



Joonas Vimpari

## NFT:it osana taiteellista työskentelyä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurituottaja

Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

02.12.2022

## Tiivistelmä

Tekijä(t):	Joonas Vimpari
Otsikko:	NFT:it osana taiteellista työskentelyä
Sivumäärä:	46 sivua + 2 liitettä
Aika:	02.12.2022
Tutkinto:	Kulttuurituottaja
Tutkinto-ohjelma:	Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma
Ohjaaja(t):	Lehtori Laura-Maija Hero

---

Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen tapaustutkimus, jonka tavoitteena on auttaa taiteilijoita toimimaan Web3-ympäristössä. Opinnäytetyössä käydään läpi teoksen matkaa taiteilijalta keräilijöille. Aiheeseen perehdytään kotimaisten NFT:iden parissa työskentelevien taiteilijoiden näkökulmasta. Työn tilaaja on Euroopan sosiaalirahaston rahoittama hanke Luovat metaversumeissa (LUME). Hankkeen tavoitteena on toteuttaa selvitys, joka toimii pohjana Web3:n virtuaalisen toimintaympäristön ymmärtämiselle.

SuperRare on kuratoitu NFT-taiteeseen erikoistunut Web3:n kauppapaikka. Opinnäytetyössä tarkastellaan blueprint-prosessimenetelmällä sitä, kuinka taiteilija myy teoksiaan SuperRaren kautta asiakkaille. Toisena toteutusmetodina on puolistrukturoidut teemahaastattelut. Haastatteluissa perehdytään kotimaisten SuperRaressa työskentelevien taiteilijoiden näkemyksiin NFT:eista osana taiteellista toimintaa.

Tuloksena syntyi tapauskohtainen kartoitus siitä, millainen prosessi muodostuu taiteen julkaisemisesta NFT:ina. Taiteilijoiden haastatteluista selvisi, millä tavoin NFT:it ovat mahdollistaneet nykyisen tavan toteuttaa taiteellista työskentelyä. Johtopäätöksenä voidaan todeta, että taiteilijan teoksen toteutus NFT:ina pitää sisällään tutustumista, yhteisöllisyyttä ja lohkoketjuteknologiaa sekä näiden yhdistelemistä. Opinnäytetyön tulosten pohjalta koostettiin opas, joka julkaistaan vuonna 2023 osana LUME:n kirjaa.

Avainsanat: Web3, NFT, Taideteos, Lohkoketju

## Abstract

Author(s):	Joonas Vimpari
Title:	NFTs as part of artistic work
Number of Pages:	46 pages + 2 appendices
Date:	2 December 2022
Degree:	Bachelor of Arts and Culture
Degree Programme:	Cultural Management
Instructor:	Laura-Maija Hero, Lecturer

---

This thesis is a functional case study which aims to help artists to work in web3 environment. The thesis examines the artwork's journey from the artist to the collectors. In addition, the topic will be familiarized from the view of Finnish artists working with NFTs. The client of this thesis is Creatives in metaverses, Luovat metaversumeissa, project funded by European Social Fund. The project aims to produce clarification that acts as a basis of understanding Web3's virtual environment.

SuperRare is a curated Web3 based marketplace specialized to NFT artworks. The thesis use a blueprint process method to show how the artist sells their works to customers on SuperRare. The second implementation method is semi-structured theme interviews. The Interviews pieces together Finnish SuperRare artists view of NFTs as a part of their action.

The findings show case by case what kind of process will construct by publishing art as an NFT. The artist interviews revealed how NFTs have enabled the current way of performing artistic work. As a conclusion, it can be stated that implementation of the artist's work as an NFT includes exploring, communality, blockchain technology and combining them. Based on the results of thesis, there will be a guide as a part of the book published 2023 by Creatives in metaverses.

Keywords: Web3, NFT, Artwork, Blockchain

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	NFT ja siihen liittyvä teknologia	3
2.1	Uuden teknologian mahdollisuudet – Taide ja NFT:it	3
2.2	NFT	4
3	Tapauksen kuvaus	12
3.1	LUME	12
3.2	SuperRare	13
4	Tavoitteet	13
5	Menetelmät	14
5.1	Toiminnallinen tapaustutkimus opinnäytetyönä: Tavoitteena opas osaksi LUME-hankkeen kirjaa	15
5.2	Kartoituksen menetelmät	16
5.2.1	Palvelun blueprint eli prosessin kuvaus havainnoimalla	16
5.2.2	Taiteilijoiden kirjalliset teemahaastattelut	17
5.3	Aineiston analyysi	17
5.4	Oma rooli työssä	18
6	Tulokset	18
6.1	NFT-taideteoksen matka taiteilijalta asiakkaiden seinille (prologi)	19
6.2	NFT-taideteoksen prosessi	20
6.2.1	Vaihtoehto 1: Taiteilijahakemus	21
6.2.2	Vaihtoehto 2: Itsenäiset galleriat	22
6.2.3	Minttaus	23
6.2.4	NFT on julkaistu – Mitä seuraavaksi?	24
6.2.5	Teoksen myynti	26
6.2.6	Teoksen jälleenmyynti	28
6.2.7	Teos ”seinälle”	32
6.2.8	Keräilijöiden rojalit – Teoksen matka ”seinältä seinälle”	34
6.3	Taiteilijoiden näkemykset NFT:eista	35
6.3.1	Taiteilijat	35
6.3.2	NFT:it taiteellisen työskentelyn mahdollistajana	39
6.3.3	Yhteisön merkitys taiteelliselle toiminnalle	41

