



Maaria Sainio

Esittävän taiteen digitaalisen yleisö- työn kehittäminen

Case Taidetta ikääntyneiden koteihin -hanke,

Helsingin Kaupunginteatteri

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurituottaja AMK

Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

10.5.2022

Tiivistelmä

Tekijä:	Maaria Sainio
Otsikko:	Esittävän taiteen digitaalisen yleisötyön kehittäminen
Sivumäärä:	45 sivua + 3 liitettä
Aika:	10.5.2022
Tutkinto:	Kulttuurituottaja AMK
Tutkinto-ohjelma:	Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma
Ohjaaja:	Niina Torkko, Lehtori

Tämän opinnäytetyön aiheena on ikääntyneille suunnatun digitaalisen yleisötyön kehittäminen. Työn tilaajana toimii Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyö.

Kehittämistyön tavoitteena on kartoittaa ikääntyneille suunnattujen digitaalisten kulttuuripalvelujen nykytilaa ja tulevaisuuden suuntia. Päättökysymyksenä on: miten kehittää ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä? Lähtökohtana kehittämistyölle on kasvava tarve ikääntyneille suunnatuille kulttuuripalveluille ja niiden saatavuudelle. Ilmiöinä väestön vanheneminen sekä yhteiskunnan toimintojen digitalisoituminen ovat törmäyskurssilla keskenään. Näihin tarpeisiin Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyö on tarttunut Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeessa.

Kehittämistyö toteutettiin tapaustutkimuksena, jonka teoreettisena viitekehyksenä ovat yleisötyö teatterissa, digitalisaatio ja kulttuuripalvelut, digitaalinen yleisötyö, vuorovaikutus ja virtuaaliset tapaamiset sekä ikääntyneille suunnattu kulttuuritoiminta. Aineistonhankintamenetelminä käytettiin haastattelua ja benchmarkingia. Haastattelun avulla selvitettiin ikääntyneille suunnatun digitaalisen yleisötyön tilaa ja haasteita sekä vuorovaikutteisuuden muodostumista digitaalisissa ympäristöissä. Benchmarkingin avulla tuotiin esiin onnistuneita digitaaliseen yleisötyöhön liittyviä toimenpiteitä muilta alan toimijoilta.

Opinnäytetyö osoitti, että ikääntyneille suunnattujen digitaalisten kulttuuripalveluiden tuottaminen on vielä kehitysvaiheessa. Haasteita ovat ikääntyneiden puutteelliset digitaidot sekä pelko digitalisaatiota kohtaan, jolloin heitä on hankalaa saada mukaan etänä tapahtuvaan kulttuuritoimintaan. Eri tavoittamistapojen testaamisen avulla on kuitenkin löydetty toimivia menetelmiä, joiden pohjalta voidaan kehittää ikääntyneille suunnattuja digitaalisia kulttuuripalveluja.

Kehittämistyön avulla tilaaja saa käyttöönsä kehittämisohjeita tulevaisuuden toiminnan avuksi. Kehittämisohjeuksina tilaajalle opinnäytetyössä nostettiin esiin kohderyhmän digitaalisen tuen tarve, ikääntyneiden osallistaminen kulttuuripalveluiden suunnitteluun, vuorovaikutteisuuden tukeminen turvallisen tilan luomisella, erilaisten osallistumistapojen mukaan ottaminen osaksi etätaidetuokioita ja teknisen tuotannon suunnittelu.

Avainsanat: digitaalinen yleisötyö, ikääntyneet, vuorovaikutteisuus

Abstract

Author:	Maaria Sainio
Title:	Development of Digital Audience Outreach Work in Performing Arts
Number of Pages:	45 pages + 3 appendices
Date:	10 May 2022
Degree:	Bachelor of Arts and Culture
Degree Programme:	Cultural Management
Instructor:	Niina Torkko, Lecturer

This thesis deals with digital audience outreach work aimed at the elderly and it is commissioned by the Helsinki City Theater.

The aim of the development work was to examine the current state and future directions of digital cultural services for the elderly. The main research question is: How to develop digital audience outreach work for the elderly? The starting point for the development work was the growing need for cultural services for the elderly and their accessibility. As a phenomenon, the aging of the population and the digitalization of society's functions are on a collision course. The Helsinki City Theater's audience outreach work has addressed these needs in the Art for the Elderly project.

The development work was carried out as a case study. The theoretical base was audience outreach work in theaters, digitalization and cultural services, digital audience outreach work, interaction and virtual meetings, and cultural activities for the elderly. Interview and benchmarking were used as data acquisition methods. The interview was used to find out the status and challenges of digital audience outreach work for the elderly and the formation of interactions in digital environments. Benchmarking highlighted successful practices from other operators in the industry.

The thesis showed that the production of digital cultural services for the elderly is still in the development stage. The challenges are the lack of digital skills of the elderly and the fear of digitalization, which makes it difficult to involve them in remote cultural activities. However, by testing different ways of reaching out, workable methods have been found to develop digital cultural services for the elderly.

The need for digital support for the target group, the involvement of the elderly in the planning of cultural services, the support of interaction by creating a safe space, the inclusion of different ways of participation in remote art classes and the planning of technical production were highlighted as development suggestions for the client in the thesis.

Keywords: digital audience development work, elderly, interactivity

Sisällys

1 Johdanto	3
2 Tietopohja	4
2.1 Yleisötyö teatterissa	4
2.2 Digitalisaatio ja kulttuuripalvelut	5
2.3 Digitaalinen yleisötyö	6
2.4 Vuorovaikutus ja virtuaaliset tapaamiset	6
2.5 Ikääntyneille suunnattu kulttuuritoiminta	7
3 Kehittämiskohteen toimeksiantaja	9
3.1 Helsingin Kaupunginteatteri	9
3.2 Taidetta ikääntyneiden koteihin -hanke	9
4 Tutkimuskysymykset	10
5 Aineistohankinnan menetelmät	10
5.1 Prosessikuvaus	10
5.2 Tapaustutkimus	11
5.3 Haastattelu	11
5.4 Benchmark	12
5.5 Aineiston analyysi	12
5.6 Tutkimuseettiset kysymykset	13
6 Aineistohankinnan tulokset	13
6.1 Haastattelut	13
6.1.1 Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyö ja Taidetta ikääntyneiden koteihin -hanke	13
6.1.2 Zodiakin Tanssikaverit-hanke	19
6.1.3 Helsingin Kaupungin Lämpio-hanke	22
6.2 Benchmarking	26
6.2.1 Virtaa! -monitaidehanke – Hyviä käytäntöjä ja kokemuksia	26
6.2.2 Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan – 3D-teknologia tukemassa teatterin yleisötyötä	29
6.2.3 HomeOpera-hanke – VR-teknologialla elämyksiä kotiin	35
7 Kehittämisehdotukset	40

8	Pohdinta ja arviointi	44
---	-----------------------	----

	Lähteet	46
--	---------	----

Liitteet

Haastattelukysymykset

Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyö

Zodiakin Tanssikaverit-hanke

Lämpö-hanke

1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö käsittelee ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä. Työn tarkoitus on tuoda esiin ikääntyneille suunnattujen digitaalisten kulttuuripalveluiden nykytilaa ja tätä kautta luoda kehitysehdotuksia tulevaisuutta varten. Olen valikoinut opinnäytetyöni aiheen yhdessä tilaajan, Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyön kanssa. Olen päässyt työskentelemään Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyössä Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeessa yhdeksän kuukauden ajan, joten opinnäytetyön aihe on minulle hyvin tuttu. Olen tutustunut ikääntyneiden kulttuuripalveluihin sekä digitaaliseen yleisötyöhön työkokemuksen kautta. Kulttuurituotannon opinnoissa havainnot yleisötyön, palvelumuotoilun ja projektinhallinnan kurssien kautta tukevat jo olemassa olevaa tietoa aiheesta. Kokemus Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeessa työskentelystä sekä opintojeni aikana kerätty tieto luovat hyvän pohjan kehittämistyölle.

Ikääntyneille suunnatut digitaaliset kulttuuripalvelut ovat kasvava ilmiö. Ilmiönä väestön vanheneminen sekä yhteiskunnan toimintojen digitalisoituminen ovat törmäyskurssilla keskenään. Kokemukseni mukaan ikääntyneet kokevat digitalisaation vaikeana ja pelottavana asiana. Digitaaliset kulttuuripalvelut kuitenkin lisäävät saavutettavuutta. Ihmisen ikääntyessä hänellä ei enää ole samanlaisia mahdollisuuksia osallistua kulttuuritapahtumiin fyysisesti. Liikuntakyky voi olla huonoa ja esimerkiksi sairaudet voivat vaikuttaa siihen, miten paljon ikääntyneet pääsevät osallistumaan kulttuuritapahtumiin. Myös koronaviruspandemia on vaikuttanut suuresti ikääntyneiden liikuntakykyyn, ja yhä useampi on jäänyt kokonaan kotiin. Siksi on tärkeää kehittää palveluja saavutettaviksi niin, että niihin voisi osallistua paikasta riippumatta. Tarve digitaalisten kulttuuripalveluiden tuottamiselle on suuri. Tänä päivänä kulttuurituottajalla tulee olla valmiuksia toimia digitaalisissa ympäristöissä tai vähintään avaimia ymmärtää niitä.

Olen toteuttanut tämän opinnäytetyön tapaustutkimuksena, jonka teoriapohjaan kuuluvat digitaalisen yleisötyön sekä ikääntyneille suunnattujen kulttuuripalvelujen lisäksi digitalisaatio ja vuorovaikutus virtuaalisissa tapaamisissa.

Aineistonhankintamenetelminä käytän haastattelua ja benchmarkingia. Haastattelun kautta tarkoitukseni on kartoittaa ikääntyneille suunnatun digitaalisen yleisötyön nykytilaa sekä vuorovaikutteisuuden luomista digitaalisissa ympäristöissä. Benchmarkingin avulla tuon esiin digitaaliseen yleisötyöhön liittyviä onnistumisia, joita muut alan toimijat ovat tuottaneet.

2 Tietopohja

2.1 Yleisötyö teatterissa

Yleisötyön juuret juontavat yleisökasvatukseen. Taidelaitoksissa on harjoitettu jo yli vuosisadan ajan ns. sivistyksellistä yleisökasvatusta, jossa teatteri- ja musiikkikasvatusta sekä museopedagogiaa on pääsääntöisesti suunnattu lapsille ja nuorille. Kasvatustyön vuorovaikutus oli tyypillisesti yhdensuuntaista, jossa passiiviselle yleisölle esitettiin heille suunnattuja sisältöjä, kuten teatteriesityksiä, konsertteja ja museo-opastuksia. Nykyään vuorovaikutus kohdeyleisön kanssa on kaksisuuntaista ja yleisöä osallistavaa. Yleisökasvatus-termistä on luovuttu ja käyttöön on otettu termi yleisötyö. Yleisötyötä tehdään niin taidelaitosten sisällä, kuin tilojen ulkopuolella, päiväkodeissa, kouluissa, asuinalueilla ja sairaaloissa. Yleisötyön tarkoitus on toimia siltana taidetoimijan ja yleisön välillä ja laajentaa käsitystä taiteen tekemisestä ja kokemisesta. (Sorjonen & Sivonen, 2015, s.11.)

Yleisötyöllä teatterissa tarkoitetaan sitä, että esitystoiminnan ja lipunmyynnin väliin on tullut tapahtumia ja tekijöitä, jotka avaavat taidemuotoa, tuovat taiteen lähemmäs katsojaa ja madaltavat kynnystä tulla kokemaan esityksiä. Yleisötyö on konkreettista tapahtumien, tapaamisten, opetuspakettien, kurssien, kierrosten, tekstien, työpajojen, tulkkausten, kohtaamisten, yleisömateriaalien, ja toiminnan suunnittelua ja toteuttamista. (Airaksinen ym., 2019, s. 12.)

2.2 Digitalisaatio ja kulttuuripalvelut

Digitalisaatio tarkoittaa sitä, että tietotekniikkaa hyödynnetään yhä enemmän arkielämän järjestämisessä. Muutos koskee kaikkea yhteiskunnan toimintaa aina pankkiasioista joukkoliikenteeseen, tiedon löytämiseen ja viestien lähettämiseen sekä esimerkiksi terveydenhuollon tiedonkulkuun. (Helsingin kaupunki, n.d.)

Kulttuuripalvelut ovat ihmisten perusoikeus ja ne lisäävät väestön hyvinvointia sekä parantavat elämänlaatua ja terveyttä. Kulttuuripalvelut tuottavat elämyksiä, kasvattavat itsetuntoa, kehittävät sosiaalisia suhteita ja ehkäisevät syrjäytymistä. Kunnat ylläpitävät ja avustavat taide- ja kulttuuripalvelujen verkostoa. Kulttuuripalveluita tarjoavat muun muassa kunnan yleinen kulttuuritoiminta, valtionosuuden piirissä olevat taide- ja kulttuurilaitokset, kulttuuritapahtumat, taiteen perusopetuksen toimipisteet ja kansalaisopistot. Näistä valtionosuuden piirissä on taide- ja kulttuurilaitoksia, kuten museoita, teattereita ja orkestereita. (Valtionvarainministeriö, 2016.)

Digitaaliset kulttuuripalvelut lisäävät saatavuutta ja saavutettavuutta. Palvelujen tila -raportissa kuntien kulttuuripalveluiden sähköisen tuottamisen selvityksessä (Valtionvarainministeriö, 2016) todetaan, että sähköisten palveluiden kehittämiseksi on kysyntää. Tavoitteena ei ole korvata paikallista eli läsnäoloon perustuvaa kulttuuritoimintaa, vaan tarjota ratkaisuja etäisyyksien tuottamiin esteisiin. Selvityksessä todetaan, että kulttuuritoimien työntekijät tuottavat palveluita pääsääntöisesti oman toimintansa ohella. Tästä syystä tuotantojen suurimpina haasteina koettiin taloudelliset sekä henkilöstöresurssit.

Digikuilut kuvaavat digitaalisen teknologian saatavuuteen, saavutettavuuteen ja käytettävyyteen liittyviä aukkoja, joiden vuoksi yksilö tai tietty yhteiskunnallinen ryhmä ei voi, osaa tai halua omaksua digitaalista teknologiaa osaksi arkeaan (Hänninen ym., 2021, s. 18—19.)

2.3 Digitaalinen yleisötyö

Digitaalinen yleisötyö on yksi tavoista, joilla teatterin yleisösuhdetta kehitetään. Sillä tarkoitetaan toimintaa, jossa kulttuuritoimija on vuorovaikutuksessa yleisöjensä, asiakkaidensa tai kävijöidensä kanssa digitaalisia välineitä, alustoja, sisältöjä tai palveluita hyödyntäen sekä muuta toimintaa, joka mahdollistaa yleisöjen osallistumisen kulttuurilaitoksen toimintaan digitaalisten keinojen avulla.

(Harju & Sainio, 2018, s.3.)

Kulttuurilaitosten digitaalisen yleisötyön selvityksen (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2018, s.3) mukaan digitaalisuutta on käytetty yleisötyösuhteiden sekä yleisöpohjan laajentamiseen kulttuurilaitoksissa aktiivisesti. Digitaalinen yleisötyö näkyy erityisesti sosiaalisen median ja viestinnän tukena. Lisäksi digitaalisuutta käytetään tiedotukseen, asiakaspalveluun sekä sisältöjen digitointiin. Selvityksen mukaan digitaalista yleisötyötä toteutetaan esittävän taiteen kentällä eniten.

