoimet vastaukset Webropolin Text Mining -toimintoon liittyvää sanapilvi-työkalua hyödyntäen (liite 6). Työkalu analysoi suuren määrän tekstivastauksia minuuteissa. Analyysin avulla voi nopeasti luoda objektiivisen yleiskatsauksen tekstivastauksista, sillä se pomii vastauksissa eniten esiintyvät sanat. Mitä isommalla sanalla korostuvat sanapilvessä, sitä useammin sana on esiintynyt vastauksissa. (Webropol, 2012.)

Yleisemmin esiintyneitä sanoja olivat mm.

- musiikki (n=23)
- konsertit (n=14)
- konsertti (n=11)
- teatteri (n=11)
- koulutus (n=8)

Suurimmassa osassa vapaamuotoisia vastauksia esiin nousi musiikki jollain tapaa. Konsertit, keikat ja muut virtuaaliset musiikilliset elementit olivat suurimmalle osalle vastaajista houkuttelevia tekijöitä. Vastauksissa puhuttiin paljon myös opettavaisuuden tärkeydestä, sekä koulutukseen liittyvästä sisällöstä. Myös terveyteen ja hyvinvointiin liittyvät asiat nousivat muutamasti esille. Museokierrokset, kulttuuri ja näyttelyt saivat myös sijaa vastauksissa.

Tekstianalyysityökalun lisäksi analysoin vastauksia perinteisesti lukemalla jokaisen kommentin. Näin sain paremman kokonaiskuvan siitä, mitä ajatuksia ihmisillä oli. Laadullinen tutkimus auttoi minua peilaamaan kokonaisuutta analyysityökalun tuloksiin, jotka mukailivat vahvasti tekstien kautta saamiani käsityksiä.

Vastauksissa ilmenee myös, että vastaajille virtuaalisissa tapahtumissa viihteellisyys oli tärkeä prioriteetti. Tämän pohjalta voi päätellä, että erilaiset musiikilliset elementit voivat lisätä tapahtuman kiinnostavuutta. Kulttuurilliset palvelut virtuaalisesti näyttävät kiinnostavan asiakkaita, joten esimerkiksi erilaisille kulttuurikierroksille, teatterille ja näyttelyille voisi olla enemmänkin kysyntää virtuaalisesti järjestettynä.

Halusin myös vertailla tulosten avulla, kohtaavatko asiakkaita kiinnostavat virtuaalitapahtumien aiheet osallistuttujen tapahtumien aiheiden kanssa. Luvussa 4.8 esiin nousseita, jo osallistuttuja virtuaalitapahtumien aiheita vertailtiin vastaajien ilmoittamien kiinnostuksen kohteiden kanssa. Intressien ja jo osallistuttujen tapahtumien välillä voidaan todeta yhtäläisyyksiä, sillä teemat liikkuvat samoilla aihealueilla, tosin eri voimasuhteilla. Kokouksien ja webinaarien erittäin suuri osallistujamäärä voisi kieliä velvollisuuksiin liittyvistä tapahtumista työn ja koulutuksen saralla. Töihin liittyvät velvollisuudet voisivat selittää sen, miksi kiinnostavien aiheiden listalla viihteelliset seikat nousevat koulutukseen liittyviä asioita korkeammalle sijalle.

4.10 Tärkeimmät elementit virtuaalisessa tapahtumassa

Kokosin vastaajien tärkeimmiksi kokemat elementit virtuaalisissa tapahtumissa kyselyn osiosta, jossa pyysin ihmisiä valitsemaan heille kolme tärkeintä virtuaalisen tapahtuman elementtiä ennalta annetusta listasta (Liite 4). Vastuksista puolet (n=117) sai tekniikan toimivuus, sijoittuen näin ollen tärkeimmäksi elementiksi virtuaalisissa tapahtumissa. Tekniikan toimivuus koettiin niin tärkeäksi, että toiseksi tärkeimpään elementtiin oli noin 14 prosenttiyksikön ero. Toisen ja kolmanneksi tärkeimmäksi nousseet elementit saivat lähes tasavertaisesti kannatusta, vain yhden äänen erolla. Helppokäyttöisyys nousi toiseksi tärkeimmäksi elementiksi noin 36 % (n=86) kannatuksella. Pyörityksen takia, kolmanneksi sijoittunut asiantuntijuus tuli tasoihin 36 % (n=85) helppokäyttöisyyden kanssa.

Eri ikäryhmistä käsin tarkastellessa (liite 5) voi huomata pientä vaihtelua tulosten painotumisessa. Nuorten keskuudessa, ikäluokka 1:n (n=76), eli alle 20–30 vuotiaiden, tulokset mukailivat suurin piirtein yleistä keskiarvoa, mutta vastaukset sijoituivat tasaisemmin jokaiselle vastausvaihtoehdolle. Heidän ryhmässään myös elämyksellisyys (27 %,

n=21), visuaalinen sisältö (25 %, n=19), laadullisuus (25 %, n=19) ja vuorovaikutus (22 %, n=17) saivat painoarvoa.

Ikäluokka 2:n (n=125), eli 31–50-vuotiaiden ryhmässä kolmen kärki pysyi samana kuin yleisellä tasolla tarkasteltaessa. Tämän lisäksi tärkeiksi koettiin myös mm. laadullisuus 34 %:n (n=43), osallistuminen ilman erillistä sovellusta 30 %:n (n=38), ja elämyksellisyys 23 %:n (n=29) osuudella kyseisen ikäryhmän mukaan annetuista äänistä.

Ikäluokka 3:n (n=31), eli 51-vuotiaiden ja sitä vanhempien tuloksissa oli jo merkittäviä eroja muihin ikäluokkiin verrattuna. Vastauksien mukaan tärkeimmäksi nousi osallistuminen ilman erikseen ladattavia sovelluksia 56 %:n (n=18), sekä helppokäyttöisyys 53 %:n (n=17), sekä asiantuntevuus 47 %:n osuudella äänistä. Ero muihin ikäluokkiin voi selittyä ikäryhmän erilaisella elämäntilanteella, tietoteknisillä taidoilla ja mieltymyksillä.

Tärkeimpien elementtien nimeämisen lisäksi kyselyyn vastaajilta tiedusteltiin, mitä heidän mielestään virtuaalitapahtuman järjestäjän tulisi erityisesti huomioida (liite 7). Vastaukset noudattivat lähes samaa linjaa edellä mainittujen vastausten kanssa.

Alaongelman teema mukaili vahvasti pääongelmaa, ja tällä haettiin vahvistusta pääongelman hypoteesille. Vastaajia pyydettiin kertomaan vapaasti, mitä virtuaalitapahtuman järjestäjän tulisi erityisesti huomioida. Vapaaseen vastauskenttään kirjatut vastaukset analysoin Webropol-tekstianalyysityökalua (ks. Webropol, 2012). Vastauksissa (n=136) esiintyi eniten sanat:

- tekniikan (14 %)
- tekniikka (12 %)
- toimii (11 %)
- toimivuus (9 %)
- hyvin (8 %)
- toimiva (6 %)

Ylivoimaisesti muita tärkeämmäksi vastaajat kokevat tekniikan toimivuuden. Samalla voi huomata, että tulos tukee vahvasti pääongelmaan tehtyä hypoteesia tekniikan toimivuuden tärkeydestä virtuaaliseen tapahtumaan osallistujille.

Tekniset ongelmat ovat hyvin yleisiä erilaisissa virtuaalisissa tapahtumissa, ja kaikista ennakkotoimenpiteistä huolimatta tekniikka saattaa joissain tilanteissa pettää. Tällaisia teknisiä ongelmia voivat olla esimerkiksi äänen, kuvan, ja muiden yhteyksien häiriöt tai tietokoneen ns. kaatuminen. Tutkimuksen vastauksista kuitenkin ilmenee, että pääsääntöisesti vastaajat (n=236) ovat olleet samaa mieltä (21 % , n=49) tai jokseenkin samaa mieltä (53 % , n=125) tekniikan toimivuuden onnistumisesta virtuaalitapahtumissa, joihin he ovat osallistuneet kuluneen vuoden 2020 aikana. Tästä voisi varovaisesti päätellä, että keskimääräisesti virtuaaliset tapahtumat pääsevät vähäisillä teknisillä ongelmilla, tai tärkeäksi prioriteetiksi tekniikan toimivuuden arvottavat vastaajat omaavat hyvän sietokyvyn olla välittämättä pienistä tekniikan toimivuuteen liittyvistä epäkohdista.

Alla poimittuja kommentteja vastauksista, joissa kysyttiin, mitä erityisesti virtuaalitapahtuman järjestäjän tulisi huomioida.

"Kuvakulmat, äänenlaatu, ei kohinaa ja taustamelua, nopea yhteys, harjoiteltu-puhe/ohjelma, sujuvuus."

"Helppo ilmoittautuminen, laadukas sisältö, toimivatekniikka."

"Että esitys on mietitty virtuaalitapahtumaan sopivaksi, ei mennä livetapahtuman muotilla."

"Liittyminen ja lataus helppo, ei erillisiä kirjautumisia. Maksu yksinkertainen. Laatu hyvä ja yhteys toimiva."

"Suunnittelu, aikataulusta kiinni pitäminen, ohjelma. Mahdollisimmanvähän "odotellaan vielä hetki" ja aloitus ja lopetus sovittuna aikana."

"Eräässä konsertissa oli kaksi esiintyjää ja kun esiintyjä vaihtui niin lopettava esiintyjä vain "poistui", ei huomionut katsojia mitenkään...sitä jäi miettimään, että tuleeko vielä takaisin...ei tullut. Eli katsojia voisi huomioida enemmän samalla tavalla kuin fyysisessäkin."

"Helppous liittyä mukaan! Osallistumisvahvistukseen mahdollisuus saada tapahtuma suoraan kalenteriin ja kalenterimerkintään liittymislinkki. Äänestyksiä tai muuta mukaan, jossa voi osallistua. Järjestelmien huolellinen etukäteistestaus, säätämisen seuraaminen äärimmäisen ärsyttävää. Pidetään aikatauluista kiinni, aloituksen, lopetuksen ja taukojen suhteen."

"Kuulijat otettava mukaan, huomioitava että kaikki kuuluu ja näkyy."

"Virtuaalitapahtumassa vuorovaikutus kärsii pahasti, sen parantamiseen ja ylläpitämiseen tulisi kiinnittää enemmän huomiota."

"Tekniikan toimivuus, etukäteen valmistautuminen tapahtumaan ja keskittyminen olennaiseen tapahtuman aikana. Niin, että tapahtuma etenee jouhevasti ja ettei tapahtumasta kulu iso osa ajasta siihen, että tapahtuman järjestäjä säätää tekniikkaa tai jotain muuta, esim hölisee omia kuulumisiaan pitkään koska ei ole valmistautunut etukäteen tapahtumaan hyvin. Ns. lonkalta vetäminen ei virtuaalitapahtumassa toimi."

