

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

# Opinnäytetyö

## Virtuaalitapahtuman järjestäminen

Onnistuneen virtuaalitapahtuman opas

*Ville Väisänen*

Kulttuurituotanto AMK  
(240 op)

Arvioitavaksi jättämisaika  
(muodossa 4/2021)



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

## TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Kulttuurituotanto

---

Tekijät: Ville Väisänen

Opinnäytetyön nimi: Virtuaalitapahtuman järjestäminen. Onnistuneen virtuaalitapahtuman opas.

Sivumäärä: 26 ja 2 liitesivua

Työn ohjaaja(t): Jari Hoffrén, Johanna Muhonen

Työn tilaaja(t): Liveto Group Oy

---

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda mahdollisimman kattava tapahtumajärjestäjän opas koskien virtuaalitapahtumia. Opinnäytetyön tilaajana oli Jyväskyläläinen tapahtuma-alan yritys Liveto Group Oy. Livetolla on käytössään useita erilaisia tapahtumajärjestäjän oppaita, mutta virtuaalisiin tapahtumiin sellaista ei vielä ollut. Näistä syistä Liveto tilasi minulta kyseisen oppaan jota lähdin työstämään vuoden 2020 aikana.

Oppaan luominen aloitettiin työskentelemällä tiiviisti Liveton asiakkaiden ja heidän tapahtumiensa parissa. Havainnointia hyödynnettiin myös seuraamalla aktiivisesti tapahtuma-alan kenttää ja osallistumalla erilaisiin hybridi- sekä virtuaalitapahtumiin. Näiden menetelmien lisäksi kehittämistyössä käytettiin puolistrukturoitua haastattelua.

Kehittämismenetelmien avulla ja aiheeseen perehtymisen jälkeen luotiin opas, jossa neuvotaan tuottajia ja tapahtumajärjestäjiä kohti onnistunutta virtuaalitapahtumaa. Opas toteutettiin 12-osaisena videosarjana, jossa jokainen jakso edustaa eri teemaa. Videosarjasta pyrittiin tekemään mahdollisimman kevyt, mutta informatiivinen, jotta sitä olisi vaivatonta katsoa.

---

Asiasanat: virtuaalisuus, tapahtumatuotanto, oppaat

## ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Cultural Management

---

Author: Ville Väisänen

Title: Organizing a virtual event. A guide to a successful virtual event.

Number of Pages: 26 and 2 attachment pages

Supervisor(s): Jari Hoffrén, Johanna Muhonen

Subscriber(s): Liveto Group Oy

---

The aim of the thesis was to create as comprehensive guide as possible for event organizers regarding virtual events. The subscriber was Liveto Group Oy, a Jyväskylä based company which operates in the event industry. Liveto has several different guides for event organizer at its disposal, but there was no such guide for virtual events yet. For these reasons, Liveto ordered one from me as a commission and I started working on it during the year 2020.

The development of the guide began by working closely with Liveto's customers and their events. The observation was also utilized by actively monitoring the field of event industry and attending to various hybrid and virtual events. In addition to these methods, a semi-structured interview was used during the development work.

Using the previously mentioned development methods and after getting acquainted with the topic, a guide was created to help producers and event organizers towards a successful virtual events. The guide was implemented as a 12-part video series, with each episode representing a different theme. The aim was to make the video series as light but informative as possible so that it would be effortless to watch.

---

Keywords: virtuality, event production, guides

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	5
2	LIVETO GROUP OY.....	8
3	VIRTUAALITAPAHTUMA.....	9
3.1	Virtuaalitapahtuman hyödyt.....	12
3.2	Virtuaalitapahtuman haasteet.....	12
3.3	Onnistunut virtuaalitapahtuma.....	13
4	KEHITTÄMISMENETELMÄT JA NIIDEN TOTEUTTAMINEN.....	15
4.1	Havainnointi.....	15
4.2	Puolistrukturoitu haastattelu.....	16
4.3	Aineiston analyysimenetelmät.....	17
5	TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	18
5.1	Havaintotutkimus.....	18
5.2	Puolistrukturoitu haastattelu.....	19
6	LOPPUTULOKSET.....	22
7	POHDINTAA.....	23
	LÄHTEET.....	24
	LIITTEET.....	27

## 1 JOHDANTO

Aloitin työskentelyn Livetolla marraskuussa 2019 sisällöntuottajana. Roolini on sen jälkeen laajentunut ja vuonna 2020 vastualueenani oli myös kevyiden virtuaalitapahtumien toteuttaminen. Tuotin Livetolle mainosmateriaalien lisäksi webinaareja sekä avustin organisaation asiakkaita heidän virtuaalitapahtumien kuvausteknisissä asioissa.

Opinnäytetyön idea selkeni vuoden 2020 aikana samalla, kun Liveto kehitti uuden virtuaalitapahtuma-alustansa. Työskennellessäni tiiviisti useiden asiakkaiden kanssa, huomasin, että hyvin samankaltaiset ongelmat nousivat pinnalle tapahtumasta toiseen. Virtuaalisesti järjestetty tapahtuma oli terminä niin uusi asia, että helpottaakseen asiakasprosessejaan, Liveto tilasi minulta oppaan, joka vastaa mahdollisimman useaan kysymykseen koskien virtuaalitapahtuman järjestämistä ja sen eri prosesseja. Otin tilauksen innolla vastaan, sillä huomasin itsekin sen mahdollisen potentiaalin ja hyödyn.

Tapahtuma-ala koki suuren muutoksen keväällä 2020 kun maailmalla alkoi levitä COVID-19 virus. Rajoitusten takia koronakriisi aiheutti 92 % tapahtuma-alalla toimiville yrityksille keskimäärin 79 % liikevaihdon menetyksen pelkästään kevään 2020 aikana (Tapahtumateollisuus 2020). Liveto Group Oy oli yksi näistä yrityksistä. Livetolla oli totuttu auttamaan tapahtumia lippujen, oheistuotteiden sekä muiden palveluiden kanssa, mutta maailmanlaajuinen koronapandemia pysäytti ja lopulta muutti tapahtumakentän, ehkä jopa lopullisesti. Liveto kehittyi kyseisen vuoden aikana tapahtumamyyntipalvelusta virtuaalitapahtuma-alustaa tarjoavaksi yritykseksi.

Virtuaalitapahtumat olivat aluksi Livetolle ja varsinkin tapahtumatuottajille hyvin tuntematon kenttä. Eletään vuotta 2021 ja virtuaaliympäristöt, sekä alustat ovat useimmille ihmisille jo arkipäivää. Läheinen työskentely virtuaalitapahtumien parissa ja opinnäytetyön suunnittelu saivat minut oivaltamaan tämän opinnäytetyön aiheen sekä keskeisen kysymyksen: Miten järjestää onnistunut virtuaalitapahtuma? Tätä Liveton asiakkaat kysyivät lähes poikkeuksetta ennen tapahtuman suunnittelun aloittamista. Virtuaalitapahtumia suunnitellessa nousee pitkä lista kysymyksiä, mihin Liveton täytyy osata vastata, kun asiakas tarvitsee apua.

Perinteisiin tapahtumiin verrattuna virtuaalitapahtumissa käytetään hyvin erilaista tekniikkaa sekä toteutustapaa. Valtaosalla tapahtumajärjestäjistä ei ole niistä mitään käsitystä. Virtuaalitapahtumat vaativat paljon enemmän kuin kannettavan tietokoneen ja toimivan kameran. Katsojakokemus on ensisijaisen tärkeää, kun puhutaan onnistuneesta ja viihdyttävästä virtuaalitapahtumasta (Sorjanen 2020).