2.4 Vuorovaikutus ja virtuaaliset tapaamiset

Vuorovaikutus on kahden tai useamman toimijan välistä viestintää, jossa osapuolet viestivät verbaalisesti tai nonverbaalisesti pyrkien ilmaisemaan itseään, sekä tulkitsemaan ja reagoimaan toisten viesteihin. (Tieteen termipankki, 2017) Vuorovaikutus on siis ajatusten, tiedon ja tunteiden vaihtoa ihmisten välillä. Vuorovaikutus voi olla verbaalista eli puhetta, tai nonverbaalista eli eleitä, asentoja ja tekoja. Vuorovaikutus muiden ihmisten kanssa on kaikille välttämätön kommunikaation väline. Mikäli ihmiset eivät ole meidän kanssamme puhe-etäisyydellä, voimme käyttää viestinnän apuna sähköisiä keinoja. (Tukiliitto, n.d.)

Virtuaalisissa tapaamisissa toimitaan vuorovaikutuksessa sekä digitaalisen välineen (esim. tietokone ja ohjelmisto) että muiden osallistujien kanssa. Virtuaaliset tapaamiset toteutetaan tietokoneiden ja tietoverkkoyhteyksien välityksellä, joten ne eroavat huomattavasti paikan päällä tapahtuvista kohtaamisista. Digita-

lisaatioon tottuneet ihmiset suhtautuvat yhä positiivisemmin virtuaalisiin palveluihin. Palvelujen kehittyessä digitaaliseksi osallistuminen tapaamisiin helpottuu, sillä enää tapaamisen ei tarvitse olla sidottuna yhteen tiettyyn paikkaan. Virtuaalisiin tapaamisiin pääsevät osallistumaan siten myös ne, joilla ei ole mahdollisuutta osallistua paikan päällä esimerkiksi maantieteellisten etäisyyksien, liikuntarajoitteiden, terveydentilan tai kiireisen elämäntilanteen vuoksi. (Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut, 2020, s.8—9.)

Ihmisten välistä sosiaalisuutta ja yhteyttä voi syntyä yhtä lailla verkkotapaamisissa kuin fyysisissäkin tapaamisissa. (Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut, 2020, s.8—9) Virtuaalisissa tapaamisissa voi olla useita viestintään ja kommunikaatioon liittyviä haasteita verrattuna fyysiseen tapaamiseen. Osallistujat eivät voi esimerkiksi herättää muiden huomiota omalla toiminnallaan. Myös osallistujien reagoinnit, kehon kieli, ilmeet, eleet ja tunnelma eivät välity keskustelussa samalla tavalla. Videoyhteydestä johtuen osallistujien puheen ja liikkeiden seuraaminen on vaikeampaa kuin paikan päällä. Virtuaalisista tapaamisista on kuitenkin paljon hyötyä etenkin silloin, kun tapaamiset suunnitellaan kohderyhmätietoisesti. Kohderyhmän tunteminen tukee tapaamisten sisältöjen suunnittelua ja toteutusvälineiden valintaa. Tarkka suunnittelu takaa sujuvan ja osallistujille miellyttävän kokemuksen. (Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut, 2020, s.8—9.)

2.5 Ikääntyneille suunnattu kulttuuritoiminta

Ikääntyneiksi luokitellaan tilastollisesti 65 vuotta täyttäneet henkilöt, ja se perustuu eläkeiän alkamiseen. Tilastollinen ikääntymisikä ei kuitenkaan ole ainoa tulkinta vanhuudesta. Toimintakykyyn perustuva ikääntymiskäsitys määrittää vanhuuden alkavaksi vasta 75 vuoden iässä, ja vain joka kolmas 70—74-vuotias pitää itseään vanhana. Iällä on useita erilaisia merkityksiä, jotka luokitellaan biologisiin, fysiologisiin, psykologisiin, sosiaalisiin ja subjektiivisiin ulottuvuuksiin. Kronologinen ikä on kalenteri-ikä kurtumista, kun taas biologinen ja fysiologinen ikä mittaavat ihmisen kuntoa. Subjektiivinen ja kulttuurinen ikä määräytyvät

taas omien tuntemusten ja yhteisön odotusten mukaan. Ihminen voi siis vanheta erilaisilla merkitystasoilla, ja on sanomatta selvää, että ikäihmiset ovat kaikkea muuta kuin homogeeninen ryhmä. (Vernerinet, 2019.)

Ikääntyneillä on kuitenkin olosuhteista riippumatta yksi yhteinen ”ominaisuus”: Heillä on käytettävissään jotakin nyky-yhteiskunnassa hyvin kallisarvoista - aikaa. (Kurki, 2007, s.14—15) Vaikka terveys ja muut olosuhteet ovat hyvät, tuota aikaa ei aina osata käyttää parhaalla mahdollisella tavalla. Myös eläkkeelle siirtyminen tuo mukanaan suuren sosiaalisen elämän muutoksen, joka saattaa olla hyvinkin vaikea asia ikääntyneelle. Erityisesti laitoksissa elävien ikääntyneiden kohdalla ajankäytölliset ongelmat ovat usein suuria. Ikääntyneiden vapaa-aikaa tuetaan toistaiseksi siten, että heille järjestetään erityyppistä ohjattua tekemistä, joka toteutetaan valmiiden ohjeiden mukaan. Tällä tavalla heidät ikään kuin velvoitetaan toimimaan, eli heidän toiveitaan ei välttämättä kuunnella eikä valinnanvapautta kunnioiteta. Täysipainoinen vapaa aika edellyttää vapaata päätöksentekoa, autonomisuutta ja luovuutta, jotta toiminnasta voisi nauttia ja jotta se tyydyttäisi ihmisen persoonallisia ja sosiaalisia tarpeita. Siksi monet sinänsä hyvin, mutta ylhäältä- ja ulkoapäin suunnitellut projektit epäonnistuvat. (Kurki, 2007, s.14—15.)

Ongelma on myös siinä, että suurin osa ikääntyneistä ei ole valmistautunut vapaan ajan ja sen valintojen edellyttämään luovuuteen ja osallistumiseen. He tarvitsevat siihen tukea. Hyviä tukimenetelmiä ovat esimerkiksi sosiokulttuurisen innostamisen käytännöt, jotka motivoivat osallistumaan ja aktiivisuutta niin, että ikääntyneet kykenevät mahdollisuuksiensa mukaan osallistumaan oman itsensä ja yhteisönsä toiminnan kehittämiseen. Innostamisen aktiviteetit eivät ole itsessään tärkeitä, vaan tärkeää on, miten ne toimivat. Aktiviteetit toimivat hyvin silloin, kun ikääntyneet voivat itse valita vapaasti toiminnot, jotka tuottavat hyvinvointia ja mielihyvää. (Kurki, 2007, s.14—15.)

3 Kehittämiskohteen toimeksiantaja

3.1 Helsingin Kaupunginteatteri

Helsingin Kaupunginteatteri on Suomen suurin ammattiteatteri, joka tarjoaa yleisölle elämyksiä kaikilla viidellä näyttämöllään. Kaupunginteatterin laajaan ohjelmistotarjontaan kuuluvat kotimaiset ja ulkomaiset puhenäytelmät, komediat, musiikkiteatteri, oman tanssiryhmän Helsinki Dance Companyn tuotannot, lastenesitykset ja ruotsinkieliset esitykset kaksikielisellä Lilla Teaternin näyttämöllä. Ohjelmistossa on yli 30 eri tuotantoa vuodessa, ensi-iltoja on yli 20 ja esityksiä yli 800. Teatterissa käy vuosittain noin 300 000 katsojaa. Lisäksi erilaisiin yleisötyön tapahtumiin, kuten työpajoihin, avoimiin harjoituksiin, talokierroksille, teosesittelyihin ja teatteriprojekteihin osallistuu vuosittain noin 12 000 teatterin ystävää. (Helsingin Kaupunginteatteri, n.d.)

Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyö tarjoaa mahdollisuuden kurkistaa teatterin kulissemiin ja syventää teatterikokemusta. Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyön strategiassa määritellään, että yleisötyön tarkoitus on nostaa katsojat tekijöiksi, eli tarjota mahdollisuus osallistua itse taiteen tekemiseen. (M. Neuvo-nen, henkilökohtainen tiedonanto, 17.11.2021)

3.2 Taidetta ikääntyneiden koteihin -hanke

Syyskuussa 2021 käynnistynyt Taidetta ikääntyneiden koteihin -hanke tuo osallistavaa taidetoimintaa osaksi helsinkiläisten ikääntyneiden sekä kotihoidon asiakkaiden arkea. Hankkeessa kohdataan taiteen äärellä eri tavoin, etäyhteyksillä ja kasvokkain. (Helsingin Kaupunginteatteri, n.d.)

Hanke koostuu ikääntyneiden kanssa vietettyjen kohtaamisten perusteella luoduista taidetuliaisista, etälaitteiden kautta järjestettävistä vuorovaikutteisista etätaidetuokioista ja dokumentaarisen valokuvauksen kautta toteutettavasta valokuvanäyttelystä. Projektin ohessa koulutettiin ikääntyneiden parissa työskenteleviä vapaaehtoisia käyttämään digitaalisia kulttuurisisältöjä. Koulutukseen

osallistuneille vapaaehtoisille järjestettiin Youtuben kautta streamattu kulissikierros. (Helsingin Kaupunginteatteri n.d.)

Taidetta ikääntyneiden koteihin -toiminta on osa Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyötä ja hanketta rahoittaa Helsingin kaupunki. Yhteistyökumppaneina toimivat Helsingin Pohjoisen kotihoitoyksikkö, Kustaankartanon seniorikeskus, HelsinkiMissio sekä Metropolia Ammattikorkeakoulu. (Helsingin Kaupunginteatteri, n.d.)

4 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyöni tavoitteena on selvittää, miten ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä voisi kehittää. Tarkoituksena on keksiä ratkaisuja ja keinoja erityisesti vuorovaikutteisuuden parantamiseen ja oppia tuntemaan valitun kohdeyhmän tarpeita digitaalisessa ympäristössä. Tämän opinnäytetyön päätutkimuskysymys on:

- Miten kehittää ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä?

Kehittämistyön alatutkimuskysymyksinä selvitetään,

- Miten vuorovaikutteisuutta voidaan edistää digitaalisessa toimintaympäristössä?
- Miten helpotetaan digikuilun ylittämistä?

5 Aineistonhankinnan menetelmät

5.1 Prosessikuvaus

Lähestyin aihetta hankkimalla siitä ensin kattavasti erilaista kirjallisuutta ja tietoa. Keräämäni kirjallisuuden pohjalta kokosin tietopohjan, jonka jälkeen laadin

haastattelukysymyksiä aiheesta, jotka tukisivat opinnäytetyötäni. Haastattelukysymysten lisäksi etsin benchmarkattavia kohteita, joiden toimintaa voisi verrata opinnäytetyöni aiheeseen. Haastattelun ja benchmarkkauksen jälkeen analysoin tuloksia vertailemalla niitä keskenään sekä työn alussa kerättyyn tietopohjaan. Vertailun pohjalta laadin kehittämis ehdotuksia työni aiheesta, eli ikääntyneille suunnatun digitaalisen yleisötyön kehittämisestä.

5.2 Tapaustutkimus

Valitsin opinnäytetyöni lähestymistavaksi tapaustutkimuksen, sillä tavoitteeni oli saada tietoa digitaalisesta yleisötyöstä Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeesta sekä tuottaa uusia kehittämis ehdotuksia ikääntyneille suunnattuun digitaaliseen yleisötyöhön. Tapaustutkimus soveltuu hyvin myös kehittämistyön lähestymistavaksi, kun tehtävänä on tuottaa kehittämis ehdotuksia ja ideoita. Tapaustutkimus tuottaa tietoa nykyajassa tapahtuvasta ilmiöstä sen todellisessa tilanteessa ja ympäristössä. (Ojasalo, ym. 2015, s. 52.)

Opinnäytetyön aineistonhankintamenetelminä olen käyttänyt haastattelua ja benchmarkingia. Kehittämistyön prosessi on lähtenyt tarpeesta ymmärtää digitaalisen yleisötyötoiminnan nykytilaa ja sitä, miten vuorovaikutteisuuutta voisi edistää etätaidetuokioissa. Valitsin kyseiset aineistonkeruumenetelmät, jotta saan käsiteltävästä aiheesta ja sen nykytilanteesta kattavan ja ajankohtaisen tutkimusaineiston, sekä voin verrata tilaajan nykyistä toimintaa muihin alan toimijoihin. Kehittämistyöni tavoitteena on luoda analyysi ikääntyneille suunnatuista digitaalisista kulttuuripalveluista sekä pohdintaa vuorovaikutteisista sisällöistä ja niiden kehittämisestä digitaalisissa ympäristöissä, pohjautuen teoriaan, haastatteluihin ja vertaisarviointiin.

5.3 Haastattelu

Ensimmäisenä aineistonhankintamenetelmänä olen käyttänyt haastattelua. Haastattelua käytetään usein tiedonkeruumenetelmänä tapaustutkimuksessa,

koska tapaustutkimus liittyy tyypillisesti ihmisen toiminnan tutkimiseen eri tilanteissa, jolloin itse toimijat eli kehittävän ilmiön asiantuntijat voivat kuvata ja selittää ilmiötä. Haastattelu on joustava tutkimusmenetelmä, ja sitä voidaan soveltaa monella eri tavalla. (Ojasalo, ym. 2015, s.106.)

Laadin haastattelukysymykset tietopohjan perusteella. Kysymyksissä pyrin painottamaan erityisesti ikääntyneiden kanssa tehtyä digitaalisia elementtejä sisältävää työtä. Digitaalisuuden lisäksi painotin haastatteluissa vuorovaikutteisuutta ja sen suunnittelua. Haastattelut toteutettiin Zoomilla.

5.4 Benchmark

Toisena aineistonhankintamenetelmänä opinnäytetyössäni olen käyttänyt benchmarkingia. Benchmarking on menetelmä, jonka perustana on kiinnostus siihen, miten toiset toimijat menestyvät. Useimmiten benchmarkingissa tutkitaan menestyvää tai menestyviä organisaatiota, pyritään oppimaan niiden menestyksen syitä ja ottamaan käyttöön muualla hyväksi havaittuja tapoja toimia. (Ojasalo, ym. 2015, s.186.)

Keräsin benchmarkattavat kohteet haastattelun tuloksien perusteella. Keräsin benchmarkattavista kohteista tietoa erityisesti heidän toiminnastaan laadituista artikkeleista ja raporteista. Kerättyäni aineiston kohteista laadin niiden yhteyteen erittelyn siitä, miksi kohteet soveltuvat benchmarkattaviksi sekä siitä, mikä heidän toiminnassaan on erityisen onnistunutta.

5.5 Aineiston analyysi

Analysoin kerättyä aineistoa vertailemalla niitä keskenään sekä kirjoittamalla auki löytämiäni havaintoja. Menetelmät, joiden avulla olen kerännyt aineistoa tukevat toisiaan hyvin. Haastattelun avulla pystyin etsimään tarkemmin benchmarkattavia kohteita ja löytämään sitä kautta uusia kehitysehdotuksia.

5.6 Tutkimuseettiset kysymykset

Tietosuoja on otettu haastatteluissa huomioon monivaiheisesti. Ensin lähetin haastateltaville alustavan kyselyn kiinnostuksesta osallistua haastatteluun.