"Teknisesti hyvin toteutettu, silti rento fiilis, yleisö otetaan mukaan myös etänä, lipun ostaminen helppoa."

5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTAA

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, millaiset elementit muodostavat hyvän virtuaalisen tapahtuman kävijänäkökulmasta katsottuna. Webropol-alustan kautta toteutetun kyselyn tuloksien pohjalta voidaan päätellä, että virtuaalisiin tapahtumiin osallistujien kolme tärkeimmäksi kokemaa elementtiä ovat:

- tekniikan toimivuus 50 % (n=117)
- helppokäyttöisyys 36 % (n=86)
- esiintyjien asiantuntijuus 36 % (n=85)

Tulokset osoittavat, että tärkeimmäksi vaikuttavaksi tekijäksi onnistuneeseen virtuaalitaapahtumaan asiakkaan näkökulmasta voidaan nimetä tekniikan toimivuus. Lisäksi annettujen äänien mukaan toiseksi ja kolmanneksi nousseet helppokäyttöisyys (36 %) ja esiintyjien asiantuntijuus (36 %) kielivät siitä, että vastaajat haluavat virtuaalisilta tapahtumilta mutkattomuutta helppokäyttöisyyden muodossa, sekä jonkinlaista lisäarvoa kokemukseen asiantuntevan esiintyjän kautta.

Tapahtuman ajallinen pituus vaikuttaa myös kokemukseen siitä, koetaanko tapahtuma onnistuneena vai ei. Kyselystä saatujen vastausten kirjo oli laaja, minimiarvon ollessa 25 minuuttia ja maksimiarvon 120 minuuttia. Keskiarvon ollessa noin 72 minuuttia, ja mediaani noin 62 minuuttia, enemmistö vastauksista sijoittuu yhden tunnin paikkeille. Vastauksiin nojautuen, noin tunnin mittainen virtuaalinen tapahtuma on vastaajaenemmistön mielestä optimaalisin virtuaalisen tapahtuman kesto.

Kyselyssä käy ilmi, että yli tunnin kestäviin virtuaalisiin tapahtumiin suurin osa kaipasi pientä taukoa esitysten välissä. Vastaajista 46 % (n=108) on täysin samaa mieltä ja 31 % (n=73) jokseenkin samaa mieltä siitä, että tauko yli tunnin kestäneessä tapahtumassa on tarpeellinen. Pitkissä, yli tunnin kestävässä virtuaalitapahtumissa vastausten mukaan viihtyvyyttä lisää huomattavasti pieni tauko ensimmäisen tunnin jälkeen, ja tästä syystä tauotus on yksi onnistuneen virtuaalitapahtuman elementeistä.

Lisäksi tarkastelin vastauksista, oliko erilaisilla demografisilla ominaisuuksilla vaikutuksia siihen, millaiset seikat osallistuja kokee tärkeäksi virtuaalisessa tapahtumassa.

Huomasin asuinpaikan vaikutukset tuloksiin useissa eri tilanteissa, mutta koin, että tuloksista ei voitu suorilta käsin tehdä vahvoja tulkintoja, sillä osa ryhmistä oli hyvin pieniä havaintoyksiköiltään. Havaittiin esimerkiksi, että pohjoisemman Suomen vastaajat olivat valmiita maksamaan suhteellisesti enemmän virtuaalisesta tapahtumasta, kuin muualla Suomessa asuvat. Tämän voisi arvella johtuvan pitkistä välimatkoista, jolloin pohjoisen asukkaat arvottavat etänä järjestetyn tapahtuman tarjoaman edun korkeammalle kuin esimerkiksi Etelä-Suomessa asuvat.

Tämän lisäksi tuloksista pystyi huomaamaan, että eri ikäryhmillä oli eriäviä mieltymyksiä. Esimerkiksi 30-vuotiaat ja sitä nuoremmat kokivat virtuaalisissa tapahtumissa muita ryhmiä enemmän tärkeämmäksi visuaalisuuden ja viihteellisyyden. Yli 50-vuotiaat taas olivat kaikista muista ikäryhmistä innokkaimpia maksamaan koulutukseen liittyvistä virtuaalitapahtumista.

Yksi alaongelmista pohti, millaisia seikkoja asiakas pitää erityisen tärkeänä virtuaalisessa tapahtumassa, joita järjestäjän tulisi huomioida. Alaongelman teema mukaili vahvasti pääongelmaa, ja tällä hain varmistusta pääongelman hypoteesille, jonka mukaan tekniikan toimivuus olisi ylivoimaisesti tärkein elementti virtuaalisissa tapahtumissa. Analysoin vapaaseen vastauskenttään kirjatut vastaukset lukemalla, sekä hyödyntämällä Webropol-tekstianalyysityökalua. Tekniikan (14 %), tekniikka (12 %), toimii (11 %), toimivuus (9 %), hyvin (8 %) ja toimiva (6 %) -sanat esiintyvät (n=136) eri vastauksissa eniten. Ryhmiteltäessä tekniikkaan liittyvät sanat omaksi ryhmäkseen, tekniikkaan liittyvää sanastoa vastauksista löytyy noin 32 %, ja laatuun ja selkeyteen liittyvää sanastoa noin 16 % kaikista vastauksista (n=139).

Tuloksien monipuolisen tarkastelun pohjalta voi todeta, että ylivoimaisesti muita seikkoja erityisemmäksi asiakkaat kokevat tekniikan toimivuuden. Koska tämä tulos mukailee vahvasti pääongelmaan saatuja tuloksia, ja sijoittuu ensimmäiseksi kahdessa eri kyselyn osiossa, vahvistaa tämä päätelmän painoarvoa siitä, tekniikan toimivuus on ylivoimaisesti tärkein elementti onnistuneeseen virtuaalitapahtumaan.

Lisäksi tahdoin selvittää, millainen osuus vastaajista on valmiina maksamaan virtuaalisesta tapahtumasta. Kaikista vastaajista 65 % (n=156) oli valmiita maksamaan, ja vastaavasti 33 % (n=80) ei halunnut maksaa virtuaalisesta tapahtumasta. Lisäksi noin 2 % (n=4) vastasi kontrollikysymykseksi tarkoitettuun ”*Ei, en osallistu verkossa järjestettyihin virtuaalitapahtumiin*”. Ikäluokkien pohjalta maksuvalmiutta tarkasteltaessa voi todeta, että 31-vuotiaat ja sitä vanhemmat ovat kaikista halukkaimpia maksamaan

virtuaalitapahtumasta osallistujamaksun, ja vastaavasti nuorimmat, eli kolmekymmentävuotiaat ja sitä nuoremmat ovat ikäryhmänä haluttomampia maksamaan pääsymaksuun verrattavaa maksua.

Tarkasteltaessa vastaajan työelämän asemaa, työntekijää ylemmässä asemassa olevat johtajat, ylemmät ja alemmat toimihenkilöt ryhmiteltynä omaksi ryhmäkseen, ovat keskimääräistä halukkaampia maksamaan virtuaalisista tapahtumista. Heistä 79 % (n=58) oli valmiina maksamaan virtuaalitapahtumista ja 20 % (n=15) taas ei.

Kuitenkin positiivisena huomiona voin todeta, että kaikissa ikäryhmissä enemmistö oli valmiina maksamaan virtuaalisesta tapahtumasta. Mediaaneja tarkastelemalla näkee, että vastaajista, jotka olivat valmiita maksamaan osallistumismaksua virtuaalitapahtumista, arvioivat sopivan maksun suuruudeksi noin 21–25 euroa.

Kaiken muun lisäksi pohdin, minkälaiset seikat häiritsevät eniten verkkoympäristössä tapahtuvassa tilaisuudessa. Tähän koetin saada vastauksia esimerkiksi tarkastelemalla vastaajien kokemuksia aiemmista virtuaalisista tapahtumista (liite 9), sekä lukemalla vapaasti vastattavien kyselyosuuksien vastauksia. Kyselyssä ei erikseen kysytty millaiset asiat ärsyttävät virtuaalisissa tapahtumissa, vaan pyrin muodostamaan kokonaiskuvaa ns. rivien välistä lukemalla.

Materiaalin pohjalta havaitsin, että erityisesti tekniikan toimimattomuus ja säätäminen kesken lähetyksen oli asiakkaille erittäin häiritsevää. Myös odottelu ja puhujan ennalta valmistautumattomuus, eli ns. lonkalta veto koettiin ärsyttäväksi. Vapaasti vastattavien kysymysosioiden teksteissä tuli useaan otteeseen myös maininta, kuinka kummalliselta tuntuu, jos katsojia ei osata huomioida luontevasti virtuaaliympäristössä ja esimerkiksi musiikkiesitysten jälkeen esittäjät vain häipyvät lavalta mitään sanomatta.

Erityisenä huomiona haluan nostaa vielä yksityiset tilaisuudet, joihin vastausten mukaan yllättävän moni oli osallistunut tammi–lokakuun aikana vuonna 2020. Yksityisiin virtuaalisiin juhliin tai muihin vastaaviin tilaisuuksiin oli osallistunut noin kolmasosa vastaajista. Tämän pohjalta voisi pohtia, olisiko kysyntää esimerkiksi yksityisten juhlien järjestämiseen suunnatuilla virtuaalitapahtuma-alustoilla.

Onnistuin tutkimuksen avulla saamaan vastaukset kaikkiin tutkimuskysymyksiin. Materiaalilla olisi tosin ollut potentiaalia laajempaankin analyysiin. Toisaalta tutkimuksen tavoitteena oli nostaa merkittävimmät, yhdistävät tekijät esiin, ja muodostaa niistä raakaraami virtuaalisille tapahtumille. Tästä syystä en koe, että tätä syvempää analyysia olisi edes

merkityksellistä tehdä. Jatkotutkimustarpeita ajatellen, voisi haastattelupohjainen laadullinen tutkimus tietyn osa-alueen tai esille nousseen tutkimusongelman vastauksen kohdalla auttaa kehittämään yhä parempia virtuaalisia tapahtumakokemuksia. Lisäksi jatkokehitys yksityisille suunnatuista virtuaalitapahtuma-alustoista voisi olla tarpeen.