6.3.4 Toimintaa varjostavat ulottuvuudet	42
7 Pohdinta ja arviointi	43
Lähteet	47
Liitteet	54
Opas (LUME)	54
Taiteilijoiden haastattelukysymykset	63

# 1 Johdanto

Opinnäytetyössä paneudutaan tarkastelemaan taiteen julkaisemista. Aiheeseen syvennyttään tapaustutkimuksen kautta, jonka kohteena on digitaaliseen taiteeseen keskittyvä kauppapaikka SuperRare. Tapauksessa käydään läpi taideteoksen matkaa taiteilijalta keräilijöille ja lisäksi perehdytään kotimaisten SuperRaressa työskentelevien taiteilijoiden näkemyksiin. Tuloksista tiivistetään opas osaksi LUME-hankkeen kirjaa, joka julkaistaan vuonna 2023.

Opinnäytetyön sisällössä tutkitaan sitä, kuinka taiteilijat hyödyntävät lohkoketjua myydessään teoksiaan NFT:eina asiakkaille eli keräilijöille. NFT eli non-fungible token on mikä tahansa uniikki esine (*engl. item*), jonka omistajuus ja alkuperä voidaan todentaa lohkoketjun avulla (Fortnow & QuHarrison, 2021). Web3:lla tarkoitetaan uusia internetin alustoja, jotka rakentuvat hajautetusti lohkoketjun päälle (Murray ym., 2022).

NFT:it ovat onnistuneet saamaan palstatilaa mediassa otsikoilla, joissa kummastellaan generoitujen sarjakuvamaisten apinoiden korkeita myyntihintoja. Kyseessä on kuitenkin isompi ilmiö, joka muovaa ajatustamme omistamisesta. Haluan tässä opinnäytetyössä tuoda esiin NFT:iden mahdollisuuksia taiteilijan näkökulmasta.

Kulttuurituotannon opinnoissa olen tottunut tarkastelemaan ajankohtaisia ilmiöitä ja tunnistamaan niitä. Taiteentekijänä olen myös kiinnostunut ilmiöistä. Varsinkin sellaisista, jotka koskevat taidetta. Olen kulttuurituottajan lisäksi ennen kaikkea taiteentekijä, joka löysi piirtämisen ilon lapsena. Opiskelen kulttuurituotantoa henkilökohtaisen taiteen tekemisen tueksi,oppiakseni soveltamaan tuottajan työkaluja vahvuutena työskentelyssäni. Olen 2000-luvun alusta asti viettänyt paljon aikaa internetissä ja tutustunut sen mahdollisuuksiin luovana tekijänä. Erilaiset yhteisöt ja niiden sisäiset toimintamallit ovat kannustaneet luovaan ajatteluun, tekemiseen ja kokeiluun.

Olen ollut mukana muun muassa video- ja tapahtumatuotannoissa sekä erilaisissa vaate- ja taideprojekteissa. Projekteissa kanavoin luovuuden purkamisen tarvetta mielenkiinnon kohteisiini. Myyn omia töitäni sekä vastaan asiakkaiden tilaustöistä. Toteutan kuvituksia piirtämällä analogisesti ja digitaalisesti: tussilla paperille ja iPenillä iPadille.

Kuulin NFT:eista ensimmäistä kertaa vuonna 2020. Perehdyttyäni aiheeseen tarkemmin hain kotimaisten taiteilijoiden eturintamassa SuperRareen. Tämä avasi tieni jakaa kuvituksia globaalille taideyhteisölle, ja sen myötä olen tutustunut niin kanssataiteilijoihin kuin -keräilijöihin sekä saanut työni esille esimerkiksi New Yorkin Times Squarelle.

Oli kyse sitten roolista tuottajana, taiteilijana tai molempina, on uusien ilmiöiden opiskelu kehityksen kannalta tärkeää. Tämän takia opiskelemme myös historiaa. Opinnäytetyö on kiinnostava siksi, että se antaa ajankohtaisen kuvauksen Web3:sta kotimaisten taiteilijoiden näkökulmasta.

