



## **Virtuaalitodellisuus osana kokouksia, kongresseja ja tapahtumia**

Riikka Muurinen

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

Amk-opinnäytetyö

2021

Matkailun liikkeenjohdon tutkinto

## Tiivistelmä

<b>Tekijä(t)</b> Riikka Muurinen
<b>Tutkinto</b> Restonomi
<b>Raportin/Opinnäytetyön nimi</b> Virtuaalitetodellisuus osana kokouksia, kongresseja ja tapahtumia
<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b> 47 + 7
<p>Tässä opinnäytetyössä tutkitaan virtuaalitetodellisuuden tuomia mahdollisuuksia PCO-toimistoissa. Samalla opinnäytetyössä tutkitaan millaista apua tai tietoa PCO-toimistot tarvitsevat hyödyntääkseen virtuaalitetodellisuutta ja millaisia vaikutuksia virtuaalitetodellisuus tuo PCO-toimistoihin. Lisäksi tutkitaan PCO-toimistojen näkemyksiä ja kokemuksia virtuaalitetodellisuuden tuomista positiivisista ja negatiivisista muutoksista kokouksiin, kongresseihin ja tapahtumiin. Tämä opinnäytetyö on tehty toimeksiantona Helsinki Marketingille.</p> <p>Opinnäytetyön ensimmäinen teoriaosuus koostuu virtuaalitetodellisuudesta, sen historiasta ja virtuaaliteknologiasta. Ensimmäisessä teoriaosuudessa kerrotaan lisäksi, millaisia mahdollisuuksia virtuaalitetodellisuudella on lähitulevaisuudessa. Toisessa teoriaosuudessa kerrotaan yleisellä tasolla kansainvälisistä kokouksista, kongresseista ja tapahtumista sekä kerrotaan Suomesta kongressimaana. Kerron myös toisessa teoriaosuudessa mitä PCO-toimistot eli Professional Congress Organizer ovat ja mitä heidän toimenkuvaansa kuuluu. Kolmannessa teoriaosuudessa kerrotaan virtuaalisista kokouksista, -kongresseista ja -tapahtumista. Tässä teoriaosuudessa määritellään erilaiset virtuaalitapahtumatyyppit ja kerrotaan lähitulevaisuuden näkemyksistä. Näistä kolmesta teoriaosuudesta muodostuu opinnäytetyöni teoreettinen viitekehys.</p> <p>Opinnäytetyö on tutkimusmenetelmältään laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus. Aineiston keräämisen menetelmänä on käytetty teemahaastattelua. Tähän opinnäytetyöhön haastateltiin yhteensä seitsemän eri PCO-toimiston johtajaa ja päällikköä. Haastattelut toteutettiin syyskuussa 2021.</p> <p>Haastateltavien henkilöiden vastauksista huomataan selkeää yhteneväisyyttä ja tutkimuksen tuloksista voidaan todeta, että PCO-toimistot kokevat virtuaalitetodellisuuden positiivisena vaikutuksena alallensa. Virtuaalitetodellisuus on mahdollistanut tiedonvaihdon silloin kun fyysiset kohtaamiset eivät olleet mahdollisia. Tutkimus osoittaa, että virtuaalitetodellisuus on tullut jäädäkseen kokous-, kongressi- ja tapahtuma-alalle. PCO-toimistot uskovat, että lähitulevaisuudessa pienempi muotoiset tapahtumat järjestetään täysin virtuaalisesti ja erityisesti hybriditapahtumien uskotaan lisääntyvän ja kiinnostavan osallistujia. Haastattelujen tuloksista kävi ilmi, että PCO-toimistot tarvitsevat teknistä tukea ja opastusta rinnalleen ulkopuolisilta virtuaalitekniikkaan perehtyneiltä organisaatioilta. PCO-toimistot kokevat, että lähitulevaisuudessa heidän tulisi kehittää ja tuottaa omia virtuaalisia palveluita pitääkseen toimintansa relevanttina ja kilpailukykyisenä markkinoilla. Tulevaisuudessa uusia toimijoita syntyy alalle, jotka ovat erikoistuneet tuottamaan virtuaalisia tapahtumia, -kokouksia ja -kongresseja. Perinteisempien PCO-toimistojen uskotaan lopettavan toimintansa lähitulevaisuudessa, jos virtuaalisia palveluita ei tarjota vaihtoehtona fyysisten tapahtumien rinnalla.</p>
<b>Asiasanat</b> Virtuaalitetodellisuus, kongressi, tapahtuma

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Aiheen tausta ja rajaukset .....	2
2.1	Tutkimusongelma ja alatavoitteet .....	2
2.2	Opinnäytetyössä käytettävä termistö .....	3
2.3	Helsinki Marketing .....	3
2.4	Opinnäytetyön rakenne .....	4
3	Virtuaalitodellisuus .....	5
3.1	Virtuaalitodellisuuden historia .....	6
3.2	Virtuaalitekniologia .....	8
3.3	Virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet lähitulevaisuudessa .....	9
4	Kansainväliset kongressit, -kokoukset ja -tapahtumat .....	11
4.1	PCO-toimistot .....	11
4.2	Kongressit Suomessa .....	13
5	Virtuaaliset kokoukset, -kongressit ja -tapahtumat .....	16
5.1	Virtuaalitapahtuma .....	16
5.2	Hybriditapahtuma .....	17
5.3	Case-esimerkki virtuaalisen tapahtuman toteutuksesta .....	18
5.4	Virtuaalitapahtumien mahdollisuudet lähitulevaisuudessa .....	19
6	Tutkimusmenetelmä .....	22
6.1	Kvalitatiivisen aineiston käsitteleminen .....	22
6.2	Tutkimuksen valinta ja toteutus .....	23
7	Tutkimustulokset .....	25
7.1	Taustatiedot .....	25
7.2	PCO-toimistojen näkemykset virtuaalitodellisuudesta tapahtuma-alalla .....	26
7.3	Kokemukset .....	28
7.4	Lähitulevaisuuden näkymät .....	34
8	Pohdinta .....	38
8.1	Johtopäätökset ja kehitysehdotukset .....	38
8.2	Tutkielman luotettavuuden arviointi .....	45
8.3	Oma oppiminen .....	46
	Lähteet .....	48
	Liite 1. Teemahaastattelun runko, haastateltavat 1–5 .....	53
	Liite 2. Teemahaastattelun runko, haastateltavat 6 ja 7 .....	54

## 1 Johdanto

Kokous-, kongressi- ja tapahtuma-ala ovat olleet koronapandemian puhjettua murroksessa. Koronapandemia loi virtuaalikongresseille, -kokouksille ja -tapahtumille tarpeen, kysynnän ja tarjonnan. Kongressit, tapahtumat ja kokoukset muuttivat hyvin nopeasti muotoaan fyysisistä tapahtumista kokonaan verkossa järjestettäväksi virtuaalitapahtumiksi. Virtuaalinen tapahtuma voi olla virtuaalinen kongressi, verkkoseminaari tai livestriimaus, jossa ihmiset ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Virtuaaliset tapahtumat toteutetaan ilman fyysistä vuorovaikutusta tai kontaktia. Virtuaalisilla tapahtumilla viitataan myös verkkotapahtumiin, jotka järjestetään virtuaalitodellisuuden (VR) tai lisätyn todellisuuden (AR) ympäristöissä. Virtuaalisten ja fyysisten tapahtumien lisäksi viime vuosina on nousut suosioon hybriditapahtumat, jossa fyysiset tapahtumat ovat yhdistettynä virtuaaliseen verkkotapahtumaan. (Optimizely 2021.) Virtuaalisista tapahtumista, -kokouksista ja -kongresseista kerrotaan lisää tietoperustassa.

Tämä opinnäytetyö toteutettiin ajankohtaisen aiheen ja oman kiinnostuksen vuoksi. Samaisesta aiheesta ei ole vielä tehty opinnäytetöitä, joten tämä tutkimus tuottaa täysin uutta ja ajankohtaista tietoa. Tämän opinnäytetyön toimeksiantajana toimii Helsingin kaupungin omistama kaupunkimarkkinointiyhtiö Helsinki Marketing. Tutkimuksen avulla tuon toimeksiantajalleni ajankohtaista tietoa PCO-toimistoiden (Professional Congress Organizers) kokemuksista ja näkemyksistä virtuaalitodellisuudesta sekä heidän näkemyksistään lähitulevaisuudesta alallansa.

Tämän opinnäytetyön tutkimusongelmana on, millaisia mahdollisuuksia virtuaalitodellisuudella on PCO-toimistoissa lähitulevaisuudessa. Pääkysymyksen tueksi laadin kolme alatavoitetta: Millaista apua tai tietoa PCO-toimistot tarvitsevat hyödyntääkseen virtuaalitodellisuutta kokouksissa, kongresseissa ja tapahtumissa? Millaisia vaikutuksia virtuaalitodellisuuden kehitys tuo tulestaan PCO-toimistoihin lähitulevaisuudessa? PCO-toimistojen näkemykset ja kokemukset virtuaalitodellisuuden tuomista positiivisista ja negatiivisista muutoksista kokouksiin, kongresseihin ja tapahtumiin.

Mielestäni tapahtuma-ala on tällä hetkellä mielenkiintoisessa murroksessa virtuaalitodellisuuden tuomien uusien mahdollisuuksien vuoksi. Virtuaalitodellisuus tulee varmasti lähivuosina kokemaan suuria kasvuhyppäyksiä ja vaikuttamaan matkailuun luoden uusia toimijoita niin PCO-alalle kuin virtuaalitekniikkaan erikoistuneita yrityksiäkin. Mutta miten PCO-toimistot kokevat virtuaalitodellisuuden vaikuttavan muuttuvaan alaan?

## 2 Aiheen tausta ja rajaukset

Virtuaalitodellisuus osana kokouksia, kongresseja ja tapahtumia valikoitui opinnäytetyön aiheeksi sen kiinnostavuuden ja ajankohtaisuuden vuoksi. Kiinnostus aiheeseen heräsi koronapandemian puhjettua, kun matkailualan yritykset alkoivat hyödyntämään virtuaalitodellisuutta. Tutkin virtuaalitodellisuuden tuomia mahdollisuuksia tapahtuma-alalla ja päädyin lukemaan artikkelin Helsinki Marketingin sivuilta, jossa he olivat tehneet yhteistyötä virtuaalitekologiaan erikoistuneen yrityksen Zoan Oy:n kanssa. Mielenkiintoni aiheesta kasvoi heti ja niin opinnäytetyön aihe sai alkunsa. Opinnäytetyöni aihe rajattiin virtuaalitodellisuuteen ja kansainvälisiin kongresseihin, -kokouksiin ja -tapahtumiin. Virtuaalitodellisuus osana kokouksia, kongresseja ja tapahtumia on kansainvälinen ja merkittävä ilmiö maailmalla, jonka vuoksi aihetta tarkastellaan kansainvälisenä ilmiönä eikä vain Suomen tapahtuma-alaan vaikuttavana tekijänä.

Saavutan työni tavoitteen keräämällä tietoa luotettavista lähteistä ja haastattelemalla ammattimaisia konferenssinjärjestäjiä, joilla on vankka työkokemus takanaan kyseiseltä alalta. Toteutan teemahaastattelut etänä puhelimitse ja Microsoft Teams videopuheluin. Puhelinhaastattelun ja Teams videopuhelun etuihin kuuluu ajansäästäminen, eikä matkustamisesta aiheudu ympäristölle haitallisia päästöjä. Suoritan haastattelut teemahaastatteluin, koska pyrin ymmärtämään kokonaisvaltaisesti ja syvällisemmin kokous- ja kongressien järjestäjien näkemyksiä virtuaalitodellisuudesta. Tavoitan PCO-toimistot Helsinki Marketingin luovuttamalla yhteystiedoilla.

Opinnäytetyöni lopputuloksena syntyy paljon ajankohtaista tietoa PCO-toimistoiden näkemyksistä ja kokemuksista virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä kokouksissa, kongresseissa ja tapahtumissa. Tuon opinnäytetyölläni ilmi mitä virtuaalitodellisuus tarkoittaa, millaista se on lähitulevaisuudessa ja miten sitä tapahtumissa, kokouksissa ja kongresseissa hyödynnetään. Haastatteluiden ja luotettavien lähteiden kautta saavutan työni tavoitteen ja tuon paljon uutta ja ajankohtaista tietoa Helsinki Marketingille sekä yleisesti tapahtumialalle. Tietoperustan ja tutkimusten tulosten avulla tuon innovatiivisuutta esittelemällä esimerkin tulevaisuuden hybriditapahtuma-mallista, jota Helsinki Marketing voisi tulevaisuudessa hyödyntää.

### 2.1 Tutkimusongelma ja alatavoitteet

Opinnäytetyön tutkimusongelmana on virtuaalitodellisuuden tuomat mahdollisuudet PCO-toimistoissa lähitulevaisuudessa. Tämä pitää sisällään ammattimaisten kongressienjärjestäjien kokemukset ja näkemykset virtuaalitodellisuuden yhdistämisestä tapahtumiin, kokouksiin ja kongresseihin sekä virtuaalitodellisuuden vaikutuksista PCO-yrityksiin.

Opinnäytetyöllä haetaan vastausta seuraavaan pääkysymykseen: Millaisia mahdollisuuksia virtuaaliodellisuudella on PCO-toimistoissa lähitulevaisuudessa? Lisäksi haetaan vastauksia seuraaviin alatavoitteisiin:

- Millaista apua tai tietoa PCO-toimistot tarvitsevat hyödyntääkseen virtuaaliodellisuutta kokouksissa, kongresseissa ja tapahtumissa?
- Millaisia vaikutuksia virtuaaliodellisuuden kehitys tuo tullessaan PCO-toimistoihin lähitulevaisuudessa?
- PCO-toimistojen näkemykset ja kokemukset virtuaaliodellisuuden tuomista positiivisista ja negatiivisista muutoksista kokouksiin, kongresseihin ja tapahtumiin.

## 2.2 Opinnäytetyössä käytettävä termistö

**Virtuaalitapahtuma-alustalla** tarkoitetaan Zoomia, Microsoft Teamsia tai muuta vastaavaa alustaa, jossa tapahtuma järjestetään. Virtuaalitapahtuma-alustalle luodaan tapahtumat ja lähetykset, joihin osallistutaan omalta tietokoneelta tai älypuhelimelta. (Into Seinäjoki.)

**Webinars** eli verkkoseminaari on Internetin kautta tapahtuva reaaliaikainen virtuaalitapahtuma, johon osallistujat osallistuvat tietokoneen tai puhelimen välityksellä omasta sijainnista riippumatta. (Rautiainen & Siiskonen 2013, 15.)

**Stream & striimaus** on suoratoisto lähetys, jota voidaan katsoa älypuhelimien, television tai tietokoneen kautta. Osallistujat näkevät suoratoistolähteyksen nimensä mukaisesti reaaliajassa. (Into Seinäjoki.)

**Green Screenillä** tarkoitetaan esiintyjän taakse asetettavaa kangasta, johon voidaan luoda erilaisia kuvia ja videoita. Green screenin avulla pyritään luomaan mahdollisimman aidon oloista taustaa henkilön taakse, jolloin saadaan vaikutelma siitä, että henkilö olisi oikeasti taustan kuvaamassa paikassa. (Into Seinäjoki.)

**Avatar** on virtuaaliodellisuudessa, tietokonepelissä tai keskustelupalstalla esiintyvä visuaalinen hahmo. Avatar voi muistuttaa käyttäjänsä ulkonäköä tai käyttäjä voi valita tai koota itse haluamansa virtuaalihahmon tietokonepelin tai virtuaaliodellisuuden tarjoamista hahmoista. (Partanen 2009.)

## 2.3 Helsinki Marketing

Helsinki Marketing on entiseltä nimeltään tunnettu Visit Helsinki. Helsinki Marketing-nimi kuvaa yhtiön laajentunutta toimialaa ja nimi otettiin käyttöön vuonna 2017. Helsinki

Marketing on Helsingin kaupungin omistama markkinointiyhtiö, joka vastaa Helsingin kaupungin markkinoinnista ja yritysysteistyöstä. Helsinki Marketingin vastaa matkailu-, kongressi-, tapahtuma- ja elinkeinomarkkinoinnista, tapahtumien ja kongressien hakutoimenpiteistä sekä matkailuneuvonnasta. Sen kohderyhmiin lukeutuvat helsinkiläiset, matkailijat, päättäjät ja erilaiset osaajat. (My Helsinki.)

360 asteen videoita ja virtuaalitodellisuutta hyödynnetään usein markkinoinnissa matkailualalla, josta hyvänä esimerkkinä toimii virtuaalinen Helsinki, joka on maailman realistisimpia virtuaalitodellisuuselämyksiä. Vuonna 2019 Helsinki sai European Capital of Smart Tourism-palkinnon Euroopan komissiolta. Virtuaalinen Helsinki on osa Helsingin kaupungin digitaalista strategiaa. Strategian tavoitteeksi on asetettu luoda Helsingistä maailman virtuaalinen pääkaupunki. Helsingin kaksoiskappale perustuu Unreal Engine-pelimoottoriin, joka toteutettiin 3D-mallinnusta käyttäen ja kaupungin tarjoaman datan avulla. (My Helsinki 2020.)

Helsingin kokeminen virtuaalisessa muodossa on esimerkki modernista keinosta tutustua Helsinkiin. Virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen mahdollistaa kestävän matkailun, sillä matkustamisesta ei aiheudu ympäristölle haitallisia päästöjä. Käyttäjä voi liikkua digitaalisessa Helsingissä ja kokea kaupunkia luoden omia kokemuksia menneestä, nykyajasta ja tulevaisuudesta. (My Helsinki 2020.)

## **2.4 Opinnäytetyön rakenne**

Tämä opinnäytetyö koostuu seitsemästä eri pääluvusta. Ensimmäisessä pääluvussa esitellään opinnäytetyön johdanto. Toisessa pääluvussa esitellään opinnäytetyön tausta, tavoite, ja tutkimusongelma sekä siihen liittyvät alaongelmat. Kolmannessa, neljännessä ja viidennessä pääluvussa kerrotaan tutkimustyön tietoperusta eli teoria johon opinnäytetyö pohjautuu. Kuudennessa pääluvussa kerrotaan kvalitatiivisesta tutkimusmenetelmästä ja sen toteutuksesta. Seitsemännessä pääluvussa käsitellään haastatteluita ja analysoidaan haastatteluiden tuloksia. Viimeisessä pääluvussa esitetään jatkotutkimusehdotukset ja johtopäätökset sekä esitän kehitysehdotuksia Helsinki Marketingille. Viimeisen pääluvun jälkeen tulee lähdeluettelo, johon on koottu opinnäytetyössä käytetyt lähteet sekä liitteinä on teemahaastatteluiden rungot.

### 3 Virtuaalitodellisuus

Virtuaalitodellisuudella tarkoitetaan 360 tai 180 asteen kuvia ja videoita, joita katsotaan virtuaalisilla laseilla, jotka ovat kiinnitetty tietokoneeseen, pelikonsoliin tai älypuhelimeen. Virtuaalitodellisuus voi jäljitellä oikeaa maailmaa tai viedä käyttäjän kuvitteelliseen todellisuuteen. Virtuaalitodellisuus luo ärsykeitä aisteihin vaikuttamalla näkö-, kuulo- ja tuntoaistiin sekä tasapainoon, joiden avulla aivoja pyritään huijaamaan ja luomaan illuusio realistisesta ympäristöstä. Immersio on subjektiivinen kokemus, josta puhutaan, kun virtuaalitodellisuudessa oleva käyttäjä uppoutuu virtuaaliseen maailmaan unohtaen hetkellisesti todellisen maailman. Aivot ja keho saattavat kokea virtuaalitodellisuuden niin toden tuntuisena, että käyttäjälle aiheutuu fyysisiä reaktioita kuten pahoinvointia, sykkeen nousua ja kämmenten hikoilua. (Laine & Dufa 2018.)

Augmented Reality, AR eli lisätty todellisuus on osittain immersivinen kokemus, joka luo virtuaalisia asioita käyttäjän todelliseen maailmaan kosketusnäytön tai AR-lasien avulla. Lisätyn todellisuuden ideana on nimensä mukaisesti lisätä näkemäämme todellisuuteen virtuaalisia objekteja. Paikkaan kiinnitettyä objektia voidaan katsella erilaisista näkökulmista, sillä se on kolmiulotteisesti rakennettu. Virtuaaliset objektit näytetään kolmiulotteisina objekteina älypuhelimien tai tabletin kameran läpi niin että todellisuus näkyy samanaikaisesti kuvassa. (Helsingin Yliopisto 2018.)