### 1.1 Työn tavoitteet

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli luoda opas, joka auttaa jokaista virtuaalitapahtumaa suunnittelevaa tuottajaa sekä muita virtuaalitapahtumista kiinnostuneita henkilöitä oikeaan suuntaan. Opas vastaa kysymykseen ”Kuinka luoda onnistunut virtuaalitapahtuma” sekä kertoo, mitä kaikkea tulee ottaa huomioon tapahtumaa tuottaessa. Oppaassa käydään läpi perusasiat aina suunnittelusta onnistuneeseen tapahtumaan asti. Oppaan luomisprosessin aikana tutustuin tapahtuma-alan kirjallisuuteen sekä tutkin artikkeleita virtuaalitapahtumista. Tämän lisäksi työskentelin tiiviisti lukuisissa eri virtuaalitapahtumissa ja kävin pitkiä keskusteluita eri tuottajien kanssa siitä, miten juuri heidän tapahtumastansa saadaan onnistunut.

Havainnoinnin lisäksi haastattelin neljää tapahtuma-alan ammattilaista, joita kaikkia yhdisti virtuaalitapahtumien parissa työskentely. Haastattelussa hyödynsin puolistrukturoitua haastattelurunkoa. Tiedonkeruun lisäksi tuotin useita asiakaskokemusvideoita Liveton asiakkaiden kanssa ja tällä tavoin sain kerättyä tietoa siitä, mitkä kaikki asiat virtuaalisuudessa ovat haastavia ja mitkä eivät.

Valmis opas on hyödyllinen virtuaalitapahtumia tuottaville henkilöille, mutta myös kaikille muille, jotka ovat virtuaalitapahtumista kiinnostuneita. Oppaan tarkoitus on lisäksi helpottaa Liveton työntekijöiden arkea virtuaalitapahtumien parissa työskennellessä. Opas kulkee nimellä Virtuaalitapahtuma-akatemia ja se toteutettiin 12-osaisena videosarjana.

Virtuaalitapahtuma-akatemian tuotanto alkoi tuotantoaikataulun määrittämisellä, kuvauslokaation kartoittamisella sekä vision muuttamisella käsikirjoitukseksi. Kokosin Liveton toimitusjohtaja Antti Korhosen kanssa keskeisimmät ongelmat ja oivallukset yhteen, jonka jälkeen tiivistimme ja purimme ne 12 erilaiseen jaksoon. Tämän jälkeen lähdin miettimään tuotannon kuvausteknistä puolta, missä ja miten sarja kuvataan? Koronan takia lähes jokainen ravintola sekä yökerho oli suljettuna, joten päätin hyödyntää verkostoani ja kysyä paikalliselta ravintola-alan toimijalta apua. Valitsin erään

Jyväskyläläisen yökerhon kuvauslokaatioksi sen takia, koska ravintolan tiloissa oli kolme suurta lediseinää, mitä halusin hyödyntää kuvausten taustana. Ajoimme lediseiniin erilaisia animaatioita, jotta saimme elävöitettyä videota mahdollisimman tehokkaasti. Olin alusta asti sitä mieltä, että haluan kuvata videosta mahdollisimman visuaalisen, enkä vain tylsää puhuvaa päätä valkoista taustaa vasten. Visuaalisuus tuo mielestäni videoon ammattimaisuuden tunnetta sekä tukee sen sisältöä. Visuaalisuuden kanssa ei saanut kuitenkaan ampua yli, koska videon sisältö ja sen viesti olivat projektin keskiössä. Kuvausten jälkeen siirryin jälkituotantoon, mikä sisälsi taustamusiikin valitsemisen, värimäärittelyn, graafisen ilmeen määrittelyn sekä videoiden lopullisen leikkaamisen. Valmis tuotos näytettiin Liveton henkilökunnalle ja kevyiden korjausten jälkeen sarja julkaistiin Liveton YouTube-kanavalla.

## 2 LIVETO GROUP OY

Liveto Group Oy on vuonna 2014 aluksi tapahtumamyyntipalveluksi perustettu jyväskyläläinen start-up yritys. Vuonna 2020 Liveto kehitti liiketoimintaansa ja loi oman virtuaalitapahtuma-alustan. Liveton pääasiallisina asiakkaina toimivat erilaiset festivaalitorjansuunnitelmat, järjestöt, yritykset, liitot, koulut sekä urheiluseurat (Liveto 2021).

Liveton virtuaalialustalla järjestetään koulutuksia, konsertteja, urheilutapahtumia, pikkujouluja, seminaareja ja paljon muuta. Liveto näki COVID-19 tuoman epätietoisuuden läpi ja rupesi heti toimimaan kohti virtuaalitapahtumien maailmaa. Tällä hetkellä Liveto työllistää lähemmäs 20 henkilöä ja uusien asiakkaiden määrä kasvaa päivä päivältä. Liveton tulevaisuuden suunnitelmissa on tarjota alusta niin virtuaali- kuin hybriditapahtumille. Liveton alusta tarjoaa kaikki menestyvän tapahtuman työkalut yhdessä alustassa. Liveto lupaa verkkosivuillaan olevansa salamannopea, turvallinen ja täysin asiakkaan brändin mukaisesti kustomoitava alusta tapahtumaliiketoiminnan kasvattamiseen (Liveto 2021).

Liveton pääsääntöiset tulot koostuvat virtuaalitapahtuma-alustan vuosimaksuista sekä vain kertaluontoisesti järjestettävien tapahtumien maksuista. Liveton tavoitteena on solmia monivuotisia sopimuksia, mutta myös kertaluontoiset sopimukset otetaan lämmöllä vastaan. Liveto käyttää hinnoittelussaan ”hinta / kuukausi” sekä ”hinta / tapahtuma” -mallia. Virtuaalitapahtuma-alustan lisäksi Liveto tarjoaa erillisinä palveluina tapahtumamyynnin työkaluja, rekisteröinnin työkaluja, interaktiivista stream -palvelua sekä tapahtumille tarkoitettua kassajärjestelmää (Liveto 2021).



### 3 VIRTUAALITAPAHTUMA

Erilaisia tapahtumia on lukuisia. Mieltymyksiä on moneksi, kun puhutaan siitä, mikä ja minkälainen tapahtuma koetaan mieleenpainuvaksi ja merkitykselliseksi. Monesti suosikkiartistit ja kaikista suosituimmat festivaalit nousevat puheenaiheeksi, mutta esiin nousee myös ne tapahtumat, jotka tarjoavat jotakin uutta ja erilaista. Tapahtumiin osallistutaan eri syistä: viihtyminen, rentoutuminen, ihmisten tapaaminen, musiikki, urheilu tai vaikka uuden oppiminen. Kaikkien tapahtumien ydin on toimiva sisältö, joka tuo yhteen saman henkisen yleisön. On hyvin tärkeää, että tapahtuma saavuttaa juuri sen oikean yleisön ja ne yksilöt, jotka osaavat nauttia juuri siitä tapahtumasta ja sen sisällöstä. (Huhtaniska 2019, 21.)

Tämä korostuu vahvasti virtuaalitapahtumissa, koska yleisö saattaa olla kotisohvillaan ja katselevat tapahtumaa luultavasti tietokoneelta, puhelimelta tai tabletilta. Olen sitä mieltä, että virtuaalitapahtumien täytyy pystyä vangitsemaan katselija mukaan samankaltaisesti, kuin kävijä olisi ulkona oikeassa fyysisessä tapahtumassa. Kukaan ei halua, että osallistujat pitkästävät tai jopa poistuvat suurella vaivalla tuotetusta virtuaalitapahtumasta.

Sitran Megatrendit 2020 julkaisussa todetaan, että digitalisaation seuraava aalto tuo mukanaan virtuaalisuuden, lisätyn todellisuuden sekä ääni- ja eleohjauksen (Sitra 2020). Virtuaalitapahtumat tuovat paljon mahdollisuuksia monessakin eri mielessä ja vuoden 2020 COVID-19 pandemia sai useat tapahtumajärjestäjät siirtämään tapahtumansa verkkoon täysin virtuaaliseksi.