Opinnäytetyöni asettuu teemaltaan myös yhteen kulttuurituotannon nykyisen opetussuunnitelman kanssa, jonka yhdeksi kohdaksi on nostettu teknologiaosaamisen vahvistaminen (Metropolia Ammattikorkeakoulu, 2020). Kulttuurituottajalle työ voi parhaimmillaan tarjota uusia ajatuksia digitalisaation tuomista kulttuurin tuotannon ja jakelun mahdollisuuksista sekä oman toiminnan kehittämisestä tulevaisuudessa.

NFT:eita on tutkittu aikaisemmin ammattikorkeakoulun opinnäytetöissä esimerkiksi sovelluskehittäjän (Tatu Ketomaa, 2022) ja yritysten liiketoiminnan näkökulmasta (Carita Broms, 2022).

Opinnäytetyöni pyrkii osaltaan auttamaan lukijaansa ilmiön ymmärtämisessä. Sen tavoitteena on toimia oppaana, joka avaa taideteoksen matkaa asiakkaalle. Lisäksi ilmiöön pureudutaan NFT:erien parissa työskentelevien taiteilijoiden näkökulmasta. Taiteilijoiden haastatteluissa tuodaan konkreettisesti esille sitä, millaista on työskennellä NFT-taiteen parissa.

Opinnäytetyöni sai alkunsa tilaajan toiveesta. Tilaajana on Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittama hanke Luovat metaversumeissa (LUME). Suunnittelimme yhdessä tilaajan kanssa opinnäytetyön aiheen, joka muovautui lopulta toiminnalliseksi tapaustutkimukseksi. Opinnäytetyön tutkimusmenetelmien pohjana käytetään palvelun blueprint-prosessimallia ja puolistrukturoitua teemahaastattelua. Palvelun blueprint-prosessimallia hyödynnetään kohdassa, jossa kuvaillaan NFT-taideteoksen matka taiteilijalta asiakkaille. Puolistrukturoitua teemahaastattelua hyödynnetään taiteilijoiden haastatteluosioissa.

Opinnäytetyön vaiheet koostuvat johdannosta, tietopohjasta, tapauksen kuvauksesta, tavoitteista, menetelmistä, tuloksista ja pohdinnasta sekä tuotoksesta eli oppaasta. Opinnäytetyö etenee edeltävän listauksen mukaisessa järjestyksessä, ja opas on sen liitteenä.

## **2 NFT ja siihen liittyvä teknologia**

### **2.1 Uuden teknologian mahdollisuudet – Taide ja NFT:it**

Kun teknologia synnyttää uuden innovaation, sen ymmärtäminen voi ottaa aikansa. Harvardin yliopiston professori Calestous Juman mukaan vastustamme teknologiaa siksi, että se edustaa muutosta maailmaamme, johon sopeutuaksemme teemme kovasti töitä (Howarth, 2017).

1960-luvun taidemaailmassa sopeutumista koetteli ranskalaistaiteilija Yves Klein. Klein tunnetaan sinisestä väristään ja siitä, kuinka hän käsitteli taiteen omistajuuden käsitettä. Kleinin ajatus oli myydä immateriaalinen kokemus taiteesta. Palkkaa vastaan hän ojentaisi ostajalleen ainoastaan kuitin todisteena immateriaalisesta omistajuudesta. (Thackara, 2017)

Taideteos lohkoketjussa testaa sopeutumistamme. Taide on aina haastanut kokijaansa ja nyt se veistää käsitystämme sen omistamisesta. Kuinka



hyödynnämme tuota ajatusta tulevaisuudessa taiteen parissa, kuin myös sen ulkopuolella?

”NFT:eilla on kirkas tulevaisuus. Ei pelkästään sen takia, että digitaalinen taide aliarvostetussa asemassaan on valmiina dominoimaan taidemarkkinoita, vaan siksi, että NFT:it luovat sillan jokaista koskettavaan talouteen tulevaisuudessa.” (Fortnow & QuHarrison, 2021)