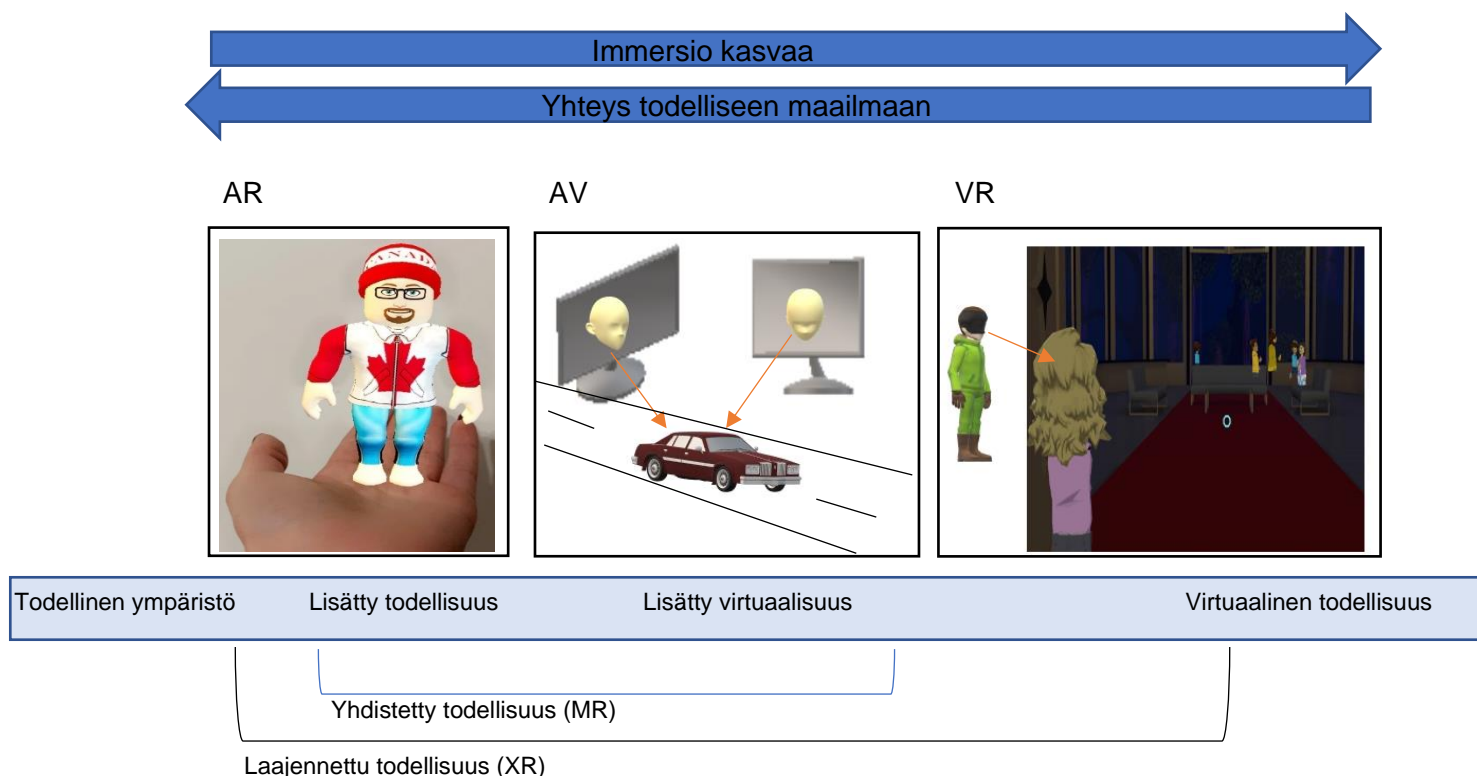
Mixed Reality, MR eli yhdistetty todellisuus tarkoittaa todellista maailmaa, joka yhdistyy tietokoneen avulla luotuun keinotekoiseen maailmaan. Kyseinen termi ei ole vielä vakiintunut, mutta sitä voidaan pitää yläkäsitteenä. Termillä voidaan tarkoittaa monia eri teknologioita, jotka yhdistävät virtuaalisia sisältöjä ei-digitaalisiin ympäristöihin eri keinoin. Yhdistetyn todellisuuden ideana on luoda tietokoneella virtuaalisia objekteja todelliseen maailmaan. MR-sovelluksia käytetään usein virtuaalilaseilla, jolloin käyttäjä voi esimerkiksi liikkua virtuaalisia asioita ja esineitä käsin, ilman kosketusnäyttöä. (Helsingin Yliopisto 2018.) Esimerkki MR-tekniikkaa hyödyntävästä todellisuudesta on Microsoft HoloLens-lasit.

Extended Reality, XR eli laajennettu todellisuus on sateenvarjotermi, joka käsittää kaikki ne ympäristöt, jossa todellisuus ja virtuaalimaailman elementit kohtaavat. XR-käsite sisältää tekniikat, kuten virtuaalitodellisuuden, lisätyn todellisuuden ja yhdistetyn todellisuuden. (Rudnäs 2019.)

Augmented Virtuality (AV) eli lisätty virtuaalisuus. Virtuaaliseen ympäristöön lisätään esine tai asia todellisesta maailmasta. Lisätyn virtuaalisuuden avulla voidaan tarkastella, miltä



jokin esine näyttäisi erilaisissa paikoissa. Esimerkiksi oikeita taideteoksia voidaan sijoittaa virtuaaliseen näyttelyyn. (Hemminki-Reijonen 2021, 11.)



Kuva 1. Havainnollistava kuva virtuaalitodellisuuden jatkumoista. (mukaillen Accenture 2017.)

Kuva 1 havainnollistaa erityyppisiä keinotekoisia todellisuuksia. Vasemmassa päässä on oikea todellisuus, kun taas toisessa päässä oikealla on virtuaalitodellisuus. Näiden kahden todellisuuden välissä esiintyy lisättytodellisuus, josta rakentuu lisätty virtuaalisuus. Lisättyä todellisuutta havainnollistetaan oikeaan todellisuuteen lisättyllä virtuaalisella hahmolla eli avatarilla. Lisättyä virtuaalisuutta havainnollistetaan kuvalla, jossa kaksi ihmistä on virtuaalisessa maailmassa, jossa he lisäävät todellisia asioita virtuaaliseen ympäristöön. Viimeisessä kuvassa havainnollistetaan virtuaalitodellisuutta käyttäjällä, joka seikkailee virtuaalisessa maailmassa VR-lasien avulla. Kuvasta havaitaan myös immersion kasvavan näiden neljän todellisuuden välillä, kun mennään kohti virtuaalitodellisuutta.

### 3.1 Virtuaalitodellisuuden historia

Virtuaalitodellisuus-käsitettä käytettiin ensimmäisen kerran vuonna 1938. Antonin Artaud kuvasi teatterin vaikutuskeinoja ranskalaisella ilmauksella "la réalité virtuelle" – virtuaalitodellisuus. (Arvanaghi & Skytt 2018.) Sir Charles Wheatstone teki ensimmäisen havainnon ihmisen stereonäöstä, joka johti stereoskoopin keksimisen. Stereoskoopin toiminta perustuu illuusion, jossa kaksi erilaista kuvaa asetellaan vierekkäin ja kuvia katsellessa

stereoskoopilla. Aivot luovat kuvista yhden kolmiulotteisen optisen harhan eli illuusion. 100-vuotta myöhemmin stereoskooppi tuli ihmisten saataville View-Master-nimisen stereoskoopin myötä. View-Master oli suunniteltu virtuaaliturismia varten. (Tuominen 2021.)

Vuonna 1962 tuli käyttöön virtuaalitodellisuuslaite nimeltä Sensorama, jonka kehitti elokuvaohjaaja Morton Heilig. Sensorama oli ensimmäinen laite, joka tuotti lyhyitä 3D laajakuvafilmejä. Sensorama piti sisällään stereoäänentoiston, stereoskooppisen 3D näytön, monia tuulettimia, värisevän tuolin, sekä hajugeneraattoreita, jotka loivat kokemuksesta aidon tuntukselta. (Arvanaghi & Skytt 2018.)

Vuonna 1960 Heilig patentoi Telesphere Maskin, joka oli ensimmäinen päähän asennettava virtuaalitodellisuus näyttö. Näyttö tuotti laajan näkökentän stereoskooppisia kuvia ja stereofonisia ääniä. (Greengard 2019, 13.) Heiligin patentin jälkeen Philco Corporation kehitti Headsightin. Se oli ensimmäinen päähän asetettava näyttö, jossa oli liikkeenseuranta-järjestelmä. Headsightissa kummallekin silmälle oli oma videonäyttönsä ja pään liikkeet siirsivät kameraa, jolloin käyttäjä pystyi seuraamaan ympäristöään. Headsight kehitettiin alun perin helikopterilentäjille, auttaakseen lentäjiä havainnoimaan paremmin ympäristöä lennettäessä yöllä. Vuonna 1965 amerikkalainen sähköinsinööri ja tietojenkäsittelytieteilijä Ivan Sutherland kertoi Ultimate Display-konseptissaan todellisuudesta, joka simuloidaan niin, että simuloitua todellisuutta ei voida erottaa oikeasta todellisuudesta. Tämä oli yksi merkittävimpiä virtuaalitodellisuuden kehityksen ajanjaksoista. (Tuominen 2021.) Kolme vuotta myöhemmin Ivan Sutherland loi ensimmäisen tietokoneeseen liitetyn VR/AR laitteen, jonka grafiikat tuottivat alkukehityksessä olevia esineitä ja lankakehyksiä. Laite oli niin painava, että se täytyi kiinnittää roikkumaan katosta, josta laite sai nimekseen The Sword of Damocles (Damokleen miekka). Laitteen alkeellisuudesta huolimatta se loi merkittävän askeleen ja kehityksen suunnan virtuaalitodellisuudelle. (Tuominen 2021.)

Vuonna 1975 amerikkalainen tietokonetaiteilija Myron Krueger perusti keinotekoisien todellisuuden laboratorion nimeltä Videoplace. Se oli ensimmäinen interaktiivinen VR-alusta, mikä hyödynsi tietokonegrafiikkaa, projektoreita, videokameroita, videonäyttöjä ja sijaintia. Videoplace koostui kahdesta pimeästä huoneesta, jossa käyttäjää ympäröivät suuret näytöt eli VR-laseja tai käsineitä ei tarvittu. Käyttäjät pystyivät nähdä tietokonegrafiikalla luodut siluetit, jotka jäljittelevät omia liikkeitään ja toimintojaan sekä käyttäjät pystyivät olemaan vuorovaikutuksessa muiden eri huoneissa olevien käyttäjien kanssa. Kruegerin perustama Videoplace todisti sen, että ihmiset voivat kommunikoida virtuaalimaailmassa, vaikka he eivät olisikaan fyysisesti läsnä toistensa kanssa. (Barnard 2019.)

Vuonna 1977 Massachusettsin teknillisessä korkeakoulussa kehitettiin järjestelmä, jossa ihmiset pystyivät vaeltamaan virtuaalisen kierroksen Coloradon Aspenissa. Tätä

järjestelmää kutsuttiin The MIT Movie Mapiksi. Movie Mapia pidetään Googlen Street View:n eli Googlen tarjoama katunäkymäpalvelu suunnannäyttäjänä, joka tuli kansan saataville vasta 25 vuoden kuluttua Movie Mapin julkistamisesta. (Tuominen 2021.)

Vuonna 1984 tietokirjailija ja internet-teoreetikko Jaron Lanier perusti VPL Research yrityksen. VPL Research oli ensimmäisiä VR-yrityksiä, jotka kehittivät ja myivät virtuaalitekniologiaa. Muutama vuosi myöhemmin virtuaalitodellisuus-nimi tuli yleiseksi kansankielen. Erilaisia virtuaalitodellisuuslaitteita kehitettiin nopealla tahdilla ja laitteet alkoivat tulla ihmisten arkiseen käyttöön 90-luvun puolella. Erilaisia virtuaalisia pelisovelluksia kehitettiin ja elokuvien näyttämöillä nähtiin virtuaalitodellisuuteen perustuvia elokuvia. (Tuominen 2021.)

Ensimmäinen todellinen immerstiivinen virtuaalitila nimeltään CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) kehitettiin vuonna 1992 Chicagon yliopistossa. CAVE sisälsi takaprojektio-näytöt, alaspäin projisoivan järjestelmän ja pohjaprojektiojärjestelmän luomaan illuusion todellisuudesta fyysisessä tilassa. 3D-lasien avulla luolassa oleva henkilö pystyi katsomaan huoneessa liikkuvia esineitä. (Greengard 2019, 22.)

Vuonna 2007 Google Street View mullisti matkustamisen mahdollistaen paikkaan tutustumisen katunäkymän avulla. Kolme vuotta myöhemmin Street View toteutettiin 3D-kuvilla ja vuonna 2010 Oculus-merkkiset VR-lasit kehitettiin prototyyppiksi ja kaksi vuotta myöhemmin Oculus Rift-lasit julkaistiin. Aiempien virtuaalitekniologioiden markkinaongelmat oli selvitetty ja uuden ajanjakson kilpailu virtuaalitodellisuuden kehityksestä alkoi ja jatkuu tänä päivänä uusien innovaatioiden kehittyessä. (Tuominen 2021.)

### **3.2 Virtuaalitekniologia**

Vuosikymmenien ajan VR-tekniologiaa on kehitetty ja erityisesti peliteollisuus on kehittänyt virtuaalitekniologiaa vauhdikkaasti eteenpäin. Hinnat ovat viime vuosien aikana madaltuneet ja erityisesti yritysten käyttöön tarkoitettuja virtuaalisia laitteita tarjotaan suhteellisen edullisilla hinnoilla. Nykyaikana virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen nähdään ekonomisesti kannattavana niin kustannusten kuin tuotonkin takia. (Tietokeskus 2019.)

Virtuaalitodellisuus luodaan suhteellisen yksinkertaisella tekniikalla. VR-laseihin kummallekin silmälle on asennettu oma näyttö, millä luodaan syvyyttä ja 3D-vaikutelma. Laseihin kiinnitetyllä anturilla rekisteröidään pään liikkeitä mahdollistaen katselun eri suuntiin virtuaalisessa maailmassa. Laseissa on kuitenkin myös heikkoutensa, sillä näyttö ei ole yhtä leveä kuin katsojan todellinen näkökenttä. Näytön kapeus rajoittaa näkymää, eikä se aktivoi katsojan omaa näkökenttää. (Arvanaghi & Skytt 2018.) Virtuaalisten lasien

käyttötarkoitukset määräytyvät niiden kanssa käytettävän laitteen mukaan. Esimerkiksi Samsungin Gear virtuaalilasien näyttönä toimii Samsungin älypuhelin, ja Googlen Cardboard pahviset virtuaalilasit ovat edullisempia vaihtoehtoja kuluttajille, jotka mahdollistavat yksinkertaisen tavan tutustua virtuaalimaailmaan. Molemmat virtuaalilasit mahdollistavat älypuhelimien muuttamisen VR-laseiksi laittamalla puhelimen lasien sisään näytöksi. (Pöykiö 2016.)

### 3.3 Virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet lähitulevaisuudessa

Tällä hetkellä virtuaalitodellisuus näyttäytyy yhä enemmän peleissä, tutkimuslaboratorioissa ja teollisuudessa erilaisten virtuaalisten sensoreiden avustamana, kuten virtuaalilasien-, käsineiden ja äänen avulla. Tulevalla vuosikymmenellä edellä mainittujen sensorien ennustetaan muuttavan merkittävästi ihmistenvälistä vuorovaikutusta etäläsnäolon (engl. telepresence) ja telexistence avulla. Telepresence termi viittaa järjestelmään, joka saa ihmisten tuntemaan olevansa fyysisesti läsnä ollessaan todellisuudessa fyysisesti erossa. Telepresence on määritelmänsä mukaan yhdistetty ratkaisu, jonka avulla voi tehdä yhteistyötä ihmisten kanssa etäyhteyksissä. (Greengard 2019, 6.) Telepresence on koottu erilaisista komponenteista, jotka yhdessä muodostavat niin sanotun ”etänäkyvyyden”: Videokamerasta ja ohjaimesta, monitorista ja mikrofonia sekä kaiuttimista. (Marco 2020). Telexistence viittaa siihen, että henkilö voi olla fyysisestä läsnäolostaan erillään olevassa paikassa. Tulevaisuudessa se voi olla esimerkiksi kokous kollegoiden kanssa, jotka ovat eri puolilla maailmaa. (Greengard 2019, 6.) Telexistence järjestelmän avulla käyttäjät voivat suorittaa etätehtäviä ja tuntea olevansa etäympäristössä työskentelevässä robotissa. Tulevaisuuden liiketapaamisissa käyttäjä voi siirtyä paikalliseen robottivatarsiin nähdäkseen ja kokeakseen prototyypin samalla kun on kontaktissa yrityksen toimijoiden kanssa. Käyttäjä näkee, tuntee ja aistii päähän kiinnitetyn virtuaalitodellisuusnäytön avulla sekä haptisilla eli tuntoaistiin perustuvilla käsineillä. Eleitä lähetetään reaaliajassa ja robotti lähettää audiovisuaalisia viestejä antureilla käyttäjälle, jolloin käyttäjästä tuntuu, että olisi oikeasti paikan päällä. (Forbes 2018.)

Tulevina vuosina laajennettu todellisuus, virtuaalitodellisuus ja yhdistetty todellisuus kehittyvät ja vie digitaalista interaktiivisuutta pidemmälle. Kyseiset tekniikat muuttavat 2D-ympäristöjä todentuntuiksi 3D-ympäristöiksi. XR-tekniikat risteytyvät muiden digitaalisten työkalujen kanssa tuottaakseen täysin uusia ominaisuuksia ja ympäristöjä vaikuttaen tammamme, jolla olemme vuorovaikutuksessa muihin ympärillämme olevassa maailmassa. (Greengard 2019, 8.)

Suomessa virtuaali- ja lisättyä todellisuutta on hyödynnetty enemmän B2B-puolella. Virtuaalisovellusten kasvu kuluttajamarkkinoilla on ollut maltillista. Pokemon Go-mobiilipelin

suosio osoitti kuitenkin sen, että kuluttajat omaksuvat uudet tekniikat varsin nopeasti. Lähitulevaisuudessa tulemme hyödyntämään virtuaalitodellisuutta esimerkiksi rakentamisessa, suunnittelussa ja urheilu-, peli-, matkailu- ja viihdekäytössä. Kuvantunnistus ja näyttötekniologia kehittyvät koko ajan todella nopeasti muodostaen uusia sovelluksia, jotka vaikeuttavat lähitulevaisuuden näkymien ennustamista. (Kukkonen 2017.)

Tulevaisuudessa VR-lasit pienenevät, kevenevät ja sisältävät enemmän ominaisuuksia. Käden tunnistus ja silmänseuranta ovat esimerkkejä sisäänrakennetusta tekniikasta, jota tullaan yhdistämään virtuaalilaseihin. Käden tunnistus mahdollistaa käyttäjän hallita liikkeitä ilman kädessä pidettäviä ohjaimia. Käyttäjät voivat olla ilmeikkäämpiä virtuaalisessa maailmassa muodostaen yhteyden peli- tai VR-kokemukseensa entistä syvemmälle tasolle. Silmäseurantatekniikan avulla järjestelmä voi keskittyä parhaaseen tarkkuuteen ja kuvanlaatuun vähentäen viiveitä ja samalla minimoi pahoinvoinnin riskiä. (Forbes 2021.)

Virtuaalitodellisuuden arkipäiväistyminen tulee vaikuttamaan kommunikointi tapoihimme, mediakäyttäytymiseemme ja tapaamme käyttää sosiaalista mediaa. Tulevaisuudessa kuluttajien keskuudessa nähdään yhä innovatiivisempia tapoja käyttää VR-sovelluksia. (Laine & Dufa 2018.)

## 4 Kansainväliset kongressit, -kokoukset ja -tapahtumat

Kongressit, kokoukset ja tapahtumat ovat kansainvälinen ja globaali teollisuus, joka kasvaa koko ajan nopeaa vauhtia. Konferenssit, kongressit ja kokoukset ovat perinteisesti olleet osa liikematkailu- tai yritystapahtumasektoria. Termit kokous, kongressi ja konferenssi voivat vaihdella ja itse tapahtumalla voi olla erilaisia formaatteja ja painotuksia, mutta olennaiset tavoitteet ovat samoja näillä tapahtumamuodoilla. Nykypäivän konferenssiteollisuuden juuret ovat aikaisempien vuosisatojen uskonnollisessa ja poliittisessa kongressissa, liiketapaamisissa ja ammatillisissa yhdistyksissä, kun taas konferenssiteollisuuden kehittyminen Euroopassa on huomattavasti uudempi ilmiö. (Rogers 2013, 3–5.)