Huomasin kysymysasettelussa tutkimuksen aikana pientä laadullista vaihtelua, mutta avoimen kyselyn muokkaaminen koitui suhteellisen haastavaksi. Koska avoimen kyselyn muokkaaminen oli lähes madotonta, tein muutamia pieniä muutoksia mm. lauseiden uudelleenmuotoilun avulla. Syy miksi vaihtelua oli, johtui minun ensikertalaisuudestani kyselytutkimusten parissa, jolloin kysymysasettelu ei aina ollut optimaalisin. Työ kuitenkin opetti minua paljon kyselyiden saralla, ja voin todeta, että kokemuksen karttuminen lisää varmasti tietotaitoa ja harjaannuttaa luomaan tulevaisuudessa kysymyksiä, joita on yksiselitteisempi tulkita ja analysoida.

Tämän työn tarkoitus on palvella minun henkilökohtaisen oppimiseni lisäksi myös muita tahoja. Opinnäytetyön tuloksia voivat hyödyntää kaikki, jotka kokevat tarpeelliseksi saada jonkinlaista pohjaa tai suuntaviivoja astuttaessa ennestään tuntemattomalle online-tapahtumien toimintakentälle. Toiveenani on, että tutkimuksesta saatujen havaintojen pohjalta luotaisiin toimivampia, asiakkaat paremmin huomioonottavia virtuaalisia tapahtumia, sekä kehitettäisiin uudenlaisia vaihtoehtoja kohdata toisia ihmisiä eri tilaisuuksien äärellä.

Opinnäytetyö auttoi minua ymmärtämään, kuinka virtuaalitapahtuman onnistumisen edellytyksiä voidaan helposti kasvattaa, kun kiinnittää erityistä huomiota muutamiin asiakkaiden tärkeiksi kokemuksiin yksityiskohtiin. Omakohtaista kokemusta tulosten hyödyntämisestä sain jo ennen kuin lopullinen opinnäytetyö oli edes valmistunut, kun järjesti koulun oppilastyönä tehdyn lyhytelokuvan ensi-illan virtuaalisesti.

LÄHTEET

Beaunoyer, E.; Dupéré, S. & Guillon, M.J. 2020. COVID-19 and digital inequalities: Reciprocal impacts and mitigation strategies. Computers in Human Behavior. Viitattu 5.11.2020 <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2020.106424>.

Koronan ravisteleman luovan alan järjestöissä alaa tuetaan hartiavoimin 2020. Kopiosto. Viitattu 5.11.2020 <https://www.kopiosto.fi/kopiosto/koronan-ravisteleman-luovan-alan-jarjestoissa-ala-tuetaan-hartiavoimin/>.

Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta 2020. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu, 1/2020, Koronapandemian hyvät ja huonot seuraukset lyhyellä ja pitkällä aikavälillä . Eduskunnan Tulevaisuusvaliokunta, 1/. Viitattu 5.11.2020 https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisu/Documents/tuvj_1%2B2020.pdf.

Elisa 2020. Tutkimus: pienet yritykset siirtyivät etätöihin tunneissa ja isoimmat yritykset päivissä koronapandemian alkaessa. Viitattu 5.11.2020 <https://corporate.elisa.fi/uutishuone/tiedotteet/uutinen/tutkimus:-pienet-yritykset-siirtyiv%C3%A4t-et%C3%A4t%C3%B6ihin-tunneissa-ja-isoimmat-yritykset-p%C3%A4iviss%C3%A4-koronapandemian-alkaessa/67407619602955>.

Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Vastapaino. Viitattu 5.11.2020 <https://www.elliblibrary.com/book/978-951-768-035-6/johdatus-laadulliseen-tutkimukseen>.

Fimea. Pandemia. Viitattu 5.11.2020 <https://www.fimea.fi/ammattilaiset/influenssa/pandemia>.

Heikkilä, T. 2014a. Kvantitatiivinen tutkimus pdf. Edita. Viitattu 5.11.2020 <http://www.tilastollinen-tutkimus.fi/1.TUTKIMUSTUKI/KvantitatiivinenTutkimus.pdf>.

Heikkilä, T. 2014b. Tilastollinen tutkimus. [9. uudistettu painos] ed.Edita. Viitattu 5.11.2020 <https://www.elliblibrary.com/book/978-951-37-6495-1>.

Helsingin yliopisto 2004. Opiskelijan digitaidot: Lähdekritiikki. Viitattu 4.11. 2020 <https://blogs.helsinki.fi/opiskelijan-digitaidot/3-tiedonhankinta/3-4-loydety-tiedon-kaytto-ja-arviointi/lahdekritiikki/>.

Huikkea 2020. Virtuaalitapahtuman järjestäminen - mitä pitää huomioida? Viitattu: 2.11.2020 <https://huikkea.net/virtuaalitapahtuman-jarjestaminen/>.

Ilmainen sanakirja. Digiloikka, suomesta englanniksi - Ilmainen Sanakirja (suomi-englanti). Viitattu 5.11.2020 <https://ilmainensanakirja.fi/suomi-englanti/digiloikka>.

Ilmatieteen laitos Tunne termit - ymmärrä säätiedotus. Ilmatieteen Laitos. Viitattu 5.11.2020 <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kyselylomake/laatiminen.html>.

Jniemenmaa 2004. Tiedosto:Suomen-läänit-template.png. This work, "Kyselykaavakkeen asuinalueet", is a derivative of "[Suomen-läänit-template](https://fi.m.wikipedia.org/wiki/Tiedosto:Suomen-l%C3%A4%C3%A4nit-template.png)" <https://fi.m.wikipedia.org/wiki/Tiedosto:Suomen-l%C3%A4%C3%A4nit-template.png> by [Jniemenmaa](https://fi.m.wikipedia.org/wiki/K%C3%A4ytt%C3%A4j%C3%A4:Jniemenmaa) <https://fi.m.wikipedia.org/wiki/K%C3%A4ytt%C3%A4j%C3%A4:Jniemenmaa>, used under [CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fi) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fi>. "Kyselykaavakkeen asuinalueet" is licensed under [CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fi) by [Minna Valtonen]. Viitattu 5.11.2020 <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Suomen-l%C3%A4%C3%A4nit-template.png>.

Kielitohtori. Live-striimaus. Viitattu 5.11.2020 <http://www.kielitohtori.fi/suomen-kielenhuollon-ky-symys/mit%C3%A4-suomeksi-live-stream-miten-striimaus-pit%C3%A4isi-kirjoittaa>.

Koistinen-Jokiniemi, P.; Koskiniemi, T.; Lehtinen, I.; Lindroos, V.; Martikainen, J.; Montonen, S.; Savela, O. & Tuomaala, E. 2017. Digitalisaatio Ja Bkt – Miten digitalisaatio näkyy taloustilastoissa. Viitattu 5.11.2020 https://www.tilastokeskus.fi/static/media/uploads/tup/kantilinpito/digitalisaatio_bkt.pdf.

Kotimaisten kielten keskus, 2020a. Online. Viitattu 2.11.2020 <https://www.kielitoimistonsa-nakirja.fi/#/online->.

Kotimaisten kielten keskus, 2020b. Suoratoisto. Viitattu 2.11.2020 <https://www.kielitoimistonsa-nakirja.fi/#/suoratoisto>.

Kotimaisten kielten keskus, 2020c. Virtuaalinen. Viitattu 2.11.2020 <https://www.kielitoimistonsa-nakirja.fi/#/virtuaalinen>.

Laakso, S. 2013. Nettikyselyt ovat nykyaikaa. Viitattu 28.10.2020 https://www.taloustieteellinenyhdistys.fi/wp-content/uploads/2014/09/KAK4_2013_laaksonen.pdf.

Liikamaa, A.; Westerholm, T. & Wirén, M. 2020. Tapahtumateollisuuden toimialatutkimus osa1. Tapahtumateollisuus Ry. Viitattu 5.11.2020 <https://www.tapahtumateollisuus.fi/wp-content/uploads/2020/07/Tapahtumateollisuuden-toimialaraportti-2020-osa-1.pdf>.

Metsämuuronen, J. 2011. Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä: e-kirja: opiskelijalaitos. e-kirja 1. painos ed.International Methelp. Viitattu 5.11.2020 <https://www-booky-fi.ezproxy.turkuamk.fi/lainaa/1123>.

Miettinen, J.K. 2011. Pro Gradu -Tutkielma: Itsevalikoituminen verkkokyselytutkimuksen haasteena. Helsingin yliopisto. Viitattu 5.11.2020 https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/29260/itsevalikoituminen_verkkokyselytutkimuksen_haasteena.pdf?sequence=2.

Myllyoja, A. 2015. Tapahtuman kiinnostavuus ja onnistuminen kävijän näkökulmasta : case: DuuniExpo ja Yrittäjyyspäivät 2015. Lahden ammattikorkeakoulu. Viitattu 5.11.2020 <http://www.theseus.fi/handle/10024/91285>.

Pashur, R. Vinkit onnistuneen online-tapahtuman järjestämiseen. Wolttigroup. Viitattu 5.11.2020 <https://wolttigroup.fi/vinkit-onnistuneen-online-tapahtuman-jarjestamiseen/>.

Sanastokeskus 2017. Suoratoisto. Viitattu 29.10.2020 http://www.tsk.fi/tsk/fi/hakemistot-267.html?page=get_id&id=ID0005&vocabulary_code=TSKTT.

Sinijärvi, T. 2006. Verkkokyselyn kysymystyytit vertailussa: avoin, suljettu vai molemmat? | Questback. Viitattu 5.11.2020 <https://www.questback.com/fi/blogi/verkkokyselyn-kysymystyytit-vertailussa-avoin-suljettu-vai-molemmat/?fbclid=IwAR3GH-G-IBqqWyseGku7ENoLnJdkcpUT-FoWHRNuy3J04G7ISZ1rLpH-Gwv8>.

Sorjanen, K. Virtuaalitapahtumaopas – 10 vinkkiä vaikuttavaan virtuaalitapahtumaan. Viitattu 5.11.2020 <https://www.tapahtumantekijat.fi/fi/blog/virtuaalitapahtuma>.

Tampereen yliopiston kirjasto. Oppaat | Guides: Uuden opiskelijan tietopaketti: Tieteellistä vai ei? Tampereen yliopiston kirjasto. Viitattu 5.11.2020 <https://libguides.tuni.fi/uusiopiskelija/tieteellistavaiei>.


Tenhunen, M. 2016. Miksi asiakas ei vastaa? 11 vinkkiä toimivan kyselyn laatimiseen. Questback. Viitattu 1.11.2020 <https://www.questback.com/fi/blogi/miksi-asiakas-ei-vastaa-11-vinkki%C3%A4-toimivan-kyselyn-laatimiseen/?fbclid=IwAR0WnAzv2EBGXPw6Py9IAKxup-drTX23Cn3RASe5XcQiy5VIA14h5aobWs0Q>.

Tietosuojalaki 1050/2018. Oikeusministeriö. Viitattu: 5.11.2020 https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2018/20181050?fbclid=IwAR02dUWx6L_AciMsOTcMF4gHRif3oet-SUHjn2sBhM3XEmbvRBIMRs6kK3kQ.