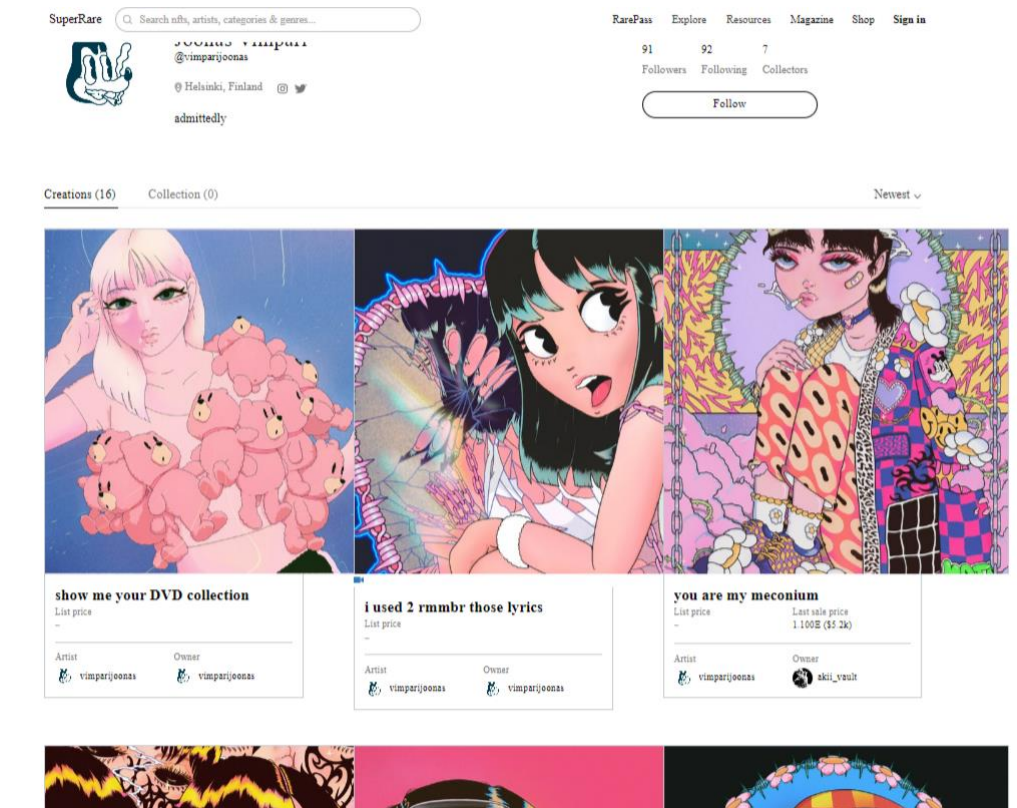
Tarkkaa ajankohtaista lukua NFT-markkinoiden suuruudesta on vaikea arvioida, mutta mediayhtiö Bloombergin julkaiseman artikkelin mukaan jo pelkästään Ethereum-pohjaisten NFT:eiden markkinat nousivat vuoden 2021 aikana päälle 40 miljardiin dollariin. (Versprille, 2021) NFT:eihin pohjautuvan taiteen osuus tuosta määrästä on luonnollisesti pienempi, sillä NFT:eihin lukeutuu taiteen lisäksi paljon muita käyttökohteita. Taiteen lisäksi suosittuja NFT:eita on mm. erilaiset metaversumi-varat, kuten virtuaaliset tontit, avatarit ja digitaaliset vaatetukset avatareille. Lisäksi myös erilaiset fyysiset luksustuotteet ja harvinaiset esineet ovat olleet suosittuja teknologiaa käyttävien keskuudessa. (Chandra, 2022) Tulevaisuus tuo varmasti tullessaan lisää täysin uudenlaisia käyttötarkoituksia, joita ei vielä tämänhetkisiltä kuluttajamarkkinoilta löydy.

Ymmärtämisen helpottamiseksi ja kontekstin luomiseksi NFT-taiteelle on hyödyllistä perehtyä termistöön sen ympärillä. Käsitteiden on tarkoitus toimia tukena lukijalle, jotta työn ilmiökenttä hahmottuisi selkeämmin. NFT:eista kiinnostuneen taiteilijan on hyvä aluksi ymmärtää NFT:in lisäksi käsitteitä, kuten lohkoketju, Web3, kryptovaluutta, kauppapaikka, lompakko ja minttaus.

## 2.2 NFT

**NFT:illa** eli Non-Fungible Tokenilla viitataan uniikkiin ja vaihtokelpoiseen digitaaliseen dataan, joka elää lohkoketjussa (Janosov & Borsi, 2021). NFT voi olla mikä tahansa omistajuuteen viittaavaa asia tai esine digitaalisessa