Tämän jälkeen lähetin heille tutkimustiedotteen ja tietosuojaselosteen sekä keräsin suostumukset tutkimukseen osallistumiseen. Säilytän tutkimusaineistoa tietokoneeni kovalevyllä, ja se tuhotaan heti opinnäytetyön julkaisun jälkeen.

Myös haastateltujen henkilörekisteriin kerätyt tiedot tuhotaan heti työn valmistumisen jälkeen.

6 Aineistonhankinnan tulokset

6.1 Haastattelut

Haastattelun tarkoituksena oli kartoittaa ikääntyneille suunnatun digitaalisen yleisötyön nykytilannetta ja vuorovaikutteisen sisällön suunnitteluprosesseja.

Haastattelun avulla sain kohdennettua tietoa näiden ilmiöiden nykytilanteesta ja tulevaisuuden suunnitelmista. Olen eritellyt jokaisen haastattelun omaksi alaluvukseen. Haastatteluihin valikoituivat kolmen eri toimijan edustajat. Nämä toimijat ovat: Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyö ja siihen kuuluva Taidetta ikääntyneiden koteihin -hanke, Zodiakin Tanssikaverit -hanke sekä Helsingin kaupungin Lämpiö -hanke.

6.1.1 Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyö ja Taidetta ikääntyneiden koteihin -hanke

Haastattelin Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyövastaavaa Mirja Neuvosta sekä yleisötyöntekijä Hanna Nuoralaa, joka on toiminut Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeen koordinaattorina. Haastattelun avulla kartoitin Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyön tilaa ja suuntia sekä Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeen vaiheita, onnistumisia ja haasteita.

Neuvonen (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022) kuvaa Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyön olevan toimintaa, jota tehdään tiiviisti yleisön kanssa. Toiminta on niin kertaluontoista kuin pidempiaikaistakin, ja se liittyy joko suoraan ohjelmistoon tai ylipäättänsä teatteriin ja taiteeseen laajemmassa kontekstissa. Kaupunginteatterin yleisötyössä työskentelee kolme vakituista työntekijää, joiden tehtävät on jaettu vastuualueisiin. Toimintaan kuuluu myös erillisrahoituksilla pyöriviä laajempia hankkeita perustoiminnan lisäksi. Hankkeissa työskentelee kolmen vakituisen työntekijän lisäksi hanketyöntekijöitä. Yleisötyöhön osallistuu myös muu teatterin vakinainen henkilökunta tarpeen mukaan. (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022)

Haastattelussa keskustelimme yleisötyön merkityksestä ja siitä, miksi sitä ylipäättään tehdään. Neuvonen ja Nuorala (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022) kuvailivat Helsingin kaupunginteatterin olevan kaikkia kaupunkilaisia varten. Neuvonen selvittää, että kaikki kaupunkilaiset eivät ole kuitenkaan niitä, jotka osaisivat, pystyisivät tai olisivat oppineet ostamaan lippuja tai tulemaan katsomaan esityksiä. Siksi on tärkeää tehdä toimintaa, joka tulee ihmisen luokse muilla tavoilla kuin teatterinpenkissä istumalla, jolloin ”Helsingin kaupungilla on vastuu pitää huolta kaupunkilaisistaan ja yleisötyö on yksi tapa, jolla heistä huolehditaan”, kertoo Neuvonen (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022). Teatterin yleisötyöllä on myös yleissivistävä vaikutus. Yleisötyön tehtävä on tuoda tietoa siitä, mitä teatteri on, mutta myös siitä, mitä kaikkea muuta kuin esitystoimintaa se voi olla. ”Isossa osassa yleissivistävää työtä ovat kouluyhteistyöt sekä teatterikasvatus”, lisää Nuorala (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Haastattelussa keskustelimme yleisötyön suunnittelusta ja sen vaiheista. Yleisötyötoimintaa suunnitellaan teatterin strategian mukaan. Helsingin Kaupunginteatterin strategia on tiivistettävissä yhteen lauseeseen: yleisöä varten. Neuvonen kuvaa haastattelussa, että suomen suurimman teatterin tehtävä on tarjota monipuolista sisältöä yleisölle. Sisällöllä ei tietenkään voida tavoittaa kaikkia helsinkiläisiä tai tehdä sisältöjä kaikille. Pitää ajatella niitä ihmisiä, jotka ovat jo teatterin kävijöitä: mitä heille voi tarjota lisää, miten he voivat rikastuttaa omaa

teatterikokemustaan, ja toisaalta myös kenelle muulle sisältöä voi suunnata, keitä muita voidaan tavoittaa. ”Teemme yhteistyötä esimerkiksi opetusviraston kanssa, jotta tiedämme mitä koululaisille voi tarjota” kertoo Neuvonen (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyöhön kuuluu sisältöjä, joihin on helppo osallistua ja jotka ovat kertaluontoisia asioita, kuten työpajoja tai kulissikierroksia. Kertaluontoisten sisältöjen lisäksi tehdään vaikuttavuuteen perustuvaa työtä. Tämä työ on pitkäaikaisempaa, ja sitä tehdään esimerkiksi aluehankkeiden muodossa, joissa tutustutaan tiettyyn kaupunginosaan ja pyritään tuomaan sinne taidesisältöjä ja toimintaa. (Neuvonen & Nuorala haastattelu 2022)

Rahoitukset vaikuttavat paljon siihen, millaisia hankkeita Helsingin Kaupunginteatterilla tehdään. Myös kaupungin suunnitelmat kuten Helsingin malli vaikuttavat toimintaan. Helsingin mallin tavoitteena on tasapainottaa ja monipuolistaa kaupunginosien taide- ja kulttuuritarjontaa. Neuvonen ja Nuorala kertovat haastattelussa, että teatterin strategian yläpuolella on Helsingin kaupungin strategia, jonka kärkihanke on tällä hetkellä ikääntyneiden liikkeelle lähteminen. Haastattelussa nousi esille myös se, miten kulttuuritoiminnalla voidaan tasa-arvoistaa ja tasapuolistaa Helsingin eri asuinalueiden elinolosuhteita ja hyvinvointia. Kaupunki voi vaikuttaa siihen, mitä kulttuuria eri asuinalueilla tarjotaan. Tähän perustuvat myös edellä mainitut aluehankkeet. (Neuvonen & Nuorala haastattelu 2022)

Seuraavana haastattelussa siirryimme keskustelemaan Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeesta. Hanke sai alkunsa, kun Neuvonen ja Nuorala saivat tiedon isosta rahoitushausta keväällä 2021. Työtä ikääntyneille suunnattujen kulttuuripalvelujen kanssa oli tehty jo aikaisemmin Tänään kotona -hankkeessa, eli kyseessä ei ollut täysin uusi asia Kaupunginteatterin yleisötyölle. Tämän hankkeen kohderyhmänä olivat myös ne ikääntyneet, jotka ovat joskus käyneet teatterin asiakkaina, mutta eivät enää pysty käymään siellä fyysisesti. Ikääntyneille suunnattua toimintaa on teatterilla muutenkin, kuten Seniorisoppa-tapahtumia, jotka ovat esityksellistä toimintaa teatterin suuressa lämpiössä. Pitkäjänteinen

toiminta vaati kuitenkin erillisrahoituksen. (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022)

Keväällä auennut rahoitushaku oli erilainen siitä syystä, että se oli yhteinen sosiaali-, kulttuuri- ja vapaa-ajan toimialojen kanssa. Rahoitushaun takana oli kaupungin huoli niistä ikääntyneistä, jotka ovat koronan takia jääneet kotiin eivätkä liiku enää esimerkiksi palvelutaloihin sosiaalisen toiminnan piiriin. Neuvonen ja Nuorala kertovat, että Tänään kotona -hankkeessa ikääntyneitä yritettiin tavoittaa kotihoidon laitteilla. Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeessa keskityttiin kokeilemaan uusia digitaalisia alustoja ja tavoittamaan siten myös niitä, joilla ei ole kotihoidon laitetta. ”Puhuimme suunnitteluvaiheessa paljon siitä, että ikääntyneiden lokero on hirvittävän laaja, kun 60—100-vuotiaat laitetaan samaan lokeroon. Se olikin haaste, että minkälaista sisältöä voidaan tuottaa niin laajalle kohderyhmälle”, kertoo Nuorala (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Hankkeessa haluttiin kehittää erilaisia toimintatapoja siihen, mitä voidaan tällaisen ryhmän kanssa tehdä. Kohderyhmän tarpeista saatiin myös paljon tietoa yhteistyökumppaneilta, joilla on asiantuntijuutta siitä, miten ryhmän voi tavoittaa parhaiten. Yhteistyökumppaneina hankkeessa toimivat Pohjoisen piirin kotihoidotyksikkö, Kustaankartanon palvelukeskus, HelsinkiMissio sekä Metropolia Ammattikorkeakoulun varhaisiän musiikkikasvatuksen ja taiteen soveltavan käytön sekä vanhustyön opiskelijat. (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022)

Haastattelun aikana keskustelimme myös hankkeen onnistumisista ja haasteista. ”Vahva pohjasuunnittelu kantoi hedelmää ja tuotti merkityksellisiä kohtauksia. Löysimme niitä ihmisiä mukaan, joita etsimme”, kertoo Nuorala (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022). Koko hankeaika oli kuitenkin haastava koronan takia, eikä kohderyhmän hauraus koronatilanteessa helpottanut asiaa. Hyvä etukäteissuunnittelu oli merkittävässä asemassa, sillä hyvissä ajoin oli varauduttu siihen, ettei kaikkia hankkeen osia välttämättä pystytä toteuttamaan lähikontaktissa. Koronarajoitukset vaikuttivat myös suunniteltujen tapahtumien koon. Neuvonen ja Nuorala kertovat haastattelussa työryhmän hyvästä mukau-

tumisesta, jonka avulla pystyttiin sovittamaan suunniteltuja sisältöjä koronarajoitusten puitteisiin. He mainitsivat myös tuen yhteistyökumppaneilta, jotka ovat oman työnsä puolesta pystyneet antamaan neuvoja toimintaan. (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022)

Vaikka digikuiluun oli varauduttu etätaidetuokioiden osalta, se yllätti kaikki syvyydellään ja vaikeudellaan aina yhteistyökumppaneista lähtien. Ongelma nähtiin jo hakemusvaiheessa, ja siihen oli varauduttu. ”Lähtökohtana ensimmäisissä taidetuokioiden suunnittelussa oli se, että ikääntynyt olisi osallistunut oman läheisensä kanssa tuokioon. Kotihoito oli tässä mukana ja sanoi, että olisi varmasti toimiva konsepti”, kertoo Nuorala (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022). Kaikki yllättyivät, kun tällaisia pareja ei löytynytäkään kahta lukuun ottamatta. ”Heidän palautteensa tuki kuitenkin sitä ennako odotusta, että yhteinen taidehetki oli kiva ja yhdistävä asia kaiken sen hoidollisen yhteyden keskellä”, lisää Neuvonen (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Digikuilun ylittämisessä on siis vielä paljon kehittämistä. Kuilun ylittämisen liäksi osallistujien löytäminen etätaidetuokioihin oli hankalaa. Kyse ei välttämättä ole laitteiden puutteesta tai osaamisesta, vaan pelosta digitaalisuutta kohtaan. Vaikka ikääntynyt osaisikin käyttää laitteita, hän ei välttämättä halua osallistua digitaalisesti tapahtuviin asioihin. Neuvonen kertoo prosessin olleen joka tapauksessa opettava: ”Vaikka ihminen aluksi tuskaili digiasioden kanssa, kiinnostumisen jälkeen hän halusi tulla seuraavalla kerralla uudestaan, kun alun vaikeuksista oli päästy yli. Kokemus ja siitä saatu palaute vahvistivat, että ollaan oikeilla jäljillä”, (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Keskustelimme siitä, miten ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä voisi kehittää. Suurimpina huomioina haastattelusta nousivat ikääntyneiden digitaatiojen kehittäminen niihin suunnattujen tahojen kanssa. ”Digikuilun ylitys tarvitsee apukäden eli ihmisen, joka konkreettisesti auttaa ja näyttää miten homma toimii. Se on seuraava askel ja keskeinen asia, mitä lähdetään viemään eteenpäin”, kertoo Nuorala (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Neuvonen ja Nuorala kertovat suunnittelevansa jatkoa hyvin alkaneelle hankkeelle. Jatkoa varten on otettu yhteyttä järjestöihin, joiden funktio on digitaitojen lisääminen. Tällä tavoin yleisötyöntekijät voivat keskittyä itse sisällöntuottamiseen eikä tekniikan toimivuuden varmistamiseen mene liikaa aikaa. Digitaalisessa puolessa on käynyt niin, että sisältö on jäänyt digitaalisen urakoinnin alle. Hankkeen aikana on opittu paljon siitä, mitä kaikkea voi tehdä verkossa. Seuraavaksi ikääntyneille suunnatussa digitaalisessa yleisötyössä halutaan kokeilla erilaisia sisältöjä. ”Nyt ollaan kokeiltu pääasiassa erilaisia tapoja miten tavoittaa ikääntyneitä. Ollaan kuitenkin lähtökohtaisesti taidelaitos, niin sisällöntuotanto on meidän pihvi, eikä se miten Teamsia käytetään”, kuvaa Neuvonen (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Koronan vuoksi Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyössä on käytetty digitaalisia välineitä teatteriopetuksessa, aluehankkeissa, sosiaalisessa mediassa ja Youtube-streamin muodossa. Neuvonen ja Nuorala kertovat haastattelussa, että digitaaliset välineet jäävät lisäkäden tukemaan toimintaa myös koronan jälkeen. Sisällön siirtäminen digitaalseksi on kuitenkin haastavaa monesta syystä. Erityisesti digitaaliset ympäristöt vaikuttavat kanssakäymisen ja vuorovaikutuksen kulkuun. Teatterin ydin on vuorovaikutus, kohtaaminen ja yhteinen kokemus osallistujien välillä.

Esitystoiminnan digitalisoiminen kilpailee suoratoistopalveluiden kanssa, jolloin teatterilla pitäisi olla tarjottavana enemmän kuin vain katselukokemus. Tämä onnistuu fyysisen läsnäolon avulla, sillä yleisö ja esiintyjät ovat vuorovaikutuksessa keskenään kokemuksen ajan. Näin osallistumisesta syntyy ainutlaatuinen kokemus, jota on hankalaa siirtää digitaalseksi kokonaan. Etäyhteyksillä toteutetut digitaaliset sisällöt tuovat kuitenkin toimintaan uudenlaisia näkökulmia. Nuorala kuvailee haastattelussa esimerkiksi etätaidetuokioissa osallistujien persoonan nousevan paremmin esille, kun he osallistuvat tuokioon kotoaan käsin. ”Jos ikääntynyt haluaa esitellä jotain tärkeää asiaa, mitä vain omasta kodista löytyy, etäyhteydet ovat loistava tapa siihen”, kertoo Nuorala (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Lopuksi keskustelimme hyvän vuorovaikutuksen luomisesta ryhmätilanteissa. Molemmat haastateltavat nostivat esille ryhmäytymisen merkityksen yleisötyötoiminnassa. Muita tekijöitä hyvien vuorovaikutteisten tilanteiden luomiseen ovat turvallisuuden tunne, kuunteleminen ja jokaisesta ryhmän jäsenestä huolehtiminen. Tässä ryhmän vetäjällä on iso vastuu. Jos tehdään digitaalisesti, pitää kiinnittää vielä tarkemmin huomiota siihen, miten digitaalisessa ympäristössä toimitaan. Myös teknistä epävarmuutta pitää osata tukea. ”Aluehankkeista tuli palautetta osallistujilta, että oltiin onnistuttu tekemään turvallinen ilmapiiri ja neuvomaan hyvin myös niitä, jotka eivät olleet aiemmin käyttäneet teknisiä laitteita vastaavalla tavalla.”, kertoo Neuvonen (Neuvosen & Nuoralan haastattelu 2022).