Mikä sitten on virtuaalitapahtuma? Virtuaalitapahtuma voi olla esimerkiksi seminaari, kokous, messu, urheilutapahtuma, konsertti, yrityksen pikkujoulut tai vaikka koulutuspäivät. Virtuaalitapahtuma voi olla kaikkea sitä, mitä perinteinen fyysisesti järjestettävä tapahtuma, ehkä jopa enemmänkin. Cvent -blogin mukaan virtuaalitapahtuma on tapahtuma, johon yksilöt kokoontuvat internetissä perinteisen kasvokkain tapaamisen sijasta (Howard 2021). Blogikirjoituksessaan Howard jakaa virtuaalitapahtumat neljään suurempaan kategoriaan, joita ovat webinaarit, virtuaaliset konferenssit ja sisäiset sekä ulkoisen hybriditapahtumat.

**Webinaarit** kestävät yleensä 45–80 minuuttia ja ne mahdollistavat maailmanlaajuisen yleisön osallistamisen, koska kaikki tapahtuu virtuaalisesti. Webinaarit voivat olla

maksullisia tai ilmaisia. Yleensä webinaarit ovat maksuttomia, mutta osallistujien tiedot pyydetään rekisteröinnin yhteydessä. Webinaarit ovat yleensä hyvin samanlaisia kuin esimerkiksi luennot kouluissa eli niitä käytetään paljon kouluttamiseen. Webinaareja hyödynnetään myös markkinointiin sekä erilaisiin tiedotustilaisuuksiin. Webinaareissa hyödynnetään yleensä Q&A osiota, missä yleisö pääsee mukaan keskusteluun. (Howard 2021.)

**Virtuaalinen konferenssi** on hyvin samanlainen kokonaisuus, kuten fyysisesti tapahtuva konferenssi. Virtuaalisen konferenssin sisältöön kuuluu yleensä keynote-puhuja, eli puhuja, joka tuo oman näkemyksensä yleisölleen (Sportspot 2020), erilaisia ryhmäkeskustelutiloja sekä muita yleisöä osallistavia työkaluja. (Howard 2021.)

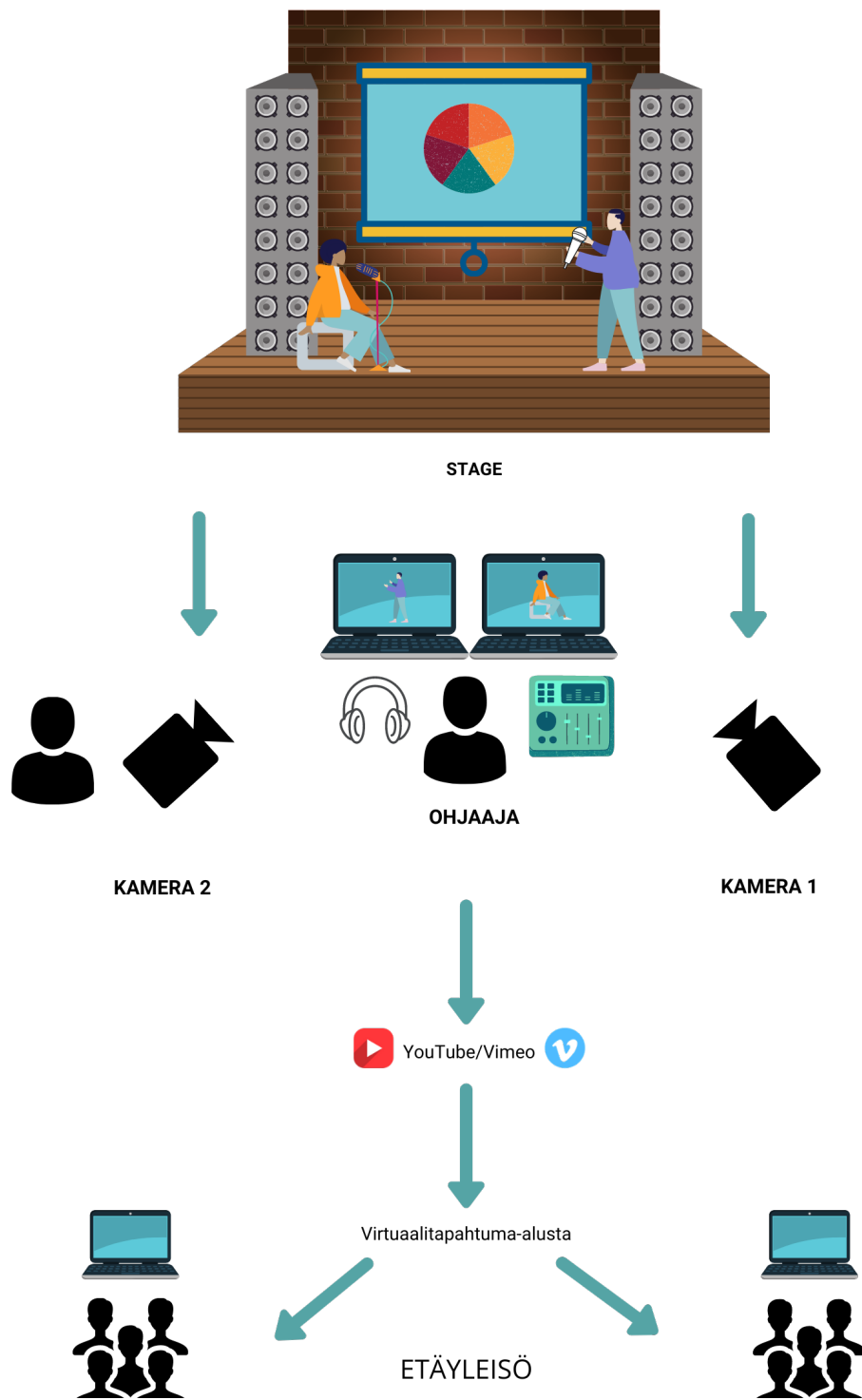
**Sisäiset hybriditapahtumat** ovat yleensä koko organisaation kattavia tapahtumia, mihin voidaan osallistua niin virtuaalisesti kuin fyysisesti. Ulkoiseen hybriditapahtumaan osallistutaan organisaation sisällä fyysisesti sekä kauempaa virtuaalisesti. Esimerkiksi yrityksen johtoryhmä voi olla paikan päällä, mutta loput organisaation työntekijöistä liittyy tapahtumaan virtuaalisesti verkon yli. (Howard 2021.)

**Ulkoinen hybriditapahtuma** voi olla esimerkiksi suuri konsertti, missä mahdollistetaan yleisön osallistuminen fyysisesti sekä virtuaalisesti (Howard 2021). Hyvä esimerkki tästä oli heinäkuussa 2020 Jyväskylässä järjestetty Jyväskylän Kesä tapahtuma. Puistojuhlissa Lounaispuistossa esiintyi lukuisia artisteja ja sinne myytiin rajallinen määrä lippuja. Esiintyjistä pystyi nauttimaan myös suoranlähetyksen avulla virtuaalisesti (Kaski 2020).

Virtuaalisuus taipuu moneksi ja tapahtumajärjestäjien avuksi on kehitelty lukuisia erilaisia työkaluja. Toteuttamiseen on tarjolla useita erilaisia ratkaisuja, kuten videoneuvottelutyökalut, webinaariohjelmistot, virtuaaliset kokoushuoneet sekä kaiken tarjoavat virtuaalitapahtuma-alustat (Maaninka 2020).

Virtuaalitapahtumissa sisältö korostuu mahdollisesti vielä enemmän kuin fyysisessä tapahtumassa. Virtuaalitapahtuma voi muuttua hetkessä hyvinkin tylsäksi, jos katsojalla ei ole ärsykeitä tai muuta tekemistä, kuin katsella tietokoneen ruutua. Tämän

takia tapahtumajärjestäjien kannattaa varata reilusti aikaa virtuaalitapahtuman suunnitteluun sekä järjestämiseen. (Myspeaker 2021.)