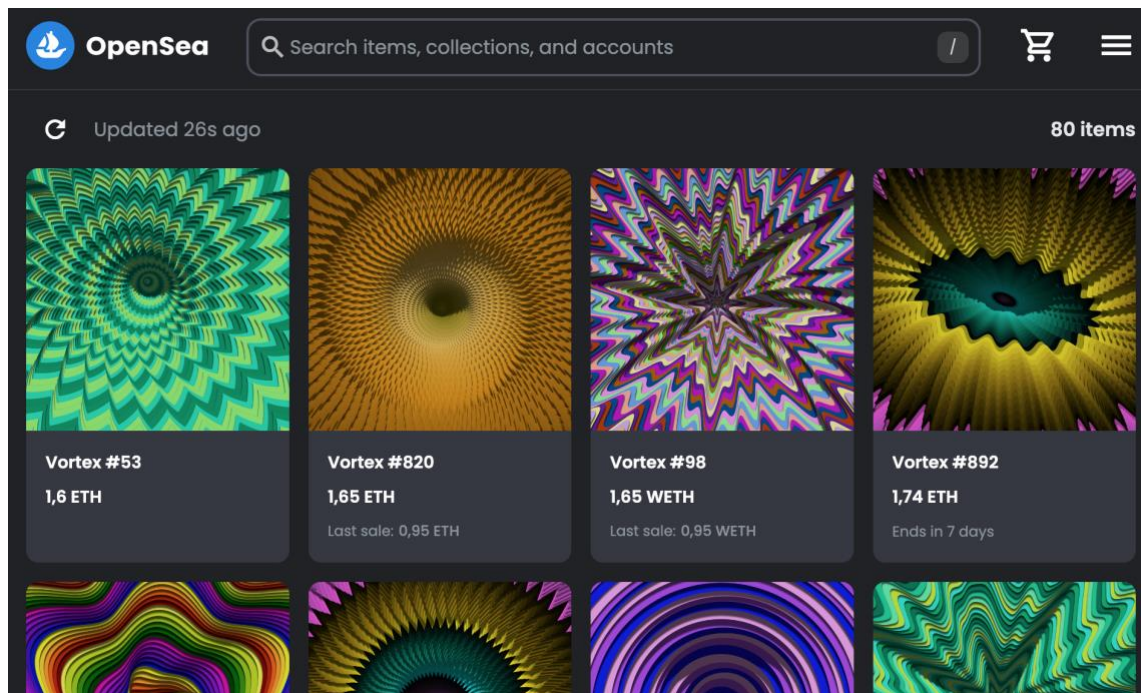
muodossa. Se voi olla esimerkiksi taideteos, pääsylippu, musiikkia tai todenne vaikkapa lounaisranskalaisen viinitilan osakkuudesta.



Kuva 1. Taiteilija voi tehdä fyysisten teosten lisäksi digitaalisia ja uniikkeja NFT-teoksia sekä myydä niitä kauppapaikoilla, kuten SuperRaessa (Esimerkki taiteilijan sivustosta SuperRare -alustalla <https://superrare.com/vimparijoonas>).

**NFT-taideteos** on taideteos, joka on liitetty osaksi lohkoketjua (mintattu). Alue kattaa kokonaisvaltaisesti koko nykytaiteen kentän. NFT-taideteoksen tiedostomuodosta päättää taiteilija. Kun taiteilija myy NFT-taideteoksen, hän säilyttää edelleen tekijänoikeudet työhön, ellei hän sovi erikseen toisin (Grimmelmann, 2022).

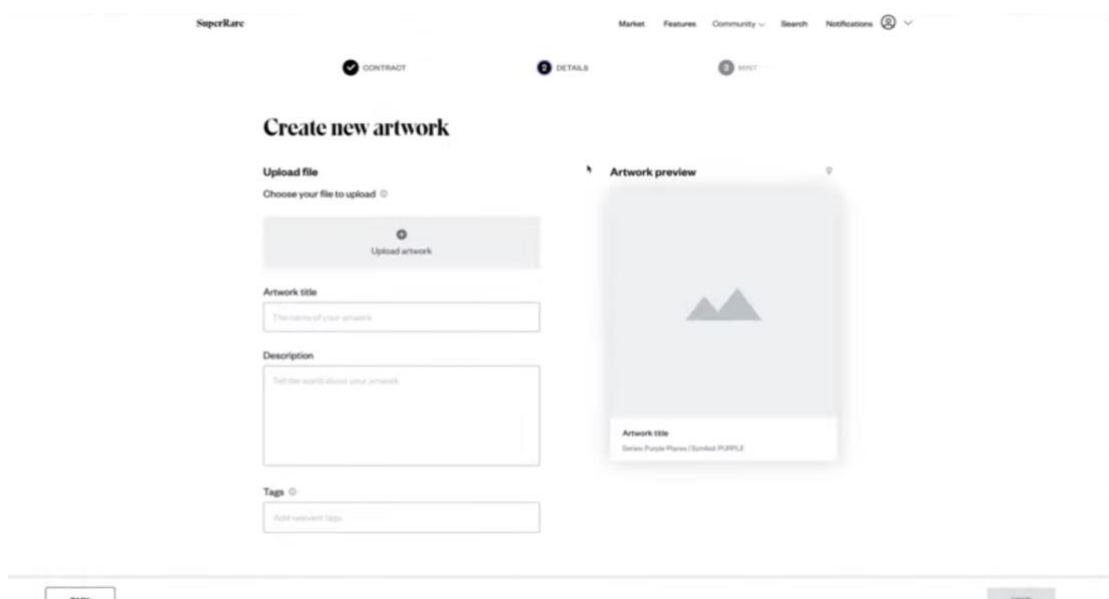
**Kauppapaikka** (engl. *marketplace*) on alusta, jossa NFT:iden myynti tapahtuu. Kauppapaikoille tyypillistä on galleriamainen ulkoasu, NFT:iden esittelytekstit ja NFT:iden osto- sekä myyntimahdollisuus. Kauppapaikkoja ovat muun muassa SuperRare, Foundation ja OpenSea.