Kansainvälinen kongressi määritellään vähintään 300 osanottajan kokoontumiseksi, joka kestää vähintään kolmen päivän ajan. Osallistujia on vähintään viidestä eri maasta, joista 40 % tai enemmän on isäntämaan ulkopuolelta. Vuosittain kokoontuvat henkilöt edustavat esimerkiksi samaa kulttuurillista, ammatillista, tai uskonnollista ryhmää. Kongressin järjestävä organisaatio päättää kongressin keskustelun ja esitysten aiheet. Kokoontumisien tavoitteina on, että osanottajat voivat vaihtaa ajatuksiaan, mielipiteitään sekä ideoitaan kongressin aikana. (Rautiainen & Siiskonen 2013, 18.)

Vuosittain pidettävistä kansainvälisistä kongresseista ja kokouksista kerää tietokantaa kokous- ja kongressialan kansainvälisen järjestön yhdistys ICCA (International Congress and Convention Association). ICCA:n keräämän tietokannan avulla kongressi maat- ja kaupungit voidaan sijoittaa saavuttamiensa markkinaosuuksien perusteella kaavioihin ja seurata suosituimpien kongressikaupunkien ja -maiden vertailuita. (Rogiens 2013, 12–13.)

### 4.1 PCO-toimistot

Professional Congress Organizer eli lyhennettynä PCO ovat ammattimaisia kongressipalvelutoimistoja, joiden osaaminen kattaa kongressien, konferenssien ja seminaarien järjestämisen ja johtamisen. Suurissa kongressikaupungeissa on monia kongressipalvelutoimistoja, jotka hoitavat kongressin suunnittelun, kutsumiset ja muut käytännön järjestelytehtävät. Tyypillisesti tapahtumiin osallistujat vaativat hyvin interaktiivista ja tehokasta palvelua kongressien järjestelyiden hoitamiseen, jota PCO-toimistoiden pitäisi tarjota. (Rautiainen & Siiskonen, 109.) Kokouksen järjestäjä pyytää PCO-toimistolta tarjouksen tarvitsemiaan palveluista. Tarjous annetaan yleensä per rekisteröitynyt osallistuja tai yhtenä summana, joka käsittää kaikki osallistujat ja palvelut. PCO-toimiston kokonaisvaltainen palvelu voi sisältää seuraavia tehtäviä:

- Sopivan kokouspaikan etsiminen

- Ohjelman suunnittelu
- Budjetin suunnittelu
- Tapahtumatulojen hallinta
- Ilmoittautumisten hallinta
- Majoitusvarausten hallinta
- Rahaliikenteen hallinta
- Konferenssin ohjelman suunnittelu
- Näyttelyjen myynti
- Kontaktit luennoitsijoihin
- Tapahtuman markkinointi
- Henkilöstön rekrytointi
- Vakuutusten hallinta
- Yhteydet lentoyhtiöihin
- Raportit ja tilastointi
- Oheisaktiviteetit
- AV-tekniikka ja videoneuvottelut
- Kokouksen jälkeen järjestettävät palautetilaisuudet (Rautiainen & Siiskonen 2013, 115–116.)

Asiakasorganisaatio laatii PCO:lle ehdotuspyynnön suunnitellessaan PCO:n palveluiden hyödyntämistä tapahtuman järjestämisessä. Asiakirjan tulee sisältää mahdollisimman paljon yksityiskohtaisia tietoja ja toiveita, jotta PCO voi laatia yksityiskohtaisen ja kustannuksiltaan lasketun ehdotuksen tapahtuman järjestämisestä. (Rogers 2013, 183.) Tarjouspyynnössä tulisi selkeästi olla esitettynä seuraavat asiat:

- Mikä on kohdeyleisö
- Kuinka kohdejoukko tavoitetaan
- Tarvittavat tilat
- Yleisön ja puhujien lukumäärä, mukaan luettuna ulkomaalaiset puhujat
- Sponsoroinnin taso ja sponsoroinnin luonne
- Onko konferenssin rinnalla samanaikaisesti näyttelyitä käynnissä
- Tapahtuman entinen historia
- Tiedot siitä, kuinka monta PCO-yritystä on kutsuttu tarjouskilpailuun osalliseksi (Rogers 2013, 183.)

Tyypillisesti asiakasorganisaatio maksaa PCO:lle korvauksen hallinnointikuluista, joka lasketaan osallistujakohtaisen rekisteröintimaksun perusteella. PCO voi lisäksi pyytää korvausta eli palkkion tapahtumapaikalta, joka on yleensä 8–10 % konferenssin arvosta itse

tapahtumapaikalta sekä palkkion majoitusvarauksista ja muista tarjotuista palveluista. (Rogers 2013, 65.)

Kongressipalvelutoimistojen lisäksi kongressialan osaamista tarjoavat matkatoimistojen kongressipalveluosastot ja yliopistojen kongressipalveluyksiköt. Kongressien järjestämiseen liittyy vaativia kokonaisuuksia kuten järjestelyjen käynnistämistä, ennakkosuunnitelua sekä käytännön järjestelytehtäviä. (Rautiainen & Siiskonen 2013, 109.)

## 4.2 Kongressit Suomessa

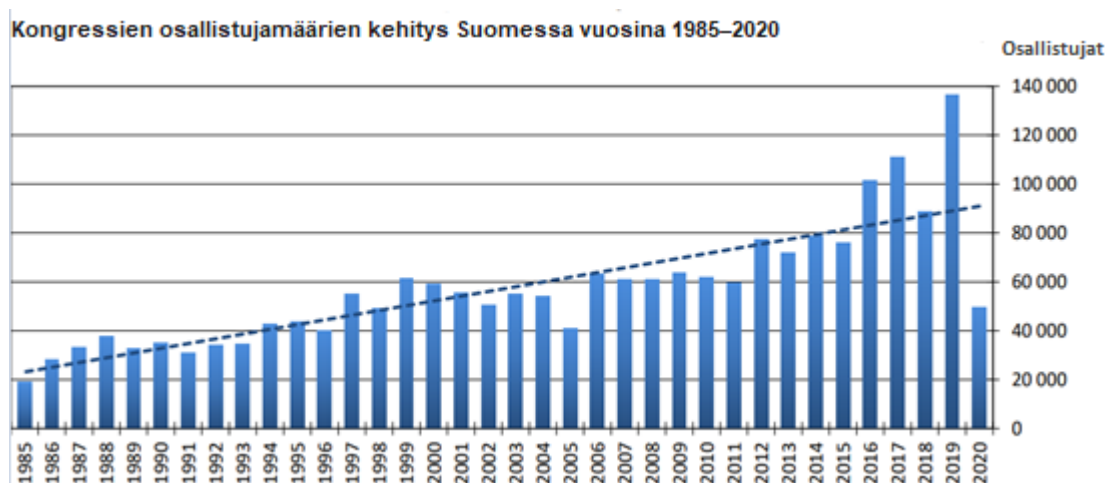
Kansainvälisiä kokouksia järjestetään Suomessa noin 700–800 vuodessa, joihin kokoontuu keskimäärin 80 000 osanottajaa. Keskimääräinen koko kongressille on alle 200 osanottajaa. Kongresseja pidetään tyypillisesti eniten touko- ja kesäkuussa sekä syys- ja loka-kuussa. Vuonna 2020 kansainvälisten järjestöjen keskusjärjestö (UIA) julkaisi listan, jonka mukaan Suomi on kongressimaana 12. suosituin maailmassa (Finland Convention Bureau 2020.)

Kansainväliset kongressit ja -kokoukset ovat merkittäviä Suomelle ja kokouspaikkakunnille. Kokoukset tuovat merkittävää hyötyä elinkeinoelämälle ja taloudelliset vaikutukset Suomelle ovat olleet keskimäärin noin 70 miljoonaa euroa vuodessa. Kongressit laskeaan osaksi Suomen matkailuteollisuutta, sillä ala hyödyntää paljon matkailupalveluja, kuten hotelli-, ravintola ja kuljetuspalveluita. Kongressien järjestämisessä käytetään myös muiden alojen palveluita: Kokoustiloja, tapahtumatekniikkaa, turvallisuuspalveluja, mainostoimistoja, sisällöntuotantoa, logistiikkayrityksiä, catering- ja elämyspalveluja. Suomessa vierailevat kongressivieraat käyttävät paikallisia palveluita ja tutustuvat suomalaiseen kulttuuriin kongressien isäntäkaupungeissa tuoden merkittäviä tuloja paikallisiin yrityksiin. (Rautiainen & Siiskonen 2013, 88.) Kongressit ovat kaupungeille ja merkittävä tapa markkinoida paikallista osaamista, sillä ne mahdollistavat suomalaisten innovaatioiden markkinoinnin, viennin edistämisen sekä ne mahdollistavat investointeja. Kongressit voivat toimia kehityksen ja innovaatioiden perustana tieteessä ja tutkimuksessa ja niiden avulla voidaan viedä eteenpäin maailmalle suomalaisia monien tieteenalojen huippututkimuksia. Kongresseihin osallistuu eri tieteenalojen asiantuntijoita, tulevaisuuden vaikuttajia ja mielipidevaikuttajia. Kongressit tarjoavat osallistujille mahdollisuuden verkostoitumiseen, oman työn esittämiseen ja tiedonvaihdolle. (Business Finland 2020.)

Kongressien järjestäminen on kansainvälisen yhteistyön kehittämiseksi kannattavaa ja tutkijakontaktien sekä tieteellisen tiedonvaihtuvuuden vuoksi. Kongressitapahtumat hyödyntävät matkailua merkittävästi tulevina vuosina ja kongressien avulla voidaan tehdä suomalaista yhteiskuntaa, osaamista, miljööttä ja kulttuuriamme tunnetummaksi. (Rautiainen &



Siiskonen 2013, 88.) Suomen valtτειhin kongressimaana lukeutuu nykyaikaisten ja korkeatasoisten kokous- ja kongressitilojen lisäksi korkea tieteen ja tutkimusten taso. Hyvät lentoyhteydet ja erityisesti lukuisat reittiliikenneyhtiöt tarjoavat suoria kansainvälisiä lentoja suurimpiin kaupunkeihin. Laivayhteydet ovat myös Suomeen hyvät, sillä Suomeen pääsee Ruotsista, Virosta tai Saksasta. Venäjältä puolestaan on Suomeen hyvät maantieyhteydet sekä junaliikenne. Suomi on saanut kiitosta ajan tasalla olevasta kokoustekniikasta ja hyvästä kielitaidosta. Vetovoimatekijät Suomessa tarjoavat mahdollisuuksia oheismatkojen ja -retkien järjestämiseen kokousten yhteydessä ja suosituimpiin kohteisiin lukeutuvat Lappi, Saaristo ja Järvi-Suomi. (Rautiainen & Siiskonen 2013, 90.) Suomella on uutuusarvoa, joka vaikuttaa positiivisesti kongressimatkailuun. Suomi tarjoaa tapahtumaosaamista ja Suomella on vakaa perusta. Kongressimaana Suomi tunnetaan helposti saavutettavana, luotettavana ja toimivana perustana ja vahvuuksiin lukeutuu myös turvallinen ympäristö, tehokkuus ja kiehtova sijainti. Suomessa käynnissä olevat hotelliprojektit vaikuttavat tulevaisuudessa myönteisesti nostaen Suomen kongressilukuja. (Business Finland 2020.)



Kuvio 1. Kongressien osallistujia määrien kehitys Suomessa vuosina 1985–2020. (mukailen Business Finland 2021a.)

Kuviossa 1 nähdään, että kansainvälisten kongressien osanottajien määrä Suomessa on ollut keskimäärin 80 000 osallistujaa vuodessa. Viime vuosina osanottajien määrä on kuitenkin ollut kasvusuunnassa ennen COVID-19 pandemian puhkeamista. Vuonna 2019 kongressien osanottajien määrä nousi lähes 140 000 osallistujaan. Vuonna 2020 kansainvälisten kongressien osanottajien määrä tippui noin 50 000 osallistujaan, joka on kuitenkin osallistujamääränä enemmän, kuin vuonna 2005. Tähän osa syynä vaikuttaa virtuaalisesti järjestetyt kongressit, jotka mahdollistivat kongressien järjestämisen etänä. Kyseinen luku kertoo järjestäjien sopeutumisesta poikkeustilanteeseen.

Suomea kongressimaana ja yritystapahtumien kohteena markkinoi Finland Convention Bureau (FCB). Finland Convention Bureau tarjoaa ilmaista apua ja neuvoa yritys

tapahtumien ja kansainvälisten kongressien suunnittelussa sekä markkinoinnissa. FCB voi auttaa tapahtumien järjestäjiä löytämään sopivan kaupungin kokoukselle ja kokouspaikan. FCB voi auttaa lisäksi majoituksen, juhlatilojen, oheisaktiviteettien, kokousjärjestäjäorganisaation, kuljetuksen tai catering palveluiden löytämisessä. Finland Convention Bureau julkaisee vuosittain tietokantaa kansainvälisistä järjestökokouksista ja -kongresseista Suomessa. FCB:n tehtäviin kuuluu kongressijärjestäjien kokemusten kerääminen heidän käyttämistään palveluista, järjestelyistä ja heidän halukkuudestaan kongressien järjestämiseen ja uuteen isännöityteen. (Business Finland.)

## 5 Virtuaaliset kokoukset, -kongressit ja -tapahtumat

Maaliskuussa 2020 COVID19-pandemian puhjettua kongresseja peruutettiin, mutta loppuvuotta kohden tapahtumia aloitettiin järjestämään virtuaalisessa muodossa. Virtuaalikongressit ovat enemmän kuin väliaikainen ratkaisu maailmanlaajuisen pandemian edessä, ja niistä on nopeasti tullut pääsy yleisöille. Virtuaalitapahtumat tarjoavat erilaisia teemoja, työpajoja, istuntoja ja verkostoitumismahdollisuuksia, kuten myös kasvokkain järjestettävissä kokouksissa ja kongresseissa on tapana. Suurin ero fyysisen tapahtumapaikan kokoontumisen sijaan on se, että osanottajat kokoontuvat online-tilaan. Virtuaalikongressit, -tapahtumat ja -kokoukset mahdollistavat osallistumisen mistä tahansa maailmaa. (Accelerents 2020.)

### 5.1 Virtuaalitapahtuma

Virtuaalitapahtuma tarkoittaa vuorovaikutteista tapahtumaa, jossa ei ole fyysistä kontaktia. Tapahtuman sisältö toteutetaan kokonaan tai osittain virtuaalisessa muodossa. Tapahtumaan voidaan tuoda myös ainoastaan pääpuhujia live-streamin välityksellä osalliseksi. Virtuaalitapahtuman avulla voidaan säästää aikaa ja tuoda ulkomailta puhujia ja vaikuttajia tapahtumaan mukaan kustannustehokkaasti. (Raatikka 2020). Virtuaalitapahtuman järjestäminen voi olla kannattavaa, jos tavoitteena on esimerkiksi luoda brändimielikuvaa tai yleisömäärän kasvattaminen. Yksinkertaisimmillaan virtuaalitapahtuma voidaan järjestää webinaarina hyödyntäen ilmaisia kokousalustoja, kuten Zoomia tai Microsoft Teamsia. Ääripäässä virtuaalitapahtuma voidaan toteuttaa avatarien välityksillä tutkittavana keinotekoisena maailmana. (Raatikka 2020.)



Kuva 2. Esimerkkikuva avatarien kohtaamisesta virtuaalisessa aulassa. (Muurinen 2021.)

Kuvassa 2 havainnollistetaan avatarien avulla virtuaalitapahtuman aula. Virtuaalitapahtuman vieraat saapuvat ensimmäisenä aulaan, joka toimii tapahtuman tervetulosivuna.

Aulassa osallistujat kohtaavat ja voivat aloittaa verkostoitumisen. Aulasta löytyy kaikki oleellinen informaatio tapahtumasta ja agendasta.

Virtuaalitapahtuma asettaa uusia vaatimuksia niin tapahtuman järjestäjille, puhujille kuin osallistujillekin. Tapahtuman järjestäjien tulee panostaa tapahtumapaikan sijaan tekniseen toteutukseen ja usein järjestäjät tarvitsevat rinnalleen ammattilaisen apua. Hyvin toteutettu digitaalinen tapahtuma motivoi, luo yhteishenkeä, vuorovaikutusta ja inspiroi osallistujia riippumatta heidän olin paikasta. Virtuaalitentapahtumien on oltava relevantteja ja pidettävä katsoja keskittyneenä, mikä onnistuu tuottamalla tapahtumien esityksistä lyhyitä kokonaisuuksia, interaktiivisia ja elämyksellisiä. Puhujia voidaan valmentaa ja ohjeistaa etukäteen ennen esityksiä, jotta tapahtuma onnistuisi heidän puoleltaan mahdollisimman mutkattomasti ja ammattimaisesti. Virtuaalitapahtumalle on tärkeää määrittää tapahtuman kohderyhmä, teema ja tapahtuman tavoite. Tapahtuma voi olla esimerkiksi kooste puhujista ja ohjelmanumeroista. Seminaareja voidaan toteuttaa webcastien eli erilaisten mediaesitysten avulla, joita striimataan samanaikaisesti monille katsojille. Esiintyjillä ja aiheilla on omia osioita, joihin voi siirtyä sisällysluettelosta tai agendasta. Livestriimaus mahdollistaa suoran lähetyksen näkemisen, esitysmateriaalit ja tallenteet esityksistä, jotka voidaan jakaa tapahtuman jälkeen osallistujille. Virtuaalitapahtumat jaotellaan tyypillisesti neljään erilaiseen virtuaalimuotoon: Virtuaalikonferensseihin, webinaareihin, sisäisiin hybriditapahtumiin ja ulkoisiin hybriditapahtumiin. (Raatikka 2020.)

Virtuaalisesti pidettävät konferenssit rakentuvat esityslistan ympärille, jotka voivat sisältää moderaattorein, puhujia, useita istuntoja ja taukokuoneita. Vaikka virtuaalikonferenssit eivät ole niin tehokkaita potentiaalisten asiakkaiden keräämiseen ja verkostoitumiseen kuin fyysiset tapahtumat, voivat osallistujat katsella pääpuhujia reaaliajassa ja rakentaa oman esityslistansa oleellisesta sisällöstä sekä he voivat olla vuorovaikutuksessa muiden osallistujien kanssa. Virtuaalikonferenssissa hyödynnetään usein green screeniä tai isolla valkokankaalla varustettuja studioita, jossa puhujat kuvataan. Tapahtuman audiovisuaalinen eli AV-tiimi huolehtii äänitasojen valvonnasta sekä kuvausvalaistuksista. Virtuaalisia elämyksiä on helpompi toteuttaa useamman eri kameran avulla, jotta osallistujan on mielenkiintoisempi seurata puhujia. (Suomen videoviestintä 2021.)

## **5.2 Hybriditapahtuma**

Hybridikokouksessa osa osallistujista liittyy fyysisesti esimerkiksi toimiston kokoushuoneesta ja toinen osa etäyhteyden avulla mistä tahansa maailmaa. Hybridimuoto on ainutlaatuinen sekoitus sekä huoneessa olevaa komponenttia että virtuaalista online-komponenttia, jossa on suoratoistovideo ja sisällön online-esitys. Se yhdistää molempien kokoustyyppien parhaat ominaisuudet, kuten henkilökohtaisen viestinnän ja virtuaalisen kokouksen edut tietojen jakamiseen, tallennukseen ja vuorovaikutteisuuteen.

Hybridikokouksissa painopiste on yhteistyössä, sisällön jakamisessa fyysisesti huoneessa sekä etänä. Ensisijaisena tavoitteena on tehdä hybridikokouksista yhtä suoraviivaisia kuin kasvokkain järjestettävistä tapaamisista käyttäen AV-laitteita ja videoneuvottelualustoja, kuten Microsoft Teamsia, Zoomia ja langatonta tekniikkaa. (Barco 2021.) Hybriditapahtumat jaetaan sisäisiin hybriditapahtumiin ja ulkoisiin hybriditapahtumiin:

**Sisäiset hybriditapahtumat** ovat esimerkiksi ohjelmia, koulutuksia tai yrityksen kokouksia, jotka hyödyttävät yrityksen sisäistä henkilöstöä, mukaan lukien asiakkaat ja yhteistyökumppanit sekä johtohenkilöstön. Sisäiset hybriditapahtumat yhdistävät osallistujat maailmanlaajuisesti, sillä tietoa jaetaan sekä toimistoon että virtuaalisesti kokoontuneille osanottajille. Hyvä ja onnistunut sisäinen hybriditapahtuma tarvitsee onnistuakseen mukaansatempaavan sisällön, markkinointistrategian, helpon saavutettavuuden ja tarkan aikataulutuksen. (Event Done 2020.)