Haastattelun avulla hahmottui selkeästi, miten laajaa yleisötyötoiminta Helsingin Kaupunginteatterilla todellisuudessa on. Lisäksi kuvaukset hankkeen vaiheista tuottivat paljon lisätietoa ikääntyneille suunnatun digitaalisen yleisötyön nykyyhetkestä ja sen suunnista. Digikuilu nousi isoimmaksi haasteeksi Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeessa. Ongelmaan on etsitty ratkaisuja kokeilemalla erilaisia tapoja saavuttaa kohderyhmää. Tulevaisuudessa digikuilua pyritään kuromaan yhteen tekemällä yhteistyötä sellaisten toimijoiden kanssa, jotka tarjoavat apua ja opastusta teknisten laitteiden käyttöön. Näin Helsingin Kaupunginteatterin työntekijöille jää enemmän aikaa keskittyä digitaalisten sisältöjen tuottamiseen.

6.1.2 Zodiakin Tanssikaverit-hanke

Haastattelin Zodiakin Tanssikaverit-hankkeen tuottajaa Jeroen Sebrechtsia hankkeen kulusta, onnistumisista ja ongelmakohdista. Tanssikaverit-hanke on toiminut samalla Helsingin kaupungin rahoituksella kuin Taidetta ikääntyneiden koteihin -hanke. Valitsin tämän kohteen haastateltavaksi, sillä siinä oli toteutettu digitaalisia yleisötyön sisältöjä, joista halusin saada tietoa oppinäytetyötä varten.

Sebrechts kertoo haastattelussa Zodiakin yleisötyön muodostuvan yleisökasvatuksesta ja teoskohtaisista yhteisöhankeista, kuten Tanssikaverit ja Z-nuoret. Toimintaan tällä hetkellä kuuluu myös Helsingin mallin projekti Kontulassa, Tanssivintti-toiminta erityisryhmille sekä työpajatoimintaa ja kurssitusta, jotka ovat Zodiakin yleisötyötoiminnan ytimessä. Zodiakin yleisötyön tarkoitus on tehdä nykytanssi tutuksi yhteiskunnalle ja koko suomelle. ”Kurssit ja työpajat ovat oleellinen osa yleisötyötä ja ovat olleet käynnissä pitkään, esimerkkinä seniorikurssit. Niistä osallistujista saatiin vapaaehtoiset tanssikaverit projektiin”, kertoo Sebrechts (Sebrechtsin haastattelu 2022).

Tanssikaverit-hanke sai alkunsa Zodiakin yleisötyöntekijöiden Katja Kirsin ja Janina Rajakankaan ideoinnista, joka pohjautui Helsingin senioriavustusten rahoitushakuun. Hankkeen aikana toteutettiin digitaalinen video-opas. Oppaan sisältö koostuu videoiduista tanssillisista harjoitteista. Harjoitteet koottiin omalle nettisivulle ja niitä näytettiin palvelutaloissa tabletilta. Hankkeen puitteissa koulutettiin vapaaehtoisia video-oppaan käyttöön, jonka jälkeen vapaaehtoiset jalkautuivat helsinkiläisiin palvelutaloihin tekemään harjoitteita yhdessä ikääntyneiden kanssa. Oppaan lisäksi sivustolle on toteutettu Minun paikkani -videosarja. Videoteosten lisäksi hankkeessa tehtiin etätanssituokioita Teamsin välityksellä. Etätanssituokioita ohjasivat Zodiakin koreografit sekä hankkeessa toimineet vapaaehtoiset. (Sebrechtsin haastattelu 2022)

Keskustelimme haastattelussa hankkeen vaiheista ja toteutustavoista. Sebrechts korostaa harjoitteiden suunnittelun ja testaamisen yhdessä ikääntyneiden kanssa olleen avainasemassa videoidun oppaan toteutumisessa. Harjoitteiden suunnitteluvaiheessa suunniteltiin sisältöjä ensin omien seniorikurssilaisten kanssa, jotka toimivat hankkeessa myös vapaaehtoisina. Suunnittelun jälkeen käytiin testaamassa harjoitteita HelsinkiMission palvelutalo Ceciliassa Vuosaaressa. Testaukset tehtiin ennen minkään harjoitteen videoimista. Se auttoi räätälöimään harjoitteita valmiiksi. Testaamisen jälkeen valittiin toimivat harjoitteet ja ne videoitiin vanhassa villassa ja talvipuutarhassa. Videoiden kuvaamisen jälkeen tehtiin nettisivut. ”Kokeiltiin myös paritansseja, koska kohderyhmä tykkää niistä paljon.”, kertoo Sebrechts (Sebrechtsin haastattelu 2022).

Zodiak teki hankkeen aikana yhteistyötä kolmen palvelutalon kanssa, joiden kanssa he ovat tehneet yhteistyötä aikaisemminkin. Keskustelimme hankkeen haasteista erityisesti digitaalisuuden näkökulmasta. Sebrechts kertoo, että digitaalisten taidetuokioiden tekemisessä ollaan vielä kokeiluvaiheessa, niin video-oppaan käytön kuin etätanssien osalta. Kehitettävänä video-oppaan kanssa on toimintamallin sujuvoittaminen. Eli miten vapaaehtoinen tanssikaveri löytäisi oman asukkaansa, ilman että tuotannon tai palvelutalon henkilön pitää olla välinäköä toiminnassa.

Haasteeksi nousi myös se, että vapaaehtoiset, jotka toimivat tanssikavereina, ovat lähtökohtaisesti itsekkin ikääntyneitä. Tällöin myös tanssikaverin voi olla hankalaa käyttää tablettia, jos hänellä ei ole osaamista siihen. Kokonaan etänä järjestetyssä toiminnassa kaikki toimii, jos laitteet ja yhteys saadaan toimimaan molemmissa päissä. ”Jos kaikki toimii ja yhteys ei pätki, etätapaamiset onnistuivat yllättävän hyvin. Saatiin aitoa vuorovaikutteisuutta aikaiseksi. Sanoisin että toisella tapaamiskerralla kaikilla on jo rennompaa olo. Asukkaista on usein jännittävää, että ruudulle voi puhua”, kertoo Sebrechts (Sebrechtsin haastattelu 2022).

Seuraavaksi siirryimme keskustelemaan vuorovaikutteisuudesta etätansseissa. Sebrechtsin mukaan tanssikaverin sekä palvelutalon henkilökunnan tuki oli todella tärkeää, jotta vuorovaikutteisuutta saatiin syntymään etätansseissa. Etätansseista vuorovaikutteisuus onnistui välillä. On selkeästi kynnys, joka pitää ensin ylittää, että ikääntynyt uskaltaa lähteä mukaan. Se vaatii enemmän ponnistusta tanssikaverin puolesta, eli tukea ja tsemppiä ikääntyneelle. Etätansseissa on käytetty myös lauluja tanssin tukena. ”Ollaan tanssitettu ja laulettu samalla. Ne ovat olleet ihania hetkiä, yhteislauluista tykättiin ja siten saatiin porukat mukaan, se on hyvä icebreaker”, kuvailee Sebrechts (Sebrechtsin haastattelu 2022).

Vapaaehtoisten digitaitojen kasvattamiseksi tehtiin yhteistyötä Enter ry:n kanssa. Tämä ei kuitenkaan tuottanut tulosta, sillä taidot, jotka heidän olisi pitänyt oppia, olivat niin spesifejä, ettei niihin tuntunut löytyvän apua. Tabletin

käyttö ei ole vaikeaa eikä ollut ongelma, mutta etäyhteyden ymmärtäminen oli vaikeaa. Erityisesti se, miten etäohjauksia pidetään. ”Vain kolmasosa meidän vapaaehtoisista oli valmis etäohjelmaan, ja he olivat iältään nuorempia”, summaa Sebrechts (Sebrechtsin haastattelu 2022). Haastattelun lopuksi Sebrechts kertoi, että etätapaamisissa oli kuitenkin paljon hyvää. Hanke keräsi paljon positiivista palautetta niin palvelukeskusten henkilökunnalta kuin osallistujiltakin. (Sebrechtsin haastattelu 2022)

Tanssikaverit-hankkeen haastattelusta sain paljon tärkeää tietoa siitä, miten muut toimijat ovat toteuttaneet etänä tapahtuvaa taidetoimintaa. Etäyhteyksien kanssa tuntuu olevan samoihin asioihin liittyviä ongelmia, eli yhteyden muodostamista tilanteissa, jolloin digitaaliset taidot ovat puutteellisia. Erityisesti harjoitteiden testaaminen ennen videoimista oli mielestäni hyvä ja toimiva asia. Myös osallistaminen kohderyhmää heitä kiinnostavalla tavalla, eli paritansseilla ja yhteislaululla osoittautui toimivaksi.

6.1.3 Helsingin Kaupungin Lämpö-hanke

Haastattelin Helsingin Kaupungin Lämpö-hankkeen projektikoordinaattori Sarianna Hanskia. Lämpö-hanke on Helsingin, Turun, Tampereen, Jyväskylän ja Oulun kaupungin yhteishanke, jossa rakennetaan valtakunnallinen ikääntyneiden digikulttuuripalveluja kokoava alusta. Keskustelimme erityisesti ikääntyneiden tavoittamisesta digitaalisten palveluiden äärelle sekä siitä, miten sisällöntuottajat voivat kehittää digitaalisia kulttuuripalveluita.

Hanski kertoo haastattelussa, että hankkeen perustana toimii valtionvarainministeriön digitalisaation kannustusavustus, jolla Lämpöä rakennetaan. Hankkeen puitteissa on toteutettu laaja asiakasymmärrystutkimus kumppanikaupungeissa, jonka avulla kartoitettiin kohderyhmän digivalmiutta sekä kiinnostuksen kohteita. Kyselyyn saatiin 2800 vastausta ja sen lisäksi toteutettiin asiakasraateja, joissa syvennettiin kyselyssä saatuja tietoja. (Hanskin haastattelu 2022)

Tutkimuksen mukaan ikääntyneiden digitaidot ovat kohtalaisen hyvät, ja heiltä löytyy kiinnostusta etänä tapahtuvia kulttuuripalveluita kohtaan. Digitaalitojen

sekä kiinnostusten kohteiden mukaan kyselyyn vastanneista muodostettiin asiakasprofiileja, jotka määräytyivät kohderyhmän käyttäytymisen ja tarvepohjan perusteella. Asiakasymmärryksen jälkeen järjestettiin koulutus taiteellisen sisällön tuottajille eli taidelaitoksille, jotka ovat hankkeen pilotointivaiheessa mukana. Seuraavana hankkeessa siirrytään digitaalisen alustan luomiseen, jonka jälkeen alustaa testataan asiakasraatien avulla. (Hanskin haastattelu 2022)

Haastattelun aikana keskityimme erityisesti hankkeen tapahtumiin, vuorovaikutteisuuteen ja kohderyhmän tavoittamiseen. Hanski kertoo, että kohderyhmän tavoittaa vastaavien palvelujen äärelle parhaiten perinteisen median avulla, eli television ja lehtien välityksellä. Tutkimuksen mukaan myös tunnettuus lisääntyy kohderyhmän keskuudessa silloin, kun palvelua mainostetaan lähettilään avulla. Asiakasraadeissa tuli esille, että vastaavaa kampanjointia on tehty muissakin hankkeissa. Esimerkiksi Kristiina Halkola oli toiminut erään opetusvideon kasvona. ”Sieltä nousi myös muita suomalaisia esittävän taiteen puolelta, jotka ovat kohderyhmän ikäluokkaa. Ajatus on, että palkattaisiin lähettilääksi joku tunnettu ikääntynyt, joka puhuttelee +60-70 vuotiaita.”, kertoo Hanski (Hanskin haastattelu 2022).

Seuraavana siirryimme haastattelussa sisällöntuotannon vuorovaikutteisuuteen. Hankkeen puitteissa on järjestetty kulttuuripalvelupilottiin osallistuville taide- ja kulttuurialan sisällöntuottajille koulutus, jonka teemana olivat vuorovaikutus, osallisuus ja saavutettavuus etäpalveluiden kehittämisessä. Koulutuksen tarkoituksena oli herätellä sisällöntuottajan omia ideoita ja impulsseja kehittää vuorovaikutusta, ja sitä, miten vuorovaikutteisuutta voisi liittää digitaalisiin sisältöihin. Koulutuksesta saatiin hyvää palautetta ja sen kuvattiin olleen hyödyllinen. Hankkeessa panostetaan sisällöntuottajien kouluttamiseen, sillä tiedostetaan etteivät esimerkiksi puhelimella kuvatut sisällöt kuten tanssiesitys tai konsertti enää riitä. Alussa ne ovat varmasti riittäneet, mutta jos ja kun digisisällön pitää olla jotain muutakin kuin pelkkä se pihvi, on sisällöntuottajan vastuulla etsiä mikä olisi kohderyhmälle kiinnostavaa, lisäarvoa tuottavaa sisältöä. ”Keväällä koulutamme saavutettavuutta ja syksyllä sisällöntuotannon asioita ja tekijänoikeuksia. Tällä

hetkellä on vain tiedostettu se tarve sisällöntuotannon muutokselle”, kertoo Hanski (Hanskin haastattelu 2022).

Lämpio-palvelu tukee laitoksiin tai kotiin sidottujen ihmisten osallisuutta yhteiskuntaan sekä heidän hyvinvointiaan kulttuuripalveluiden myötä. Palvelu on suunnattu ikääntyneille, mutta myös muille, joilla on hankalaa päästä fyysisesti kulttuuripalveluiden äärelle. Hanski kuvaa haastattelussa, että digitaaliset kulttuuripalvelut ovat tärkeitä saavutettavuuden lisäksi myös maantieteellisesti. ”Voi olla vaikka mummo Pihtiputaalta ja lapsenlapsi Turusta, jotka voivat sitten yhdessä tämän palvelun kautta katsoa ja kokea esityksiä”, hän lisää (Hanskin haastattelu 2022). Lämpio-palvelu rakennetaan siis verkkosivustolle, johon kootaan erilaisia virtuaalisia kulttuurisisältöjä, joita ikääntyneet voivat katsella ja käyttää omista kodeistaan käsin. Palvelun yhteyteen on rakentumassa myös chatroom-toiminto, ikään kuin oikeassakin teatterissa on lämpiöitä, joihin yleisö kokoontuu ennen esitystä ja väliajalla keskustelemaan toistensa kanssa. (Hanskin haastattelu 2022)

Digitaalisuuden haasteet nousivat esille myös Lämpio-hankkeen asiakasymmärrystutkimuksessa. Tutkimuksen mukaan erityisesti yli 80-vuotiaat ikääntyneet suorastaan pelkäävät digitaalisia palveluita, ja ovat yleisesti huolissaan kaikkien palveluiden digitalisoitumisesta. Hanski toteaa, että kiinnostavan sisällön ja innostuksen kautta voidaan kuitenkin löytää pelkoon ratkaisuja. Jos ja kun tällainen kulttuuripalvelu on kiinnostava, sen avulla ikääntyneet voivat myös harjoittaa omia digitaitojaan, eli tietokoneen tai palveluiden käyttöä turvallisessa ympäristössä, ja sen avulla edesauttaa myös muiden digitaalisten palveluiden käyttöä, joka madaltaa kynnystä niiden äärelle pääsystä. ”Toki me tiedostetaan, että on paljon ikääntyneitä ja sairaita, joilla on alentunut toimintakyky, eivätkä he itsenäisesti pysty tällaista käyttämään missään nimessä, mutta sitten tuetusti esimerkiksi henkilökunnan avulla voidaan laittaa päälle luento, teatteriesitys tai luonnonseurantakamera.” hän kertoo (Hanskin haastattelu 2022).