Kuva 2. OpenSea -kauppapaikassa myynnissä olevia Jen Starkin NFT-teoksia kokoelmasta 'Vortex' (2021, Art Blocks Curated). (<https://opensea.io/collection/vortex-by-jen-stark>)

**Tokeneksi** kutsutaan lohkoketjun päälle rakennettuja varoja (*engl. assets*), joiden lähtökohtaisena tarkoituksena ei ole toimia kryptovaluutan tapaan vaihdannan valuuttana. (crypto.com)

**Minttaamisella** (*engl. minting*) viitataan hetkeen, jolloin NFT syntyy. Minttaamalla tekijä liittää työnsä osaksi lohkoketjua, ja työstä tallentuu ensimmäinen merkintä transaktiosta.



Kuva 3. NFT liitetään osaksi lohkoketjua eli mintataan. (SuperRare, 2021)

**Rojalteja** kertyy, kun alkuperäinen NFT:in tekijä vastaanottaa sopimuksen mukaisen osuuden jokaisesta jälleenmyynnistä. Rojalteja voi ansaita myös olemalla keräilijä. Riippuen asemastasi ja sopimuksesta, rojaltien suuruus vaihtelee, mutta usein sen osuus asettuu jälleenmyynnistä 0–10 prosentin välille.

**Transaktiokustannus** (*engl. gas fee*) on kustannus, jonka lohkoketjun käyttäjä maksaa, kun hän haluaa onnistuneen transaktion merkatuksi lohkoketjuun.

**Keräilijä** (*engl. collector*) on henkilö, jolla on lompakossaan vähintään yksi NFT, jonka hän on joko ostanut tai vastaanottanut. Keräilijä omistaa NFT:in teoksesta, mutta ei itse työn oikeuksia, ellei toisin ole sovittu.

## 2.1 Mahdollistavat teknologiat

”**Lohkoketju** on tapa tallentaa transaktioita eli tapahtumia niin, että kaikki lohkoketjun käyttäjät ovat aina samaa mieltä siitä, mitä tapahtumia on tapahtunut ja missä järjestyksessä” (Johansson ym., 2019, s. 28).

Lohkoketjuun tallentuu kaikki käyttäjiensä väliset transaktiot, jotka ovat avoinna kenen tahansa tarkasteltavaksi. Suosituimpia lohkoketjuja on muun muassa Bitcoin ja Ethereum.

**Web3** viittaa hajautettuun online-ekosysteemiin, joka on lohkoketjupohjainen (Edelman, 2021). Koska kyse on hajautetusta järjestelmästä, alustojen ideana on yhteisomistus ja -päätöksenteko. Web3:n hajautettu järjestelmä poikkeaa Web2:n keskitetystä järjestelmästä, jossa käyttämämme alustat ovat teknologiajättien omistuksessa. Web2:ssa käyttäjillä ei ole päätäntävaltaa esimerkiksi Facebookin, TikTokin tai Twitterin kaltaisissa sovelluksissa. Web3 pyrkii rakentamaan tulevaisuuden alustoja ajatuksella, jossa niiden käyttäjillä on suurin äänioikeus vaikuttaa alustojensa toimintamalleihin.

**Kryptovaluutalla** viitataan lohkoketjuissa käytettävään digitaaliseen valuuttaan. Jokaisella lohkoketjulla on oma valuuttansa, joiden avulla transaktioita suoritetaan lohkoketjun sisällä. Verrattuna perinteiseen fiat-rahahan, kryptovaluutasta ei vastaa keskuspankit ja valtio. Tällöin kryptovaluutan omistajalla on sen täysi omistajuus, eli välikäsien tarve poistuu. (Danial, 2022)

SPACE RACE

Spaces are independent galleries on SuperRare that curate, promote, and sell artworks. Anyone can submit an application. Applications with the most votes are launched in collaboration with SuperRare Labs. [Learn more](#).

Co-created by the SuperRare community and SuperRare Labs.

Space Race 4 has concluded. Congratulations to the 10 Space Race winners! Stay tuned for further announcements. We want to thank our community and the applicants for participating in the Space Race 4!