**Ulkoiset hybriditapahtumat** järjestetään organisaation ulkopuolisille osallistujille, jotka eivät pääse paikan päälle tapahtumaan. Useimmiten ulkoisia hybriditapahtumia ovat konferenssit, seminaarit, messut tai tietyn alan kokoukset. Ulkoiset hybriditapahtumat edellyttävät laadukasta videotuotantoa, jotta virtuaalisesti osallistuvat henkilöt saavat samanlaisen kokemuksen kuin fyysisesti paikan päällä osallistuvat henkilöt. (Howard 2021.)

### 5.3 Case-esimerkki virtuaalisen tapahtuman toteutuksesta

Hyvä esimerkki onnistuneesta virtuaalikongressista on eurooppalaisen lepakkotutkimuksen järjestön kongressi 15th European Bat Research Symposium. Turussa keväällä 2021 järjestetty kongressi onnistui erinomaisesti ja kongressista kerätty palaute oli positiivista. Tapahtuman painopiste oli virtuaalisen kongressimuodon juontamisessa ja keskustelujen moderoinnissa. Kongressin pääpuhujalla esitti oman esityksensä Green Screen seinää hyödyntäen. Etukäteen nauhoitetuilla äänitteillä varmistettiin kokouksen esitysten laatu, joka mahdollisti esitysten onnistumisen ilman verkkoyhteyden tuomia mahdollisia ongelmia. Nauhoitusten avulla asiantuntija pystyi esityksen aikana olemaan läsnä chatin keskusteluissa ja vastaamaan kysymyksiin koko ajan. Etukäteen nauhoitetuilla esityksillä mahdollistettiin osallistujille niiden kuuntelu myös kongressin jälkeen. Osallistujat antoivat positiivista palautetta posterisessioiden ja näyttelyn virtuaalisesta toteutuksesta. Posterit eli tutkimusaiheista kertovat tiivistelmät oli koottu teeman mukaan jaettuihin virtuaalisiin huoneisiin, joissa niistä keskusteltiin. Näytteilleasettajille oli myös omat virtuaaliset esittelyosionsa, mahdollisuus videon näyttämiseen ja live-chattiin. Ohjelman ja taukojen suunnittelussa käytettiin paikallisuutta, persoonallisuutta ja huumoria hyödyksi. Taukojen aikana toteutettiin erilaisia liikunnallisia harjoitteita kuten joogaa, Trial ja Burlesque tanssia sekä

osallistujat pystyivät myös vierailemaan virtuaalisesti rakennetussa pubissa. (Ruusumo 2021.)

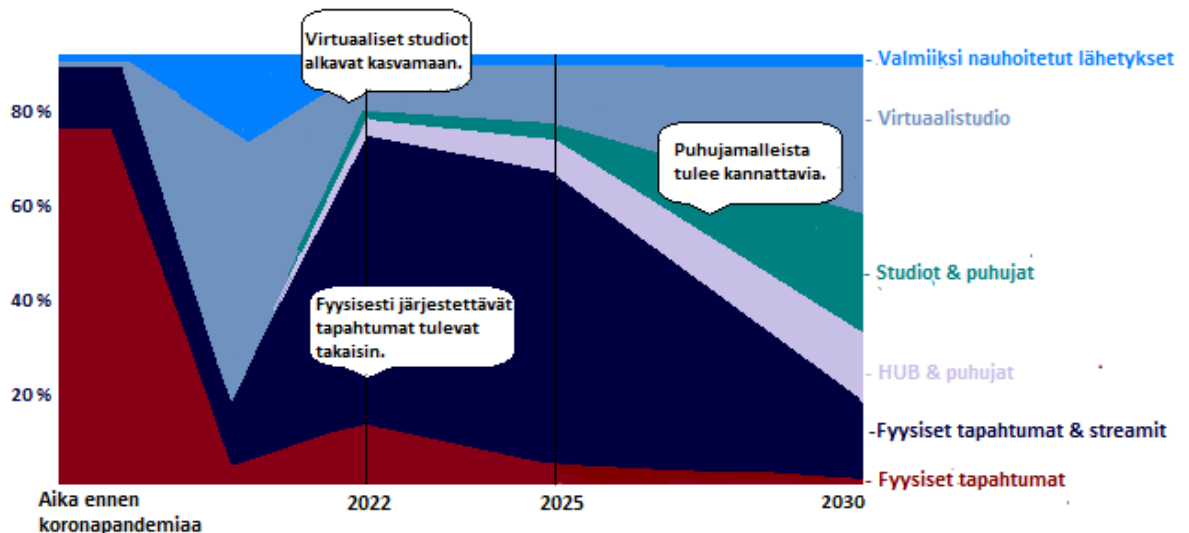
#### 5.4 Virtuaalitapahtumien mahdollisuudet lähitulevaisuudessa

Virtuaaliodellisuus tarjoaa mahdollisuuksia erityisesti osallistujamäärän kasvattamiseen, kun osallistujat ja tutkijat pystyvät helposti osallistumaan kongresseihin toiselta puolelta maailmaa. Virtuaali- ja hybriditoteutuksien uskotaan jäävän osaksi ihmisten elämää myös koronakriisin jälkeen. Yritystapahtumat ja kongressit ovat olennainen osa yhteiskunnan avautumista ja eritoten tieteentekijät odottavat paluuta kasvokkain tapahtuviin tapahtumiin, sillä verkostoitumisen on todettu olevan vaikeaa virtuaaliympäristössä. Virtuaalitapahtumat eivät tuo kongressien isäntäkaupunkeihin matkailutuloa, joten niiden taloudelliset vaikutukset jäävät minimaalisiksi. Menestyvät kohteet hyödyntävät lähitulevaisuudessa akateemisia yhteisöjä, yliopistoja ja tutkimuslaitoksia tapahtuma-alan elpymisessä ja sen tulevassa kasvussa. (Business Finland 2021c.)

Messukeskuksen tekemän kyselytutkimuksen mukaan lähes 90 prosenttia asiakaskyselyn vastaajista piti virtuaalitapahtumia tarpeellisina tulevaisuudessa. Digitalisaation ansiosta on mahdollista kokea tapahtumia verkon yli ja huomioida myös heidät, jotka eivät pääse paikalle. Lisäksi kuluttajat edellyttävät vastuullisia ja kestäviä käytäntöjä, joita virtuaali- ja hybriditapahtumien yleistymisen voi edesauttaa. (Hovi 2020.)

Vuonna 2021 modernin tapahtuma- ja koulutusalanjärjestäjän Profession tekemän asiakaskyselyn mukaan 700 vastaajasta 51 %:a osallistuisi mieluummin etänä tapahtumaan kuin paikan päällä. Loput 49 % vastaajista osallistuisi mieluummin fyysisesti paikan päällä tapahtumaan. Profession asiakastutkimuksen mukaan hybriditoteutusten kannattajia on paljon, mutta tekninen toteutus mietityttää vastaajia, sillä hybriditapahtumissa tulee ottaa huomioon paikan päällä, että virtuaalisesti osallistuvat henkilöt. Profession tekemän tutkimuksen mukaan keskimäärin neljä-viidestä vastaajasta ovat olleet tyytyväisiä virtuaalitapahtumiin. Suurimmaksi eduksi vastaajat olivat maininneet ajansäästön, kun ei tarvitse matkustaa tapahtumapaikalle, mutta vastaajat kokivat verkostoitumisen jäävän heikommalle tasolle virtuaalisissa tapahtumissa verrattuna fyysisiin tapahtumiin. (Koskinen 2021.)

Viime vuosi on opettanut tapahtumateollisuudelle, että jotkut tapahtumat toimivat paremmin virtuaalisesti, kun taas toiset tapahtumat vaativat edelleen fyysistä vuorovaikutusta. Barcon uutisen mukaan tulemme seuraavien viiden vuoden aikana näkemään kasvavan yhdistelmän erilaisia tapahtumatyyppejä, joissa kaikkien todellisuuksien parhaat puolet yhdistetään parhaan mahdollisen kokemuksen tarjoamiseksi osallistujille. (Barco 2021.)



Kuva 3. Tapahtumatyyppien kehitys tulevaisuudessa. (mukaillen Barco 2021.)

Kuva 3 havainnollistaa erilaisia tapahtumatyyppejä, joiden odotetaan tulevaisuudessa kasvavan sekä tapahtumatyypit, joiden odotetaan vähenevän. Kaaviosta huomaamme, että vuonna 2022 perinteiset kasvokkain järjestettävät tapahtumat tulevat takaisin, mutta ei enää niin isossa roolissa, kuin aikaisemmin. 2022 vuoden jälkeen fyysisesti järjestettävät tapahtumat alkavat laskemaan merkittävästi ja vuoden 2025 jälkeen ennustetaan ainoastaan kasvokkain järjestettävien tapahtumien vähenevän lähes kokonaan. Yhä useampia tapahtumia aletaan järjestämään verkossa, ja yhä useammat alan osapuolet hyödyntävät virtuaalisia studioita. Tekniikan kehittyminen ja uudet innovaatiot tuovat studioille mahdollisuuden kasvaa ammattimaisesti mahdollistaen uusien virtuaalikokemusten luomisen. (Barco 2021.)

Barcon uutisen mukaan asiantuntijat uskovat, että lähitulevaisuudessa striimejä tullaan katselemaan enemmän hybridisovelluksina kuten esimerkiksi Twitchcon tapahtumat. Twitch on yhdysvaltalainen striimaukseen erikoistunut palvelu tietokone- ja konsolipelaille, joka isännöi joka vuosi San Diegossa ja kokoaa yhteen tuhansia pelaajia. Konferenssi striimataan, jotta striimien katsojat pystyvät seuraamaan tapahtumaa ja liittyä paneelikeskusteluun, live-esityksiin sekä peliturnauksiin reaaliaikaisesti. (Barco 2021.)

Qualtricsi toteutti toukokuussa 2021 tutkimuksen, johon osallistui 11 000 ihmistä ympäri maailmaa. Qualtricsin tekemä tutkimus osoitti, että henkilökohtaiset tapahtumat ohittavat virtuaaliset tapahtumat suosiossa vuoteen 2022 mennessä. Seuraavan vuoden aikana uskotaan fyysisten tapahtumien lisääntyvän, sillä osallistujilla on halu palata kasvokkain järjestettäviin tapahtumiin. Tutkimuksessa selvisi, että 59 % vastaajista suosi virtuaalitapahtumia vuonna 2021, mutta osallistujista vain 41 % valitsisi virtuaalitapahtuman vuonna 2022. Tutkimuksessa tutkittiin lisäksi, miten työssäkäyvät vanhemmat näkevät asian. Vuonna 2020 suurempi osuus työssäkäyvistä vanhemmista otti osaa virtuaalisiin

tapahtumiin kuin lapsettomat kaikilla osa-alueilla ympäri maailmaa. Työssäkäyvät vanhemmat valitsevat 12 % todennäköisemmin virtuaalitapahtuman henkilökohtaisen tapahtuman sijaan vuoden 2021 jälkeen. Kaikki eivät voi tai halua osallistua fyysisesti järjestettäviin tapahtumiin vuoden 2021 jälkeen mikä tarkoittaa, että tapahtumienjärjestäjien on tarjottava erilaisia tapahtumatyyppejä erilaisille asiakkaille. Hybriditapahtumien uskotaan vahvasti tutkimuksen mukaan olevan tulevaisuus, sillä hybriditapahtuma auttaa saavuttamaan isomman osallistujamäärän. (Qualtrics 2021.)



## 6 Tutkimusmenetelmä

Tieteellisen tutkimuksen vaatimukseen kuuluu, että tutkija pystyy määrittelemään tutkimuskohteen selvästi, tutkimus tuottaa tietoa, jota ei ole ennen tutkittu, tutkimus tuottaa hyötyä muille ja tutkimuksen on annettava perusteet julkiselle keskustelulle. (Vilkkä 2015, 31). Tämän opinnäytetyön on tutkimusmenetelmäsuuntaukseltaan laadullinen eli kvalitatiivinen tutkielma. Laadullisessa tutkimuksessa pyritään ymmärtämään tutkittavaa ilmiötä syvästi sekä kuvaamaan ja tulkitsemaan ilmiön merkityksiä. Laadullisessa tutkimuksessa tutkitaan prosesseja, joihin määrällisessä tutkimuksessa on haastava syventyä ilmiön ja prosessien monimutkaisuuden vuoksi. Laadullisessa tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, kuinka ihmiset kokevat ja näkevät todellisen maailman. (Kananen 2014, 18–19.) Laadullisen tutkimusmenetelmän tutkimusaineistoiksi soveltuvat esimerkiksi esineet, ihmisten puhe, nauhoitteet, dokumentit, kirjeet, elämäkerrat, kirjoitelmat, sanomalehdet mainokset ja valokuvat. (Vilkkä 2015, 122).

### 6.1 Kvalitatiivisen aineiston käsitteleminen

Usein tutkimusaineistoksi valitaan ihmisten kokemukset puheen muodossa, jolloin menetelmäksi valitaan haastattelu. Tutkimushaastattelumuotoja ovat lomakehaastattelu, teema-haastattelu ja avoin haastattelu. Tavanomaisesti haastattelu toteutetaan yksilöhaastatteluna, mutta tutkimuksen tavoitteista riippuen se voidaan toteuttaa myös pari- tai ryhmähaastatteluna. (Vilkkä 2015, 123) Haastattelulla tarkoitetaan henkilökohtaista haastattelua, jossa haastattelija esittää suullisesti kysymyksiä ja taltioi haastateltavan vastaukset mui-tiin. Haastattelut ovat myös mahdollista suorittaa digitaalisissa muodoissa, joissa ei ole sanallista yhteyttä, kuten esimerkiksi sähköpostihaastattelussa. Sähköpostihaastattelussa haastateltava vastaa kysymyksiin, ja haastattelija jatkaa tarkentavilla kysymyksillä. Haastattelun etuna on joustavuus eli haastattelijalla on mahdollisuus toistaa kysymys ja oikaista väärinkäsityksiä ja käydä keskustelua haastateltavan kanssa. Haastattelun onnistumisen kannalta suositellaan, että haastateltava henkilö voisi tutustua teemoihin etukäteen. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 84–85.)

Teemahaastattelun aiheet ovat ennalta suunniteltuja. Kysymyksiä laadittaessa tulisi kvalitatiivisessa tutkimuksessa suunnitella kysymykset niin, että tiedonantaja voisi vastata mahdollisimman laajasti tietoa antaen. Kysymyksiä, joihin voi vastata ”kyllä” tai ”ei” tulisi vältellä laadullisessa tutkimuksessa. Laajempiin vastauksiin päästään yleensä kysymyksillä, jotka alkavat sanoilla ”millainen”, ”miten” tai ”mitä”. (Vilkkä 2015, 128.) Teemahaastattelussa kysymyksiä voidaan esittää eri järjestyksessä, mutta kaikki määritellyt teemat käydään läpi haastateltavan kanssa. Teemahaastattelun valmisteleminen vaatii paljon

teoreettista tietoa aiheesta ja tutkijan tulee valita haastateltavat huolellisesti tutkimustavoitetta ajatellen. (Näpärä 2017.)

Mikäli aineiston keruu menetelmäksi on valittu haastattelu ja aineisto tallennetaan ääni- tai videonauhoituksin, yksi lähestymisvaihe tutkijan ja aineiston kesken on litterointi. Litterointi tarkoittaa puhutun nauhoitteen muuttamista kirjoitukseksi ja litteroinnin avulla kerätty aineisto muutetaan helpommin tutkittavaan muotoon. Laajojen aineistojen litteroinnissa voi tutkija itse valita tutkimusongelman kannalta olennaiset osat puretaviksi, mutta valikointiperusteen tulee olla perusteltavissa. (Ruusuvoori, Nikander & Hyvärinen 2010, 13–14.)

## 6.2 Tutkimuksen valinta ja toteutus

Kvalitatiivinen tutkimus valittiin tämän opinnäytetyön tutkimusmenetelmäksi, sillä tutkimuksessa haluttiin ymmärtää ammattimaisten konferenssijärjestäjien päätösten syitä. Laadullinen tutkimus on tulkintaan perustuva tutkimustapa. Tämän työn tavoitteena oli kuvata ihmisten kokemusten avulla ilmiötä ja ymmärtää PCO-toimistojen subjektiivisia merkityksiä. Tutkimuksen tavoitteena oli syy-seuraussuhteiden ymmärtäminen, ei määrien selvittäminen, jonka vuoksi tutkija valitsi laadullisen tutkimusmenetelmän kvantitatiivisen eli määrällisen tutkimuksen sijaan. Tutkimuksen avulla haluttiin ymmärtää ja selvittää, miten tutkittavat henkilöt näkevät ja kokevat virtuaalitodellisuuden ja sen tuomat vaikutukset PCO-toimistoihin. Parhaiten tietoa saatiin tutkittavasta ilmiöstä teemahaastatteluiden avulla.

Teemahaastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina 9.9.-24.9.2021 välisellä ajalla. Tutkimukseen valittiin haastateltavaksi yhteensä seitsemän PCO-toimistoa, joista viisi PCO-toimistoa oli suomalaisia ja kaksi toimistoista oli saksalaisia. Haastattelut toteutettiin puhelimitse ja Microsoft Teams videopuheluna. Nämä edellä mainitut haastateltavat valittiin tähän opinnäytetyöhön, koska haastateltavilla oli mahdollisuus suorittaa haastattelu mistä tahansa maailmaa. Videopuheluiden etuina oli myös se, että näin itse haastateltavan ja pystyin havainnoimaan hänen olemustaan haastattelun aikana. Haastateltava sai itse valita mieluisen haastateltavan itselleen. Kolme näistä haastatteluista toteutettiin puhelimitse, kolme videopuheluna Teamsissa ja yksi äänipuheluna Teamsissa. Haastattelun keskimääräinen kesto oli noin 35 minuuttia. Kysyin haastateltavilta henkilöiltä likipitäen kysymykset samassa järjestyksessä. Haastatteluiden aikana pyrin, että keskustelu pysyisi itse tutkittavassa aiheessa, jotta haastattelu ei poikkeaisi itse aiheesta.

Virtuaalitodellisuus osana kokous-, kongressi- ja tapahtuma-alaa oli minulle vieras asia ennen tätä opinnäytetyötä. Ennen haastatteluita perehdyin erilaisten tieteellisten artikkeleiden, kirjojen sekä kirjoitusten avulla virtuaalitodellisuuteen ja siihen, miten sitä tällä hetkellä hyödynnetään tapahtumissa, kokouksissa ja kongresseissa. Perehdyin myös

syvällisesti PCO-toimistoihin saadakseni kokonaisvaltaisen kuvan heidän työstänsä, jotta voisin vastauksissani pohtia, että miten se mahdollisesti tulee tulevaisuudessa muuttumaan virtuaalitodellisuuden myötä. Keräämäni tietojen avulla pystyin rakentamaan teema-haastattelun rungon. Teemahaastattelujen avulla sain mielestäni parhaiten tietoa irti haastatteluista, sillä minulla oli selvät tutkimusongelmat tiedossa, joihin pyrin saamaan vastaukset. Tarkoituksena oli ilmiön ymmärtäminen ja kuvaileminen tutkimuksen kautta. Ennen haastattelun aloittamista koin tarpeelliseksi selventää haastateltavalle henkilölle, että mitä tarkoitan termillä virtuaalitapahtuma, jotta saisin haluttuja vastauksia ja näkemyksiä työhöni. Kyseisellä termillä tarkoitin striimattujen kokousten lisäksi täysin virtuaalisia tapahtumia, jossa hyödynnetään esimerkiksi virtuaalisia tiloja.

Ennen haastatteluiden toteuttamista kysyin haastateltavilta henkilöiltä luvat haastatteluihin ja haastatteluiden nauhoitukseen sekä vastauksien käyttöön opinnäytetyössä. Selvensin haastateltaville, mihin tarkoitukseen äänitettä käytetään sekä kerroin työssäni käytettävän koodinimiä henkilöllisyyden suojelemiseksi.