*Kuva 1 Esimerkki studiossa toteutetusta virtuaalitapahtumasta (Liveto 2021)*

### 3.1 Virtuaalitapahtuman hyödyt

Virtuaalitapahtumien yksi suurimmista hyödyistä on mielestäni se, että eri puolella Suomea ja maailmaa sijaitsevien henkilöiden saaminen samaan paikkaan on hyvin vai- vatonta. Nykymaailmassa ihmisten aika on entistä rajallisempaa ja virtuaalitapahtu- mat ovat tehokas keino niin ajan säästöllisesti, kuin budjetin kannalta (Anniina 2020).

Virtuaalitapahtumiin voidaan liittää monipuolista sisältöä pitkälle kehittyneen tekno- logian avulla. Hyvänä esimerkkinä Turussa järjestettävä kasvuyritystapahtuma SHIFT, joka toteutti 2020 tapahtumansa täysin virtuaalisessa ympäristössä (SHIFT 2020). Tekoäly- ja digitekniikkaa hyödyntänyt SHIFT antoi osallistujille mahdolli- suuden hypätä virtuaaliseen 3D todellisuuteen, missä kävijät liikkuvat kustomoitavilla avatar -hahmoilla (Karppinen, 2020).

Virtuaalitapahtumien hyödyt ovat korostuneet varsinkin yritysmaailmassa. Sen sijaan, että yrityksen työntekijöille varataan hotellit ja muut palvelut seminaariviikonlopun ajaksi, voi kaiken hoitaa etänä. Varsinkin jos kyseessä on kansainvälinen organisaatio, on yhtiön johdolle varmasti helpompi ratkaisu tehdä kaikki virtuaalisena kuin kontto- rilla kokoushuoneessa. Valtaosa Liveton asiakkaista koostuukin yrityksistä, jotka ovat halunneet ottaa askeleen kohti virtuaalisempaa tulevaisuutta (Liveto 2021). Verkossa järjestettävissä tapahtumissa ei myöskään tarvitse pitää etäisyyttä toisiin osallistujiin, eikä COVID-19 tarttumisen riski ole läsnä.

Tämän kehittämistyön aikana huomasin, että kun tapahtuma rakennetaan täysin verk- koon, on suunnittelu, toteutus ja jälkipuinti mahdollista hoitaa kevyimmillään koko- naisuudessaan toimistolta käsin. Järjestäjän ei tarvitse myöskään miettiä esimerkiksi ulkoilmatapahtumiin liittyviä lupa-asioita eikä muita fyysisiin tapahtumiin liittyviä haasteita.

### 3.2 Virtuaalitapahtuman haasteet

Virtuaalitapahtumien ylivoimaisin haaste on katsojien ja osallistujien viihtyvyys. Vir- tuaalitapahtumat voivat pahimmillaan olla kuolettavan tylsiä ja katsoja saattaa hyvin- kin helposti ajautua surffailemaan muille sivustoille samalla, kun tapahtuma pyörii taustalla. Visuaalisia ja muita osallistavia ärsykeitä on osattava luoda, koska virtuaa- litapahtumissa pääpaino on nimenomaan näkö- ja kuuloaistissa (Sorjanen 2020). Vir- tuaalitapahtumista saa lähes poikkeuksetta tallenteen jälkikäteen, mikä itsessään syö

suoranlähetyksen osallistujia varsin tehokkaasti. Käsikirjoituksen, erilaisten osallistavien työkalujen sekä toimivan moderoinnin tärkeyttä ei mielestäni voida tarpeeksi painottaa.

Suuriin haasteisiin kuuluu myös kuvaustekniikka ja tekninen toteutus. Jos tekniikka ostetaan joltain alalla työskentelevältä yritykseltä, voi tapahtuman onnistumiseen luottaa, ainakin teknisen toteutuksen osalta. Suurimmat tekniset ongelmat ovat yleensä heillä, jotka osallistuvat virtuaalitapahtumaan ensimmäistä kertaa. Hyvin yksinkertaisien ohjelmien, kuten esimerkiksi Zoomin käyttö ensimmäistä kertaa, voi tuntua yllättävänkin haastavalta. Yhteyksien katkeaminen, pätkiminen ja osaamattomuus ovat suuria vihollisia, kun puhutaan sujuvasta virtuaalitapahtumasta ja onnistuneesta katsojakokemuksesta (Okker 2021). Osallistujien ohjeistus onkin yksi niistä asioista, joista Liveto muistuttaa asiakkaitaan (Liveto 2021).

### 3.3 Onnistunut virtuaalitapahtuma

Tapahtuman tavoitteet, tehtävät, sisältö ja yksityiskohdat pitää suunnitella, organisoida sekä viestiä reilusti ennen tapahtumaa. Silti useita toimenpiteitä jää myös tapahtuma-aikaan. (Huhtaniska 2019, 225.)

Mitkä ovat sitten ne seikat, millä onnistunut virtuaalitapahtuma tuotetaan? Pohdin tässä luvussa hieman niitä asioita, millä päästään kohti onnistumista. Virtuaalitapahtumien tärkeimpiä suunnittelun vaiheita ovat käsikirjoitus ja aikataulutus. Tapahtuman läpivienti pitää olla kirkkaana mielessä jokaisella sen parissa työskentelevällä henkilöllä jo reilusti ennen tapahtuman alkua. Varsinkin suuremmissa kokonaisuuksissa, päivä aikataulutetaan minuutin tarkkuudella, jotta tekniikka osaa ajoittaa jokaisen kuvakulman, mainoksen sekä tauon oikeaan aikaan ja paikkaan. Monika Birkle kuvaili haastattelun aikana, että hienoimmat virtuaalitapahtumat näyttävät nykypäivänä jo tv-lähetyksiltä ja jotkut ovat palkanneet jopa tv-alan käsikirjoittajia luomaan draaman kaarta virtuaalitapahtumiin (Birkle 2021).

Virtuaalitapahtuman onnistumiseen vaaditaan myös katsojan osallistamista. Täysin virtuaalisena toteutettujen tapahtumien yksi suurimmista ongelmista voi olla tylsistynyt osallistuja. Tapahtumien moderointi onkin yksi tärkeimmistä elementeistä, kun halutaan pitää osallistujan katse ruudussa (Woltti Group, 2020). Moderoinnin avulla voidaan vastata heti esimerkiksi keskustelupalstalle tuleviin kysymyksiin, sekä auttaa

niitä ketkä apua tarvitsevat. Moderaattorin avulla katsoja saa henkilökohtaisen kontaktin, vaikka kaikki tapahtuukin etänä verkossa. Moderaattorin tehtävä on ymmärtää tapahtuman osallistujia, johdatella kokemusta eteenpäin, tuntee tapahtuman sisältö ja viestiä selkeästi ja ymmärrettävästi (Sorjanen 2020). Moderoinnin ideana on myös suodattaa kaikki epäasiallinen sisältö pois keskustelupalstoilta.



Kuva 2 Virtuaalitapahtuman tärkeimmät elementit (Liveto 2021)

Täytyy kuitenkin muistaa, ettei pelkällä hyvällä suunnittelulla ja käsikirjoituksella tehdä onnistunutta tapahtumaa, jos markkinointi unohtuu. Etenkin jos virtuaalitapahtumaan myydään lippuja, on markkinoinnilla ensisijaisen tärkeä rooli, jotta oikea kohderyhmä tavoitetaan ja yleisön määrä saadaan maksimoitua. Oikeastaan kaikki muut paitsi organisaatioiden ja yritysten sisäiset tapahtumat vaativat poikkeuksetta hyvin suunniteltua markkinointia. (Anniina 2020.) Kuten tapahtuman suunnittelun muutkin osa-alueet, myös markkinointi voidaan jakaa kolmeen osaan, tapahtumaa ennen, tapahtuman aikana ja tapahtuman jälkeen (Jyväskylän kaupunki 2021).