- Tietosuojavaltuutetun toimisto. Tieteellinen tutkimus. Viitattu 25.10.2020 https://tietosuoja.fi/tieteellinen-tutkimus?fbclid=IwAR2BxRrDZ97PLaj2xJAMuyIGSh_OK1YYs5EaSRkcpSMtHZ-dMY99t8UPI9s.
- Tilastokeskus. Mediaani. Viitattu 5.11.2020 <https://www.stat.fi/meta/kas/mediaani.html>.
- Trochim, W.M.K. 2006. The Qualitative-Quantitative Debate. Research Methods Knowledge Base. Viitattu 5.11.2020 <https://conjointly.com/kb/qualitative-debate/>.
- Tuulaniemi, J., 2011. Palvelumuotoilu. Talentum Media. Viitattu 1.11.2020 <https://www.ellibrary.com/book/978-952-14-1688-0>.
- Valli, R. 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin. 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu : virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 5., uudistettu painos ed. Jyväskylä: PS-kustannus. Viitattu 5.11.2020 <https://www.ellibrary.com/book/978-952-451-516-0>.
- Valli, R. 2015. Johdatus tilastolliseen tutkimukseen. PS-kustannus. Viitattu 5.11.2020 <https://www.ellibrary.com/book/978-952-451-661-7>.
- Valtioneuvoston kanslia, 2020. Covid-19 tutkimuskatsaus. Viitattu 5.11.2020 https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162415/COVID19_Tutkimuskatsaus%201-2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus. Viitattu 5.11.2020 https://tuamk.finna.fi/Record/turkuamk_electronic.995604607105970.
- Webropol, 2012. Text Mining -käyttöopas. Viitattu 1.12.2020 <https://www.webropolsurveys.com/manuals/webropol.textmining.fin.pdf>.
- Webropol. Webropol surveys. Viitattu 6.11.2020 <https://new.webropolsurveys.com/>.
- Wikipedia 2013. Opistoaste. Viitattu 5.11.2020 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Opistoaste>.

Kyselykaavake (Webropol)

Virtuaalitapahtumat asiakkaan näkökulmasta

 Pakolliset kentät merkitään asteriskilla (*) ja ne tulee täyttää lomakkeen viimeistelemiseksi.

Tervetuloa vastaamaan opinnäytetyöhöni liittyvään kyselyyn virtuaalisista tapahtumista!

Tämä kysely on osa opinnäytetyötäni, koskien mediatuotanto-tradenomin opintojani Turun ammattikorkeakoulussa.

Opinnäytetyön tarkoituksena on laatia virtuaalitapahtumiin vuonna 2020 osallistuneille ihmisille kysely, jolla kartoitetaan asiakkaan kokemuksia ja näkemyksiä verkossa järjestetyistä tapahtumista koronakriisistä johtuvan digiloikan aikakautena.

Kyselytutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaiset elementit muodostavat hyvän virtuaalisen tapahtuman kävijän näkökulmasta katsottuna. Samalla pyritään löytämään vastaus mm. seuraaviin alaongelmiin:

Onko osallistujien demografisilla ominaisuuksilla vaikutuksia siihen, millaiset seikat osallistuja kokee tärkeäksi virtuaalisessa tapahtumassa?

Millaisia seikkoja asiakas pitää erityisen tärkeänä virtuaalisessa tapahtumassa?

Pyrkimyksenäni on luoda yleishyödyllinen opinnäytetyö, ja auttaa yrityksiä luomaan kuluttajaa paremmin palvelevia virtuaalitapahtumia.

Kyselyyn voivat osallistua kaikki, jotka ovat osallistuneet johonkin virtuaaliseen tapahtumaan vuoden 2020 aikana. Vastaukset tallennetaan anonymisti ja tuloksia hyödynnetään allekirjoittaneen opinnäytetyössä.

Virtuaaliseksi tapahtumaksi lasketaan tässä kyselyssä internetin välityksellä järjestetyt vuorovaikutteiset tapahtumat esim. Facebookissa tai verkkosivuilla. (Vuorovaikutteinen= Osallistujilla mahdollisuus esimerkiksi kommentoida tapahtuman aikana käytäviä asioita.)

Virtuaalinen tapahtuma voi olla esimerkiksi:

- * Konsertit
- * Messut
- * Teatterit
- * Tanssit
- * Stand up / komedia
- * Luennot
- * Terveys (jumppa, muu liikunta, jooga, mindfulness, ym.)
- * Seurakunnan tapahtumat, esim. Livekirkko
- * Kaupungin/kunnan live-lähetykset/kunnalliskokoukset ym.
- * Työpaikan sisäiset tapahtumat

- * Harrastuksiin liittyvät virtuaaliset tapahtumat
- * tai muu vuorovaikutteinen tilaisuus

Sinun mielipiteelläsi on vaikutusta tuloksiin, joten olen kiitollinen jokaisen vastauksesta. Kun olet vastannut kyselyyn, sivusto ohjaa sinut Google Forms-kaavakkeeseen, johon voit jättää nimimerkin ja sähköpostiosoitteesi, jos haluat osallistua arvontaan, jossa voit voittaa 20€ lahjakortin S-ryhmän kaappoihin.

Jos sinulla tulee kysymyksiä aiheeseen liittyen, voit olla minuun yhteydessä sähköpostitse: minna.valtonen@edu.turkuamk.fi

Ystävällisin terveisin

Minna Valtonen
Kyselytutkimuksen tekijä,
Turun ammattikorkeakoulun opiskelija

Olen *

- mies
- nainen
- muunsukupuolinen

Mihin seuraavista ikäryhmistä kuulutte? *

- Alle 20-vuotiaat
- 21-30 v.
- 31-40 v.
- 41-50 v.
- 51-64 v.
- 65 vuotta täyttäneet

Asuinlääninne *

- Etelä-Suomen lääni
- Länsi-Suomen lääni
- Itä-Suomen lääni
- Oulun lääni
- Lapin lääni
- En asu Suomessa

Mikä on koulutuksenne? Valitkaa seuraavista korkein koulutusaste, jonka olette suorittanut. *

- Vähemmän kuin peruskoulun ala-aste tai vastaava
- Peruskoulun ala-aste (1-6 luokat), kansakoulu
- Peruskoulun yläaste (7-9/10 luokat), keskikoulu
- Lukio, ylioppilas- tai ammatillinen tutkinto
- Opisto- tai korkeakoulututkinto
- Lisensiaatin tai tohtorin tutkinto
- Ei mitään näistä

Valitse ryhmä, johon katsotte lähinnä kuuluvanne *

- Johtavassa asemassa toisen palveluksessa
- Ylempi toimihenkilö
- Alempi toimihenkilö
- Työntekijä
- Yrittäjä, kevytyrittäjä, freelancer tai yksityinen ammatinharjoittaja
- Maatalousyrittäjä
- Opiskelija
- Eläkeläinen
- Kotiäiti/koti-isä tai vastaava
- Työtön
- Muu

Mikä seuraavista vaihtoehtoista sopii Teidän elämäntilanteeseenne? *

- Kokopäivätyössä (yli 35 tuntia viikossa)
- Puolipäivätyössä (15- 34 tuntia viikossa)
- Osa-aikatyössä (alle 15 tuntia viikossa)
- Avustava perheenjäsen perheyrytyksessä
- Työtön
- Opiskelija tai koululainen
- Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella
- Eläkkeellä muusta syystä
- Hoitaa kotitaloutta
- Varusmies- tai siviilipalveluksessa
- Vanhempainvapaalla

Olen osallistunut virtuaalitapahtumaan jo ennen covid-19 pandemiaa *

- Kyllä
- En

Olen valmis maksamaan virtuaalitapahtumista pääsylipun tai muun korvauksen *

- Kyllä
- Ei, osallistun vain ilmaistapahtumiin
- Ei, en osallistu verkossa järjestettyihin tapahtumiin

Kysymyksen säännöt

Olen valmis maksamaan virtuaalitapahtumista pääsylipun tai muun korvauksen

Kyllä

Sääntö: Näytä kysymyksiä
Jos vaihtoehto on valittu Näytä kysymyksiä Kuinka paljon olisitte valmiita maksamaan virtuaalisesta viihde- tai muusta vapaa-ajan tapahtumasta?

Sääntö: Näytä kysymyksiä
Jos vaihtoehto on valittu Näytä kysymyksiä Kuinka paljon olisitte valmis maksamaan koulutukseenne tai ammattiinne liittyvästä virtuaalitapahtumasta?

Sääntö: Näytä kysymyksiä
Jos vaihtoehto on valittu Näytä kysymyksiä Kuinka paljon olisitte valmis maksamaan harrastukseenne liittyvästä virtuaalitapahtumasta?

Ei, osallistun vain ilmaistapahtumiin
Ei vaihtoehdon sääntöjä

Ei, en osallistu verkossa järjestettyihin tapahtumiin
Ei vaihtoehdon sääntöjä

Kuinka paljon olisitte valmis maksamaan koulutukseenne tai ammattiinne liittyvästä virtuaalitapahtumasta? *

Arvioi keskimääräisesti hita, jonka olisit valmis maksamaan.

0 € tai enemmän En tiedä

Kysymyksen säännöt

Kuinka paljon olisitte valmis maksamaan koulutukseenne tai ammattiinne liittyvästä virtuaalitapahtumasta?

Ei vielä kysymyssääntöjä

Kysymys Olen valmis maksamaan virtuaalitapahtumista pääsylipun tai muun korvauksen on
Näytä kysymyksiä sääntö tälle kysymykselle

Kuinka paljon olisitte valmis maksamaan harrastukseenne liittyvästä virtuaalitapahtumasta? *

Arvioi keskimääräisesti hinta, jonka olisit valmis maksamaan.

0 € tai enemmän En tiedä

Kysymyksen säännöt

Kuinka paljon olisitte valmis maksamaan harrastukseenne liittyvästä virtuaalitapahtumasta?

Ei vielä kysymyssääntöjä

Kysymys Olen valmis maksamaan virtuaalitapahtumista pääsylipun tai muun korvauksen on
Näytä kysymyksiä sääntö tälle kysymykselle

Kuinka paljon olisitte valmiita maksamaan virtuaalisesta viihde- tai muusta vapaa-ajan tapahtumasta? *

Arvioi keskimääräisesti hinta, jonka olisit valmis maksamaan.

1 € tai enemmän En tiedä

Kysymyksen säännöt

Kuinka paljon olisitte valmiita maksamaan virtuaalisesta viihde- tai muusta vapaa-ajan tapahtumasta?