## 7 Tutkimustulokset

Tutkimustulokset ovat esitetty haastatteluista esiin nousseiden teemojen avulla. Taustatiedoissa käydään läpi kohderyhmänä olleita PCO-toimistoja. Teemahaastattelut koostuivat kolmesta teemasta: PCO-toimistoiden näkemyksistä, kokemuksista ja lähitulevaisuuden näkymistä.

### 7.1 Taustatiedot

Valitsin tutkimuksen kohderyhmäksi viisi suomalaista PCO-toimistoa ja kaksi saksalaista PCO-toimistoa. Valitsin haastateltaviksi tarkoituksenomaisesti johtoasemassa työskenteleviä henkilöitä, koska halusin kerätä tietoa henkilöiltä, joilla on pitkä ja vankka työhistoria takanaan kyseiseltä alalta. Suomalaisten toimistojen lisäksi haastattelin myös ulkomailla toimivia PCO-toimistoja saadakseni monipuolisia näkemyksiä ja vastauksia työhöni. Kaikille haastateltaville esitettiin samat kysymykset samassa järjestyksessä. Kaikki haastateltavat henkilöt valikoituivat kontaktiverkoston kautta tutkimukseen. Haastateltavien anonyymiyden suojelemiseksi käytin työssäni seuraavanlaisia koodinimiä:

**Haastateltava 1** on vuonna 1991 perustetun PCO-toimiston toimitusjohtaja. Haastattelu toteutettiin puhelinhaastatteluna 9.9.2021.

**Haastateltava 2** on myynti- ja asiakkuuspäällikkö vuonna 1996 perustetussa asiantuntija-organisaatiossa. Haastattelu toteutettiin puhelinhaastatteluna 10.9.2021.

**Haastateltava 3** on vuodesta 1998 asti toimineen kongressitoimiston toimitusjohtaja. Haastattelu toteutettiin videopuheluna Teamsin välityksellä 13.9.2021.

**Haastateltava 4** on korkeassa-asemassa toimiva henkilö, yhdessä isoimmista tapahtumanjärjestäjä toimistoista Suomessa. PCO-toimisto järjestää tapahtumia yli 30 vuoden kokemuksella. Haastattelu toteutettiin puhelinhaastatteluna 14.9.2021.

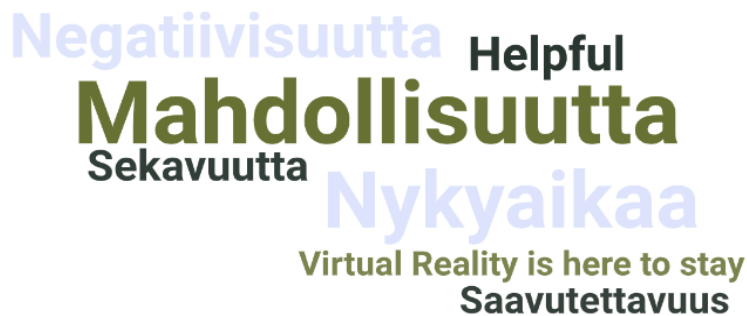
**Haastateltava 5** on suomalaisen kongressitoimiston toimitusjohtaja. Kongressitoimisto on toteuttanut kansallisia ja kansainvälisiä suurkokouksia laajassa mittakaavassa lähes kaikissa Suomen kaupungeissa. Haastattelu toteutettiin videopuheluna Teamsin välityksellä 15.9.2021.

**Haastateltava 6** on Hampurissa sijaitsevan PCO-toimiston johtaja. Haastattelu toteutettiin videopuheluna Teamsin välityksellä 23.9.2021.

**Haastateltava 7** on Münchenissä toimivan PCO-toimiston projektipäällikkö. Haastattelu toteutettiin äänipuheluna Teamsin välityksellä 24.9.2021.

## 7.2 PCO-toimistojen näkemykset virtuaalitodellisuudesta tapahtuma-alalla

Teemahaastattelut aloitettiin kysymällä, mitä ajatuksia sana virtuaalitodellisuus herättää. Ensimmäisen kysymyksen tarkoituksena oli lämmitellä haastateltava aiheeseen.



Kuva 4. Haastateltavien ajatuksia virtuaalitodellisuudesta

Yllä olevassa asiasanapilvessä on kuvattuna sanoja ja sanontoja, joita tuli ilmi haastateltavien vastauksissa. Virtuaalitodellisuus herätti vastaajissa pääosin positiivisia ajatuksia, muun muassa: Mahdollisuus ja saavutettavuus esiintyi lähes jokaisen haastateltavan vastauksessa. Haastateltavat sanoivat mahdollisuuden, koska virtuaalitodellisuus mahdollistaa asioita silloin kun fyysinen kohtaaminen ei ole mahdollista ja saavutettavuuden sen takia, että osallistuminen on helpompaa isommalle yleisölle. Virtuaalitodellisuus herätti kuitenkin positiivisten ajatusten lisäksi myös negatiivisia tunteita kahdella vastaajista. Vastaajat korostivat sitä, että virtuaalisesti järjestettävät tapahtumat ovat vähentäneet esimerkiksi hotellien ja tapahtumajärjestäjien asiakaskuntaa ja näin ollen he mielsivät virtuaalisuuden osittain negatiivisena tunteuksena.

Ensimmäisen lämmittelykysymyksen jälkeen kysyin haastateltavien mielipidettä virtuaalitapahtumista, -kokous ja -kongresseista. Tähän kysymykseen tuli erittäin paljon samankaltaisia vastauksia. Haastateltava 2 ja kuten muutkin PCO-toimistot mainitsivat, että virtuaaliset kokoukset, -kongressit ja -tapahtumat ovat tulleet jäädäkseen ja ne ovat olleet selviytymiskeino COVID-19 aikana tapahtuma-alalla. Haastateltavat korostivat erityisesti sitä, että virtuaalitapahtumat, -kokoukset ja -kongressit ovat toimivia ja niiden kautta on voinut saada tiedon etänä. Haastateltava 6 kertoi oman näkemyksensä asiasta, että tulevaisuudessa joitakin pienempiä muotoisia kokouksia ja tapahtumia järjestetään vain virtuaalisesti, sillä virtuaalitodellisuutta on opittu käyttämään ja ne on todettu toimiviksi vaihtoehdoiksi. Haastateltava 7 kertoi osallistujan ja järjestäjän näkökulmasta, että ilman etäpuhujan osallistamista tapahtumaan, hän valitsisi itse fyysisen tapahtuman virtuaalitapahtuman sijaan.

*”Some small meetings will never be in person again because no one will fly for 3 hour meeting half across the world because we all have learned that we can do it virtually very well.” (Haastateltava 6, 23.9.2021.)*

*”Jos ne on tehty hyvin ja teknisesti toteutettu hyvin niin minun kokemukseni niistä on todella positiivisia, ne täyttää tarkoituksensa. Vuorovaikutus on niissä kaiken a ja o.” (Haastateltava 5, 15.9.2021.)*

*”It makes sense if you have chance to add international participant, then it’s very helpful but without adding any participant I would go for on site and live events.” (Haastateltava 7, 24.9.2021.)*

Kysyin seuraavaksi haastateltavilta, että ovatko he itse osallistuneet virtuaalitapahtumiin, -kokouksiin tai -kongresseihin hahmottaakseni heidän omia kokemuksiaan virtuaalisista tapahtumista, -kokouksista- ja kongresseista. Kaikki seitsemän haastateltavaa henkilöä kertoivat olleensa osallisina vähintään webinaareissa sekä webinaarien järjestämisessä. Haastateltava 2 mainitsi olleensa osallisena virtuaalisissa tapahtumissa, seminaareissa ja webinaareissa. Haastateltavien vastausten perusteella nousi päällimmäisenä ilmi, että virtuaalisesti järjestettävät tapahtumat, -kokoukset ja -kongressit vaativat interaktiivisuutta onnistuakseen ja pitääkseen mielenkiinnon osallistujan yllä. Interaktiivisuuden puuttuminen virtuaalisesta kokouksesta vie osallistujien mielenkiinnon pois itse kokouksesta.

Seuraavaksi haastattelussa kysyttiin, että mitä etuja virtuaalisilla tapahtumilla, -kokouksilla ja -kongresseilla on verrattuna kasvokkain järjestettäviin tapahtumiin, kokouksiin ja kongresseihin. Tähän kysymykseen vastaajat olivat hyvin yksimielisiä. Vastaajat korostivat erityisesti sitä, että virtuaalitapahtumat mahdollistavat laajemman osallistumisen niin puhujien kuin osallistujienkin puolelta sekä kynnys osallistua tapahtumiin on pienempi. Haastateltavat olivat myös yhtä mieltä siitä, että virtuaaliset kongressit ovat kustannustehokkaita, sillä puhujia ei tarvitse lennättää paikan päälle. Useissa vastauksissa tuli esille myös ajansäästäminen sekä saavutettavuus, kun ei tarvitse matkustaa tapahtumapaikalle.

*”Demokraattinen mahdollisuus osallistua on tärkein ja suurin ero. Monen osallistujan mahdollistaminen, kun ei tarvitse liikkua. Ympäristöystävällisempää, kun ei tarvitse matkustaa. Hyvä vaihtoehto asiatapahtumien tekemisessä.” (Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*”Mahdollistaa laajemman osallistumisen myös puhujien puolelta, kynnys osallistua on pienempi.” (Haastateltava 2, 10.9.2021.)*

*”Ajansäästö, ihmisten ei tarvitse matkustaa. Joskus voi tuoda kustannussäästöjä, esimerkiksi puhujia ei tarvitse lennättää paikan päälle.” (Haastateltava 3, 13.9.2021.)*

*”Mahdollistaa laajemman osallistujajoukon, koska kaikkien ei ole pakko päästä paikalle. Usein saattaa olla kustannuksiltaan edullisempaa.” (Haastateltava 4, 14.9.2021.)*

*”Kustannustehokkaampi osallistujan näkökulmasta. Järjestäjän näkökulmasta ei ole mitenkään halpa, hyvän virtuaalitapahtuman tuottaminen konferenssin kokoluokassa ei ole ilmasta. Saavutettavuus, he joilla on hankaluuksia saapua niin heille on mahdollisuus virtuaalitapahtuman kautta osallistua”. (Haastateltava 5, 15.9.2021.)*

*”The big advantage is impact on environment, you don’t have to travel for the meeting. Most of the meetings can be recorded and you can have multiple lessons and you can watch them later. Key advantages is time and flexibility.” (Haastateltava 6, 23.9.2021.)*

*”It might be cheaper for the participants because they don’t have to travel or spend money for hotel accommodations and you can bring people together from all around the world.” (Haastateltava 7, 24.9.2021.)*

### **7.3 Kokemukset**

Seuraavassa teemassa kartoitin PCO-toimistoiden kokemuksia virtuaalitodellisuudesta. Esitin haastateltaville seuraavanlaisen kysymyksen: Millä tavoin yrityksenne hyödyntää virtuaalitodellisuutta, ja jos ette sitä vielä hyödynnä niin miksi ette. Tämän kysymyksen tarkoituksena oli hahmottaa PCO-toimistoiden kokemuksia virtuaalisten kongressien, -tapahtumien ja -kokousten järjestämisestä.

Haastateltava 1 kertoi yrityksensä hyödyntävänsä lähinnä kokousalustoja, kuten Zoom- ja Microsoft Teams-alustaa. Haastateltava 2 kertoi, että virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen on ollut vasta pintaraapaisu, sillä ei ole ollut vielä asiakastarvetta sille. Haastateltava 2 mainitsi, että ovat järjestäneet ja tarjonneet asiakkaillensa virtuaalisia kävelykierroksia, mutta virtuaalisille kongresseille ei ole ollut kysyntää. Haastateltava 2 kuitenkin mainitsi, että olisivat erittäin innokkaita toteuttamaan virtuaalisia kongresseja tulevaisuudessa. Haastateltava 3 kertoi yrityksen hyödyntävän virtuaalitodellisuutta kongresseissa,

webinaareissa ja myyntitapahtumissa. Haastateltava 3 mainitsi lisäksi, että yritys harkitsee hybriditapahtumien käyttöönottamista tulevaisuudessa. Haastateltava 4 puolestaan kertoi, että ovat tehneet strategisen päätöksen, jossa keskittyvät ainoastaan fyysisiin tapahtumiin, koska virtuaalitentapahtumien järjestäminen vaatisi oman henkilöstön sekä lisää koulutusta. Haastateltava 4 kertoi, että asiakas ohjataan suoraan kilpailijalle, jos asiakas erikseen pyytää virtuaalista tapahtumaa. Haastateltava 5 kertoi yrityksenä hyödyntävän virtuaalitodellisuutta hyvin laajasti.

*”Niiden käyttäminen on ollut elinehto. Tuotetaan asiakkaille virtuaalisia konferensseja, kokouksia ja viihteellisiä tapahtumia. Tuotetaan kaikkea mitä virtuaaliympäristössä pystyy tuottamaan järjestäjille ja yrityksille.” (Haastateltava 5, 15.9.2021.)*

Haastateltava 6 kertoi, että käyttävät erittäin paljon virtuaalitodellisuutta hyödyksi, sillä suurin osa asiakkaistaan on lääketieteellisiä yhdistyksiä, joiden on täytynyt tavata virtuaalisesti sen jälkeen, kun koronapandemia puhkesi. Haastateltava 6 kertoi hyödyntävänsä erilaisia virtuaalitodellisuuden työkaluja tapahtumissa ja omia VR-alustoja pienimmissä tapahtumissa. Suurien tapahtumien järjestämisessä he ovat hyödyntäneet kahta eri virtuaalitekniikka-alan yritystä, jotka ovat luoneet heille virtuaalialustoja. Ammattilaisten luomilta alustoilta löytyy striimaus mahdollisuudet sekä ammattimaisten luomat alustat tarjoavat monia ryhmätymishuoneita. Haastateltava 6 kertoi yrityksensä järjestävän lisäksi hybridi-tapahtumia.

Haastateltava 7 kertoi yrityksensä hyödyntävän virtuaalitodellisuutta kokouksissa ja tapahtumissa, koska heillä on hyvin laaja asiakaskunta. Haastateltava 7 mainitsi yrityksensä käyttävän paljon erilaisia VR-työkaluja ja alustoja, joista asiakas saa itse valita omiin tarpeisiinsa soveltuvimman alustan järjestää virtuaalitapahtuma-, kokous -tai kongressi. Haastateltava 7 kertoi myös yrityksensä hyödyntävän ammattimaista teknologia-alan yritystä, joka tarjoaa heidän yritykselleen erilaisia ammattitekniikalla luotuja virtuaalialustoja.

Kysyin haastateltavilta, että olisivatko he kiinnostuneita hyödyntämään virtuaalitodellisuutta tapahtumissa, kokouksissa ja kongresseissa, jos kohteella on tarjota valmiita virtuaaliympäristöjä. Kyseistä kysymystä tarkensin myös tarvittaessa haastateltavalle. Kysymyksessä kohteella tarkoitetaan esimerkiksi Finlandia-taloa tai muuta vastaavaa kohdetta, jossa voidaan järjestää kongresseja tai tapahtumia. Tähän kysymykseen kaikki seitsemän PCO-toimistoa kertoivat olevansa kiinnostuneita hyödyntämään virtuaalisia kohteita kokouksissa ja kongresseissa. Haastateltava 4 uskoo, että tulevaisuudessa tällaiselle tarjonnalle on kysyntää. Haastateltava 6 kertoi olevansa erittäin kiinnostunut ja hän mainitsi, että aikovat ensi vuonna hyödyntää kongresseissa Helsinkiä ja samankaltaisia kohteita



virtuaaliympäristöinä tapahtumissa. Haastateltava 1 kertoi myös olevansa kiinnostunut hyödyntämään virtuaalista kohdetta tapahtumassa, mutta ei ainoana vaihtoehtona.

*”Kyllä, mutta en tiedä kuinka moni sellaisia enää haluaa. Yhtenä vaihtoehtona oikein hyvä, mutta ei ainoana.” (Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*”Kyllä. Olen nähnyt käytännössä, että ne toimii hyvin. Tulevaisuudessa varmasti enemmän.” (Haastateltava 4, 14.9.2021.)*

*”Obviously we would do that and we are planning to do that on next year. We organize congress in Helsinki and the location and the hall should be put in the place to organizers as easiest as possible.” (Haastateltava 6, 23.9.2021.)*

Seuraavaksi kysyin haastateltavilta, että millaista apua ja tietoa he tarvitsevat hyödyntääkseen virtuaaliodellisuutta tapahtumissa, kokouksissa ja kongresseissa. Kaikki haastateltavat mainitsivat aikaisemmin, että olivat itse toteuttaneet webinaareja, mutta täysin virtuaalisen tapahtuman toteuttamisesta kokemusta löytyi vain kolmelta PCO-toimistolta. Kolme henkilöä vastaajista korosti erityisesti tiedon, ja teknisen tuen tarvetta sekä sitä, että niiden pitäisi olla saatavilla. Haastateltava 4 mainitsi myös oman henkilöstön kouluttamisen tarpeen. Haastateltava 5 puolestaan vastasi yrityksensä olevan jo lähes edelläkävijä virtuaalitapahtumien tuottamisessa. Haastateltava 5 korosti kuitenkin, että apua olisi tarvittu silloin, kun he alkoivat virtuaalitapahtumia tuottamaan koronapandemian puhjettua. Haastateltavat 6 ja 7 hyödynsivät jo teknologia-alan ammattilaisia virtuaalitapahtumien luomisessa. Teknologia-alan ammattilaiset suunnittelivat heille muun muassa erilaisia VR-alus- toja, joita he käyttävät tapahtumien toteutuksessa. Vastaaja 6 mainitsi hyödyntäneensä kahta eri teknologia-alan yritystä, kun he siirtyivät koronapandemian puhjettua fyysisten tapahtumanjärjestämisestä virtuaaliin tapahtumiin.

*”Niitä pitäisi olla tarjolla ja olla selkeä tekninen opastus. Mahdollisuuksia että niitä on olemassa ja, että ne eivät ole järjettömän kalliita.” (Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*”Teknisen tuen tarve. Se on vieras konsepti, mutta perusidea on ymmärretty. Teknistä osaamista tietynlaisille kongresseille.” (Haastateltava 2, 13.9.2021.)*

*”Jos ajatellaan nykytilannetta niin ei tarvita apua, me ollaan aika pitkälle edellä kävijöitä PCO kentässä. Silloin kun näitä kehitettiin [koronapandemian*

*puhjettua] oltaisiin tarvittu. Virtuaalitekniikkaa olisi tarvittu ja niitä mahdollisuuksia.” (Haastateltava 5, 15.9.2021.)*

Seuraavaksi kysyin haastateltavilta, että mitkä asiat vaikuttavat päätökseen kokeilla tai olla kokeilematta virtuaalitodellisuutta yrityksessä. Tähän haastateltavat vastasivat hyvin yksimielisesti, että ensisijaisesti virtuaalinen tapahtuma, -kokous tai -kongressi toteutetaan asiakkaan pyynnöstä.

*”Asiakas sen päättää, siihen vaikuttaa monet asiat. Tehdään asiakkaan mukaan.” (Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*”Pitää löytyä resurssit niiden tekemiseen, se on asiakaslähtöinen ja rahan pitää tulla asiakkaan puolelta.” (Haastateltava 2, 10.9.2021.)*

*”Etupäässä, jos itse toteutetaan, niin ne on asiakkaan tarjouspyynnön perustella. Yleensä ei lähdetä itse tuottamaan omalla riskillä vaan tuotetaan se asiakkaan puolesta.” (Haastateltava 3, 13.9.2021.)*

*”Se on pitkälti asiakaslähtöinen. Pääosaaminen on fyysisissä tapahtumissa, niin sen takia tehdään mieluummin niitä hyvin, kun et aletaan tekemään hie-man puutteellisella ammattitaidolla huonosti virtuaalitapahtumia.” (Haastateltava 4, 14.9.2021.)*

Seuraavaksi kysyin PCO-toimistoilta, että mikä sai heidät hyödyntämään virtuaalitodellisuutta. Esitin kysymyksen, koska halusin tietää, olivatko PCO-toimistot hyödyntäneet virtuaalitodellisuutta ennen koronapandemiaa. Tähän kysymykseen kaikki seitsemän PCO-toimistoa vastasi hyvin yksimielisesti. Koronapandemia on ollut ainoa syy PCO-toimistoissa, mikä on saanut heidät hyödyntämään virtuaalitodellisuutta. Haastateltava 6 mainitsi, että koronapandemia vauhditti virtuaalitodellisuuden käyttöön siirtymisen ja sen tuomat muutokset PCO-alaan, johon olisi joka tapauksessa tulevaisuudessa siirrytty.