## 4 KEHITTÄMISMENETELMÄT JA NIIDEN TOTEUTTAMINEN

Tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin laadullista tutkimusta. Käytettyjä kehittämismenetelmiä olivat havainnointi sekä puolistrukturoitu haastattelu. Havainnoinnin avulla muodostin omia johtopäätöksiä työskennellessäni tiiviisti virtuaalitapahtumien parissa vuosina 2020 ja 2021. Tällä tavoin pystyin itse havainnoimaan, mitä kaikkea järjestäjä voisi tehdä paremmin suunnitellessaan virtuaalitapahtumaa. Tämän lisäksi haastattelin neljää tapahtuma-alan ammattilaista. Heitä kaikkia yhdisti virtuaalitapahtumien parissa työskentely. Valitsin opinnäytetyön tueksi juuri nämä menetöt sen takia, koska virtuaalitapahtumat ovat nousseet esille vasta lähivuosina, eikä hyödynnettäviä lähteitä ole paljoa. Virtuaalitapahtumista ei vielä juurikaan ole kirjallisuutta ja moni asia on pitänyt selvittää ihan käytännötasolla. Toisaalta kun hyppää tuntemattomaan ja lähtee rohkeasti kokeilemaan, uusia asioita oppii hyvinkin nopeasti.

### 4.1 Havainnointi

Havaintoja voi kerätä kuulonvaraisesti, näkemällä, maistamalla, tuntemalla tai vaikka haistamalla. Tutkimuksen kohde voi olla esimerkiksi, henkilö, ihmisryhmä, toimintaympäristö, dokumentti, vuorovaikutus tai mikä ikinä. Tutkimusstrategialla ja tutkimusongelmalla on suora vaikutus siihen, millaisia havaintoja lähemme etsimään. (Valli 2018.) Havainnointia voi tehdä täysin luonnollisessa ympäristössä, mutta myöskin niin sanotussa laboratorioympäristössä (Ojasalo 2015, 114). Havainnoinnin avulla löydetty tieto ei liity automaattisesti yhteen, vaan tutkijan on itse pystyttävä luomaan siitä looginen kokonaisuus (Ojasalo 2015, 119).

Valitsin havainnoinnin toiseksi tutkimusmenetelmäksi, koska työskentelen päivittäin virtuaalitapahtumien parissa. Vuoden 2020 aikana Liveton alustalla järjestettiin lukuisia erilaisia ja eri kokoisia virtuaalitapahtumia. Näiden tapahtumien parissa työskennellessä oli tehokasta hyödyntää havainnointia sekä tutkia, mitkä kaikki asiat voisi tehdä helpommin ja miten välttää yleisimmät sudenkuopat. Monet asiakkaat tekivät paljon samoja virheitä suunnittelu- ja toteutusvaiheessa ja pidin näistä tarkkaa kirjaa. Virtuaalitapahtumien jälkeiset palautekeskustelut olivat myös erittäin tärkeässä roolissa tämän kehittämistyön aikana. Saimme tarkkaa dataa siitä, mitä järjestäjät olisivat itse voineet tehdä paremmin ja missä he kaipaavat tulevaisuudessa apua. Havainnointi

toimii tehokkaana kehittämismenetelmänä nimenomaan sellaisissa kehittämistehtävissä, missä tutkitaan yksilöiden käyttäytymistä sekä vuorovaikutusta muiden kanssa (Ojasalo 2015, 114). Havainnoinnin perusteella oli helppo todeta, että Liveto tarvitsee kattavan virtuaalitapahtuma -oppaan, mitä asiakkaat ja myös Liveto voisi hyödyntää.

#### 4.2 Puolistrukturoitu haastattelu

Haastattelu on hyvin yleinen tiedonkeruumenetelmä tutkimus- ja kehittämistyössä. Haastattelut voivat vaihdella laajuudeltaan sekä haastateltavien määrältä hyvinkin paljon, riippuen miten laajaa aineistoa kerätään ja millaista tutkimusta tehdään. (Ojasalo 2015, 106, 110.)

Oli kohtuullisen vaivatonta valita juuri haastattelu toiseksi tämän opinnäytetyön tiedonkeruumenetelmistä. Osaksi sen takia, että haastattelut voidaan toteuttaa kokonaan virtuaalisesti tautitilanteen takia, mutta myös sen takia, koska tiesin, että monet tapahtuma-alalla työskentelevistä henkilöistä ovat tuottaneet virtuaalitapahtumia vain vuoden verran, eli kaikilla on hyvin tuoreena muistissa se, mitkä kaikki asiat ovat onnistuneet ja mitkä taas ei. Tämä on juuri sitä raakaa ja aitoa tietoa suoraan tapahtumien kentältä, mitä haastatteluilla halusinkin saavuttaa.

Valitsin puolistrukturoidun haastattelun toiseksi tutkimusmenetelmäksi, koska olin työni kautta hyvin verkostoitunut ja tutustunut eri henkilöihin ja heidän tapahtumiinsa. Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ovat laadittu ennakkoon, ja osa haastateltavista halusi ne itselleen ennen haastattelun toteuttamista (Ojasalo 2015, 108). Haastattelun avulla sain kaikilta henkilöiltä yksityiskohtaista tietoa siitä, mitä kaikkea onnistuneen virtuaalitapahtuman järjestäminen vaatii. Suunnittelin ja aika- taulutin haastattelut huolellisesti sen takia, että niitä ei tarvitsisi tehdä esimerkiksi kiireen keskellä. Annoin haastateltaville reilusti tilaa valita heille mieluisimman päivän sekä ajankohdan. Olin hieman epäileväinen sen suhteen, että onko juuri Zoom -ympäristö kaikille se mukavin tapa toteuttaa kyseinen haastattelu, koska haastateltavat saattavat joskus vierastaa haastattelun tallentamista ja sen videoimista (Ojasalo 2015, 107). Onnekseni kaikki haastateltavat olivat tottuneet erilaisiin virtuaaliympäristöihin eikä haastattelun toteutustapa häirinnyt ketään. Vaikka haastattelu yleensä eroakin hieman normaalista keskustelusta sen aineiston keruun takia, oli keskustelu silti mielestäni hyvin rentoa (Ojasalo 2015, 108). Huono äänenlaatu oli suurin huolenaiheeni, sillä se saattaa jälkepäin hankaloittaa litterointia.



Tämän haastattelun tueksi laadin 10 hyvin napakkaa kysymystä osaksi sen takia, että virtuaalitapahtumat ovat vielä käsitteenä hyvin uusi asia, mutta myös sen takia, koska vastaukset ovat mahdollisesti hyvinkin laajoja sekä kattavia. Haastateltavina toimi Haaga Heliassa tapahtumatuotannon lehtorina toimiva Monika Birkle, Suomen Cheerleadingliiton tapahtumakoordinaattori Josefina Palvalin, Livetolla asiakkuuksia hoitava Julia Mäkelä sekä livestream -tuotantoja ohjaava ja kuvaaja Sami Kotola.

#### 4.3 Aineiston analyysimenetelmät

Laadullisessa tutkimuksessa on aina kaksi vaihetta, ensimmäisessä vaiheessa löydetty havainnot yhdistetään ja toisessa vaiheessa tutkimuksen tuloksia tulkitaan. Tutkimuksen aikana kerätty aineisto ei ole ratkaisu kehittämistehtävään vaan materiaali, minkä pohjalta kehittämistehtävää tehdään. (Ojasalo 2015, 119).