Ei vielä kysymyssääntöjä

Kysymys Olen valmis maksamaan virtuaalitapahtumista pääsylipun tai muun korvauksen on
Näytä kysymyksiä sääntö tälle kysymykselle

Rastita kaikki tapahtumat, joihin olet osallistunut virtuaalisesti vuoden 2020 aikana *

- Festivaalit
- Konsertit
- Teatteri tai muu esittävä taide (esim. sirkus)
- Stand up ja muu komiikka
- Näytökset
- Kokoukset
- Kilpailut, turnaukset, ottelut (liikunta/urheilu)
- Kilpailut, turnaukset, ottelut (e-urheilu/pelit)
- Juhlat (ei yksityiset), gaalat, illamat, tanssit ym.
- Seurakunnan tapahtumat
- Kaupungin/kunnan tapahtumat
- Messut
- Näyttelyt
- Virtuaaliset kierrokset, esim. safarit, museokierrokset ym.
- Webinaarit, koulutukset, kongressit, konferenssit, työpajat
- Avajaiset, lanseeraukset, tuote-esittelyt
- Mielenosoitukset
- Yksityiset tapahtumat/juhlat
- Muu virtuaalitapahtuma

Kysymyksen säännöt

Rastita kaikki tapahtumat, joihin olet osallistunut virtuaalisesti vuoden 2020 aikana

Festivaalit

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Konsertit

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Teatteri tai muu esittävä taide (esim. sirkus)

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Stand up ja muu komiikka

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Näytökset

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Kokoukset

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Kilpailut, turnaukset, ottelut (liikunta/urheilu)

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Kilpailut, turnaukset, ottelut (e-urheilu/pelit)

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Juhlat (ei yksityiset), gaalat, iltamat, tanssit ym.

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Seurakunnan tapahtumat

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Kaupungin/kunnan tapahtumat

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Messut

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Näyttelyt

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Virtuaaliset kierrokset, esim. safarit, museokierrokset ym.

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Webinaarit, koulutukset, kongressit, konferenssit, työpajat

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Avajaiset, lanseeraukset, tuote-esittelyt

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Mielenosoitukset

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Yksityiset tapahtumat/juhlat

Ei vaihtoehdon sääntöjä

Muu virtuaalitapahtuma

Sääntö: Näytä kysymyksiä

Jos vaihtoehto on valittu Näytä kysymyksiä Jos vastasit "Muu virtuaalitapahtuma", niin millaiseen virtuaalitapahtumaan olet osallistunut?

Jos vastasit "Muu virtuaalitapahtuma", niin millaiseen virtuaalitapahtumaan olet osallistunut?

Kysymyksen säännöt

Jos vastasit "Muu virtuaalitapahtuma", niin millaiseen virtuaalitapahtumaan olet osallistunut?

Ei vielä kysymyssääntöjä

Kysymys Rastita kaikki tapahtumat, joihin olet osallistunut virtuaalisesti vuoden 2020 aikana on *Näytä kysymyksiä* sääntö tälle kysymykselle

Rastita kaikki aihealueet, joihin koet virtuaalitapahtumien liittyneen. *

Valitse kaikki aihealueet, joihin olet osallistunut vuonna 2020.

- Taide, kulttuuri, viihde
- Urheilu
- Liike-elämä
- Tiede, opetus, koulutus
- Poliittinen, valtiollinen, kunnallinen
- Uskonnollinen, hengellinen
- Kulttuuriset juhlat
- Virkistys- ja harrastustapahtumat
- Yksityistapahtumat
- Järjestäytymättömät tapahtumat

Arvioi kokemuksiasi virtuaalitapahtumista keskimääräisesti ja vastaa alla oleviin väittämiin. *

	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä
Virtuaalitapahtumat ovat vastanneet odotuksiani *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Liittyminen/osallistuminen tapahtumaan on ollut helppoa *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Esiintyjät ovat huomioineet esiintymisessään virtuaalisuuden (esim. muistaneet lukea kommentteja, huomioinut ja ennakoinut tilanteita, jotta eteneminen on jouhevaa) *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tapahtuman ajankohta on ollut sopiva *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen voinut vuorovaikuttaa halutessani tapahtumassa *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sisältö on ollut johdonmukaista ja liittynyt ennalta luvattuun aiheeseen *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Virtuaalitapahtuman tekninen toteutus on onnistunut (esim. kamerat ja mikrofonit toimineet, lähetys ei ole katkennut kesken) *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Virtuaalitapahtumien kesto on ollut sopiva *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yli tunnin kestävässä virtuaalitapahtumissa koen pienet tauot tarpeellisiksi *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Virtuaalinen tapahtuma antaa yhtä paljon kuin fyysisessä paikassa järjestetty tapahtuma *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Virtuaaliset tapahtumat helpottavat ja alentavat kynnystä osallistua erilaisiin tapahtumiin *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Koen että virtuaalinen tapahtuma voi monessa tilanteessa korvata kokonaan fyysisen tapahtuman *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sinulle mieluisin osallistumisaika virtuaalitapahtumaan

Vuorokauden aikojen termistö "aamupäivä, iltapäivä, ilta ja iltayö". Kellonajat ovat viitteelliset ja kuvastaa näitä vuorokauden käsitteitä suuntaa antavasti, mistä johtuen osassa termejä on myös päällekkäisiä arvoja. Vuorokauden ajat määriteltä ilmatieteen laitoksen antamien ohjeiden mukaan:
<https://www.ilmatieteenlaitos.fi/tunne-termit-ymmarra-saatiedotus>.

	Aamupäivä klo 9-12	iltapäivä klo 12-18	ilta klo 17-22	iltayö 21-24
Ma-to	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Perjantai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lauantai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sunnuntai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Valitse kolme sinulle tärkeintä *

Mitkä kolme alla olevista aiheista ovat sinulle tärkeimpiä asioita liittyen virtuaaliseen tapahtumaan?

- Laadullisuus
- Elämyksellisyys
- Visuaalinen sisältö
- Tietopohjainen/opettava
- Loogisuus (Sisältö/ohjelma etenee järjestelmällisesti ja loogisesti)
- Vapaamuotoisuus
- Asiantuntevuus (Esiintyjät ovat taitavia/asiantuntevia)
- Vuorovaikutus (Osallistujat voivat vuorovaikuttaa esim. chatin tai puheenvuorojen avulla)
- Osallistuminen ei vaadi erikseen ladattavia sovelluksia
- Helppokäyttöisyys (esim. liittyminen mukaan on helppoa)
- Virtuaalitapahtuma on toteutettu ammattimaisesti
- Tapahtuma etenee jouhevasti
- Tekniikka toimii (kirjautuminen onnistuu, lähetys ei katkeile, kamera toimii ym.)

Mikä on mielestäsi sopiva virtuaalitapahtuman kesto? *

15 min tai enemmän

Millainen virtuaalitapahtuman sisältö houkuttaa sinua eniten?

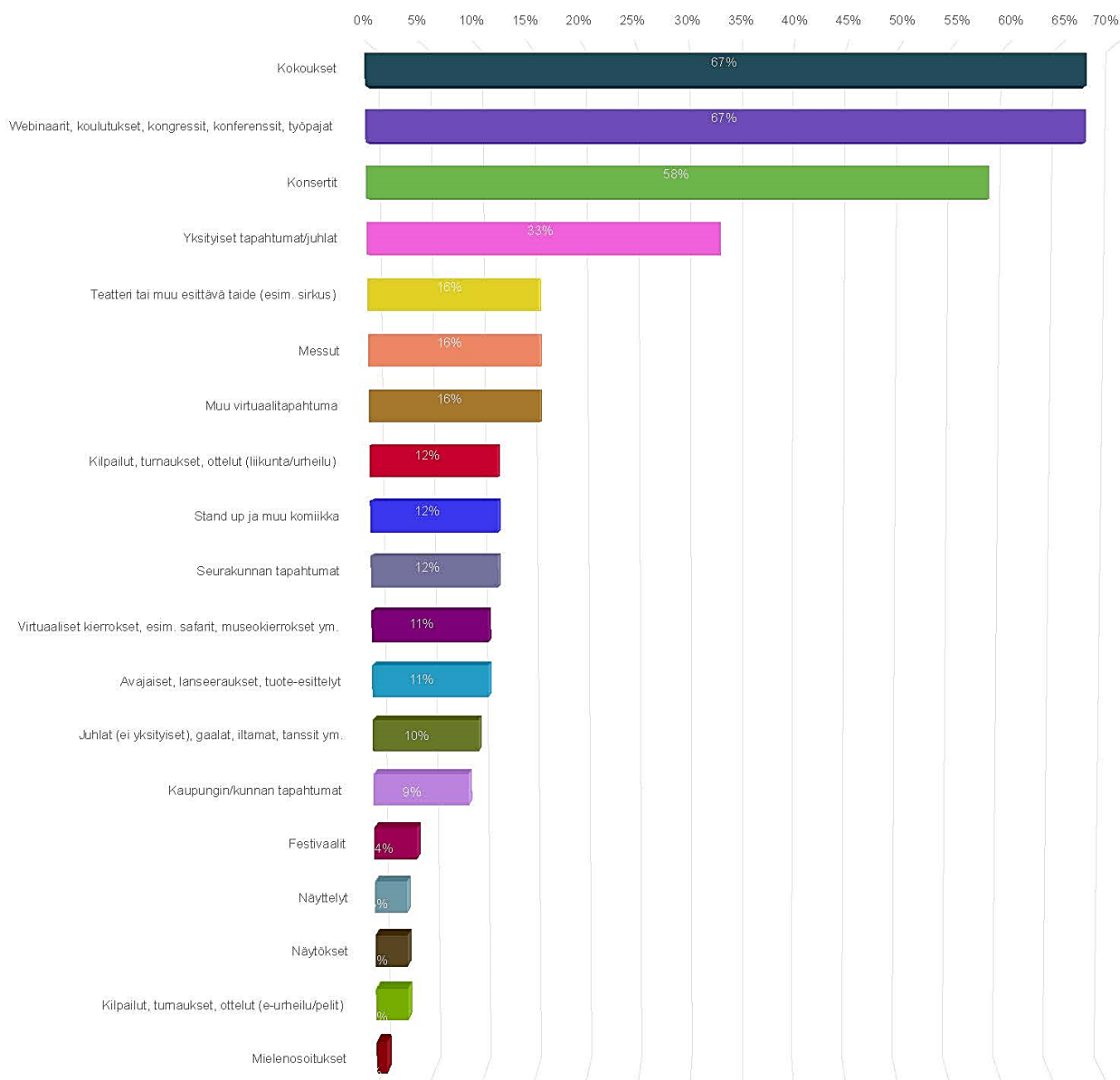
Mitä virtuaalitapahtuman järjestäjän tulisi erityisesti huomioida?