*”COVID, ei olisi muuten tullut varmaan hyödynnettyä. Se on ollut varmaan-kin sen ainoa hyvä puoli.” (Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*”Before COVID hit, it was about time and money. COVID was one driving factor that influenced the decision to try it. One probably good thing coming out of covid is that the whole industry has been pushed into something that where we are going anyway but it would have taken 10 to 15 years to end up where we are now.” (Haastateltava 6, 23.9.2021.)*

Seuraavaksi esitin haastateltaville seuraavanlaisen kysymyksen: Onko koronapandemia vaikuttanut yrityksenne suhtautumiseen virtuaalitodellisuudesta? Tähän kysymykseen kaikki seitsemän vastaajaa kertoivat, että koronapandemia on vaikuttanut yrityksensä suhtautumiseen virtuaalitodellisuudesta. Suhtautuminen virtuaalitodellisuuteen on huomattavasti parantunut ja kehittynyt positiivisemmaksi PCO-toimistoiden keskuudessa. PCO-toimistot kokevat, että tulevaisuudessa virtuaalitodellisuudella tulee olemaan suuri rooli PCO-toimistoissa, jolle on oma asiakasryhmänsä. Haastateltava 3 kertoi, että virtuaaliset tapahtumat nousivat relevanteiksi vaihtoehdoksi fyysisten tapahtumien rinnalle toteutettuaan onnistuneita virtuaalitapahtumia. Haastateltava 6 kertoi, että työyhteisössään virtuaalisten tapahtumien tuottaminen on jakautunut mielipiteitä. Nimittäin puolet kollegoistaan järjestäisi virtuaalitapahtumia mieluummin kuin fyysisiä tapahtumia ja toinen puolisko järjestäisi fyysisiä tapahtumia mieluummin kuin virtuaalisia tapahtumia.

*”On paljon parantanut, kun näkee, että se toimii.” (Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*”On heti kun itse lähtee tekemään, niin tietämys lisääntyy ja se nousee relevantiksi vaihtoehdoksi live tapahtumille. (Haastateltava 3, 13.9.2021.)*

*”Kyllä on ihan positiivinen. Peilaan ihan tulevaisuuteen, sillä tulee olemaan omat käyttäjäryhmät ja asiakasryhmät.” (Haastateltava 5, 15.9.2021.)*

*”Colleagues working with us a long time they were hesitating and wanted to go to back to live events, right now it is half and half. Other say please let me go to Finlandia Hall and let me organize the meeting there and other says I know what I’m doing and it’s cool that I’m doing it. The whole attitude toward virtual reality has changed more positive than it was 18 months ago.” (Haastateltava 6, 23.9.2021.)*

Seuraavaksi hain haastateltavilta vastausta kysymykseen, että mitkä ovat virtuaalitodellisuuden top 3 heikkoutta ja top 3 vahvuutta kokouksissa, kongresseissa ja tapahtumissa. Tämän kysymyksen laadin selvittääkseni millaisia vahvuuksia ja heikkouksia virtuaalitodellisuus tuo tullessaan muuttuvaan alaan.

*Vahvuudet: ”Helppous, edullisuus, ympäristöystävällisyys.”*

*Heikkoudet: ”Ihmisten kohtaaminen on vaikeampaa, spontaanien keskusteluiden puuttuminen vaikuttaa negatiivisesti, vaatii ihmisiltä tekniikkaa.”*

*(Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*Vahvuudet: Kokemuksen välittäminen, saatavuus/mahdollisuus, ihmisten suhtautuminen teknologiaan siirtyy positiivisempaa, jos tehdään hyvin tuo lisäarvoa.*

*Heikkoudet: "Kustannukset kalliita, ei nähdä arvoa rahalle, toteutus pitää olla hyvin eli vähän sinnepäin tehty tuo haittaa, kun hyötyä. Vieraus eli uskallus lähteä siihen mukaan." (Haastateltava 2, 10.9.2021.)*

*Vahvuudet: "Ajansäästö puhujilta, että osallistujilta, hintaa pystytään pistää mahdollisesti alaspäin, jos ei käytetä kalleimpia studioita, jää nauhoitus, jonka voi jälkeinpäin katsoa."*

*Heikkoudet: "Ihmiset eivät kohtaa niin ei tapahdu epävirallisen tiedon vaihtumista, tekniset ongelmat, sponsoreille osallistujien saaminen erityisesti näyttelyihin on vaikeampaa." (Haastateltava 3, 13.9.2021.)*

*Vahvuudet: "Pystyy laajentamaan kuulija kuntaa helposti, materiaali on helpompi näyttää kaikille, osallistujamäärä on periaatteessa rajoittamaton."*

*Heikkoudet: "Kokonaisvaltainen ihmiskontakti jää pois, henkilökemia jää heikommalle, kun on näyttö välissä, virtuaalitapahtumassa tunnelma ei ole sama kuin paikan päällä." (Haastateltava 4, 14.9.2021.)*

*Vahvuudet: "Helposti saavutettavissa mistä tahansa maailman kolkasta eli yleisö voi olla laajempi. Järjestäjän näkökulmasta se on järjestäjälle jonkin verran edullisempaa ja saa uusia osallistujia tapahtumiin."*

*Heikkoudet: "Tekninen totutus eli epävarma ja heikkolaatuinen tekniikka, osallistujien verkostointi on huomattavasti heikompaa, kun fyysisesti läsnä olevassa tapahtumassa, kuulijat eivät ole sitoutuneita ja keskittyneitä tapahtumaan, jos rakenne ei ole stimuloiva." (Haastateltava 5, 15.9.2021.)*

*Vahvuudet: "Positive enviromental impact that is important in this day, flexibility to attendees and speakers, more people can attend, recording and watching the videos after the event."*

*Heikkoudet: "You don't have in person contact, interaction is less fluent in the virtual world, industry support the event have been dramatic people are not interested going to virtual exhibitions." (Haastateltava 6, 23.9.2021.)*

*Vahvuudet: "You can attend from where ever you are, it's sustainable, content is available when it's needed after the congress."*

*Heikkoudet: "Support of companies and industry, people learn quickly and more if they are on site and listen the person in real life, aspect of networking is worse." (Haastateltava 7, 24.9.2021.)*

#### **7.4 Lähitulevaisuuden näkymät**

Seuraavaksi kartoitin lähitulevaisuuden näkymiä PCO-toimistoissa. Kysyin haastateltavilta, että millainen on heidän näkemyksensä PCO-toimistojen lähitulevaisuudesta. Esitin haastateltaville kysymyksen, että tuleeko virtuaalitodellisuus muuttamaan kokous, -kongressi ja -tapahtuma-alaa lähitulevaisuudessa ja millä tavoin. Haastatteluiden vastauksista käy ilmi hyvin yhtenäinen ajatus: Virtuaalitodellisuus on tullut jäädäkseen ja se tulee muuttamaan kokous, -kongressi ja -tapahtuma-alaa lähitulevaisuudessa. Haastateltava 1 ja haastateltava 5 mainitsivat ansaintalogiikan muuttumisen. PCO-toimistoiden tulee miettiä hinnoittelupolitiikkaa ja ansaintalogiikkaa tulevaisuudessa yhä tarkemmin. PCO-toimistojen talous on ollut näyttelyistä ja kongresseista riippuvainen ja nyt PCO-toimistoiden tulee miettiä uudenlaista hinnoittelumallia. Erityisesti hybriditapahtumien uskotaan lisääntyvän lähitulevaisuudessa. Esimerkiksi puhujaa ei tarvitse lennättää tilaisuuteen paikan päälle tai osa osallistujista voi osallistua etänä striimin avulla. Toisaalta haastateltava 5 mainitsi omasta näkökulmastaan, että hybriditapahtumien järjestäminen on kallein ja haasteellisin vaihtoehto hinnoittelun kannalta. Haastateltava 3 uskoo, että erityisesti hybriditapahtumia tulee tulevaisuudessa olemaan enemmän sekä pienimuotoiset tapahtumat ovat helpompi järjestää kokonaan virtuaalisina toteutuksina. Haastateltava 4 mainitsi, että tulevaisuudessa tulee olemaan enemmän moderneja PCO-toimistoita ja perinteisemmät PCO-toimistot lopettavat toimintansa.

*"Ilman muuta tulee osaksi koko sen järjestämistä joko vaihtoehtona tai rinnalle. Se muuttaa paljon ansaintalogiikkaa PCO:lle, mutta myös tapahtumien järjestäjille. Talous ollut usein kongresseista ja näyttelyistä riippuvainen. Pitäisi keksiä jotain muuta tilalle. Asenteiden muuttuminen on selkeä kongressien järjestäjille, että PCO:lle." (Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*"Halu palata lähitapahtumiin toiveissa. Virtuaalitodellisuus tulee olemaan lisää, mutta ei suuri vaikuttava tekijä. Mahdollisuus ja virtuaaliset lisäpalvelut tulee tunnetummaksi koko ajan. (Haastateltava 2, 10.9.2021.)*

*"Kyllä hybridit ovat yksi. Pitää tuoda ne mahdollisiksi asiakkaille, että jokin osio on online versiona. Tosin tekee monimutkaisemmaksi, jos pitää tuottaa kahta, liveä ja online versiota samaa aikaa, mutta se on sellainen, joka*

*täytyy miettiä. Tulevaisuudessa lyhyitä tapahtumia saattaa olla helpompi toteuttaa kokonaan virtuaalisesti.” (Haastateltava 3, 13.9.2021.)*

*”Tulee paljon uusia toimijoita, moderneja taloja. Perinteiset PCO-toimistot saattavat poistua. Se on asia joka kaikkien täytyy ottaa huomioon. kaikista tapahtumista tulee joiltain osin virtuaalisia tai se annetaan vaihtoehdoksi rinnalle. Uskon, että ne on enemmän hybriditapahtumia.” (Haastateltava 4, 14.9.2021.)*

*”Osa kongresseista tullaan jatkossa järjestämään virtuaalikokouksina, järjestäjät pohtivat hybridikokousten toteuttamista, vaikka se on järjestäjälle haasteellisin kokonaisuus hinnoittelun näkövinkkelistä ja se on kallein vaihtoehto. Tuonut paljon hyvää meidän alallemme, muuntautumiskykyiset firmat ovat tästä selvinneet. Myös järjestäjät ovat oppineet katsomaan näitä asioita eri tavalla.” (Haastateltava 5, 15.9.2021.)*

*”It has been discussed a years now and many people have predicted that event industry will dissapear and everybody will have only online conferences and events. After two years of pandemic we have learnt a lot but what we hear from our clients people wat to travel and meet in person. But it will have impact on our business.” (Haastateltava 7, 24.9.2021.)*

Seuraavaksi kysyin haastateltavilta, että uskovatko he tulevaisuudessa yhä useamman PCO-toimiston hyödyntävän virtuaaliodellisuutta, kokouksissa, konferensseissa ja tapahtumissa. Kaikki seitsemän haastateltavaa olivat vahvasti sitä mieltä, että virtuaaliodellisuus tulee osaksi PCO-toimistojen toimintaa. Haastateltava 6 uskoo, että pienet kokoukset järjestetään tulevaisuudessa täysin virtuaalisesti, mutta isot kongressit tullaan jatkossa järjestämään fyysisesti. Osa haastateltavista mainitsi, että uusia PCO-toimistoja tulee markkinoille, jotka keskittyvät vain virtuaalisten palveluiden tuottamiseen sekä perinteisemmät PCO-toimistot häviävät markkinoilta alle viidessä vuodessa, jos virtuaalisia palveluita ei tarjota vaihtoehdoksi fyysisten tapahtumien rinnalle. Haastateltavat eivät kuitenkaan koe, että virtuaaliodellisuus syrjäyttäisi täysin fyysiset tapahtumat, kokoukset ja kongressit. Haastateltavat uskovat, että virtuaaliodellisuus tulee joko vaihtoehtoisesti kasvokkain järjestettävien tapahtumien rinnalle tai osaksi sitä.

*”Pitää olla halu ja valmius pystyä tarjoamaan palveluita. Muuten putoaa ja oma toiminta ei ole relevanttia.” (Haastateltava 2, 10.9.2021.)*

*”Tulevaisuudessa kyllä, meillä on vahva teknologia osaaminen, tullaan varmasti sitäkin puolta kehittämään tulevina vuosina. On pakko kehittää, jotta pysyy ajan hermoilla.” (Haastateltava 4, 14.9.2021.)*

*”We have to further develop what we have, we dont need to develop anything new. We have a strong partnership with professional technique companies who provides solutions for up to 30 000 people. We have solutions for smaller events that we can do on our own this needs to be developed. If company [PCO] doesn't have similar solutions, strong partnership in the house they will need to go. Otherwise they are just left behind and they will not be around in 5 years.” (Haastateltava 6, 23.9.2021.)*

*”I think that small meetings will be totally virtually. Large congresses they will get to gether on real life. It really depends on purpose of the meeting.” (Haastateltava 7, 24.9.2021.)*

Viimeisenä kysymyksenä esitin haastateltavalle seuraavanlaisen kysymyksen: Koetko, että yrityksenne tulee tulevaisuudessa kehittää omia virtuaalisia palveluita pysyäkseen kilpailemaan muiden PCO-toimistojen kanssa? Tähän kysymykseen kaikki seitsemän PCO-toimistoa vastasivat kyllä. Tähänkin kysymykseen haastateltavat korostivat erityisesti hybriditapahtumien olevan kovassa kysynnässä tulevaisuudessa. Haastateltava 2 mainitsi, että tulevaisuudessa he aikovat kehittää omia palveluitaan virtuaalitekniikkaan erikoistuneiden yritysten kanssa pitääkseen toimintansa relevanttina.

*”Kyllä pakko. Uskon että monet haluavat hybriditapahtumia. En usko, että kasvokkain järjestettävät tapahtumat loppuvat kokonaan.” (Haastateltava 1, 9.9.2021.)*

*”Kyllä, pakko, että toiminta pysyy relevanttina markkinoilla. Tulevaisuudessa kehitetään omia palveluita yhteistyössä virtuaalitekniikkaan erikoistuneiden yritysten kanssa.” (Haastateltava 2, 10.9.2021.)*

*”Kyllä jossain mielessä. Ihmiset haluavat nopeasti liveen, mutta pidemmällä aikatahtäimellä hybridit tulevat varmasti olemaan jossain.” (Haastateltava 3, 13.9.2021.)*

*"Kyllä kaikki joutuu kehittämään. Alustat ja kaikki kehittyvät. Virtuaalitapahtumien tuottamisessa pulma on ansaintalogiikassa, jota tulee miettiä." (Haastateltava 5, 15.9.2021.)*



## 8 Pohdinta

Tässä pääluvussa analysoidaan tutkimustuloksista tehtyjä johtopäätöksiä, joiden pohjalta annetaan vastaukset tutkimusongelmaan sekä alaongelmiin. Tutkimusongelmana oli virtuaalitetodellisuuden mahdollisuudet PCO-toimistojen käytössä lähitulevaisuudessa. Haastattelemini PCO-toimistoiden vastauksista ilmeni paljon keskeistä tietoa tutkittavasta aiheesta ja heidän vastauksissansa ilmeni myös selkeää yhteneväisyyttä. Sain onnistuneesti kerättyä ammattimaisilta konferenssienjärjestäjiltä vastaukset vastaamaan tutkimusongelmaan. Haastateltavien asiantuntemus ja vankka kokemuspohja PCO-toimistoista toivat syvyyttä tutkittavan ilmiön tarkasteluun. Tässä pääluvussa pohditaan edellä mainittujen asioiden lisäksi myös tutkielman luotettavuutta ja omaa oppimistani tämän opinnäytetyön aikana. Lopuksi esitän jatkotutkimus ehdotuksia ja toimeksiantajalle kehitysehdotuksia tulevaisuuteen.

### 8.1 Johtopäätökset ja kehitysehdotukset

COVID-19 sai monet teollisuudenalat näkemään liiketoimintamallinsa uudessa valossa. Kasvokkain järjestettäviä tapahtumia ei voitu järjestää pandemian aikana, joten tapahtumienjärjestäjien täytyi siirtyä toteuttamaan täysin virtuaalisia tapahtumia, -kokouksia ja -kongresseja pystyäkseen tarjoamaan asiakkailleensa mahdollisuuden kohtaamisille ja tiedon vaihdolle. (Conference Technologies 2021.)

Tätä opinnäytetyötä varten haastattelin yhteensä seitsemän PCO-toimistoa, joista viisi oli suomalaisia PCO-toimistoja ja kaksi toimistoa oli saksalaisia. Neljällä vastaajalla seitsemästä oli hyvin paljon kokemusta virtuaalitetodellisuuden hyödyntämisestä. Kaksi näistä toimistoista oli saksalaisia ja kaksi suomalaisia PCO-toimistoja. Kolmella muulla suomalaisella PCO-toimistolla virtuaalitetodellisuus oli ollut vasta pintaraapaisu. He hyödynsivät lähinnä kokousalustoja, kuten Zoomia ja Microsoft Teamsia. Näiden PCO-toimistojen mukaan virtuaalitetodellisuuden vähäinen hyödyntäminen on johtunut kysynnän puutteesta sekä teknistä osaamista ei ole ollut PCO-toimistoilla.

Virtuaalitetodellisuus nähdään PCO-toimistoissa positiivisena, tarpeellisena ja ajankohtaisena asiana, joka mahdollistaa osallistumisen kokouksiin, kongresseihin ja tapahtumiin eri puolilta maailmaa. PCO-toimistot kokevat, että virtuaalitetodellisuus on ollut apu ja ratkaisu koronapandemian aikana tapahtumanjärjestäjille. Se on auttanut saavutettavuuden parantamisessa, sillä se mahdollistaa pääsyn tapahtumaan isommalle yleisölle. Sekavuutta virtuaalitetodellisuus herätti yhdellä vastaajista, jolla virtuaalitetodellisuuden kokemus oli jäänyt vielä pintaraapaisuksi, mikä selittää kyseistä tuntemusta. Haastateltavien vastausten perusteella virtuaalisesti järjestettävät tapahtumat, -kokoukset ja -kongressit ovat

osoittautuneet erittäin toimiviksi vaihtoehtoiksi. Virtuaalitodellisuus toi toimivan vaihtoehdon fyysisten kokousten, kongressien ja tapahtumien rinnalle, kun niitä ei voitu järjestää COVID-19 laukaisemien rajoitusten takia. Tiedonvaihtoa on tapahtunut, mutta PCO-toimistot korostivat, että virtuaaliset tapahtumat eivät tule koskaan viemään fyysisiä tapahtumia kokonaan pois. Haastateltavat olivat yhtä mielisiä asiasta, että virtuaaliset tapahtumat, -kokoukset ja -kongressit ovat jäädäkseen fyysisten tapahtumien rinnalle vaihtoehtoksi. Kuten aikaisemminkin työssäni mainitsin virtuaalisesti järjestettävät tapahtumat, -kokoukset ja -kongressit vaativat interaktiivisuutta onnistuakseen ja pitääkseen mielenkiinnon osallistujan yllä. Interaktiivisuuden puuttuminen virtuaalisesta kokouksesta, kongressista tai tapahtumasta vie osallistujien mielenkiinnon pois itse käsiteltävästä aiheesta tai tapahtumasta, mikä voi vaikuttaa negatiivisesti osallistujan mielikuvaan virtuaalisesta tapahtumasta. Koen myös itse, että huonosti toteutettu virtuaalinen tapahtuma voi vaikuttaa negatiivisesti kuvaan tapahtumanjärjestäjästä.

Taulukko 1. Virtuaalitapahtumien edut verrattuna fyysisesti järjestettäviin tapahtumiin.

Virtuaalitapahtumien edut verrattuna fyysisesti järjestettäviin tapahtumiin	
Ympäristöystävällisyys	Saavutettavuus
Nauhoitukset & tallenteet	Rajoittamaton osallistujamäärä
Kustannustehokas	Ajansäästö

Yllä olevassa taulukossa on esitetty haastateltavien vastauksia eduista, mitä virtuaalitodellisuus tuo tapahtumanjärjestäjille sekä osallistujille verrattuna fyysisesti järjestettäviin tapahtumiin. Yksi virtuaalitapahtumien suurimmista hyödyistä on eri puolilla maailmaa sijaitsevien henkilöiden saaminen samaan tapahtumaan, kokoukseen tai kongressiin kustannuksia ja aikaa säästämällä. Virtuaalitapahtumat mahdollistavat suuren osallistujajoukon osallistamisen tapahtumaan, sillä osallistujamäärä on käytännössä rajoittamaton. Tapahtumiin osallistuminen etänä koetaan entistä houkuttelevampana ihmisten kiireellisyyden vuoksi. (Raatikka 2020.)