Havainnoin aikana huomasin, että tietyt ongelmat toistuvat tapahtumasta toiseen, vaikka tapahtumat ja niiden järjestäjät eivät itsessään liittyneet toisiinsa. Kirjasin yleisimpiä ongelmia ylös, joiden perusteella Virtuaalitapahtuma-akatemia käsikirjoitusta lähdettiin kirjoittamaan. Oli hyvin tärkeä oppia tuntemaan virtuaalitapahtumiin liittyviä prosesseja, koska muuten oppaan teko olisi ollut hyvin hankalaa. Havainnoinnin avulla pääsin niin sanotusti järjestäjien saappaisiin, mikä helpotti suuremman kuvan ymmärtämistä.

Puolistrukturoitu haastattelu toteutettiin verkossa hyödyntäen Zoom -etäkokoustyökalua. Haastateltaville lähetettiin haastattelulomake ennakkoon, jolloin itse haastattelutilanne eteni vaivattomammin. Kaikki haastateltavat saivat samat kysymykset, vaikka heidän lähtökohtansa olivat täysin erilaiset. Haastattelut nauhoitettiin, jonka jälkeen litteroin ne ja tiivistin kaikki vastaukset. Tämän jälkeen lajittelin kysymykset sekä vastaukset omiin teemoihinsa, mikä helpotti niiden sisällön avaamista tähän opinnäytetyöhön. Kaikki haastateltavat olivat tulleet tutuksi Liveton kautta eli osa heistä oli asiakkaita ja osa yhteistyökumppaneita.

## 5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tässä kappaleessa käyn läpi, mitä kaikkea sain selville hyödyntämällä havainnointia sekä puolistrukturoitua haastattelua. Keräsin tietoa hyödyntämällä havainnointia vuoden 2020 ja 2021 aikana. Haastattelut toteutettiin alkuvuodesta 2021.

### 5.1 Havaintotutkimus

Havaintotutkimuksen tavoitteena oli kerätä tietoa suoraan virtuaalitapahtumien kentältä. Liveton asiakkaiden kanssa hyvin läheisesti työskennellessä tapahtumien suunnittelusta aina palautekeskusteluun asti auttoi minua havainnoimaan projektien ja tapahtumien vahvuudet sekä heikkoudet. Varsinkin ensimmäiset virtuaalitapahtumat olivat hyvin opettavaisia niin Livetolle, kuin sen asiakkaille.

Ensimmäisiä ongelmia, mitä itse havaitsin, oli tiedon puute nimenomaan virtuaalitapahtumista. Tämä oli sinänsä odotettua, koska virtuaalitapahtumat ovat monelle vielä hyvin uusi ja vieras käsite. Huomasin epävarmuutta jopa sellaisien henkilöiden kohdalla, joilla oli useiden vuosien kokemus tapahtumien järjestämisestä. Tapahtumien suunnitteluvaiheessa ei osattu ottaa kunnolla huomioon sitä, mitä tapahtumalla halutaan saavuttaa. Virtuaalitapahtumien käsikirjoitus ja tapahtumapäivän tarkka aikataulutus jäi myös osittain uupumaan useaan otteeseen. Nämä ovat kuitenkin tapahtumassa kuin tapahtumassa niitä kaikista tärkeimpiä askelmerkkejä, kun puhutaan onnistuneesta kokonaisuudesta. Virtuaalitapahtuman tarkkaan laadittu käsikirjoittaminen tukee sitouttavan sisällön suunnittelua (Maaninka 2020). Yleisesti ottaen tapahtumajärjestäjät varasivat suunnittelulle tarpeeksi aikaa, mutta muutama tapahtuma oletettiin saatavan pystyyn vähän turhankin nopealla aikataululla. Vaikka virtuaalitapahtumat eivät vaadi välttämättä logistisesti yhtä paljon kuin normaali fyysinen tapahtuma, ei silti saa ajatella, että virtuaalisentapahtuman järjestäminen olisi helppoa ja vaivatonta.

Suunnittelun ja käsikirjoituksen puutteellisuuden lisäksi ongelmakohtia löytyi itse toteutuksesta. Kuten aiemmin jo mainitsin, virtuaalitapahtuman sisältö on ensiarvoisen tärkeää, kun halutaan taata osallistujan viihtyvyys. Hyvin useassa eri tapahtumassa, teknisen toteutuksen kartoittamisessa oli vaikeuksia. Järjestäjät eivät ymmärtäneet, mitä kaikkea visuaalisesti näyttävä virtuaalitapahtuma vaatii. Se on kuitenkin paljon muutakin, kuin yksi kamera ja esiintyjä mikrofoni kädessään. Näyttävä tapahtuma

vaatii yleensä toteutuakseen vähintään studion, tuotantoyhtiön sekä tarpeeksi suuren budjetin.

Moderoinnin tärkeys oli ymmärretty kohtalaisen hyvin. Lähes kaikissa virtuaalitapahtumissa, missä itse olin mukana, oli moderaattori. Moderointi hoidettiin joko asiakkaan päästä tai sitten Liveton henkilökunnan voimin. Moderointi toimi siis lähes poikkeuksetta ja sen lisäarvo ymmärrettiin.

Tiedon puute aiheutti myös sitä, ettei asiakkaat tieneet, mitä kaikkea heidän tarvitsee tilata ja ottaa huomioon esimerkiksi studiossa tapahtuvaan suoranylähetyksen tuottamisessa. Tämä ongelma oli kuitenkin suhteellisen vaivatonta ratkaista sillä, että tapahtumatekniikkaa ja teknisiä toteutuksia tarjoavat yhteistyökumppanit otettiin jo varhaisessa vaiheessa mukaan suunnitteluun. Tällä tavoin asiakkaat saivat ammattilaisten neuvoja visuaalisesta sekä teknisestä toteutuksesta jo reilusti ennen tapahtumaa. Tärkeitä huomioita ennen tapahtumaa olivat esimerkiksi tilan koko, valaistuksen riittävyys, internet-yhteyden nopeus, äänentoisto, lavastus ja tapahtuman juontaminen.

## 5.2 Puolistrukturoitu haastattelu

Haastattelut toteutettiin Zoom -ympäristössä alkuvuodesta 2021. Kaikki haastateltavat antoivat luvan nimiensä käyttämiseen tässä opinnäytetyössä. Haastatteluja tehdessä huomasi, että kohdehenkilöiden vastaukset olivat hyvin samanlaisia, mikä johtui varmasti osittain siitä, että kaikki haastateltavat olivat työskennelleet virtuaalitapahtumien parissa vasta noin vuoden ajan. Kokemattomuus ja epävarmuus heijastui myös haastattelujen aikana.

Vaikka virtuaalitapahtumat ovat tuoneet mukanaan paljon haasteita, olivat kaikki haastateltavat sitä mieltä, että ne ovat tuoneet mukanaan myös paljon hyviä puolia. Haaga Heliassa tapahtumatuotannon lehtorina toimiva Monika Birkle (2021) toteaa, että virtuaalitapahtumat ovat loistava tapa pitää yhteyttä sidosryhmiin ja että esimerkiksi työmatkat ovat vähentyneet huomattavasti. Birkle (2021) korostaa myös, että virtuaalisuuteen siirtyminen on pakottanut esimerkiksi Haaga Helian kehittymään niin sanotusti pakon edestä, mikä on tässä tapauksessa erittäin positiivinen asia. Suomen Cheerleadingliiton tapahtumakoordinaattorina toimiva Josefina Palvalin (2021) mainitsee hyödyiksi muun muassa sen, että virtuaalitapahtumat ovat koronaturvalli-

sia, logistisesti helpompia toteuttaa ja niiden avulla suuria kokonaisuuksia on helppompi hallita. Kustannustehokkuus, joustavuus sekä pienemmän tilan tarve on Josefinan mielestä virtuaalitapahtumien hyviä puolia (Palvalin 2021).

Livetolla asiakkuuksia hoitava Julia Mäkelä (2021) muistutti, että varsinkin yrityspuolella virtuaalitapahtumat ovat tuoneet huomattavia hyötyä niin budjetin, kuin logistiikan kannalta. Enää ei tarvitse matkustaa satoja kilometrejä vain päästäkseen istumaan pääkaupunkiseudulla järjestettävään seminaariin vaan voit nauttia työkavereiden seurasta, vaikka kotoa käsin (Mäkelä 2021).