Digitaalista toimintaympäristöä valmistellaan tällä hetkellä kilpailuttamalla erilaisia yrityksiä toteuttamaan palvelun alustaa. Palveluun suunnitellaan niin maksullista kuin ilmaista sisältöä. Hinnoittelumalli pyydetään alustan toteuttavalta yritykseltä tarjouksen yhteydessä. Keskustelimme hinnoittelusta niin asiakkaan kuin sisällöntuottajan näkökulmasta. Hankkeen kumppanikaupungeilla on intressi pyrkiä vaikuttamaan ja keskustelemaan siitä, että pienellä taitelijakokoonpanolla on oltava yhtäläiset edellytykset taloudellisesti tuoda sisältö alustalle kuin esimerkiksi Helsingin Kaupunginteatterilla, joka on iso taidelaitos. Jonkinlainen hintaporrastus toiminnan koon mukaan on siis suunnitteilla. Loppukäyttäjää varten pilotissa tuotetut ja kokeillut sisällöt jäävät ilmaiseksi nähtäville alustalle. ”Meillä on pyrkimys, että ilmaisia sisältöjä löytyisi myös tältä alustalta. Tänne tuotetaan maksullista sisältöä tätä alustaa varten, sekä maksutonta että maksullista. Kunnat ja kaupungit voisivat olla myös asiakkaina palvelusetelin tavalla.”, kuvailee Hanski (Hanskin haastattelu 2022).

Seuraavaksi hankkeessa on tekeillä koulutuksia, asiantuntijawebinaareja kulttuuri- ja taidealojen toimijoille sekä asiakasraati taiteilijoille. Vastaavan toiminnan avulla pyritään haarukoimaan sitä, mitkä ovat kulttuurialan toiveet alustaa kohtaan, jotta tietoa voidaan viedä eteenpäin alustan kehittäjälle. Tällä hetkellä tiedetään loppukäyttäjien kiinnostukset ja toiveet, seuraavaksi etsitään vastauksia sisällöntuottajilta. Syksyllä on tulossa kolmas koulutus palvelunohjauspolun digituen mallista. Koulutus liittyy siihen, että ikääntyneet ja sairaat ovat eniten kaupunkien ja kuntien palveluita tarvitsevia. Tarkoituksena on rakentaa yhteistyössä malli siitä, miten kunnat pystyisivät ohjaamaan ikäihmisiä paremmin Lämpiöön. ”Tarkoittaa käytännössä sitä, että kun kodinhoitaja menee ikääntyneen kotiin tai hoitolaitoksessa tai palvelutalossa, heillä olisi tietoa siitä mikä Lämpiö on ja miten sinne mennään.”, kertoo Hanski (Hanskin haastattelu 2022).

Markkinointikampanja aloitetaan jo pilottivaiheessa. Sen lisäksi lähestytään samoja ihmisiä, jotka ovat osallistuneet asiakasraatiin ja heitä pyydetään testaamaan alustaa ja sen sisältöjä. Testaamisen jälkeen käyttäjäkokemuksista kerätään tietoa kyselylomakkeilla, joissa keskitytään erityisesti palvelun helppokäyttöisyyden sen kehittämistä varten. Lämpiö lanseerataan loppuvuodesta ja sen

jälkeen sitä markkinoidaan isommin valtakunnallisesti. (Hanskin haastattelu 2022)

Lämpio-hanke tuo ratkaisuja moniinkin ikääntyneille suunnattujen digitaalisten kulttuuripalveluiden haasteisiin. Kohderyhmän toiveiden kartoittaminen sekä sisällöntuottajien kouluttaminen on hienoa, sillä siten myös ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä voi viedä eteenpäin. Kaikkien ongelmien ei tule olla sisällöntuottajien harteilla, ja siksi on hyvä, että myös sote-puolen henkilökunnalle järjestetään koulutuksia ja kasvatetaan tietoisuutta vastaavanlaisista palveluista. Näin sisältöjen ääreen löytävät myös ne ihmiset, jotka todella tarvitsevat digitaalisia kulttuuripalveluita osaksi arkeaan.

6.2 Benchmarking

Benchmarkingin avulla tarkoitukseni on nostaa esiin esimerkkejä siitä, millaisia digitaalisen yleisötyön muotoja muut alan toimijat ovat toteuttaneet. Benchmarkingin kohteet ovat valittu sillä perusteella, että niistä löytyy elementtejä, joita mielestäni opinnäytetyön tilaajan kannattaisi ottaa mukaan omaan toimintaansa. Olen eritellyt jokaisen benchmarkatun kohteen omaksi alaluvukseen. Kohteet ovat Vaasan kaupungin kulttuuripalveluiden Virtaa! -monitaidehanke, Jyväskylän Kaupunginteatterin, Aalto -yliopiston sekä Humanistisen ammattikorkeakoulun yhteishanke Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan ja Haaga-Heilian HomeOpera -Digitaaliset sosiaaliset kulttuurielämykset -hanke.

6.2.1 Virtaa! -monitaidehanke – Hyviä käytäntöjä ja kokemuksia

Benchmark on tehty Virtaa! -monitaidehankkeen loppuraportista laaditun verkkojulkaisun pohjalta. Raporttiin on kerätty havaintoja etätaidetuokioiden testauksesta sekä hyvistä käytännöistä. Hankkeen jälkeen toimivista tavoista on koottu myös opas etätaidetuokioiden järjestämistä varten.

Vaasan kaupungin kulttuuripalveluiden Virtaa! -monitaidehankkeessa tuotettiin vuorovaikutteisia kulttuuripalveluita koteihin etäyhteyksien välityksellä. Sisällöt suunnattiin kotona asuville ikääntyneille, joiden voi olla vaikea päästä osallistumaan kodin ulkopuolisiin kulttuuripalveluihin. Hankkeessa tarjottiin kulttuurisisältöjä myös mielenterveyskuntoutujille. Ikäihmisille suunnatut tuokiot toteutettiin Alvar-kuvapuhelinpalvelun välityksellä, sillä haluttiin hyödyntää osallistujilla jo olemassa olevia laitteita ja lisätä teknisten laitteiden käyttökokemusta. Alvar-kuvapuhelinta käytetään Vaasassa kotihoidossa sekä Ikäkeskuksessa.

Taidemuodoiksi valikoituivat kirjallisuus, kuvataide, pelisuunnittelu ja luova kirjoittaminen. Jokaisesta taidelajista toteutettiin kevään 2020 aikana 8 taide-tuokiota, joissa läsnäolijat osallistuivat aktiivisesti palvelutuokioiden sisällön luomiseen. (Vaasan kaupunki, n.d.)

Hankkeen koonnissa (Vaasan kaupunki, n.d.) kuvataan, että projektissa haluttiin löytää taidelajeja, jotka virtuaalisena palveluna toteutettuna kiinnostavat ihmisiä sekä saada tietoa ihmisten ryhmäytymisestä ja aktiivisuudesta virtuaalissa palvelussa.

Kaikista neljästä taidelajista järjestettiin 8 virtuaalista tuokiota. Tuokioihin osallistui vaihtelevasti 2–7 ikääntynyttä. Taidetuokioissa syntyi aitoa ryhmäytymistä erityisesti pienemmissä ryhmissä, joissa oli mahdollista varmistaa, että jokainen osallistuja tulee kuulluksi ja nähdyksi. Pieni ryhmäkoko edisti ryhmäytymistä ja luottamuksellisuutta osallistujien välillä. Hankkeessa huomattiin ryhmäkoon vaikuttavan myös osallistujien uskaltamiseen. Mitä pienempi ryhmä oli, sitä avoimemmin he osallistuivat toimintaan ja jakoivat ajatuksiaan rohkeammin. (Vaasan kaupunki, n.d.)

Sisällöllisesti ikääntyneet pitivät rentouttavista, mutta sisällöiltään rikkaista tuokioista. Kirjallisuustuokioihin osallistuneet nauttivat erityisesti saadessaan vain rennosti kuunnella kertomuksia. He pitivät myös museoiden ja taidegallerioiden esittelykierroksista. Pelituokiot puolestaan vaativat osallistujilta muita tuokioita enemmän ajatustyötä ja tarkkaavaisuutta, mikä vähensi heidän osallistumistaan

tuokioihin. Kuvataidetuokiot nousivat kohderyhmän suosikeiksi, sillä niissä osallistujat pääsivät yhdessä ryhmänä visioimaan maalattavan kuvan lopputulosta, jolloin heille tuli kokemus kuulluksi tulemisesta. Osallistuminen koettiin yllätyksellisenä, jännittävänä ja riittävän kevyenä. (Vaasan kaupunki, n.d.)



Kuva 1. *Tiina Hautala pitämässä kirjallisuustuokiota käsityöalo Lofetissa. (Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut 2020)*

Laadukkaan sisällön lisäksi tärkeiksi havainnoiksi muodostuivat digitaalisen palvelun käyttökokemukset. Hyvä käyttäjäkokemus varmistetaan hyvillä laitteilla. Oikein valitut laitteet tehostavat palvelutuokioiden sisällön tarjoamaa kokemusta ja parantavat osallistumismahdollisuuksia. Kuvassa 1 Tiina Huhtala pitää kirjallisuustuokiota samanaikaisesti kahdella laitteella. Häntä kuvataan kameralla samaan aikaan, kun hän ohjaa etätaidetuokiota tietokoneelta. Pienimuotoisen toiminnan välittämiseen riittävät tietokoneen sisäänrakennetut medialaitteet, mutta paljon yksityiskohtia, liikettä ja toimintaa sisältävien taidetuokioiden laadukas kuvaaminen vaatii erityisominaisuuksia kameran ja osaavan kuvaajan. Hyvät kuulokkeet parantavat mahdollisuutta kuulla osallistuen hiljaiset äänet ja estävät myös äänen kiertämistä. Laittevalintojen lisäksi huomiota tulee kiinnittää digitaalisuuden tuomiin kommunikaation rajoitteisiin. Toiminnan seuraaminen ja kommunikointi on tietokoneen välityksellä raskaampaa. Esimerkiksi nonverbaalisten viestien välittäminen on etäyhteyksillä huomattavasti hankalampaa. Tekniikan

toimiminen vaikuttaa myös palvelukokemukseen merkittävästi. Virtuaaliset sisällöt edellyttävät selkeää kommunikaatiota ja rauhallisuutta niin ohjaajan kuin osallistujienkin puolesta. (Vaasan kaupunki, n.d.)

Alvar-kuvapuhelinpalvelu osoittautui inspiroivaksi ja ikääntyneille hyvin toimivaksi tavaksi tuottaa ja vastaanottaa kulttuuripalveluja. Koska kuvapuhelinpalvelu oli heille tuttu jo entuudestaan, sen käyttäminen koettiin helpoksi ja selkeäksi. Totuttuaan virtuaalisiin taidetuokioihin kaikki haastateltavat halusivat kulttuuripalveluita jatkossa mieluiten kotiin toteutettuna. Paikkariippumaton palvelu koettiin fyysistä palvelua helpommaksi ja vaivattomammaksi sovittaa omaan arkeen. (Vaasan kaupunki, n.d.)

Virtaa!-hankkeessa on mielestäni onnistuttu osallistamaan kohderyhmää antamalla heille aikaa, tilaa ja mahdollisuus itse vaikuttaa toteutettavaan sisältöön. Myös erilaiset osallistumistavat, eli mahdollisuus osallistua keskusteluun tai vain seurata tapahtumia, näyttäytyivät toimivana. Onnistunutta on myös kotihoidon laitteiden käyttö, jolloin uuden laitteen käyttöä ei ole tarvinnut opetella. Koska tapaamiskertoja oli paljon, ryhmäytymiselle oli tarpeeksi aikaa ja se lisäsi osallisuutta. Vuorovaikutteisuutta voi siis tukea luomalla ensin turvallista tilaa rauhassa konseptin ja osallistujien välille, jotta heillä on mukava olo osallistua toimintaan.

6.2.2 Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan – 3D-teknologia tuke- massa teatterin yleisötyötä

Benchmark on tehty Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeesta kootun artikkelin pohjalta. Artikkelissa kuvataan hankkeen eri vaiheita erityisesti digitalisaation sekä teknisen yleisötyön toteutuksen pohjalta.

Aalto-yliopiston, Humanistisen ammattikorkeakoulun ja Jyväskylän kaupungin-teatterin lokakuussa 2017 aloittaman yhteishankkeen tavoite oli toteuttaa sähköisten kulttuuripalveluiden tuotantokokeiluja teatterialalla. (Toivanen, 2018, s. 14) Hankkeen tavoitteena oli kulttuuripalveluiden saavutettavuuden lisääminen,

uusien yleisöjen tavoittaminen sekä monialaisten verkostojen luominen digitalisaatiota hyödyntämällä. Hankkeen kohderyhmänä olivat ensisijaisesti nuoret, jotka ovat tottuneet hyödyntämään digitaalisia palveluita arjessaan. Kohderyhmää osallistettiin myös suunnittelemaan teatterin “behind the scenes” ja “making of” -sisältöjä. Kokeilujen teknisestä toteutuksesta vastasi Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutti (MeMo). MeMon erikoisosaamista on 3D-teknologiat ja virtuaalisten ympäristöjen toteuttaminen. Jyväskylän kaupunginteatteri oli hankkeen yhteistyökumppani kokeilujen toteuttamisessa yleisötyön näkökulmasta. (Toivanen, 2018, s.14—15.)

Vuorovaikutus näyttelijöiden ja yleisön välillä on yksi teatterin kulmakivistä. Digitalisaation kehittyessä yhä nopeammalla tahdilla on väistämätöntä tutkia myös kriittisesti perinteisiä toteutustapoja esittävässä taiteissa. Teatteriin kohdistuu nyt monenlaisia muutospaineita niin saavutettavuuden kuin rahoitustilanteiden suunnalta. Teattereiden tulee pystyä kehittämään tilojen monipuolisempaa käyttöä sekä uusien yleisöjen paremmin huomioon ottamista. (Toivanen, 2018, s. 15.)

Tekniset kokeilujen tavoitteena oli tuottaa uusia teknologioita hyödyntäviä sähköisiä kulttuuripalveluita, jotka olisivat teatterin kentällä uusia ja tukisivat teatterin yleisötyötä. Ensimmäinen kokeilu keskittyi 360-videoiden käyttöön teatterin backstage -toiminnan näyttämiseksi yleisölle. Toisessa kokeilussa tavoitteena oli lavasteiden 3D-skannaus ja julkaisu verkossa. Kolmannen kokeilun tavoitteena oli toteuttaa Jyväskylän kaupunginteatterin läpikävely ja esittelykierros teatterissa 360-videota hyödyntäen. (Toivanen, 2018, s.19.)