Haastatteluissa kartoitettiin myös PCO-toimistojen kokemuksia virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä yrityksissään. Haastatteluista ilmeni, että neljä seitsemästä yrityksestä hyödynsi ulkopuolisia teknologia-alan erikoisosaajia, jotka suunnittelivat toimistoille virtuaalialustoja. Haastateltavat olivat hyödyntäneet virtuaalitodellisuutta laajasti yrityksissään muun muassa webinaarit, seminaarit ja kokoukset esiintyivät eniten haastateltavien vastauksissa. Täysin virtuaalisia konferensseja, -kongresseja ja -tapahtumia tuotti neljä PCO-toimistoa, joista kaksi toimistoa tuotti lisäksi hybriditapahtumia. Keneltäkään PCO-

toimistolta ei löytynyt suoranaisesti omasta takaa osaamista virtuaalitekniikasta. Tästä voidaan päätellä, että tulevaisuudessa virtuaalitekniikkaan erikoistuneille yrityksille ja tuottajille tulee olemaan kysyntää PCO-toimistoiden puolelta.

Kaikki seitsemän PCO-toimistoa mainitsivat, että hyödyntäisivät tulevaisuudessa valmiita virtuaalisia kohteita, jos niitä tarjottaisiin heille. Yksi toimistoista mainitsi, että ensi vuonna heillä on tarkoituksena hyödyntää virtuaalista kohdetta järjestettävässä kongressissa. Tämä viestittää siitä, että virtuaalitodellisuus on todella tullut ainakin osittain jäädäkseen kokous-, kongressi- ja tapahtuma-alalle. Haastatteluista tuli ilmi, että järjestääkseen virtuaalisia tapahtumia, kokouksia ja kongresseja he tarvitsisivat teknistä tukea rinnalleen. Toimistot mainitsivat, että teknisen tuen lisäksi virtuaalisia ratkaisuja pitäisi olla tarjolla PCO-toimistoille ja hintatason pitäisi olla kohtuullinen, jotta niitä olisi järkevä hyödyntää.

PCO-toimistot mainitsivat, että virtuaalitodellisuuden käyttäminen on ollut elinehto COVID-19 pandemian aikana. Yhden PCO-toimiston mukaan koronapandemia on vain vauhdittanut virtuaalitodellisuuden siirtymistä, sillä se olisi ollut joka tapauksessa edessä tulevaisuudessa. Haastateltavan mukaan ilman koronaviruksen tuomia vaikutuksia, muutokset olisivat nousseet esiin vasta 10–15-vuoden kuluttua. Haastatteluiden perusteella koronapandemia on vaikuttanut PCO-toimistoiden suhtautumiseen virtuaalitodellisuudesta myönteisellä tavalla. PCO-toimistot mainitsivat, että positiivisten kokemusten takana on oma konkreettinen kokemus siitä, että virtuaaliset tapahtumat, -kokoukset ja -kongressit toimivat todellisuudessa.

Taulukko 2. Virtuaalitodellisuuden vahvuudet ja heikkoudet PCO-toimistoiden mukaan.

Top 3 vahvuutta	Top 3 heikkoutta
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Helppous</li> <li>2. Edullisuus</li> <li>3. Ympäristöystävällisyys</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ihmisten kohtaaminen on vaikeampaa</li> <li>2. Spontaani keskusteluiden puuttuminen</li> <li>3. Vaatii tekniikkaa</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kokemuksen välittäminen</li> <li>2. Saatavuus</li> <li>3. Mahdollistaa lisäarvon tuottamisen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kustannukset kalliita</li> <li>2. Huonosti toteutettu tuo enemmän haittaa</li> <li>3. Vieras konsepti</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ajansäästö</li> <li>2. Mahdollistaa hinnan alaspäin tulemisen</li> <li>3. Mahdollistaa nauhoittamisen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Epävirallisen tiedonvaihtamista ei tapahdu</li> <li>2. Tekniset ongelmat</li> <li>3. Osallistujien saamien virtuaalisiin näyttelyihin on vaikeaa</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahdollisuus laajentaa osallistujamäärää</li> <li>2. Materiaali on helpompi näyttää osallistujille</li> <li>2. Osallistujamäärä on melkein rajoittamaton</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kokonaisvaltainen ihmiskontakti jää pois</li> <li>2. Henkilökemia jää vähäiseksi</li> <li>3. Tunnelma ei ole sama kuin fyysisesti paikan päällä</li> </ol>

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Helposti saavutettavissa</li> <li>2. Yleisö voi olla laajempi</li> <li>3. Uusien osallistujien saaminen tapahtumiin</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Epävarma &amp; heikkolaatuinen tekniikka</li> <li>2. Verkostointi heikompaa</li> <li>3. Osallistujat eivät keskity tapahtumaan, jos interaktiivisuus puuttuu</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Positiivinen vaikutus ympäristöön</li> <li>2. Enemmän ihmisiä voi osallistua</li> <li>3. Nauhoitus mahdollistaa jälkepäin katsomisen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ihmiskontakti puuttuu</li> <li>2. Vuorovaikutus on vähemmän oleellisempaa</li> <li>3. Osallistujia ei kiinnosta virtuaaliset näyttelyt</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pystyy osallistumaan mistä tahansa maailmaa</li> <li>2. Kestävyys</li> <li>3. Materiaali on saavutettavissa kongressin jälkeenkin</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuki yrityksiä kohtaan heikentynyt</li> <li>2. Ihmiset oppivat enemmän fyysisesti paikan päällä</li> <li>3. Verkostoituminen on heikompaa</li> </ol>

Yllä esiintyvään taulukkoon on koottu konferenssijärjestäjien ajatuksia ja kokemuksia virtuaalitodellisuuden tuomista top 3 heikkouksista ja -vahvuuksista kokouksiin, kongresseihin ja tapahtumiin. Taulukosta huomataan runsaasti samoja aiheita, mitä aikaisemminkin PCO-toimistot mainitsivat. Esimerkiksi ajansäästö, ympäristöystävällisyys, saavutettavuus ja mahdollisuus on ollut esillä koko ajan tutkimuksessa. Virtuaalialustojen mahdollistavat osallistujamäärien kasvattamisen. Onnistuneet virtuaalitapahtumat mahdollistavat tuoton kasvattamisen sekä järjestäjät voivat saada uusia jäseniä. Samaan aikaan kohteet mahdollistavat lisäarvon tuottamisen kongressienjärjestäjille, sillä ne mahdollistavat pääsyn paikallisiin verkostoihin sekä ne tarjoavat paikallista tietoa. (Business Finland 2021b.)

Uudet havainnot mitä taulukosta huomataan, on esimerkiksi lisäarvon tuottaminen. Eräs PCO mainitsi, että lisäarvoa tuotetaan onnistuneella ja hyvin toteutetulla virtuaalisella tapahtumalla. Virtuaalisten tapahtumien tuottaminen mahdollistaa lisäpalveluiden tarjoamisen asiakkaille. Virtuaalisten tapahtumien tuottaminen voi olla edullisempaa tapahtumien järjestäjille, sillä esimerkiksi vuokratilastoista säästetään. Toisaalta on hyvä huomioida, että edellä mainitut säästetyt kustannukset mahdollisesti käytetään virtuaalitekniikkaan erikoistuneiden ammattilaisten palkkaamiseen. Top 3 heikkouksissa esiintyi, että vuorovaikutteisuus on heikompaa virtuaalisissa tapahtumissa, -kokouksissa ja -kongresseissa. Muun muassa spontaanien keskusteluiden puuttuminen ja ihmisten kohtaaminen koetaan hankalampana virtuaalisesti. Tässä kohtaan on hyvä huomioida, että tähän vaikuttaa se, miten tapahtuma on järjestetty. Hyvä virtuaalitapahtuma on vuorovaikutteinen, joka mahdollistaa inhimilliset kohtaamiset. Sisältö voidaan lähettää yhdestä studiosta tai puhujat voivat liittyä esimerkiksi kotisohvaltaan tapahtumaan. Hyvä virtuaalitapahtuma on hyvin suunniteltu, ytimekäs ja sisällöltään korkeatasoista. (Tapahtumantekijät.)

Haastatteluista kävi ilmi, että tällä hetkellä monet PCO-toimistot odottavat pääsyä fyysisiin kokouksiin, kongresseihin ja tapahtumiin koronapandemia laannuttua, vaikka virtuaalidellisuus on tullut jäädäkseen. Virtuaalidellisuuden tuomat vaikutukset on koettu pääosin positiivisina vaikutuksina PCO-toimistoissa, mutta se tuo myös omat haasteensa lähitulevaisuudessa, jotka täytyy ratkaista. Tällaisia haasteita ovat esimerkiksi virtuaalidellisuuden hinnoittelu palveluissa ja etenkin hybriditapahtumien hinnoittelu koetaan vaikeana PCO-toimistoissa, kun täytyy tuottaa kahta erilaista tapahtumaa samanaikaisesti.

Lähitulevaisuuden näkymiä kartoittaessani vastaajat korostivat haastatteluissa sitä, että PCO-toimistoiden tulisi ottaa virtuaaliset palvelut osaksi tarjontaa lähitulevaisuudessa. Ilman virtuaalisten palveluiden tarjoamista asiakkaille PCO-toimiston toiminta ei ole relevanttia eikä kilpailukykyistä. Tulevaisuudessa tulee olemaan PCO-toimistoja, jotka keskittyvät virtuaalisten tapahtumien ja fyysisten tapahtumien tuottamiseen sekä PCO-toimistoja, jotka keskittyvät vain ja ainoastaan virtuaalisten tapahtumien, -kokousten ja -kongressien tuottamiseen ja järjestämiseen. Haastateltavat uskovat, että perinteiset, vain fyysisiä tapahtumia järjestävät PCO-toimistot tulevat lopettamaan toimintansa alle viiden vuoden sisällä, jos he eivät ala lisäksi tarjoamaan virtuaalisia vaihtoehtoja rinnalleen.

Tutkimuksen ja haastatteluiden tuloksien mukaan erityisesti hybriditapahtumien merkitys korostuu tulevaisuudessa. PCO-toimistot uskovat, että hybriditapahtumille tulee tulevaisuudessa olemaan paljon kysyntää ja monet järjestäjät suunnittelevat tällä hetkellä hybriditapahtumien tuottamista tulevaisuudessa. Ensin pitää vain pohtia aikaisemmin mainitut haasteet: Hinnoittelu, face-to-face- ja virtuaalitapahtumien tuottaminen samanaikaisesti mahdollisimman hyvin.

Virtuaaliset kokoukset, -kongressit ja -tapahtumat tuovat siis paljon uusia mahdollisuuksia lähitulevaisuudessa PCO-toimistoihin. Uusien tapahtumamallien syntyminen tuo uusia toimijoita ja konferenssienjärjestäjiä alalle, työllistäen lisää ihmisiä sekä mahdollistaen tuoton kasvattamisen, kestävän matkailun kongressi, -kokous tai -tapahtumakohteeseen ja samalla kohteen paikallisuutta voidaan markkinoida virtuaalisesti osallistujille. Virtuaaliset tapahtumat mahdollistavat konferenssienjärjestäjille uusien jäsenien ja osallistujien saamisen kokouksiin, kongresseihin ja tapahtumiin mukaan. Virtuaalidellisuus mahdollistaa lähitulevaisuudessa osallistumisen elämyksellisiin tapahtumiin, johon osallistuja voi osallistua joko virtuaalisesti tai fyysisesti hybriditapahtumien ansiosta.



Kuvio 2. Yhteenveto ja johtopäätökset kiteytettynä. (Muurinen 2021.)

Yllä oleva kuvio kiteyttää tärkeimmät yhteenvedot haastatteluiden teemoista ja johtopäätöksistä.

Edellä mainittujen johtopäätösten perusteella esitän nyt jatkotutkimus- ja kehitysehdotuksia sekä huomioita opinnäytetyöni toimeksiantajalle tulevaisuutta varten. Tietoperustan ja haastatteluiden vastausten mukaan hyvä virtuaalinen tapahtuma vaatii interaktiivisuutta onnistuakseen. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii tietoperustaan kirjoittamani kappale onnistuneesta lepakkotutkimuksen järjestön kongressista. Tapahtumassa osallistujia interaktivoitiin erilaisten mukaansatempaavien tapahtumien ja taukojen avulla. Tutkimustulosten perusteella erityisesti hybriditapahtumat kiinnostavat ihmisiä ja niiden uskotaan lisääntyvän tulevaisuudessa kustannussäästöjen, ajansäästön ja ympäristöystävällisyyden vuoksi.

Ehdottaisin Helsinki Marketingille seuraavanlaista hybriditapahtuma-mallia toteutettavaksi, jota he voisivat tarjota yhtenä vaihtoehtona konferenssijärjestäjille. Monet odottavat

tällä hetkellä pääsyä fyysisiin tapahtumiin, mutta tietoperustan ja tekemäni tutkimuksen mukaan on kuitenkin joukko osallistujia, jotka suosivat virtuaalisia toteutuksia, siksi olen kehittänyt uudenlaisen hybriditapahtuma-mallin. Tämän hybriditapahtuma-mallin painopiste on interaktiivisuudessa ja saumattomassa yhteistyössä virtuaalisten osallistujien, että livenä osallistujien kesken. Tämä hybriditapahtuma toteutettaisiin esimerkiksi Finlandia-talossa tai muussa halutussa ympäristössä. Osallistujat, jotka suosivat fyysisissä tapahtumia osallistuisivat fyysisesti Finlandia-talosta käsin tapahtumaan ja virtuaaliset osallistujat voisivat osallistua virtuaalialustalle luodun striimin kautta mukaan. Virtuaalisesti osallistuvat henkilöt liittyisivät virtuaalialustalle itsensä näköisenä avatar hahmona. Virtuaalialustalle luotaisiin huoneita, joissa osallistujat voisivat verkostoitua muiden osallistujien kesken chatin tai mikrofoniin kautta. Ennen tapahtuman alkua virtuaalisesti osallistuvat osanottajat kokoontuisivat yhdessä virtuaalisessa maailmassa esimerkiksi Finlandia-talon aulassa. Samaan aikaan todellisessa maailmassa osallistujat tutustuisivat Finlandia-taloon paikan päällä ja halutessaan he voisivat myös liittyä virtuaaliselle alustalle verkostoitukseen myös muiden kuin paikan päällä olevien osanottajien kanssa puhelimen tai kannettavan tietokoneen välityksellä. Fyysisessä tapahtumapaikassa voitaisiin myös hyödyntää isoja näyttöjä, joissa virtuaaliset hahmot näytettäisiin läsnä oleville henkilöille eli virtuaalisen alustan näyttö jaettaisiin vastavuoroisesti läsnä oleville henkilöille. Täten kaikki asianomaiset pääsisivät toistensa kanssa vuorovaikutukseen. Fyysiselle tapahtumapaikalle voitaisiin myös rakentaa piste, johon läsnä oleva henkilö voisi halutessaan siirtyä keskustelemaan striimin avulla virtuaalisen avatarin eli etäosallistujan tai -puhujan kanssa.

Varsinaisen asiasisällön tai tapahtuman käynnistyessä moderaattori ohjaisi virtuaalialustalle liittyneet henkilöt siirtymään toiseen huoneeseen, jossa striimi näytetään. Luonnollisesti tapahtumaa kuvattaisiin samaan aikaan Finlandia-talossa. Ohjelman tauoilla fyysisesti läsnä olevat ja virtuaalisesti osallistuvat henkilöt voisivat siirtyä virtuaalisella alustalla haluamaansa taukahuoneeseen. Taukuhuoneista löytyisi erilaista ohjelmaa, joiden avulla voitaisiin markkinoida paikallisuutta etenkin ulkomailta käsin osallistuville henkilöille. Pyrähdys Korkeasaareen, kierros Suomenlinnassa, verkostoitumista helsinkiläisessä fine dining-ravintolassa tai vaihtoehtoisesti erilaisilla peleillä. Pelien avulla osallistujat pystyisivät kehittämään ryhmätyötaitojaan, lisäämään vuorovaikutteisuutta ja tiimihenkeä. Esitysten jälkeen kaikki osallistujat kokoontuisivat vielä yhteisesti virtuaalialustalle luotuun huoneeseen, jossa vaihdettaisiin mielipiteitä ja ajatuksia kokouksesta, kongressista tai tapahtumasta.

Jatkotutkimusehdotukseksi ehdottaisin, että saman tutkimuksen voisi toteuttaa isommalle joukolla triangulaation eli tutkimusmenetelmien yhteiskäytöllä. Triangulaation käyttötarkoitus tässä suhteessa tarkoittaisi tutkittavan ilmiön kokonaisuuden hahmottamista. Tiedonhankintamenetelminä käytettäisiin haastattelua ja kyselylomaketta, mikä tekisi

jatkotutkimuksesta metodologisen triangulaation. Kyselylomake suunnataan tyypillisesti isolle joukolle, joka tukisi tutkimuksen luotettavuutta ja auttaisi hahmottamaan ilmiön kokonaiskuvaa, kun taas haastatteluiden avulla saadaan ilmi syvällisempiä merkityksiä ilmiöstä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 166–168.) Tässä tapauksessa kyselylomake voitaisiin siis suunnata sadoille kansainvälisille PCO-toimistoille, saaden ilmiöstä luotettavamman kokonaiskuvan. Haastatteluita voitaisiin myös toteuttaa useammalle kansainväliselle PCO-toimistolle saaden syvällisemmän näkemyksen kansainvälisten PCO-toimistojen ajatuksista virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä kokouksissa, kongresseissa ja tapahtumissa.

## 8.2 Tutkielman luotettavuuden arviointi

Tutkimuksen luotettavuuden perusvaatimus on, että tutkijalla on riittävästi aikaa tutkimuksen suorittamiseen. Tutkijan tulee pystyä selittämään lukijoille uskottavasti perusteet tutkimuksen luotettavuudesta. Tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa tulee tutkimusta arvioida kokonaisuutena, jolloin sen koherenssi eli johdonmukaisuus painottuu. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 163–165). Luotettavuutta arvioidaan tutkimuksessa koko ajan suhteessa teoriaan, analyysiin, tutkimusaineiston luokitteluun, tutkimiseen, tulkintaan, tuloksiin ja aina johtopäätöksiin asti. Kvalitatiivisen tutkielman luotettavuuden perusteisiin kuuluu, että lukija päätyy tutkimustekstissä samaan lopputulokseen kuin tutkimuksen tekijä. (Vilka 2015, 197–198.)

Tutkielman tekeminen käynnistettiin kesäkuussa 2021 ja tutkimusaineisto on kerätty kesäelokuun aikana ja analysoitu marraskuun aikana, tutkielma on valmis marraskuussa 2021. Kokonaisuudessaan tutkielman tekemiseen on käytetty paljon aikaa ja erityisesti relevanttien ja luotettavien lähteiden etsiminen vei paljon aikaa. Tutkielma on koottu oikeaoppisen raportointi tavan mukaisesti ja on kokonaisuudessaan johdonmukainen ja runko on selkeä. Tutkielman teoria tukee työssä tutkittavaa ongelmaa. Teemahaastattelu kohdennettiin kolmeen erilaiseen teemaan, jotka tutkija oli laatinut etukäteen teoreettisesta viitekehystä. Tutkielman luotettavuutta tukee tarkkaan ja perusteellisesti valitut johtoasemissa työskentelevät tiedonantajat.

Haastattelut toteutettiin etäyhteyksinä puhelimitse ja videopuheluna. Haastattelujen ajankohdat sovittiin hyvissä ajoin haastateltavan henkilön kanssa ja haastateltaville oli etukäteen kerrottu haastattelun aiheista, jotta haastattelutilanne olisi mahdollisimman luonnollinen. Haastattelutilanteet nauhoitettiin älypuhelimien ääninauhurilla, jotta tutkija pystyi itse keskittymään täysin haastattelutilanteeseen ja tarkkailemaan uskottavuutta sekä luotettavuutta tilanteen aikana. Haastattelutilanteen jälkeen keskustelut litteroitiin eli kirjoitettiin puhtaaksi, joka tukee aineistonkeruun luotettavuutta.



Tutkimustuloksista havaitaan paljon yhteneväisyyksiä ja toistuvia samoja aiheita. Tutkimuksen luotettavuutta tukee kattava tietopohja ja sain haastateltavaksi hyviä kotimaisia PCO-toimiston johtajia, joilta sain vastaukset tutkimusongelmaan ja alakysymyksiin. Olen tyytyväinen tutkimustuloksiin ja koen saaneeni hyviä suuntavia tuloksia. Toisaalta olisin toivonut saavani enemmän kansainvälisiä PCO-toimistoita mukaan haastatteluihin, sillä olisi ollut mielenkiintoista vertailla suomalaisten ja kansainvälisten PCO-toimistoiden vastauksia keskenään. Tutkimuksen olisi voinut toteuttaa isommalle kohderyhmälle, jotta tutkimuksesta olisi saatu luotettavampi kokonaiskuva.