Kuvausteknisiä ratkaisuja tarjoava Sami Kotola (2021) pohti, että virtuaalitapahtumissa erilaista sisältöä on vaivattomampi toteuttaa verrattuna perinteisiin tapahtumiin. Kotola mainitsi myös, että tekniikan näkökulmasta ohjaaminen on välillä hyvinkin vaivatonta, koska sen pystyy parhaimmillaan hoitamaan kotisohvalta omalta koneelta käsin (Kotola 2021). Olen huomannut, että virtuaalitapahtumien positiiviset vaikutukset liittyvät selvästi matkustamiseen, logistiikkaan sekä turvallisuuteen. Tapahtumiin osallistumisen vaivattomuus on myös yksi tärkeimmistä asioista, kun puhutaan tehokkaasta saavutettavuudesta.

Suurimpia haasteita järjestäjien keskuudessa aiheuttaa tekniikka ja sen merkityksen ymmärtäminen. Varsinkin kuvaukseen ja ohjaamiseen liittyvät prosessit ovat monelle hyvinkin tuntemattomia (Mäkelä 2020). Tekniikkaan ja visuaalisuuteen liittyvä epätietoisuus on myös muiden haastateltavien mielestä selvästi pinnalla (Birkle, Palvalin, Kotola 2021). Huonoja puolia ovat myös käsikirjoituksen puutteesta johtuva tylsä sisältö, etäyleisön huomiotta jättäminen, ja vuorovaikutuksen puute (Birkle 2021). ”Jos tapahtuma on tylsä, moni katsoja jättää suoranlähetysten kesken ja katsoo mieluummin tallenteen jälkikäteen” (Birkle 2021).

Maksullisten tapahtumien kannalta virtuaalitapahtumat ovat olleet myrkkyä. Lipunmyynnin määrä on selvästi laskenut, koska virtuaalisesti toteutettu tapahtuma ei saa ihmisissä aikaan samanlaisia tunteita, kuin tapahtumassa paikan päällä. (Palvalin 2021). Esimerkiksi omaa perheenjäsentä on huomattavasti vaikeampi ja suppeampi kannustaa kotisohvalta kirjoittamalla virtuaalitapahtuma-alustan keskusteluikkunaan, kun katsomosta huutelemalla. Päänvaivaa lisää myös luottamus tekniikan toimivuuteen ja esimerkiksi pelko siitä, että katkeako internetyhteydet kesken tärkeän tapahtuman (Palvalin 2021). Useissa tapahtumissa työskennellyt Kotola (2021) on

huomannut myös sen, että tapahtuman organisoiva työryhmä voi olla hyvinkin pieni, mikä taas aiheuttaa sen, että projekti ei meinaa millään pysyä käsissä. Usean järjestäjän mieleen on iskostunut se, että virtuaalitapahtuman voi järjestää pienemmällä työryhmällä ja se ei vaadi niin paljoa tehokkuutta, kuin esimerkiksi fyysinen tapahtuma (Kotola 2021). Tämä oletus luo useasti ongelmia, mitkä olisi helppo välttää suuremman työryhmän avulla.

”Virheet korostuvat helpommin virtuaalitapahtumissa kuin fyysisissä tapahtumissa. Jos esimerkiksi festivaaleilla yksi valo sammuu kesken esiintymisen, sitä ei välttämättä moni huomaa, mutta jos valot sammuvat virtuaalitapahtumassa, sen huomaa kaikki” (Kotola 2021).

Yleisimmät haasteet liittyvät lähes poikkeuksetta suunnitteluun ja tapahtuman käsikirjoittamiseen. Birklen (2021) sanojen mukaan haastavinta on saada ihmiset ymmärtämään tapahtuman draaman kaarta ja käsikirjoituksen syvällisemmän merkityksen tärkeyttä.

Lopuksi kysyin haastateltavilta, että mitkä ovat heidän mielestensä ne seikat, mitkä tekevät onnistuneen virtuaalitapahtuman. Tapahtumakoordinaattorina toimivan Palvalinin (2021) mielestä onnistuneeseen virtuaalitapahtumaan tarvitaan varma tekniikka, riittävät ohjeet osallistujille sekä yleisön saavutettavuuden täytyy olla kunnossa. Muita tärkeitä kohtia haastateltavilta ilmeni hyvän äänen ja kuvanlaadun varmistaminen, hyvän juontajan valitseminen, vuorovaikutus yleisön ja esiintyjien välillä, tarkoin laadittu käsikirjoitus ja aikataulutukset sekä järjestäjien välinen viestintä (Birkle, Mäkelä, Kotola, Palvalin 2021).

Todettakoon, että näiden haastatteluiden perusteella virtuaalitapahtumissa on vielä tilaa kehitykselle. Hyvin moni tapahtumajärjestäjä vasta harjoittelee virtuaalitapahtumien tuottamista ja onkin hyvin ymmärrettävää, ettei kaikki suju ongelmitta. Uskon silti, että jo vuoden kuluttua virtuaalitapahtumat ovat aivan eri luokassa, kuin tämän opinnäytetyön aikana.

## 6 LOPPUTULOKSET

Tämän kehittämistehtävän tavoitteena oli selvittää, mitkä vaiheet virtuaalitapahtuman järjestämisessä ovat haastavimmat. Liveton yksi tärkeimmistä arvoista on auttaa tapahtumajärjestäjiä tuottamaan onnistuneita tapahtumia ja on myös hyvin tärkeää, että he pystyvät toimittamaan tarvittavat oppaat ja aineistot tarvittaessa asiakkailleen.

Tämän kehittämistehtävän tuloksena syntyi 12-osainen video-opas, mikä ohjaa niin aloittelevan kuin kokeneemman tapahtumajärjestäjän kohti onnistunutta virtuaalitapahtumaa. Jokainen jakso on sisällöltään uniikki ja niiden teemat ovat johdanto, konseptointi, sisältö, viestintä, myynti, kumppanimyynti, käyttäjätilit, alustat, visuaalisuus, studiotilat, vastualueet sekä loppusanat. Virtuaaliakatemiaa ei jaeta julkisena, vaan sen voi ladata Liveton sivuilta (<https://materials.liveto.io/liveton-virtuaalitapahtuma-akatemia>). Tällä tavoin organisaatio saa tapahtumista kiinnostuneiden ja mahdollisten tulevien asiakkaiden yhteystiedot itselleen. Vaikka virtuaalitapahtuma-akatemia onkin tarkoitettu pääasiassa Liveton nykyisille ja tuleville asiakkaille, saa sen ladata täysin vapaasti kuka tahansa.

Opinnäytetyössä käytettyjen tutkimusmenetelmien lisäksi sain arvokasta tietoa eri prosesseista suoraan Liveton asiakkailta. Näiden tietojen perusteella lähdin tuottamaan Liveton toimitusjohtajan kanssa napakkaa, mutta hyvin informatiivista opasta. Tämän tyylliselle oppaalle oli selvästi käyttöä ja se jääkin osaksi Liveton asiakasprosessia. Se on hyvin ajaton opas ja sitä pystyy peilaamaan myös esimerkiksi festivaalien ja muiden fyysisesti järjestettävien tapahtumien järjestämisessä. Oli tapahtuma sitten virtuaalinen tai fyysisesti järjestettävä ulkoilmatapahtuma, koskee niitä hyvin pitkälti samat askelmerkit.

## 7 POHDINTAA

Tätä opinnäytetyötä tehdessäni, päädyin siihen lopputulokseen, että virtuaalitapahtumat ovat tulleet jäädäkseen. Vaikka palattaisiinkin täysin normaaliin arkeen ilman COVID-19 virusta, olen vakuuttunut, että virtuaalitapahtumat jäävät elämään suurien konserttien hybriditoteutuksien tueksi sekä varsinkin yritysmaailman seminaarien sekä palaverien toteutustavaksi.