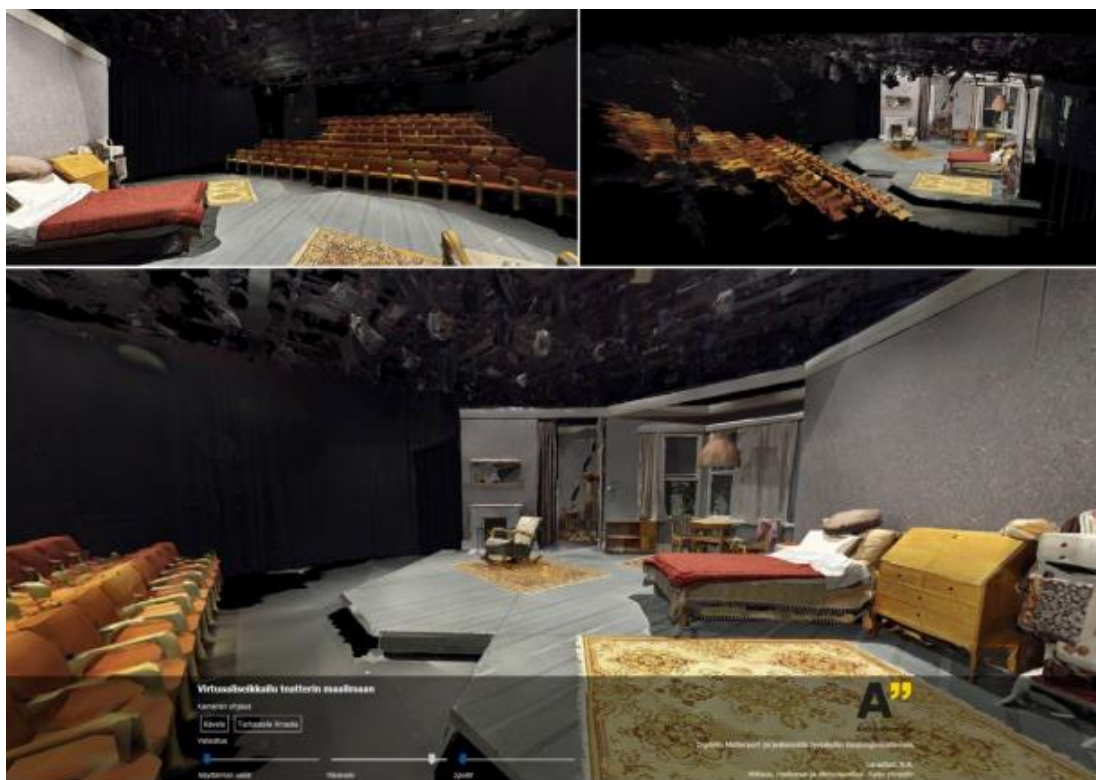
Kokeilu: Kulisseissa tapahtuu



Kuva 2. *Panoraamakuva Jyväskylän kaupunginteatterin lavalta.* (Humanistinen Ammattikorkeakoulu 2018)

Panoraamakameraa testattiin teatterin perustoimintojen kuvaamiseen. Kokeilussa kuvattiin erityisesti lavasteiden rakentamista ja näyttelijöiden maskeerausta eli toimintaa, joita yleisö ei normaalisti pääse näkemään. Kuvassa 2 nähdään kuvauksen lopputuloksia siitä, kun 360-kamera Ricoh Theta sijoitettiin suuren näyttämön katon kulkusiltoihin. Toinen kamera sijoitettiin myös teatterin takahuoneeseen. Molemmat videot toteutettiin timelapse-tekniikalla, jossa kamera ottaa kuvan säännöllisin väliajoin. Kun kuvat yhdistetään, niistä syntyy pikakelattu kokonaiskuva videona. 360-asteen kuvaus mahdollistaa näin katsojalle vapaan ympäristön tarkkailun. Valmiit videot voidaan jakaa sosiaalisen median kautta yleisölle, esimerkiksi Youtuben, Facebookin tai nettisivujen kautta. Valmiiden tuotosten katselua testattiin tietokoneen lisäksi VR-lasien avulla. (Toivanen, 2018, s.20.)

Kokeilu: Virtuaalisesti lavalla



Kuva 3. 3D-malli Jyväskylän kaupunginteatterin lavasteista. Alkuperäisen lavastuksen suunnittelu: Karmo Mende. (Humanistinen Ammattikorkeakoulu 2018)

Seuraavana hankkeessa testattiin lavasteiden taltiointia ja käyttöä virtuaalisina tiloina. Kaupallistettua sisätilakartoitusjärjestelmää, Matterportia, käytettiin kaupunginteatterin pienen salin ja siihen kootun näytelmän lavasteiden 3D-kartoitukseen. Laite kuvasi ympäristöään ja kokosi siitä 3D-mallin, jonka aineisto käsiteltiin automaattisesti valmistajan tarjoamassa pilvipalvelussa. Kuvassa 3 nähdään, miten mallinnuksen tuloksena saatiin melko yksityiskohtainen kuva lavasteista ja niiden ympäristöstä. Suuret kalusteet erottuivat mallista selkeästi, mutta pienet yksityiskohdat jäivät epätarkoiksi laitteiston rajallisen erottelukyvyn takia. Valmiit 3D-mallit jatkokäsiteltiin demo-sovelluksessa, joka mahdollistaa lavasteiden ja salin interaktiivisen tarkastelun. Interaktiivinen tarkastelu tarkoittaa tässä konseptissa sitä, että käyttäjä voi liikkua lavasteissa ja tarkastella niitä eri näkökulmista sekä säätää halutessaan salin valaistusta. Sovellus ohjelmoitiin WebGL-tekniikalla, joka mahdollistaa sen toiminnan käytön suoraan selaimella.

Käytännössä tulokseksi saatiin siis nettisivu, joka sisältää interaktiivisen 3D-sovelluksen. (Toivanen, 2018, s.21.)

Kokeilu: Toisenlainen todellisuus



Kuva 4. *Digitaalista ympäristöä yhdistettynä todellisuuteen.* (Humanistinen Ammattikorkeakoulu 2018)

Viimeisenä hankkeessa testattiin 360-videon hyödyntämistä teatterin läpi kulkevassa virtuaalikävelykierroksessa. Kaksi edellistä testausta keskittyivät olemassa olevien asioiden taltiointiin, mutta kävelykierrokseen pyrittiin luomaan sisältöä lisätyn todellisuuden avulla. Videoiden käsikirjoituksen laati Jyväskylän kaupunginteatterin yleisötyön kokoama ”backstage group”, joka koostui nuorista teatterin harrastajista. Videoiden perustana käytettiin teatterin sisätiloista todennettuja 3D-malleja. Olemassa olevan visualisoinnin lisäksi videoihin toteutettiin lisää aineistoa videoistutusten avulla. Kuvasta 4 näkyy, miten kuviin pystyttiin tuomaan sekä puvustettuja, eläviä hahmoja että muita elementtejä ikään kuin 3D-mallien päälle. Materiaali koottiin yhteen animointisovelluksella, minkä jälkeen niistä tehtiin 360-asteen videoita. Videoiden esittämiseen käytettiin Samsungin älypuhelimien liitettyjä VR-laseja. Lasien avulla videoiden hahmot ja tapahtumat sijoittuivat katsojan ympärille immersiiivisesti katselukokemuksen aikana. (Toivanen, 2018, s.22—23.)

Lopuksi hankkeen artikkelissa arvioidaan kokeilujen tuloksia sekä eritellään tapoja digitaalisen yleisötyön parantamiseen. Artikkelissa Toivanen (Humak, 2018) kuvaa ammattiryhmien osajia yhdistävän verkostomaisen työskentely toteutui onnistuneesti. Syntyneissä kokeiluissa teatterirakennuksen virtuaalisia malleja hyödynnettiin niin teatterin toiminnan avaamiseksi kuin pienien, kokeellisten teosten tuottamiseen. Kokeilujen avulla kuluttajat voivat toivon mukaan tulevaisuudessa kokea rikkaita visuaalisia sisältöjä ja interaktiivisia 3D-ympäristöjä erilaisilla älylaitteilla. Haasteena vastaavassa työssä on kuluttajaryhmien erilaiset valmiudet käyttää laitteita. Osaamisen lisäksi haasteena on erilaisten päätelaitteiden toistokyky, sillä kaikki sisällöt eivät välttämättä toimi jokaisella laitteella. Erilaiset teknologiat kuten 3D-kuvaaminen vaativat myös erityisosaamista, jotta niitä voi toteuttaa. Tosin 360-videoiden jakelussa voidaan hyödyntää ihan tavallisia alustoja, kuten nettisivuja, jolloin se lisää sisältöjen saatavuutta ja näin myös saavutettavuutta. Kokeiluissa havaittiin, että uusien medioiden sisältötuotanto edellyttää uusia ohjauksellisia taitoja. Esimerkiksi 360-asteen videoissa pitää ohjata myös katsojan katseen suuntaa, jotteivät tapahtumat jää katsojan selän taakse. (Toivanen, 2018, s.23—26.)

Hankkeen kokeilujen pohjalta laadittiin suosituksia vastaavan toiminnan toteuttamiseen (Toivanen, 2018, s.26—27), joista olen nostanut tähän seuraavat kohdat:

- **Kohdeyleisön määrittely jo suunnitteluvaiheessa**

Ei ole realistista pyrkiä tavoittamaan sisällöllä kaikkia. On tärkeä tunnistaa jo suunnitteluvaiheessa ne kohderyhmät, jotka verkossa halutaan tavoittaa.

- **Tuotannon suunnittelu**

Digitaalisen sisältöjen suunnittelu ja tuotanto täytyy aikatauluttaa vaihe kerrallaan, jotta se voidaan integroida talon muuhun toimintaan. Tuotannon suunnittelussa tulee huomioida myös tekijänoikeudet.

- **Linkittyminen muuhun toimintaan**

On mietittävä, miten digitaaliset sisällöt linkittyvät muuhun toimintaan. Ne voivat parhaimmillaan tukea ja täydentää jo olemassa olevaa toimintaa, mutta väkisin sisällön digitointi ei ole toimivaa.

- **Organisaatiosta löytyvän osaamisen tunnistaminen**

Uudenlaisten mediasisältöjen tuottaminen vaatii uudenlaista osaamista. Kuitenkin 3D-teknologiaa hyödynnetään jo monissa paikoissa vakinaisena osana toimintaa. Osaaminen voi siis löytyä hyvinkin läheltä.

- **Käyttäjien osallistaminen suunnitteluun ja toteutukseen**

Jotta palvelusta tulee toimiva, pitää se suunnitella kohderyhmä edellä ja heidän kanssaan yhteistyössä. Osallistamalla käyttäjiä on helpompi varmistaa jo prosessin aikana, että ollaan menossa oikeaan suuntaan.

Vaikka erityisiä digitaalisia taitoja vaativa videotuotanto on haastavaa, tuo se huomattavasti lisäarvoa teatterin yleisötyöhön. Tärkeää on teknisen osaamisen arvostaminen ja siihen resurssien kohdistaminen. Valitsin kyseisen kohteen osaksi benchmarkingia, sillä virtuaalisen teatterikierroksen toteuttaminen 360-videon avulla voisi istua myös Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeen kohderyhmään. Jos tehdään digitaalisia palveluja, tulee niihin käyttää myös aikaa ja etsiä tahoja, jotka voivat tukea teatterissa jo olemassa olevaa osaamista. Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeessa on onnistunut niin ikään runsaan yhteistyö erilaisten tahojen kanssa sekä rohkea innovaatio ja erilaisten digitaalisten mahdollisuuksien kokeilu ja testaaminen.

6.2.3 HomeOpera-hanke – VR-teknologialla elämyksiä kotiin

Kolmas Benchmark on tehty HomeOpera-hankkeesta kirjoitetuista tutkimuksista ja artikkeleista. Hanke on käynnissä vuosina 2021—2023, mutta valitsin sen keskeneräisyydestään huolimatta yhdeksi vertailun kohteeksi. Hankkeen aikana on tehty poikkeuksellisen hyvää asiakasryhmätutkimusta, jonka arvelen olevan hyödyllistä tämän opinnäytetyön kannalta.

Haaga-Helian HomeOpera-hanke on kulttuurialan organisaatioiden, XR-yritysten ja teknologiayritysten innovaatioekosysteemi. Sen tarkoitus on saada aikaan

uudenlaisen digitaalisen palvelutuotannon ja jakelukanavien kehittämistä, luoda liiketoimintamahdollisuuksia ja edistää yhteiskunnan toipumista koronasta.

Hankkeen tavoitteena on kehittää sosiaalinen XR-konsepti, joka on suunnattu ikääntyneille. Kantavana ajatuksena on luoda konsepti, jolla kulttuurielämykset, kuten oopperassa tai teatterissa käynti voidaan viedä ikääntyneille suoraan kotiin uusien teknologioiden avulla. Konsepti tulee sisältämään myös elementtejä, jotka edesauttavat sosiaalisen vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden syntymistä virtuaalisessa ympäristössä. (Tuomi, n.d.)

Ikääntyneet ovat digitaalisten kulttuuripalveluiden ja digivalmiutensa puitteissa hyvin moninainen ryhmä. Hankkeessa tehdyssä tutkimuksessa ilmeni kolme asiakasprofiilia ja käyttömotivaation näkökulmaa. Hankkeessa asiakasymmärrystä kerättiin kyselytutkimuksen, haastattelujen, havainnointien ja työpajojen kautta. Kyselytutkimuksen avulla tunnistettiin digipalveluihin liittyviä asenteita ja osaamistarpeita. Haastatteluista ja havainnoinnista löydettiin ymmärrystä erityisesti palvelutarpeisiin ja motivaatioon käyttää digitaalisia alustoja. Lopuksi kerättyä aineistoa verrattiin erityisesti aiemminkin mainittuun Lämpiö-hankkeessa tehtyyn tutkimukseen. (Koskimäki ym. 2022.)

HomeOpera-hankkeessa kehittämisen menetelmänä on palvelumuotoilu. Palvelumuotoilu tarkoittaa sitä, että asiakas on kehittämisen ytimessä koko prosessin ajan. Tämä on erityisen tärkeää kehittämishankkeissa, sillä palveluja voi parhaiten kehittää nimenomaan asiakkaan tarpeiden ja motivaation näkökulmasta. Asiakasymmärrystietoa kerättiin yli 60-vuotiailta kulttuurin kuluttajilta. Kyselyn avulla kartoitettiin erityisesti asenteita digitaalisia palveluita kohtaan, kun taas havainnoinnilla pyrittiin tunnistamaan oopperassa paikan päällä koettua kulttuurielämyksen kokemuspolkua ja sen vaiheita. Haastatteluilla ja työpajoilla kerättiin tietoa kulttuurielämysten sosiaalisista merkityksistä. (Koskimäki ym. 2022.)