### 8.3 Oma oppiminen

Aloittaessani tämän tutkielman tekemisen minulla ei juurikaan ollut tietoa virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä kokouksissa, kongresseissa tai tapahtumissa. Minulla meni paljon aikaa, kun opiskelin itsenäisesti virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä tapahtumialalla, jotta pystyin aloittamaan itse tutkimustyön. Tietoperustan kokoaminen ja suunnittelu oli mielestäni tämän työn haasteellisin osuus, jossa todella pääsin mittaamaan arviointikykyäni relevanttien ja luotettavien lähteiden valitsemisessa.

Opinnäytetyö sisälsi muutamia haasteita, jotka tunnistin jo etukäteen ennen työn aloittamista. Suurin haaste, jonka olin tiedostanut etukäteen ennen opinnäytetyön kirjoittamista oli kirjallisuuden löytäminen virtuaalisista kongresseista, -kokouksista ja -tapahtumista. Opinnäytetyöni aihe on uusi ilmiö maailmalla, joten luonnollisestikaan kyseisestä aiheesta ei vielä löytynyt painettua kirjallisuutta. Tämän takia tietoperustani on koottu suurimmalta osin ammattimaisten blogikirjoitusten sekä tieteellisten artikkeleiden kautta. Pyrin siihen, että kaikki lähteeni olisivat mahdollisimman tuoreita saadakseni mahdollisimman luotettavan perustan työlleni. Virtuaalitodellisuus kehittyy nopeasti eteenpäin, jonka takia kiinnitin erityistä huolellisuutta etsiessäni tuoreita ja ajankohtaisia lähteitä tietoperustaani. Havaitsin monien lähteiden olevan jo vanhaa tietoa, vaikka lähde olisi ollut vasta muutaman vuoden takaa vanha.

Tietoperusta oli opinnäytetyöni aikaa vievin osuus, koska luotettavien lähteiden etsiminen vei odotettua enemmän aikaa. Aiheen rajaaminen vaati todella paljon aikaa, sillä aiheeni oli erittäin laaja ja tarkoitus oli sisällyttää tietoperustaan vain oleelliset asiat, jotka heijastuisivat tutkimus tuloksiin. Aikaa vei myös joidenkin termien sisäistäminen ja tutkiminen. Termit kuten telepresence ja telexistence ovat vielä vähän tunnettuja Suomessa, ja niille ei löytynyt tarkkaan määritettyjä suomenkielisiä termejä. Telepresence ja telexistence termejä kuitenkin tuetaan tässä työssä englanninkielisten luotettavien lähteiden kautta.

Toinen etukäteen tiedostettu haaste oli haastateltavien suostumuksen saaminen haastatteluun. Yllätyin kuitenkin positiivisesti, sillä viisi kuudesta suomalaisesta PCO-toimistosta suostuivat haastatteluihin heti mukaan. Haasteeksi osoittautui ulkomailla toimivien PCO-toimistoiden saaminen haastatteluihin, jonka takia lukumäärä jäi vain kahteen saksalaiseen PCO-toimistoon. Kaiken kaikkiaan olen itse kuitenkin enemmän kuin tyytyväinen haastateltavien henkilöiden määrään. Koen saaneeni paljon irti teemahaastatteluista ja huomasin, että haastattelut alkoivat hyvin nopeasti toistamaan samoja aiheita.

Koen oppineeni paljon uusia asioita virtuaalitodellisuudesta sekä miten sitä voidaan hyödyntää tehokkaasti tapahtuma-alalla, ja haastatteluiden avulla nyt ymmärrän, että miten PCO-toimistot kokevat virtuaalitodellisuuden. Olen oppinut paljon kokous-, -kongressi ja -tapahtuma-alasta, PCO-toimistoista ja heidän kokemuksistaan virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä. Lisäksi nyt tiedän, miten konferenssienjärjestäjät näkevät virtuaalitodellisuuden vaikuttavan lähitulevaisuudessa muuttuvaan tapahtuma-alaan.

Teemahaastattelun avulla sain todella hyvän ja kokonaisvaltaisen kuvan virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä PCO-toimistoissa. Suoritin haastattelut puhelinhaastatteluina ja videopuheluin Teamsin välityksellä onnistuneesti. Nämä haastattelumuodot soveltuivat mielestäni parhaiten opinnäytetyölleni aiheitani ajatellen. Haastateltava sai itse valita näiden kahden haastattelumuodon väliltä itselleen sopivamman tavan. Näin koen myös luoneeni heti luottamusta minun ja haastateltavan henkilön välille. Etähaastatteluiden avulla säästin aikaa ja rahaa matkakustannuksissa sekä se oli ympäristöystävällinen tapa, sillä päästöjä ei matkustamisesta aiheutunut. Microsoft Teams mahdollisti myös saksalaisten PCO-toimistoiden haastattelemisen videopuhelun välityksellä, mikä oli mielestäni todella mielenkiintoista.

Koen tehneeni ajankohtaisen ja merkittävän opinnäytetyön, sillä työni aiheesta ei ole vielä tehty opinnäytetyötä. Tämän työn kautta sain paljon lisää tietoa niin virtuaalitodellisuudesta kuin PCO-toimistoista sekä laadullisen tutkielman tekemisestä. Koen vastanneeni onnistuneesti tutkimukseni pääongelmaani tuoden uusia näkemyksiä ja arvokasta tietoa alalleni ja Helsinki Marketingille.

Tätä opinnäytetyötä tehdessäni kiinnostukseni tapahtuma-alaan syveni niin paljon, että löysin vakituisen työpaikan kokousten parista. Uskon vahvasti matkailualan tulevan hyödyntämään virtuaalitodellisuutta tulevaisuudessa monilla erilaisilla tavoilla, joita emme vielä osaa kuvitella. Tällä hetkellä virtuaalitodellisuus matkailualalla on vielä kehitysvaiheessa. Koen vahvasti, että katseen tulee olla tulevaisuudessa, jotta pystymme viemään alaamme ja kehittämään osaamistamme eteenpäin. Kaiken kaikkiaan koen tehneeni hyvän ja ajankohtaisen opinnäytetyön, jolla on uutuusarvoa.

## Lähteet

Accelevents 2020. How Do Virtual Conferences Work? Luettavissa: <https://www.accelevents.com/blog/how-virtual-conferences-work/>. Luettu: 19.9.2021.

Arvanaghi, B & Skytt, L. 2018. Virtuaalitodellisuus – tulevaisuus on täällä tänään. Tieteen Kuvalehti. Luettavissa: <https://tieku.fi/teknologia/vempaimet/virtuaalitodellisuus>. Luettu: 24.6.2021.

Barco 2021. On-site, virtual or hybrid: what's the future of live events? Luettavissa: <https://www.barco.com/en/clickshare/news/2021-06-10-what-is-the-future-of-live-events>. Luettu: 8.10.2021

Barco 2020. What are hybrid meetings? Why should you prepare your offices for them? Luettavissa: <https://www.barco.com/en/news/2020-11-03-what-are-hybrid-meetings>. Luettu: 8.10.2021.

Barnard, D. 2019. History of VR - Timeline of Events and Tech Development. Luettavissa: <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr>. Luettu: 21.10.2021.

Bernard, M. 2021. Forbes. Future Predictions Of How Virtual Reality And Augmented Reality Will Reshape Our Lives. Luettavissa: <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2021/06/04/future-predictions-of-how-virtual-reality-and-augmented-reality-will-reshape-our-lives/?sh=764f6b7f68b4>. Luettu: 20.9.2021.

Business Finland 2021a. Finland Convention Bureau. Kansainvälisten kongressien osanottajamäärien kehitys Suomessa 1985–2020. Luettavissa: <https://www.businessfinland.fi/492d89/globalassets/julkaisut/visit-finland/tutkimukset/2021/kongressien-osanottajamaaran-kehitys-1985-.pdf>. Luettu: 5.9.2021.

Business Finland 2021b. KAOHSIUNG PROTOCOL – ELI KUINKA KANSAINVÄLINEN KOKOUS- JA TAPAHTUMA-ALA SELVIÄÄ KORONAKRIISISTÄ. Luettavissa: <https://www.businessfinland.fi/ajankohtaista/uutiset/2021-visit-finland/kaohsiung-protocol-eli-kuinka-kansainvalinen-kokous--ja-tapahtuma-ala-selviaa-koronakriisista>. Luettu: 24.11.2021.

Business Finland 2021c. SUOMI EDELLEEN KONGRESSIMAI DEN KÄRKIKAARTIA. Luettavissa: <https://www.businessfinland.fi/ajankohtaista/uutiset/2021-visit-finland/suomi-edelleen-kongressimaiden-karkikaartia>. Luettu: 5.9.2021.

Business Finland 2020. SUOMESSA KAIKKIEN AIKOJEN KONGRESSIVUOSI. Luettavissa: <https://www.businessfinland.fi/ajankohtaista/uutiset/tiedotteet/2020/suomessa-kaikien-aikojen-kongressivuosi>. Luettu: 5.9.2021.

Business Finland. FINLAND CONVENTION BUREAU – FCB. Luettavissa: <https://www.businessfinland.fi/suomalaisille-asiakkaille/palvelut/matkailun-edistaminen/kongressit-ja-yritystapahtumat>. Luettu: 5.9.2021.

Conference Technologies 2021. How to Have a Successful Live Event. Luettavissa: <https://www.conferencetech.com/how-to-have-a-successful-live-event/>. Luettu: 14.11.2021.

Event Done 2020. Internal Hybrid Events The Way Out in the Coronavirus Times. Luettavissa: <https://www.eventdone.com/blog/173-internal-hybrid-virtual-event>. Luettu: 11.10.2021.

Finland Convention Bureau 2020. Kongressisuunnittelun opas. Luettavissa: <https://www.businessfinland.fi/4a6f57/globalassets/julkaisut/visit-finland/tutkimukset/2020/kongressisuunnittelun-opas.pdf>. Luettu: 4.9.2021

Forbes 2018. Telexistence: How This Tokyo Startup Is Building Real-Life Avatar Robots. Luettavissa: <https://www.forbes.com/sites/japan/2018/01/26/telexistence-how-this-tokyo-startup-is-building-real-life-avatar-robots/?sh=597bbc094094>. Luettu: 24.11.2021.

Greengard, S. 2019. Virtual Reality. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts.

Hemminki-Reijonen, U. 2021. VIRTUAALITODELLISUUS OPPIMISESSÄ. Opetushallitus. Luettavissa: [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Virtuaalitodellisuus\\_oppimisessa.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Virtuaalitodellisuus_oppimisessa.pdf). Luettu: 28.11.2021.

Howard, M. 2021. Cvent. The Complete Guide To Virtual Events in 2021. Luettavissa: <https://www.cvent.com/en/blog/events/virtual-events>. Luettu: 11.10.2021

Hovi, E. 2020. Virtuaalitapahtumat tulevat – verkko täydentää fyysisiä kohtaamisia. Luettavissa: <https://blogi.messukeskus.com/virtuaalitapahtumat-tulevat>. Luettu: 1.10.2021.

Helsingin Yliopisto 2018. Mitä yhdistetty todellisuus (Mixed Reality, MR) on ja mitä eri teknologioita se kattaa? Luettavissa: <https://www2.helsinki.fi/fi/tutkimusryhmat/mixed-reality-hub/teknologiateollisuus>. Luettu: 22.7.2021.

Into Seinäjoki. Virtuaalitapahtumien tärkeimmät käsitteet. Luettavissa: <https://into-seinajoki.fi/virtuaalitapahtumien-termit-tutuiksi/>. Luettu: 2.8.2021.

Koskinen 2021. Professio. Kysyimme asiakkailtamme – virtuaali-, live- vai hybriditapahtuma? Luettavissa: <https://professio.fi/virtuaali-live-hybridi-tapahtuma/>. Luettu: 11.11.2021.

Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihevaiheelta. Jyväskylä. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kukkonen, A. 2017. Virtual Reality Finlandin puheenjohtaja kertoo: "Virtuaalitekniikka on jo täällä". Luettavissa: <https://www.teknologiainfo.com/innovaatiot/virtuaalitekniikka-on-jo-taalla/>. Luettu: 20.9.2021.

Laine, H. & Dufa, P. 2018. Virtual Outdoors Finland. 7 KYSYMYSTÄ VIRTUAALITODELLISUUDESTA. Luettavissa: <https://virtual.outdoorsfinland.com/2018/03/7-kysymysta-virtuaalitodellisuudesta/>. Luettu: 20.9.2021.

Marco 2020. 5 WAYS TELEPRESENCE IS MORE IMPORTANT THAN EVER IN BUSINESS. Luettavissa: <https://www.marconet.com/blog/5-benefits-telepresence-can-bring-to-your-business>. Luettu: 23.11.2021.

My Helsinki 2020. Virtuaalinen Helsinki. Luettavissa: <https://www.my-helsinki.fi/fi/n%C3%A4e-ja-koe/n%C3%A4ht%C3%A4vyydet/virtuaalinen-helsinki>. Luettu: 28.9.2021.

My Helsinki. Helsinki Marketing. Luettavissa: <https://www.myhelsinki.fi/fi/helsinki-marketing>. Luettu: 11.7.2021.

Näpärä, L. 2017. Haastattelun lajityypit. Luettavissa: <https://spoken.fi/2180/>. Luettu: 19.11.2021.

Optimizely, Inc 2021. Virtual event. Luettavissa: <https://www.optimizely.com/optimization-glossary/virtual-event/>. Luettu: 17.11.2021.

Pöykiö, A. 2016. Viestintää keinotodellisuudessa – elämys joka täytyy kokea! Luettavissa: <https://mif.fi/viestintaa-keinotodellisuudessa-elamys-joka-taytyy-kokea/>. Luettu: 1.9.2021.

Partanen, H 2009. Avatar. Kielikello. Luettavissa: <https://www.kielikello.fi/-/avatar>. Luettu: 23.11.2021.

Qualtrics 2021. The future of events is hybrid — here's how to get the perfect balance of virtual and in-person events in 2021 and beyond Luettavissa: <https://www.qualtrics.com/blog/future-of-events-is-hybrid/>. Luettu: 22.11.2021

Ruusumo, S. 2021. Lepakkotutkijat uudistivat rohkeasti EBRIS 2021 -kongressin toteutuksen. Luettavissa: [https://www.meetturku.fi/uutinen/2021-06-16\\_lepakkotutkijat-uudistivat-rohkeasti-ebris-2021-kongressin-toteutuksen](https://www.meetturku.fi/uutinen/2021-06-16_lepakkotutkijat-uudistivat-rohkeasti-ebris-2021-kongressin-toteutuksen). Luettu: 9.9.2021.

Raatikka, A. 2020. Huikea. Virtuaalitapahtuman järjestäminen – mitä pitää huomioida? Luettavissa: <https://huikea.net/virtuaalitapahtuman-jarjestaminen/>. Luettu: 6.9.2021.

Rudnäs, N. 2019. Mitä on eXtended Reality (laajennettu todellisuus)? SeAMK-verkkolehti. Luettavissa: <https://lehti.seamk.fi/alykkaat-ja-energiatehokkaat-jarjestelmat/mita-on-extended-reality-laajennettu-todellisuus/>. Luettu: 1.11.2021.

Rogers, T. 2013. Conferences and Conventions A global industry. Third Edition. Routledge. Abingdon.

Rautiainen, M. & Siiskonen, M. 2013. Kokous- ja kongressipalvelut. Restamark. Helsinki.

Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. 2010. Vastapaino. Tampere.

Suomen videoviestintä 2021. Online-kohtaamiset: webinaarista hybriditapahtumaan. Luettavissa: <https://svv.fi/blogi/online-kohtaamiset-webinaarista-hybriditapahtumaan/>. Luettu: 11.10.2021.

Tuominen, A. 2021. Osaava Tredu. Virtuaalitodellisuuden historiaa. Luettavissa: <https://osaava.tredu.fi/2021/06/21/virtuaalitodellisuuden-historiaa/>. Luettu: 16.7.2021.

Tietokeskus 2019. Virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen liiketoiminnassa on jo arkipäivää. Luettavissa: <https://www.tietokeskus.fi/blogi/virtuaalitodellisuuden-hyodyntaminen-liiketoiminnassa-on-jo-arkipaivaa/>. Luettu: 13.8.2021

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällön analyysi. Tammi. Helsinki.

Tapahtumantekijät. Virtuaalitapahtuma on erinomainen vaihtoehto perinteiselle, samassa tilassa järjestettävälle tapahtumalle. Luettavissa: <https://www.tapahtumantekijat.fi/virtuaali-tapahtuman-jarjestajalle>. Luettu: 15.11.2021.

Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. PS-kustannus. Jyväskylä.

## Liitteet

### Liite 1. Teemahaastattelun runko, haastateltavat 1–5

#### 1. PCO-toimistojen näkemykset virtuaalitodellisuudesta

- Mitä ajatuksia sinulle herättää sana virtuaalitodellisuus?
- Mitä mieltä olet virtuaalitapahtumista, -kokous ja -kongresseista?
- Oletko itse osallistunut virtuaalisiin tapahtumiin, -kokouksiin tai -kongresseihin?
- Mitä etuja virtuaalisilla tapahtumilla, -kokouksilla ja -kongresseilla on verrattuna kasvokkain järjestettäviin tapahtumiin, kokouksiin ja kongresseihin?

#### 2. Kokemukset

- Millä tavoin yrityksenne hyödyntää virtuaalitodellisuutta, ja jos ette sitä vielä hyödynnä niin miksi ette?
  - Olisitteko kiinnostuneita hyödyntämään virtuaalitodellisuutta tapahtumissa, kokous ja kongresseissa, jos kohteella on tarjota valmiita virtuaaliympäristöjä?
  - Millaista apua ja tietoa tarvitsette, jotta voisitte hyödyntää virtuaalitodellisuutta?
  - Mitkä asiat vaikuttavat päätökseen kokeilla tai olla kokeilematta virtuaalitodellisuutta yrityksessänne?
- Mikä sai teidät hyödyntämään virtuaalitodellisuutta?
- Onko koronapandemia vaikuttanut yrityksenne suhtautumiseen virtuaalitodellisuudesta?
- Mitä ovat virtuaalitodellisuuden top 3 heikkoutta ja vahvuutta kokouksissa, kongresseissa ja tapahtumissa?

#### 3. Lähitulevaisuuden näkymät

- Millainen on oma näkemyksesi PCO toimistojen lähitulevaisuudesta, tuleeko virtuaalitodellisuus muuttamaan kokous-, kongressi- ja tapahtuma-alaa lähitulevaisuudessa? Millä tavoin?
- Uskotko, että tulevaisuudessa yhä useampi PCO-toimisto hyödyntää virtuaalitodellisuutta, kokouksissa, konferensseissa ja tapahtumissa?
- Koetko, että yrityksenne tulee tulevaisuudessa kehittää omia virtuaalisia palveluita pysyäkseen kilpailemaan muiden PCO-toimistojen kanssa?



## **Liite 2. Teemahaastattelun runko, haastateltavat 6 ja 7**

### 1. Professional Congress Organizers views on virtual reality

- What are your thoughts about virtual reality?
- What do you think of virtual events, virtual meetings, and virtual congresses?
- Have you personally attended virtual events, virtual meetings or virtual congresses?
- What are the advantages of virtual events, virtual meetings and virtual congresses compared to face-to-face organised events, meetings and congresses?

### 2. Experiences

How does your company use virtual reality and if you don't already use it then what are the reasons?

- Have you considered implementing virtual reality in your company?
  - Would you be interested in taking advantage of virtual reality at events, meetings and congresses if the site has ready-made virtual environments?
  - What kind of help and information do you need to take advantage of virtual reality?
  - What factors influence the decision to try or not to try virtual reality in your company?
- What made your company to take advantage of virtual reality?
  - Has the COVID-19 affected your company's attitude towards virtual reality?
  - What are the top 3 weaknesses and strengths of virtual reality in meetings, congresses and events?

### 3. Prospects for the near future

- What is your own view of the near future of PCO, will virtual reality change the meeting, congress and event industry in the near future, in what ways?
- Do you believe that in the future, more PCO will take advantage of virtual reality in meetings, conferences and events?
- Do you think that your company will need to develop its own virtual services in the future for being able to compete with other PCO?