Virtuaalitapahtumat ovat uusi ja jännittävä ilmiö tapahtuma-alalla ja niiden kehitys on ollut huimaa viimeisen vuoden aikana. Yhä useammat videotuotantoyritykset ovat hankkineet itselleen omia studioita, jotta asiakkaat voivat järjestää vaivatta oman näköisiä virtuaalitapahtumia. Suomessa ja myös muualla maailmassa on useita yrityksiä, jotka ovat vuosien 2020 ja 2021 aikana lanseerannut, mitä näyttävämpiä ja moni käyttäisiä virtuaalitapahtuma-alustoja.

Omasta mielestäni virtuaalitapahtuma-akatemiasta tuli erittäin informatiivinen ja hyödyllinen videosarja, juuri sellainen kuin olin siitä suunnitellut. Liitteenä olevan oppaan tarkoituksena on toimia tapahtumajärjestäjän käsikirjana varsinkin suunnitteluvaiheessa.

Opas on kevyt katsottava ja siitä saa viime hetken vinkit ennen tapahtuman suunnittelun aloittamista. Se toimii myös muistilistana, johon voi aina palata uudestaan, jos unohtaa jotain olennaista. Akatemian jaksot ovat nimetty sisällön mukaan eli jos katsojaa kiinnostaa vain tietyt aiheet, on helppo valita mieluinen muiden jaksojen seasta. Mielestäni videoitu opas istuu hyvin nykyaikaiseen tapahtumatuotantoon. Monet oppaat ovat toteutettu hieman vanhanaikaisella tyylillä eli pelkkänä tekstinä ja kuvina. Mielestäni videot ovat vuonna 2021 enemmän pinnalla, kuin koskaan aikaisemmin.

## LÄHTEET

Finngraf 2018. Milloin seminaari kannattaa järjestää verkossa? Viitattu 20.1.2021. <https://finngraf.fi/2017/05/milloin-seminaari-kannattaa-jarjestaa-verkossa/>

Howard Madison 2021. Virtual events in 2021: Your guide for hosting online events. Viitattu 10.3.2021. <https://www.cvent.com/en/blog/events/virtual-events>

Hovi Eero 2020. Virtuaalitapahtumat tulevat – verkko täydentää fyysisiä kohtaamisia. Viitattu 10.12.2020. <https://blogi.messukeskus.com/virtuaalitapahtumat-tulevat>

Huhtaniska, Tytti 2019. Faktaa ja fiilistä tapahtumatuottajalle. Helsinki: Edita Publishing Oy

Jyväskylän kaupunki 2021. Tapahtumajärjestäjän opas. Järjestä onnistunut tapahtuma Jyväskylässä. Viitattu 29.4.2021. <https://www.jyvaskyla.fi/sites/default/files/atoms/files/tapahtumajarjestajan-opas.pdf>

Karppinen Anja 2020. SHIFT BUSINESS FESTIVAL: SHIFT 2020: Aitoja kohtaamisia virtuaalisessa ympäristössä. Viitattu 15.3.2021. <https://www.kauppalehti.fi/lehdistotiedotteet/shift-business-festival-shift-2020-aitoja-kohtaamisia-virtuaalisessa-ymparistossa/7d822b8a-8a24-3aa6-8ebf-286d8a8f6956>

Liveto 2021. Kaikki menestyvät tapahtuman työkalut yhdessä alustassa. Viitattu 25.4.2021. <https://liveto.io/fi/>

Maaninka Anni 2020. Virtuaalitapahtuman järjestäjän opas: näin järjestät onnistuneen virtuaalitapahtuman. Viitattu 3.2.2021. <https://www.virtuaalitapahtumat.fi/nain-jarjestat-virtuaalitapahtuman/>

Myspeaker 2021. Kuinka suunnitella onnistunut virtuaalitapahtuma? Viitattu 1.4.2021. <https://www.myspeaker.fi/uutiset/kuinka-suunnitella-onnistunut-virtuaalitapahtuma/>

Ojasalo Katri 2015. Kehittämistyön menetelmät: uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro Oy

Okker Markus 2021. Onnistunut virtuaalitapahtuma vaatii laadukkaan teknisen toteutuksen. Viitattu 21.4.2021. <https://www.revolti.fi/Onnistunut+virtuaalitapahtuma+vaatii+laadukkaan+teknisen+toteutuksen>



Raatikka Anniina. Virtuaalitapahtuman järjestäminen – mitä pitää huomioida? Viitattu 1.4.2021. <https://huikea.net/virtuaalitapahtuman-jarjestaminen/>

Raine Valli 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus

SHIFT 2020. Shift business festival. Viitattu 15.12.2020. <https://theshift.fi/>

Sorjanen Kati 2020. Virtuaalitapahtumaopas – 10 vinkkiä vaikuttavaan virtuaalitapahtumaan. Viitattu 15.3.2021. <https://www.tapahtumantekijat.fi/fi/blog/virtuaalitapahtuma>

Sportspot 2020. #Pähkinänkuoressa: 5 hyvää syytä tilata keynote-puhuja tapahtumaasi. Viitattu 10.2.2021. <https://sportspot.fi/blog/pahkinankuoressa-5-hyvaa-syyta-tilata-keynote-puhuja-tapahtumaasi/>

Toivanen Pasi 2019. Kulttuurituottajan uudet työvälitteet. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu

Timonen Päivi 2018. Toimiva webinaari. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu

Tapahtumateollisuus 2020. Tapahtumateollisuuden liikevaihto laskenut 79 prosenttia – yritysten tilanne kriittinen. Viitattu 15.12.2020. <https://www.tapahtumateollisuus.fi/ajankohtaista/2020/07/tapahtumateollisuuden-liikevaihto-laskenut-79-prosenttia-yritysten-tilanne-kriittinen/>

Valli Raine 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, Metodien valinta ja aineistokeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus

Woltti Group 2020. Vinkit onnistuneeseen online-tapahtuman järjestämiseen. Viitattu 20.12.2021. <https://wolttigroup.fi/vinkit-onnistuneeseen-online-tapahtuman-jarjestamiseen/>

## HAASTATTELUT

Haastattelut toteutti Ville Väisänen

Birkle Monika 2021. Tapahtumatuotannon lehtori, Haaga Helia. Zoom haastattelu 12.3.2021

Palvalin Josefina 2021. Tapahtumakoordinaattori, Suomen Cheerleadingliitto. Zoom haastattelu 15.3.2021

Mäkelä Julia 2021. Customer success manager, Liveto Group Oy. Zoom haastattelu 17.3.2021

Kotola Sami 2021. Ohjaaja, Kuvaaja, Freelancer. Zoom haastattelu 7.4.2021

## LIITTEET

### **Liite 1: Haastattelulomake**

1. Itsensä esittely
2. Kuinka kauan olet työskennellyt tapahtumien parissa? Virtuaalitapahtumien?
3. Millaisia virtuaalitapahtumia olet ollut järjestämässä?
4. Oletko ollut virtuaalitapahtumissa mukana vieraana/katsojana, kokemukset?
5. Virtuaalitapahtuman hyödyt/hyvät puolet?
6. Virtuaalitapahtuman haitat/huonot puolet?
7. Käyttäjien palautteet, hyvät ja huonot kokemukset?
8. Mikä on ollut vaikeinta virtuaalitapahtumaa järjestäessä?
9. Mikä on ollut helpointa virtuaalitapahtumaa järjestäessä?
10. Mitkä ovat tärkeimpiä seikkoja, kun puhutaan onnistuneesta virtuaalitapahtumasta?

**Liite 2: Virtuaalitapahtuma-akatemia, visuaalinen esittely**

<https://spark.adobe.com/page/WgNwq2MJFgpm2/>