Kuvaaja1 Asiakasymmärrystutkimuksen asiakasprofiilit

	Satunnaiset nauttijat	Arjen ylevöittäjät	Kulttuurin harrastajat
Kulttuurin harrastaminen	Satunnaista	Vahvasti osa arkea	Taide on arkinen asia
Kiinnostus digitaaliin kulttuuripalveluihin	Digitaalinen kulttuuri ei kiinnosta / Digitaalisuus on pelottavaa ja passivoivaa	Digitaaliset sisällöt eivät korvaa tapahtumissa olevaa tunnelmaa ja laatua	Varteenotettava mahdollisuus osallistua kulttuuritapahtumiin paikasta riippumatta
Tärkeintä on	Muut elämän aktiviteetit kuin kulttuuri	Sosiaaliset tilanteet ennen ja jälkeen tapahtuman	Ajanvietto ja oppiminen, harrastuksen kautta muodostunut yhteisö
Palveluvalinnoissa korostuvat	Läheisten kanssa yhdessä osallistuminen	Fyysinen läsnäolo ja kokemus	Tuki ja sosiaalisuus

Asiakasprofiileiksi muodostuivat tutkimuksen perusteella kolme ryhmää: satunnaiset nauttijat, arjen ylevöittäjät ja kulttuurin harrastajat. Kuvaajassa 1 näkyy, että profiileja erottaviksi tekijöiksi nousivat erityisesti digitaalisista palveluista koetut hyödyt ja mahdollisuudet sekä puutteet ja haitat. Tässä kohtaa on hyvä huomata, että tutkimusta tehtiin erityisesti niille, jotka jo harrastavat kulttuuria ja ovat siitä kiinnostuneita. Artikkelissa (Koskimäki ym. 2022.) huomautetaan myös, että profiilien jaottelun lisäksi on tärkeää tunnistaa, että henkilöt voivat liikkua profiilista toiseen, jos esimerkiksi heidän elämäntilanteensa muuttuu. Tämän lisäksi profiilit voivat edustaa osallistujien suhteita eri taidelajeihin. (Koskimäki ym. 2022.)

Satunnaiset nauttijat kuluttavat kulttuuria nimensäkin mukaan satunnaisesti, eivätkä he tutkimuksen perusteella olleet kiinnostuneita digitaalisista kulttuuripalveluista. Tälle joukolle muut elämän aktiviteetit olivat usein kulttuuritapahtumia tärkeämpiä. Ryhmä koki digitaaliset palvelut jopa ahdistavina ja passivoivina, eivätkä he olleet lähtökohtaisesti kiinnostuneita osallistumaan niihin. Heidän palveluvalinnoissaan korostui kuitenkin läheisten kanssa yhdessä osallistuminen, jolloin he voisivat olla kiinnostuneita kyseisistä palveluista. (Koskimäki ym. 2022.)

Arjen ylevöittäjille kulttuurielämykset tuottavat merkittävää nautintoa ja ne ovat vahvasti osa ryhmän arkea. He nimesivät myös kulttuuritapahtumissa tärkeiksi sosiaaliset tilanteet ennen ja jälkeen tapahtuman. Ryhmä voi olla kolmesta asiakasprofiilista jopa vaikein houkutella etätaidekokemusten äärelle, sillä digitaaliset sisällöt eivät korvaa tapahtumissa olevaa tunnelmaa tai laatua. Heidät voikin siis parhaiten saada digitaalisten sisältöjen pariin vain, jos he ovat estyneitä saapumaan fyysisesti paikalle esimerkiksi sairauden takia. (Koskimäki ym. 2022.)

Kulttuurin harrastajat ovat aktiivinen kulttuuriryhmä, jotka eroavat arjen ylevöittäjistä siten, että he suhtautuvat taiteeseen enemmän arkisena asiana. Kulttuurielämykset ovat siis tälle ryhmälle merkittävä ajanviettotapa. Myös taiteeseen liittyminen oppiminen nousi esiin tuloksissa. Digitaaliset kulttuuripalvelut tarjoavat ryhmälle varteenotettavan mahdollisuuden osallistua kulttuuritapahtumiin ajasta ja paikasta riippumatta, mutta he kertoivat kaipaavansa digitaalisuuteen tukea sekä sosiaalisen puolen korostamista, jotta osallistuminen olisi mielekästä. Heille tärkeää onkin harrastuksen kautta muodostunut yhteisö. Tämä joukko on siis kolmesta ryhmästä helpoin houkutella digitaalisten sisältöjen äärelle, jos sosiaalista puolta kehitettäisiin vielä enemmän. (Koskimäki ym. 2022.)

Laadullisen aineiston pohjalta tehtyä analyysiä peilattiin myös hankkeen aikana kerättyyn aineistoon eli kyselytutkimukseen. (Koskimäki ym. 2022) Vertailun avulla syntyi kolme erilaista käyttäjäryhmää. Ryhmät olivat seuraavat: digitaaliin kulttuuripalveluihin epävarmasti suhtautuvat, digitaaliin kulttuuripalveluihin avoimesti suhtautuvat sekä digitaaliin kulttuuripalveluihin avoimesti suhtautuvat ja niistä innostuneet. Suurimmat erot ryhmien välillä muodostuivat asenteista laajempaan, yhteiskunnalliseen digitalisaatioon. (Koskimäki ym. 2022.)

Epävarmat käyttäjät kokivat digitaalisten palveluiden käytön hyvin haastavana, vaikka heiltä löytyi tarvittavat laitteet palveluiden käyttämiseen. Suurimpana syynä käytön hankaluuteen nimettiin teknisen tuen puute. Digitaalisia palveluita ei myöskään koettu itselle sopiviksi tai kiinnostaviksi tästä syystä. Kyseessä on

siis digitalisaation pelon luoma ilmiö, jossa omaan tekniseen osaamiseen ei uskota tarpeeksi, jolloin palveluiden käytöstä tulee lähes mahdotonta. Toiset kaksi ryhmää, avoimet ja avoimet ja innostuneet olivat pääasiassa myönteisiä digitaalisia palveluita kohtaan. Erilaisten palvelujen käyttö koettiin helppona, kunhan niihin olisi saatavilla tarvittaessa tukea. Erityisesti palveluista innostuneet näkivät digitaalisissa palveluissa myös hyvinvointia edistävän hyödyn ja olivat halukkaita oppimaan käyttämään palveluita. (Koskimäki ym. 2022.)

HomeOpera-hankkeeseen tehty käyttäjätutkimus on merkittävä, sillä sen avulla saatiin tietoa erityisesti palveluihin liittyvistä asenteista. Toisena suurena huomiona nousi teknisen tuen tarve. Myös sosiaalisten elementtien korostaminen tulee ottaa huomioon kehittäessään, jotta palvelu soveltuisi kohderyhmän tarpeisiin. Kattava asiakasymmärrystutkimus edesauttaa digitaalisten palveluiden suunnittelua huomattavasti. Arvioimalla tuloksia voi siis päätellä, että digitaalisten kulttuuripalveluiden onnistumisessa yhdistyvät tarvittava kiinnostus itse tuotteeseen, sekä tieto siitä, että palvelu voi todella olla hyväksi omalle terveydelle. Jotta ihmiselle syntyy vastaavanlainen kokemus, hänen täytyy olla jo jollain tavalla kiinnostunut digitalisoidusta palvelusta, oli se sitten teatteria tai muuta taide-toimintaa.

Nostin tämän hankkeen benchmarkingin osaksi, sillä kattava tuntemus asiakasryhmästä on avainasemassa kaikkien palveluiden suunnittelussa. Digitaalisia palveluita on helpompaa kehittää ensin niille, jotka jo ovat kiinnostuneita kulttuuripalveluista ja jotka omaavat jo joitain teknisiä taitoja, tai heillä on pääsy teknisen tuen luokse. Kun kiinnostuneella ja jokseenkin osaavalla kohderyhmällä testataan ensin palvelua, saadaan siitä arvokasta tietoa tavoittaa myös ne ihmiset, joilla ei välttämättä vielä ole käsitystä digitaalisista kulttuuripalveluista tai laitteiden käytöstä.

7 Kehittämisehdotukset

Tämän opinnäytetyön päätutkimuskysymyksenä esitin kysymyksen, ”miten ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä voi kehittää?”. Alatutkimuskysymyksinä halusin selvittää, miten vuorovaikutteisuutta voidaan edistää digitaalisessa toimintaympäristössä ja miten helpotetaan digikuilun ylittämistä. Aineistonhankintamenetelmien luvuissa käsittelin mahdollisia syitä ja tulevaisuuden suuntia, ja tämän luvun tarkoituksena on koota näitä ajatuksia yhteen.

Aineistonhankintamenetelmien avulla sain hyvän kokonaiskuvan siitä, missä tilassa ikääntyneille suunnatut digitaaliset kulttuuripalvelut ovat. Kehittämisen kohteeksi nousivat selkeästi ikääntyneille suunnattu digituki. Sain selville, että ikääntyneet ovat suhteellisen kiinnostuneita digitaalisesti tapahtuvista kulttuuripalveluista, jos ne ovat aiheiltaan mielenkiintoisia sekä mahdollisimman helppo-käyttöisiä. Sisällöntuottajien näkökulmasta teknisen avun pitäisi tulla jostain muualta, kuin heiltä itseltään: Digitaalisten palveluiden käyttämiseen liittyvä avustus kuuluu toki sisältöihin ja niiden toimivuuteen sekä toiminnan käynnistämiseen, mutta vahva digituki sisällöntuottajien puolelta vie turhaan aikaa itse sisällön tekemiseltä, jos toiminnan onnistuminen riippuu siitä, miten vastaanotettava osapuoli saa etäyhteydet toimimaan. Enter ry:n kautta saatu digituki ei kuitenkaan vastannut esimerkiksi Teamsin käyttöön, joten etäyhteyksissä tukevia tahoja tulisi olla vastaavaan tarkoitukseen enemmän.

Taidetta ikääntyneiden koteihin- ja Tanssikaverit-hankkeissa digitaalisen toiminnan onnistumiseen vaikutti vahvasti myös yhteistyökumppanien tuki. Mitä enemmän esimerkiksi palvelukeskusten henkilökunta osallistui toimintaan, sitä varmemmin ne toimivat. Jos tämän avun saisi siirrettyä myös yksinasuville ikääntyneille, osallistumisprosentti digitaaliseen toimintaan olisi todennäköisesti suurempi. Jos hoitohenkilökunnalle saataisiin enemmän tietoa kulttuuritoiminnasta ja sen hyvinvointia edistävästä vaikutuksesta, voisi se vaikuttaa positiivisesti myös tähän asiaan. Lämpö-hankkeen puitteissa ollaankin toteuttamasta vastaavaa koulutusta, jossa hoitohenkilökunnalle esitellään digitaalisia kulttuuripalveluja. Toisaalta haasteena on myös se, että hoitajilla on työssään todella

kiire, eikä ylimääräistä aikaa yksinkertaisesti ole ns. ”ylimääräisten” asioiden hoitamiseen.

Aineiston avulla voidaan päätellä, että toiminnan suunnittelu yhdessä kohderyhmän kanssa edistää osallisuutta sekä sisältöjen toimivuutta. Myös tietopohjassa todettiin ikääntyneille suunnatun kulttuuritoiminnan toteutuvan parhaiten silloin, kun toiminta on kohderyhmää osallistavaa ja he saavat itse vaikuttaa siihen, mihin tekemiseen he osallistuvat omien kiinnostuksen kohteidensa mukaan.

(Kurki, L. 2007.)

Vertailemalla tuloksia tietopohjaan voidaan vahvistaa myös se, että virtuaalisista tapaamisista on paljon hyötyä etenkin silloin, kuin tapaamiset suunnitellaan kohderyhmätietoisesti. Kohderyhmän tunteminen tukee tapaamisten sisältöjen suunnittelua ja toteutusvälineiden valintaa. Tarkka suunnittelu takaa sujuvan ja osallistujille miellyttävän kokemuksen. (Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut, 2020, s.8—9.)

Ikääntyneille suunnatussa yleisötyössä toimintaa voisi kehittää sen mukaan, mitä impulsseja osallistujien keskeltä nousee. Tätä on jo tehtykin Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeen taidetuokioissa, joissa ikääntyneiden taidemuistojen pohjalta luotiin esityksellisiä kokonaisuuksia. Mielestäni heitä voisi silti osallistaa digitaalisen sisällönsuunnitteluun enemmän, ikään kuin antaa heille vallan valita, mihin suuntaan sisältö on menossa. Tällainen toimintatapa lisää kuulluksi tulemisen tunnetta ja muodostaa sen kautta positiivisia kokemuksia siitä, että omalla mielipiteellä todella on väliä.

Se, että Virtaal-hankkeessa etätaidetuokioiden tapaamiskertoja oli useampia, ryhmäytti osallistujia paremmin ja sai heidät sitoutumaan osaksi toimintaa. Myös erilaiset tavat osallistua osoittautuivat toimiviksi. Kuunteleminen ja vain tilanteessa läsnä oleminen voi jo itsessään olla osallistujalle tärkeä ja hyvää mieltä tuova kokemus. Mitä tutummaksi toiminta tuli osallistumiskertojen välillä, sitä rohkeammin ihmiset osallistuivat toimintaan. Vastaavan mallin avulla voisi digitaalisia taidetuokioita olla erilaisia: sellaisia, joissa saa rauhassa katsella ja

kuunnella sekä sellaisia, joissa voi itse osallistua tekemiseen. Vuorovaikutteisuutta digitaalisissa ympäristöissä voi edistää luomalla osallistujille turvallisen tilan toimia. Jos ja kun digitaaliset alustat aluksi jännittävät, voisi niihin tutustumiselle antaa aluksi runsaasti aikaa, jotta osallistujat voisivat ikään kuin totutella toimintaan ennen täyttä osallistumista. Näin myös ne, jotka ovat epävarmoja omasta osaamisestaan, saisivat aluksi rauhassa totutella digitaaliseen toimintaympäristöön ja sen jälkeen osallistua.

Kun tehdään digitaalisia sisältöjä, tulee teknisen puolen suunnittelu olla samalla tasolla kuin kaiken muunkin toiminnan. On siis syytä järjestää aikaa myös digitaalisten keinojen valinnalle. Toiminnan tueksi voisi palkata teknisen tuottajan, jolloin sisällöntuottajille jäisi enemmän aikaa itse sisältöön, kun vastuu teknisestä toteutuksesta on jonkun muun vastuulla. Kun kyseessä on esitystoiminta, pääsee se paremmin oikeuksiinsa monipuolisella kameravarustuksella. Virtuaaliliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeen 3D-videoita voisi hyvinkin käyttää osana Helsingin Kaupunginteatterin kulissikierroksia. Lisätyn todellisuuden käyttö voi olla tällä hetkellä ikääntyneille liian outo konsepti, mutta tulevaisuuden iäkkäämmälle väestölle mahdollinen tapa päästä kokemaan teatterin arkea virtuaalisesti.

Tärkeää ikääntyneille suunnatun digitaalisen yleisötyön kehittämisessä on myös valitun kohderyhmän tarkempi segmentoiminen. Kuten aiemmin opinnäytetyössäni olen maininnut, ikääntyneet ovat hyvin heterogeeninen joukko. He ovat digitaalisilta taidoiltaan eri lähtökohdissa, ja kiinnostuksen kohteet vaihtelevat myöskin huomattavasti. Kaikkia ei saada kiinnostumaan digitaalisista kulttuuripalveluista, saati sitten fyysiseen läsnäoloon perustuvasta kulttuuritoiminnasta. HomeOpera-hankkeen asiakasprofiilien avulla huomattiin, että myös kulttuurista kiinnostuneiden mielipiteet jakautuvat digitaalisuuden edessä kahtia. Hyvä tapa saada aktiivisia kulttuurin harrastajia myös digitaalisten kulttuuripalveluiden äärelle on korostaa niiden tuomaa hyvää ja yhteisöllisyyttä. Ratkaisevaa voi myös olla vuorovaikutteinen osallistumismahdollisuus tällaiselle kohderyhmälle, joka kaipaa taidekokemukselta jotain enemmän.