Kerro tähän lyhyesti ajatuksiasi ja ideoita.

Tapahtumat joihin vastaajat ovat osallistuneet vuonna 2020 (Webropol)

12. Rastita kaikki tapahtumat, joihin olet osallistunut virtuaalisesti vuoden 2020 aikana

Vastaajien määrä: 236 , valittujen vastausten lukumäärä: 856



	n	Prosentti
Festivaalit	10	4,24%
Konsertit	136	57,63%
Teatteri tai muu esittävä taide (esim. sirkus)	38	16,1%
Stand up ja muu komiikka	28	11,86%
Näytökset	7	2,97%
Kokoukset	159	67,37%
Kilpailut, turnaukset, ottelut (liikunta/urheilu)	29	12,29%
Kilpailut, turnaukset, ottelut (e-urheilu/pelit)	6	2,54%
Juhlat (ei yksityiset), gaalat, illamat, tanssit ym.	23	9,75%
Seurakunnan tapahtumat	28	11,86%
Kaupungin/kunnan tapahtumat	21	8,9%
Messut	38	16,1%

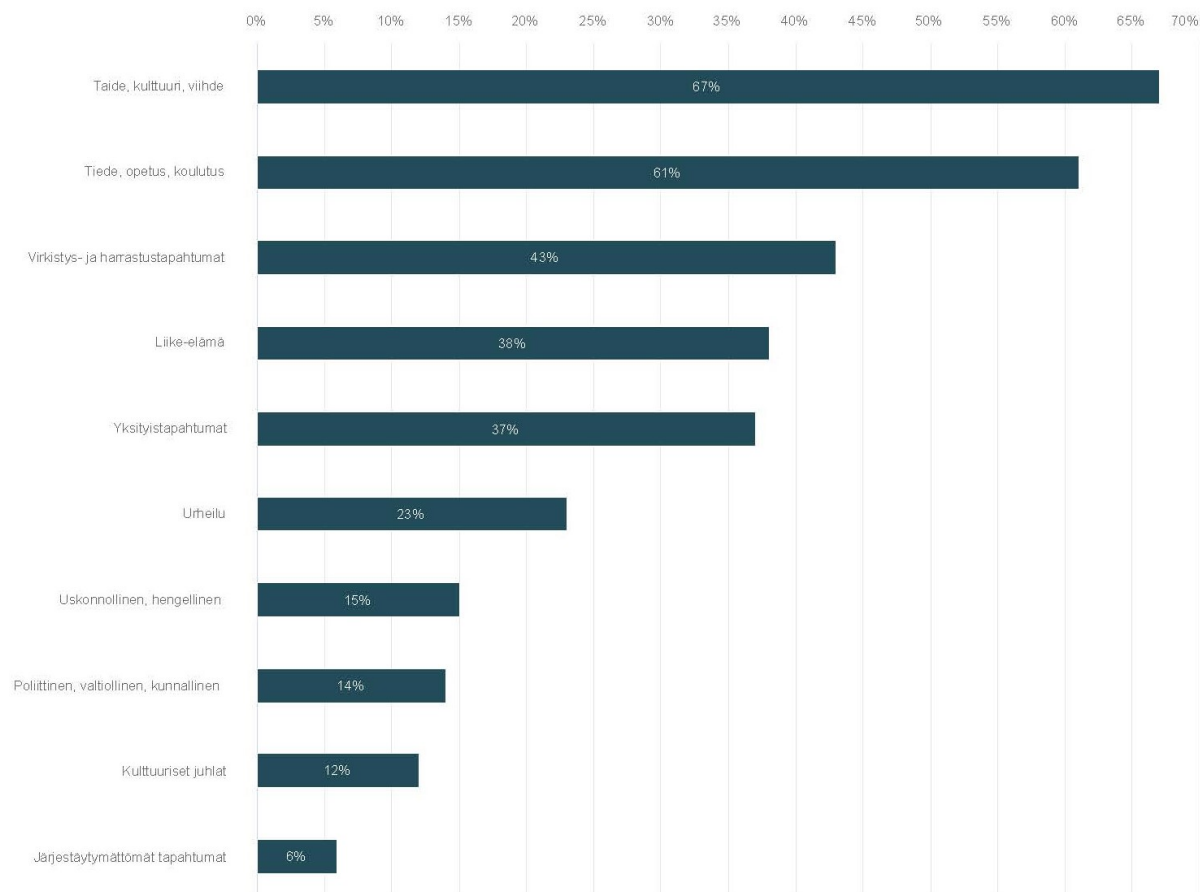
	n	Prosentti
Näyttelyt	8	3,39%
Virtuaaliset kierrokset, esim. safarit, museokierrokset ym.	25	10,59%
Webinaarit, koulutukset, kongressit, konferenssit, työpajat	157	66,53%
Avajaiset, lanseeraukset, tuote-esittelyt	25	10,59%
Mielenosoitukset	2	0,85%
Yksityiset tapahtumat/juhlat	79	33,47%
Muu virtuaalitapahtuma	37	15,88%

Teemat joihin tapahtumat ovat liittyneet (Webropol)

14. Rastita kaikki aihealueet, joihin koet virtuaalitapahtumien liittyneen.

Valitse kaikki aihealueet, joihin olet osallistunut vuonna 2020.

Vastaajien määrä: 236, valittujen vastausten lukumäärä: 746



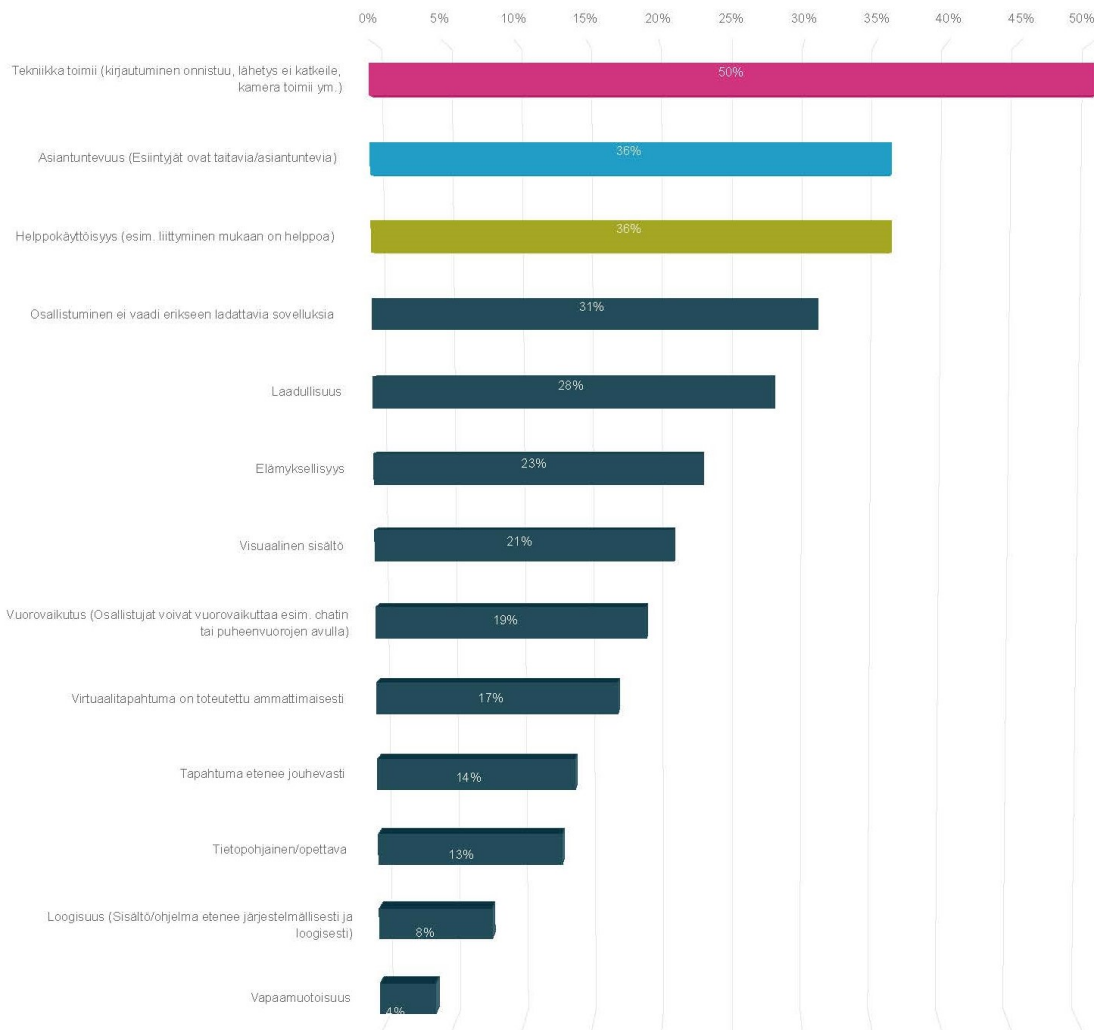
	n	Prosentti
Taide, kulttuuri, viihde	158	66,95%
Urheilu	55	23,31%
Liike-elämä	89	37,71%
Tiede, opetus, koulutus	145	61,44%
Poliittinen, valtiollinen, kunnallinen	33	13,98%
Uskonnollinen, hengellinen	36	15,25%
Kulttuuriset juhlat	28	11,86%
Virkistys- ja harrastustapahtumat	101	42,8%
Yksityistapahtumat	87	36,86%
Järjestäytymättömät tapahtumat	14	5,93%

Virtuaalisen tapahtuman tärkeimmät ominaisuudet (Webropol)

17. Valitse kolme sinulle tärkeintä

Mitkä kolme alla olevista aiheista ovat sinulle tärkeimpiä asioita liittyen virtuaaliseen tapahtumaan?