SPACE RACE  
< #04 WINNERS SELECTED

#01 Moxie – Miss O Cool Girls	12 802 515 VOTES
<a href="#">VIEW APPLICATION</a>	WINNER
#02 Serials	3 090 275 VOTES
<a href="#">VIEW APPLICATION</a>	WINNER
#03 CRITICIZE BY CREATING - Breezy Art	3 058 134 VOTES
<a href="#">VIEW APPLICATION</a>	WINNER

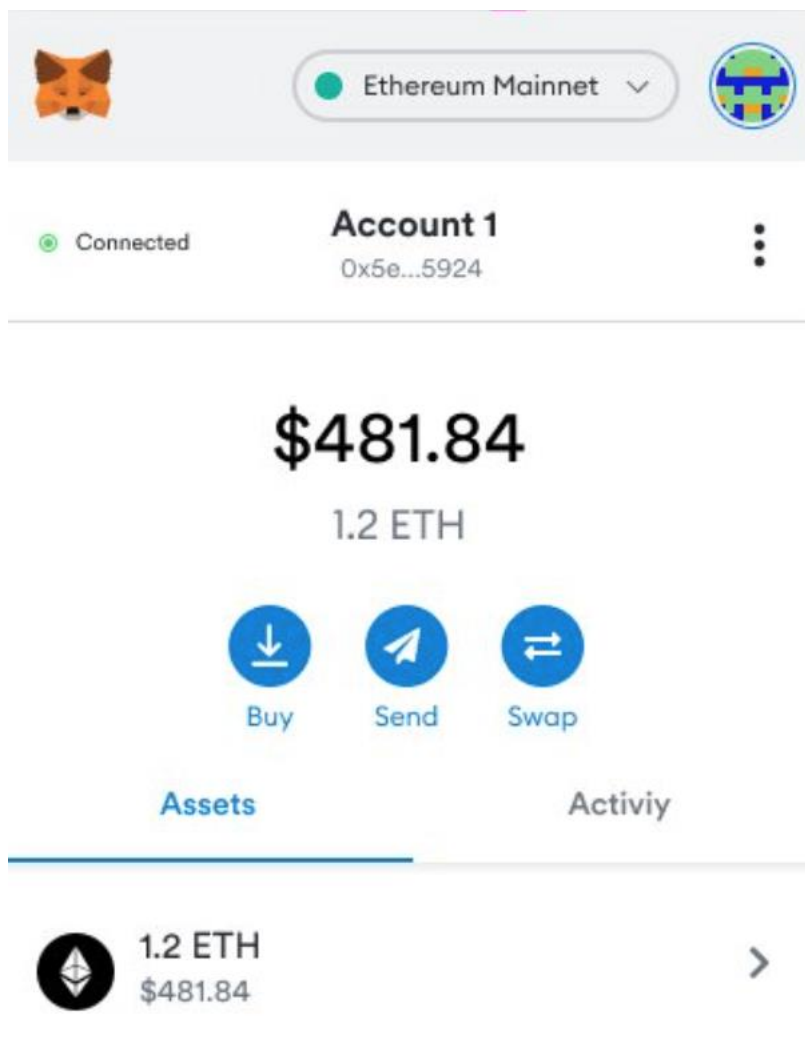
Kuva 4. Kuulumalla esimerkiksi SuperRare DAO:in jäseneksi, yhtenä ominaisuutena on äänioikeus itsenäisten gallerioiden kuratoimisessa osaksi SuperRarea. Itsenäiset galleriat ehdottavat liittymistään Space Race -hakemuksilla. ([spacerace.superrare.com/](https://spacerace.superrare.com/))

**Hajautetulla itseohjautuvalla organisaatiolla eli DAO:illa (engl.**

*Decentralized Autonomous Organization*) viitataan yhteisön muodostamaan

kokonaisuuteen, jossa tämän jäsenet tekevät päätöksiä läpinäkyvästi. Jäsenillä on yhteinen jaettu päämäärä toimia yhteisön tavoitteleman edun mukaisesti (Reiff, 2022). DAO:in jäsenet omistavat äänioikeuden, joka on sidottu tokeniin. Äänioikeuden painoarvo on sidottuna tokenien määrään. Esimerkiksi omistaessasi DAO:ista yhden tokenin, sinulla on yhden tokenin verran äänioikeutta. Omistaessasi kymmenen tokenia on sinulla kymmenkertainen määrä äänioikeutta verrattuna yhden tokenin omistajaan.

**Lompakko** on digitaalinen säilytysalusta, jossa lohkoketjun käyttäjä säilyttää varojaan. Lompakon sisälle voi luoda jokaiselle lohkoketjulle tarkoitetun oman osoitteen (*engl. address*). Osoitteen omistaja hyödyntää osoitettaan lohkoketjuissa käytävissä transaktioissa. Osoitteet ovat pitkiä sarjoja, jotka koostuvat numeroista ja kirjaimista. Osoitteet ovat julkisia, mutta lompakkoon pääsyyn vaadittavat salasanat (*engl. keys*) ovat yksityisiä. Lompakon haltija säilyttää salasanojaan ulkopuolisten henkilöiden ulottumattomissa.