Kuvaaja 2 Kehittämisehdotukset

Miten ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä voi kehittää?	Esimerkkikeino
Tuen lisääminen digitaalisten kulttuuripalvelujen käyttämiseen	Henkilökohtainen opastus palvelun käyttöön
Osallistujien löytäminen digitaalisten kulttuuripalvelujen äärelle	Toiminnan kohdentaminen tarkemmin segmentoidulle kohderyhmälle
Oikeiden teknisten laitteiden ja kanavien valinta toiminnan tueksi	Teknisen tuotannon suunnittelu, aikataulutus ja testaaminen
Käyttäjien osallistaminen suunnitteluun ja toteutukseen	Suunnitellaan kohderyhmä edellä ja heidän kanssaan yhteistyössä
Miten vuorovaikutteisuutta voidaan edistää digitaalisessa toimintaympäristössä?	Esimerkkikeino
Aktiivisen osallistumisen lisääminen etänä tapahtuvassa toiminnassa	Tarjotaan erilaisia tapoja osallistua, kuten kuuntelu, katselu ja keskusteleminen
Ryhmäytymisen edistäminen toiminnan aikana	Pienemmät ryhmäkoot ja useita tapaamiskertoja
Turvallisen tilan luominen etätaide-tuokioihin	Annetaan aikaa tutustua rauhassa konseptiin, jolloin mukavampi osallistua

Kehittämisehdotukset on luotu opinnäytetyössä käytetyn teoriapohjan ja aineistonhankinnan tuloksista esiin nousseiden havaintojen perusteella.

8 Pohdinta ja arviointi

Tämän opinnäytetyön päämääränä oli löytää kehittämisehdotuksia siihen, miten ikääntyneille suunnattua digitaalista yleisötyötä voisi kehittää. Koen että tähän päämäärään pystyin vastaamaan kerättyjen haastatteluiden sekä benchmarkingin avulla. Opinnäytetyössäni alakysymyksinä keskityin myös vuorovaikutteisuuden rakentumiseen etänä tapahtuvissa toimintaympäristöissä sekä digikuilun ylittämiseen. Myös näihin kysymyksiin löysin mielestäni vastauksia. Koen että kaikkien tutkimuskysymysten osalta tämä työ oli kuitenkin vasta isomman työn alkua. Tämän opinnäytetyön tuottamat tiedot toimivat suuntaa antavana pohjana etenkin sellaisissa tilanteissa, joissa ikääntyneille suunnattujen digitaalisten kulttuuripalveluiden toteuttamista ollaan vasta aloittamassa. Uskon, että työn tilaaja on Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeesta saadun kokemuksen perusteella jo tietoinen niistä kehittämiskohdista, jotka nostin esille tämän työn perusteella.

Ikääntyneille suunnatut digitaaliset sisällöt ovat kasvava ilmiö, ja tämän työn aihe oli siksi ajankohtainen ja sellainen, joka todella tarvitsee kehittämistyötä tulevaisuuden kannalta. Olin positiivisesti yllättynyt siitä, miten paljon ikääntyneille suunnattuja digitaalisia sisältöjä jo tehdään. Tietoa aiheesta löytyi todella paljon, ja erityisesti haastatteluista saamani tiedot olivat merkittäviä tämän työn kannalta. Jälkikäteen ajateltuna benchmarkingiin olisin voinut nostaa tekijöitä, joilla on käytännön kokemusta ikääntyneille suunnatuista digitaalisista kulttuuripalveluista. Tutkimukset kohderyhmän käyttäytymisestä digitaalisissa ympäristöissä ovat toki tärkeitä kehittämistyön kannalta, mutta ne olisivat sopineet ehkä paremmin osaksi opinnäytetyön tietopohjaa. Olisin voinut myös kartoittaa benchmarkattavia kohteita kansainvälisesti, jolloin tietoa olisi todennäköisesti löytynyt enemmän.

Tämän opinnäytetyön kautta työn tilaaja ja muut kulttuurialan toimijat voivat saada uusia ajatuksia siitä, miten kyseiselle kohderyhmälle voidaan tuottaa digitaalisia kulttuuripalveluja. Ikääntyneet kaipaavat tukea erityisesti niiden asioiden kanssa, jotka ovat heille uusia. Kärsivällisyydellä ja pitkäjänteisyydellä pääsee jo pitkälle. Oli kohderyhmä mikä tahansa, sisältöjen suunnittelussa kannattaa aina olla yhteydessä omaan yleisöön, heitä kannattaa kuunnella ja käsitellä palautetta rakentavalla tavalla. Näin palveluja voidaan kehittää yhteistyössä tekijöiden ja kuluttajien kesken.

Jos aloittaisin opinnäytetyön alusta, varaisin sille enemmän aikaa. Opinnäytetyöprosessin aikana muut kiireet menivät usein työn tekemisen edelle, jolloin keskittyminen oli ajoittain hankalaa. Olen kuitenkin tyytyväinen siihen, että sain työn valmiiksi. Opin prosessin aikana itsestäni etenkin sen, että olen kykeneväinen pitkäjänteiseen tutkimukselliseen työhön. Innostuin myös löytämistäni havainnoista ja olisin halunnut kehittää työtä vielä pidemmälle, jos aikaa olisi ollut enemmän. Tämä opinnäytetyö laajensi tietämystäni ja kehitti minua ammatillisesti. Loppujen lopuksi olen tyytyväinen tehtyyn työhön.

Lähteet

Airaksinen, R. Mertanen & M. Virtanen, P. (2019). *Ystävänä yleisö – katsaus teatterin yleisötyön muotoihin*. Draamatyö.

Harju, E. & Sainio, T. (2018). *Kulttuurilaitosten digitaalinen yleisötyö – kooste verkkokyselyn vastauksista*. Opetus- ja kulttuuriministeriö. https://okm.fi/documents/1410845/3547377/Kulttuurilaitosten_digitaalinen_yleis%C3%B6ty%C3%B6.pdf/0dbeee76-cf88-424f-aec6-25af5ac958b9/Kulttuurilaitosten_digitaalinen_yleis%C3%B6ty%C3%B6.pdf?t=1523340216000

Helsingin kaupunki (n.d.). *Mitä digitalisaatio tarkoittaa?* <https://digi.hel.fi/esittely/mika-digi/>

Helsingin Kaupunginteatteri (n.d.). *Tietoa teatterista*. <https://hkt.fi/tietoa-teatterista/>

Helsingin Kaupunginteatteri (n.d.). *Helsingin Kaupunginteatteri tuo taidetta ikaantyneiden koteihin*. <https://hkt.fi/projektit/helsingin-kaupunginteatteri-tuo-taidetta-ikaantyneiden-koteihin/>

Hänninen, R., Karhinen, J., Korpela, V., Pajula, L., Pihlajanmaa, O., Merisalo, M., Kuusisto, O., Taipale, S., Kääriäinen, J., Wilska T. (2021). *Digiosallisuuden käsite ja keskeiset osa-alueet, Digiosallisuus Suomessa – hankkeen väliraportti*. Valtioneuvostonselvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/163036/VNTEAS_2021_25.pdf

Kuntatalouden ja -hallinnon neuvottelukunta, Valtionvarainministeriö. (2016). *Peruspalvelujen tila -raportti 2016, osa 2*. <https://www.patio.fi/web/peruspalvelujen-tila-2016-osa-ii/kulttuuripalvelut>

Kuntatalouden ja -hallinnon neuvottelukunta, Valtionvarainministeriö. (2016). *Peruspalvelujen tila -raportti 2016, osa 2*. <https://www.patio.fi/web/peruspalvelujen-tila-2016-osa-ii>

Kurki, L. (2007). *Innostava vanhuus*. FINN LECTURA.

Sorjonen, H & Sivonen, O. (2015). *Taide- ja kulttuurilaitosten yleisötyön muodot, laajuus ja tuloksellisuus*. Cupore. <https://www.cupore.fi/images/tiedostot/taide-jakulttuurilaitostenyleisotyomuodot17.4..pdf>

Tieteen termipankki. (2017). 1.8. *Interaction*. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Clean_Energy_Research:interaction

T. Koskimäki, E. Moreira Kares, J. Mäkeläinen, M. Mäkinen & A. Tuomi. (2022). *Asiakasymmärrys digitaalisten kulttuuripalveluiden perustana*. Haaga-Helia. <https://esignals.fi/pro/2022/03/18/asiakasymmarrys-digitaalisten-kulttuuripalveluiden-kehittamisen-perustana/#eefa0dc5>

Toivanen, P. (2018). *Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan – katsauksia kulttuurialan digitalisaatioon*. Humanistinen Ammattikorkeakoulu. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2018/12/Virtuaaliseikkailu-teatterin-maailmaan-katsauksia-kulttuurialan-digitalisaatioon-Pasi-Toivanen-Humak.pdf>

Tukiliitto. (n.d.). *Sähköisen vuorovaikutuksen opas*. <https://www.tukiliitto.fi/toiminta/aikuiset/verkko-voittaa-valimatkat/sahkoisen-vuorovaikutuksen-opas/>

Tuomi, A. (n.d.). *HomeOpera*. Haaga-Helia. <https://www.haaga-helia.fi/fi/hankkeet/homeopera>

Vaasan Kaupungin kulttuuripalvelut. 20.8. (2020). *Virtuaalisen kulttuuripalvelun opas*. <https://www.vaasa.fi/uploads/2020/09/0612688e-virtuaalisen-kulttuuripalvelun-opas.pdf>

Vaasan kaupunki. (n.d.). *Iloa elämään virtuaalisilla kulttuurituokioilla*. <https://www.vaasa.fi/koe-ja-nae/kulttuuria-vaasassa-ja-seudulla/kulttuuripalvelut/virtaa-monitaidehanke/>

Vernerinet. (2019). 9.1. *Ikääntymisen määrittely*. <https://verneri.net/yleis/ikaantymisen-maarittely>

Kuva 1. Niemelä, M. (valokuvaaja). (2020). Virtaa! -monitaidehanke. Vaasan kaupungin kulttuuripalvelut 2020.

<https://www.vaasa.fi/uploads/2020/09/0612688e-virtuaalisen-kulttuuripalvelun-opas.pdf>

Kuva 2. Jyväskylän kaupunginteatteri. (2018). Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hanke. Humanistinen Ammattikorkeakoulu (2018). <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2018/12/Virtuaaliseikkailu-teatterin-maailmaan-katsauksia-kulttuurialan-digitalisaatioon-Pasi-Toivanen-Humak.pdf>

Kuva 3. Kurkela & Virtanen. (2018). Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hanke. Humanistinen Ammattikorkeakoulu (2018). <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2018/12/Virtuaaliseikkailu-teatterin-maailmaan-katsauksia-kulttuurialan-digitalisaatioon-Pasi-Toivanen-Humak.pdf>

Kuva 4. Kurkela & Handolin. (2018). Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hanke. Humanistinen Ammattikorkeakoulu (2018). <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2018/12/Virtuaaliseikkailu-teatterin-maailmaan-katsauksia-kulttuurialan-digitalisaatioon-Pasi-Toivanen-Humak.pdf>

AINEISTO

Haastattelu

Asiantuntijahaastattelu digitaaliseen yleisötyöhön liittyen Neuvonen, Mirja & Nuorala, Hanna. (2022). Yleisöyöntekijät, Helsingin Kaupunginteatteri. Haastattelu 31.3.2022. (Nauhoite tekijän hallussa.)

Asiantuntijahaastattelut digitaaliseen yleisötyöhön liittyen Sebrechts, Jeroen. (2022). Tanssikaverit -hankkeen tuottaja, Zodiak. Haastattelu 1.4.2022. (Nauhoite tekijän hallussa.)

Asiantuntijahaastattelut ikääntyneille suunnattuun digitaaliseen yleisötyöhön liittyen Hanski, Sarianna. (2022). Projektiassistentti, Helsingin Kaupunki. Haastattelu 5.4.2022. (Nauhoite tekijän hallussa.)

Liitteet

Haastattelukysymykset

Helsingin Kaupunginteatterin yleisötyö

- Mitä yleisötyö on Helsingin Kaupunginteatterilla?
- Keitä yleisötyön tiimiin kuuluu?
- Kuinka kauan olette työskennelleet yleisötyön parissa?
- Miksi teidän mielestänne yleisötyö on tärkeää?
- Miten HKT:n yleisötyötoimintaa suunnitellaan? Esim kohderyhmät, alueet
- Mitkä olivat Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeen lähtökohdat?
- Miksi Helsingin Kaupunginteatteri haluaa tehdä sisältöjä ikääntyneille?
- Mitä kautta lähditte lähestymään aihetta ja kohderyhmää?
- Onko hankkeen aikana tehty yhteistyötä muiden toimijoiden kanssa ja jos on, niin miten?
- Mikä onnistui Taidetta ikääntyneiden koteihin -hankkeessa?
- Entä missä olisi kehitettävää?
- Jos hanke saa jatkorahoitusta, mihin suuntaan haluaisitte viedä sitä?
- Toiveita digitaalisen yleisötyön kehittämiseen?
- Minkälaista digitaalista yleisötyötä Helsingin Kaupunginteatterilla on tehty aiemmin?
- Mikä on koettu toimivaksi?
- Ovatko digitaaliset sisällöt olleet vuorovaikutteisia?
- Miten vuorovaikutteisuutta on edistetty tai tuettu toiminnassa?

Zodiakin Tanssikaverit-hanke

- Mitä yleisötyö on Zodiakilla?
- Keitä Zodiakin yleisötyön tiimiin kuuluu?
- Keille Zodiakin yleisötyö on suunnattu?
- Mistä Tanssikaverit sai alkunsa?
- Miten idea digitaalisesta video-oppaasta syntyi?
- Miten se toimi käytännössä?
- Miten löysitte osallistujia?
- Minkälaista palautetta saitte video-oppaasta?
- Mikä onnistui mielestänne hankkeessa erityisesti?
- Entä missä olisi kehitettävää?
- Mitä mieltä olette digitaalisesta yleisötyöstä?
- Käytättekö digitaalista yleisötyötä toiminnassanne?
- Teetteko vuorovaikutteista sisältöä digitaalisesti?
- Mitä haasteita näette digitaalisessa yleisötyössä?

Lämpö-hanke

- Mistä hanke sai alkunsa?
- Miten Lämpö-hankkeen kohderyhmän voisi tavoittaa parhaiten?
- Miten yhteisen digitaalisen kulttuurialustan tunnettavuutta voisi mielestäsi lisätä?
- Olette järjestäneet kulttuuripalvelupilottiin osallistuville taide- ja kulttuurialan sisällöntuottajille koulutuksen, jonka teemana olivat vuorovaikutus, osallisuus ja saavutettavuus etäpalveluiden kehittämisessä - Miten kulttuurialan sisällöntuottajat voisivat tukea vuorovaikutteisuutta digitaalisesti?
- Miksi ikääntyneille suunnatut digitaaliset kulttuuripalvelut ovat mielestäsi tärkeitä?
- Millaiselle digitaaliselle alustalle Lämpö-hanke viedään tulevaisuudessa?
- Mitä hankkeessa tapahtuu seuraavaksi?