Vastaajien määrä: 236, valittujen vastausten lukumäärä: 708



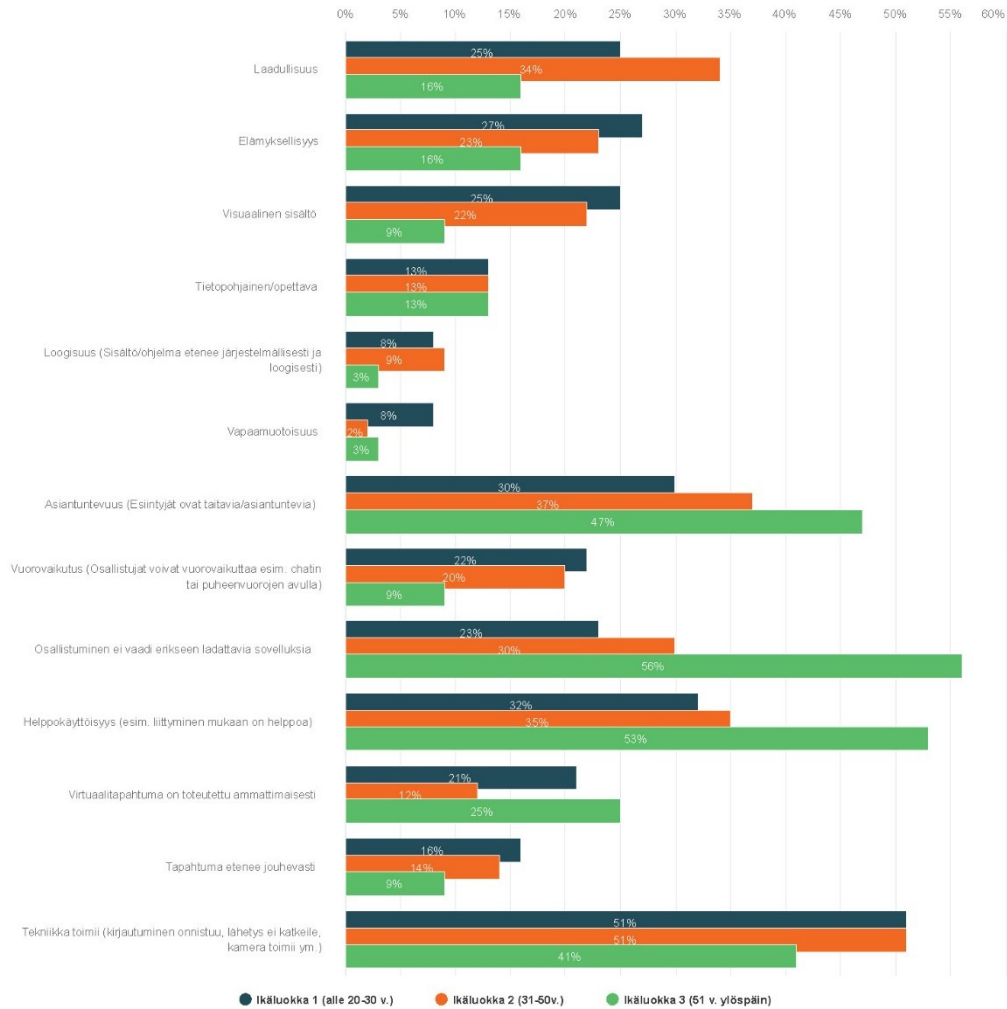
	n	Prosentti
Laadullisuus	67	28,39%
Elämyksellisyys	55	23,31%
Visuaalinen sisältö	50	21,19%
Tietopohjainen/opettava	30	12,71%
Loogisuus (Sisältö/ohjelma etenee järjestelmällisesti ja loogisesti)	18	7,83%
Vapaamuotoisuus	9	3,81%
Asiantuntemus (Esiintyjät ovat taitavia/asiantuntevia)	85	36,02%
Vuorovaikutus (Osallistujat voivat vuorovaikuttaa esim. chatin tai puheenvuorojen avulla)	45	19,07%
Osallistuminen ei vaadi erikseen ladattavia sovelluksia	74	31,36%
Helppokäyttöisyys (esim. liittyminen mukaan on helppoa)	86	36,44%
Virtuaalitapahtuma on toteutettu ammattimaisesti	39	16,53%
Tapahtuma etenee jouhevasti	33	13,98%
Tekniikka toimii (kirjautuminen onnistuu, lähetykset ei katkeile, kamera toimii ym.)	117	49,58%

Virtuaalisen tapahtuman tärkeimmät ominaisuudet ikäryhmittäin (Webropol)

17. Valitse kolme sinulle tärkeintä

Mitkä kolme alla olevista aiheista ovat sinulle tärkeimpiä asioita liittyen virtuaaliseen tapahtumaan?

Vastaajien määrä: 236, valittujen vastausten lukumäärä: 708



	Ikäluokka 1 (alle 20-30 v.)		Ikäluokka 2 (31-50v.)		Ikäluokka 3 (51 v. ylöspäin)		Yhteensä
	n	Prosentti	n	Prosentti	n	Prosentti	
Laadullisuus	19	24,68%	43	33,86%	5	15,63%	67
Elämyksellisyys	21	27,27%	29	22,83%	5	15,63%	55
Visuaalinen sisältö	19	24,68%	28	22,05%	3	9,38%	50
Tietopohjainen/opettava	10	12,99%	16	12,6%	4	12,5%	30
Loogisuus (Sisältö/ohjelma etenee järjestelmällisesti ja loogisesti)	6	7,79%	11	8,66%	1	3,13%	18
Vapaamuotoisuus	6	7,79%	2	1,57%	1	3,13%	9
Asiantuntevuus (Esiintyjät ovat taitavia/asiantuntevia)	23	29,87%	47	37,01%	15	46,89%	85
Vuorovaikutus (Osallistujat voivat vuorovaikuttaa esim. chatin tai puheenvuorojen avulla)	17	22,08%	25	19,69%	3	9,38%	45
Osallistuminen ei vaadi erikseen ladattavia sovelluksia	18	23,38%	38	29,92%	18	56,25%	74

	Ikäluokka 1 (alle 20-30 v.)		Ikäluokka 2 (31-50v.)		Ikäluokka 3 (51 v. ylöspäin)		Yhteensä
	n	Prosentti	n	Prosentti	n	Prosentti	
Helppokäyttöisyys (esim. liittyminen mukaan on helppoa)	25	32,47%	44	34,65%	17	53,13%	86
Virtuaalitapahtuma on toteutettu ammattimaisesti	16	20,78%	15	11,81%	8	25%	39
Tapahtuma etenee jouhevasti	12	15,58%	18	14,17%	3	9,38%	33
Tekniikka toimii (kirjautuminen onnistuu, lähetykset ei katkeile, kamera toimii ym.)	39	50,65%	65	51,18%	13	40,63%	117
Yhteensä	231		381		96		708

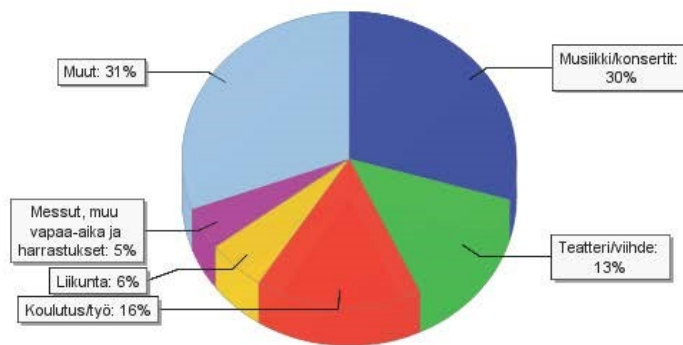
Millainen sisältö houkuttaa eniten – sanapilvi (Webropol)

Millainen virtuaalitapahtuman sisältö houkuttaa sinua eniten?

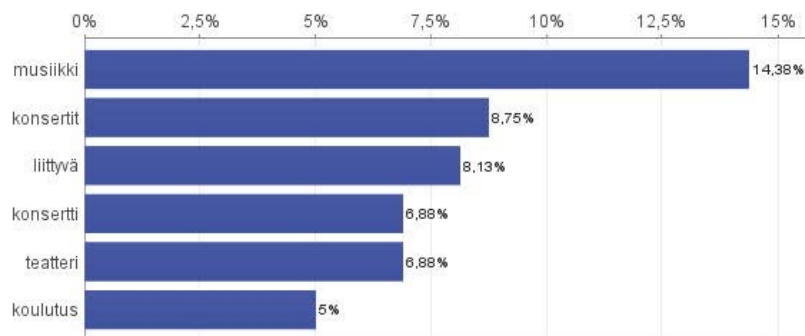
Sanapilvi

musiikki konsertit liittyvä konsertti teatteri koulutus liittyvät omaan tapahtumat
 luennot keikat webinaarit monipuolinen josta kiinnostaa sisältö kulttuuri sellainen suunniteltu
 viihteellinen liikunta vapaa-ajalla virtuaalisesti riippuu työhön aiheesta messut koulutukset laadukas
 vuorovaikutteinen hyvin kiinnostava urheilutapahtumat informatiivinen esiintyjä osallistun olisi mielenkiintoiset mukana
 kehittäminen juhlat jotka jumpat innostava joita osallistua mahdollista yleistää ammatillisesti musiikkiin osallistava
 minua livenä opettava tapahtuma oppia juuri museokierrokset itseä pilates täysin keikka harrastukseen esitys uutta
 selkeä asioita sisältää toteutettu tempaava voisi hetkellä tapahtumasta itseäni ammattiin elämyksellinen
 koulutuksellinen tällä näytelmä jossa

Ryhmät



Yleisimmin esiintyvät sanat



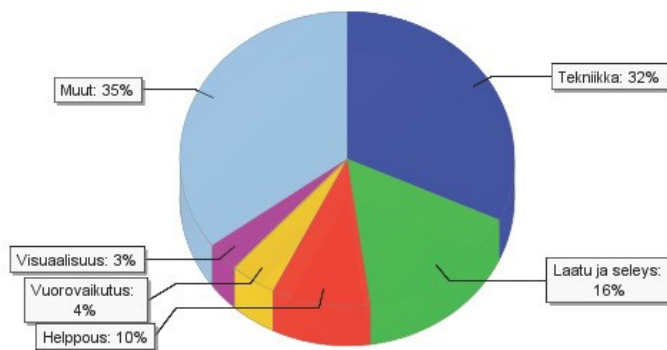
Mitä järjestäjän tulee erityisesti huomioida – sanapilvi (Webropol)

Mitä virtuaalitapahtuman järjestäjän tulisi erityisesti huomioida?

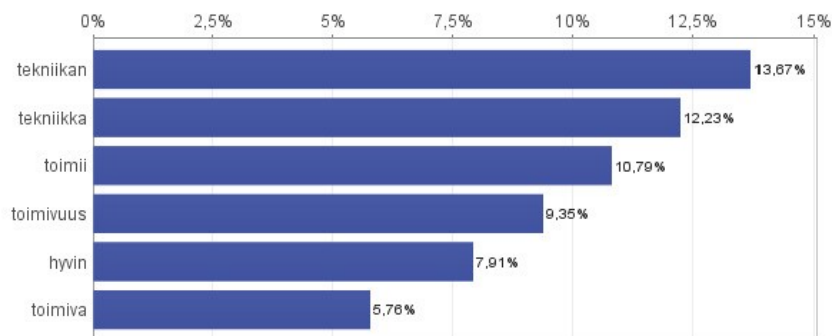
Sanapilvi

tekniikan tekniikka toimii toimivuus hyvin toimiva tapahtuma selkeä
 mukaan tapahtuman laatu helppo sisältö tapahtumaan helppoa liittyminen tulee pitää kaikki
 toteutus kuuluvuus olisi huomioida siihen tapahtumaa ohjelma vuorovaikutus esitys äänen yleisön
 suunniteltu liittyä enemmän etukäteen yhteys yleisö esiintyjä mahdollisimman selkeästi osallistujien
 helppous ollut osallistaminen miten jälkikäteen katsoa mahdollisuus virtuaalitapahtumassa nopea vaikka ennen
 asiat visuaalisuus aikaa tauot mutta kanssa ettei selkeys riittää toiminta tunnin itselle ohjeet point valaistus
 johdonmukaisuus alusta tekninen äänenlaatu kiinni suunnittelu jotka kuvan power esimerkiksi innostava hinta pätki
 mitenkään

Ryhvät



Yleisimmin esiintyvät sanat



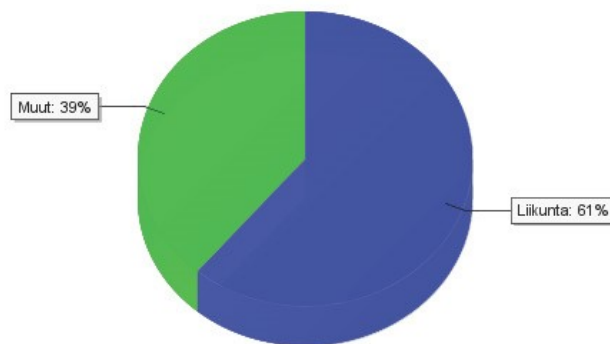
”Muu virtuaalitapahtuma”-vastaosion vastausten analysointi (Webropol)

Jos vastasit ”Muu virtuaalitapahtuma”, niin millaiseen virtuaalitapahtumaan olet osallistunut?

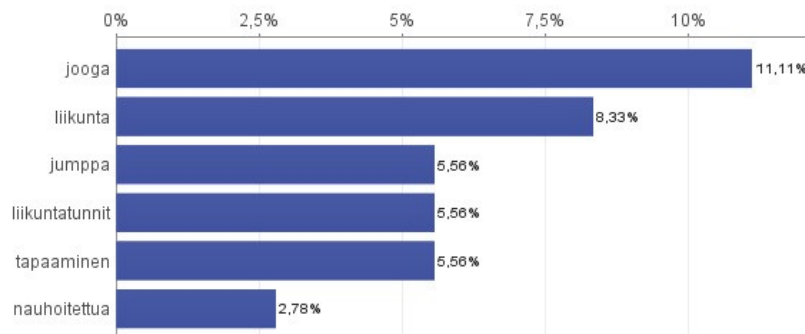
Sanapilvi

jooga liikunta tapaaminen liikuntatunnit jumppa nauhoitettua -pilates meditaatio syvävenyttelyyn tunnit me&i-online-kutsuille harrastuksia ryhmälle simulaatiot lapsille äänikylvyt paikkoihin ryhmäliikuntatunti keuhkuhoitotunneille erilaista jumppatunnit etäjooga ohjattu kuten ostin pakopeli ainejärjestön lääkärin tuntiin missä jumppiin yksilövalmennus aineistoa retkiruokailuun maailma sisältöä tanssitunti tanssikurssi harrastustoimintaan tiimpäivä folkjam työpaikan yhteisöllinen zumba ryhmäkeskustelu koulun live-ohjattu fascia alussa seminaarit jooga- työpaikkahaastattelu mistä tietovisa klikkailtiin luentoja järjestetty luennot opiskelijoille psykoterapia soittotunnit verkkotreeni liikuntatunti opastus vanhempainillat tapahtumiin alusta vertaistukiluento zoomilla erilaisia lavis-lavatanssijumppa joissa vapputapahtuma korona-ajan liikuntaohjaus virtuaaliseen verkkojumpan mentaali

Ryhvät



Yleisimmin esiintyvät sanat



Mielipiteet virtuaalisiin tapahtumiin liittyvistä väitteistä (Webropol)

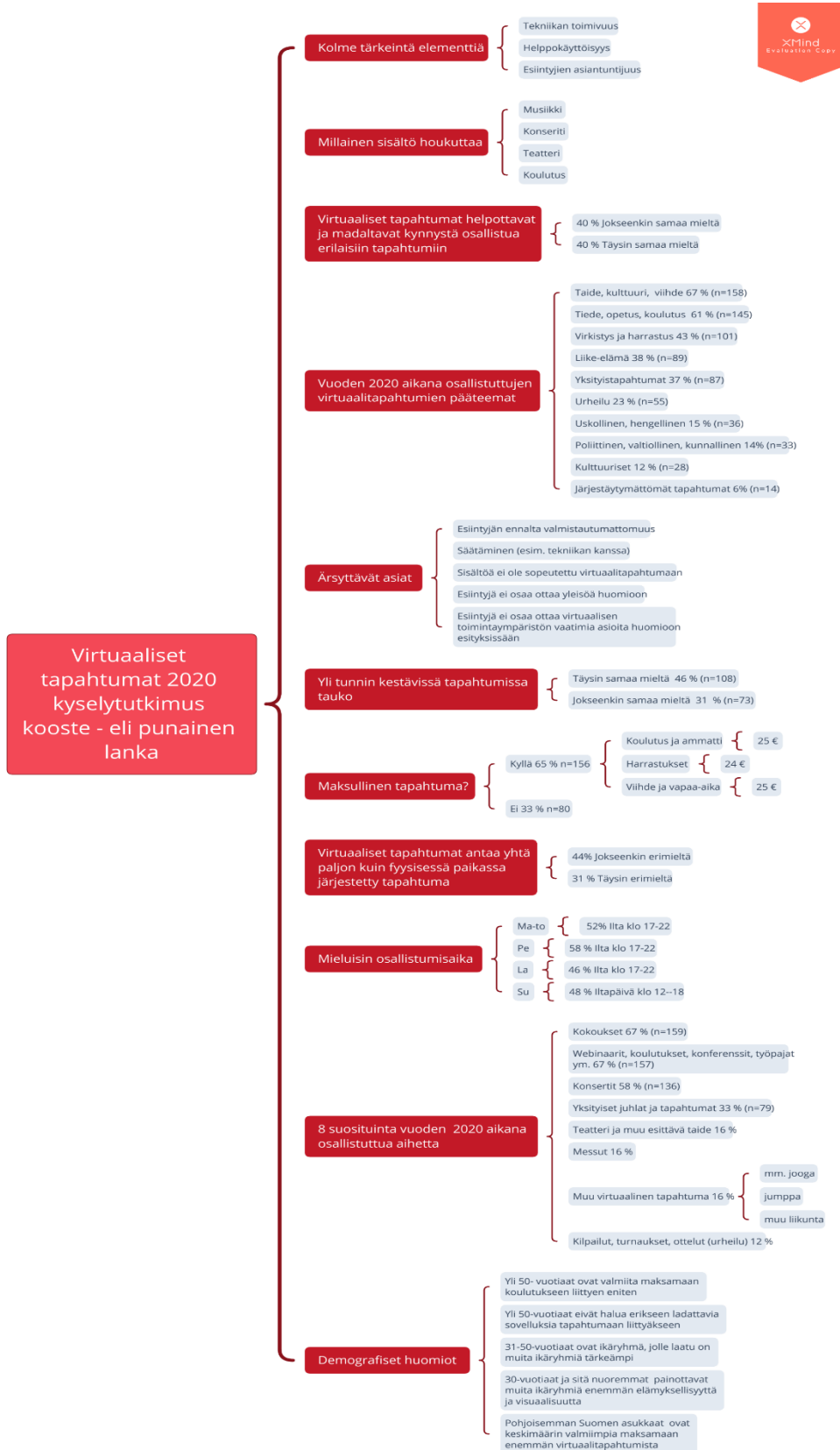
16. Arvioi kokemuksiasi virtuaalitapahtumista keskimääräisesti ja vastaa alla oleviin väittämiin.

Arvioi kokemuksiasi virtuaalitapahtumista keskimääräisesti ja vastaa alla oleviin väittämiin.

Vastaajien määrä: 236

	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä	Yhteensä	Keskiarvo
Virtuaalitapahtumat ovat vastanneet odotuksiani	58 24,58%	153 64,83%	11 4,66%	14 5,93%	0 0%	236	1,92
Liittyminen/osallistuminen tapahtumaan on ollut helppoa	112 47,46%	109 46,19%	4 1,69%	9 3,81%	2 0,85%	236	1,64
Esiintyjät ovat huomioineet esiintymisessään virtuaalisuuden (esim. muistaneet lukea kommentteja, huomioinut ja ennakoinut tilanteita, jotta eteneminen on jouhevaa)	70 29,66%	128 54,24%	15 6,36%	23 9,74%	0 0%	236	1,96
Tapahtuman ajankohta on ollut sopiva	98 41,53%	121 51,27%	11 4,66%	5 2,12%	1 0,42%	236	1,69
Olen voinut vuorovaikuttaa halutessani tapahtumassa	59 25%	112 47,46%	27 11,44%	32 13,56%	6 2,54%	236	2,21
Sisältö on ollut johdonmukaista ja liittynyt ennalta luvattuun aiheeseen	116 49,15%	106 44,92%	8 3,39%	6 2,54%	0 0%	236	1,59
Virtuaalitapahtuman tekninen toteutus on onnistunut (esim. kamerat ja mikrofonit toimineet, lähetyksen ei ole katkennut kesken)	49 20,76%	125 52,97%	7 2,96%	50 21,19%	5 2,12%	236	2,31
Virtuaalitapahtumien kesto on ollut sopiva	102 43,22%	109 46,19%	9 3,81%	16 6,78%	0 0%	236	1,74
Yli tunnin kestävässä virtuaalitapahtumissa koen pienet tauot tarpeellisiksi	108 45,76%	73 30,93%	17 7,2%	28 11,87%	10 4,24%	236	1,98
Virtuaalinen tapahtuma antaa yhtä paljon kuin fyysisessä paikassa järjestetty tapahtuma	10 4,24%	37 15,68%	12 5,08%	104 44,07%	73 30,93%	236	3,82
Virtuaaliset tapahtumat helpottavat ja alentavat kynnystä osallistua erilaisiin tapahtumiin	93 39,4%	93 39,41%	24 10,17%	26 11,02%	0 0%	236	1,93
Koen että virtuaalinen tapahtuma voi monessa tilanteessa korvata kokonaan fyysisen tapahtuman	45 19,07%	71 30,09%	17 7,2%	73 30,93%	30 12,71%	236	2,88
Yhteensä	920	1237	162	386	127	2832	2,14

Kooste – Punainen lanka



©Minna Valtonen 2020