Kuva 5. MetaMask on digitaalinen lompakko, jossa säilytetään varoja. (twitter.com/MetaMask)

Lompakkoja on erilaisia, mutta usein puhutaan kuumasta (*engl. hot wallet*) ja kylmästä lompakosta (*engl. cold wallet*). Kuuma lompakko on yhdistetty internetiin tietokoneen tai puhelimen kautta, ja kylmä lompakko säilyttää varojasi ulkoisella tallennusasemalla verkkoyhteyden ulkopuolella (Ramirez, 2022; Eklund, 2022). Vaihtoehtoja jälkimmäistä pidetään yleisesti turvallisempina tapana säilyttää varoja. Esimerkiksi MetaMask on selainlaajennusta hyödyntävä kuuma lompakko ja Ledger-niminen yritys valmistaa kylmiä lompakkoja, jotka muistuttavat ulkonäöltään muistitikkaa.



Kuva 6. Ledger valmistaa fyysisiä kylmiä lompakkoja, joissa säilytetään varoja. ([www.ledger.com](http://www.ledger.com))

**Älysopimus** (*engl. smart contract*) on protokolla, jossa myyjän ja asiakkaan sopimuksen väliset ehdot on merkattu koodiin. Koodi ohjaa itsenäisesti sopimuksen toteutumista eikä sitä voi muunnella jälkikäteen. (Frankenfield, 2022)

**Metaversumiksi** (*engl. metaverse*) kutsutaan virtuaalista ympäristöä, joka jäljittelee fyysisen maailman ympäristöä: sen asioita ja esineitä (Far & Rad, 2022 s. 10). Metaversumissa voi olla esimerkiksi virtuaalinen galleria, jossa on näytillä NFT-taideteoksia. Suosittuja esimerkkejä metaversumeista on Sandbox ja Decentraland.





Kuva 7. MoCDA:n (Museum of Contemporary Digital Art) omistama galleria Decentraland-metaversumissa. Kuvakaappaus Not Only RGB -yhteisnäyttelystä. Teokset taustalla: Gazers by Matt Kane (2021, Art Blocks Curated). (<https://places.decentraland.org/place/?position=-16.106>)

### 3 Tapauksen kuvaus

#### 3.1 LUME

Opinnäytetyö on toteutettu tilaustyönä Luovat metaversumeissa (LUME) -hankkeeseen. Hanketta rahoittaa Euroopan sosiaalirahasto (ESR). LUME:n toimintalinjana on työllisyys ja työvoiman liikkuvuus. Sen kohderyhmänä ovat nuoret luovan alan toimijat, jotka ovat kiinnostuneita oman toimintansa digitalisoinnista ja näkevät uusia työllistymismahdollisuuksia web3:ssa. Erityistavoitteena on nuorten ja muiden heikossa työmarkkina-asemassa olevien työllistymisen edistäminen (Työ- ja elinkeinoministeriö). Hankkeen toteuttaja on Metropolia Ammattikorkeakoulu Oy.

LUME on kiinnostunut selvittämään Web3:a ilmiönä ja sitä, kuinka luovien alojen nuoret voisivat hyödyntää sen tarjoamaa kenttää omissa tekemisissä.

### 3.2 SuperRare

SuperRare on yhdysvaltalainen Web3-kauppapaikka, joka on rakennettu Ethereum-lohkoketjun päälle. SuperRare sai alkunsa vuonna 2018 (Crain, 2021). SuperRare on keskittynyt digitaalisen taiteen myymisen edistämiseen, mutta on vuosien myötä kehittynyt kokonaisvaltaisemmaksi NFT-taidealustaksi. Sen tarkoitus on toimia alustana taiteilijan ja ostajan välillä. Lisäksi SuperRare on luonut digitaalisen taidekaupan ympärille muun muassa itsenäiset galleriat (*engl. spaces*), DAO:in (*hajautettu itseohjautuva organisaatio*), lehden (*engl. magazine*) ja merchandise-kaupan. Kaiken oheistoiminnan päämääränä on luoda kestävämpi ja yhteisöllisempi tulevaisuus laadukkaan digitaalisen taidekaupan keskipisteenä. (<https://superrare.com>)

SuperRaessa kukin taidettaan alustalla myyvä taiteilija on läpäissyt kuratointiprosessin. Kotimaisten taiteilijoiden edustus alustalla on toistaiseksi pieni, johtuen osaksi NFT:eiden parissa työskentelevien kotimaisten taiteilijoiden vähäisestä määrästä.

## 4 Tavoitteet

Opinnäytetyö auttaa taiteilijoita ja taiteen parissa työskenteleviä hahmottamaan Web3:ssa toimimista. Sen on määrä antaa selkeä kuva NFT-taideteoksen julkaisemisesta, jakelusta ja esittämisestä. Tapausta käydään läpi esimerkein keskittyen SuperRareen alustana ja sen alla työskentelevien kotimaisten taiteilijoiden kokemusten kautta.

Opinnäytetyön päätavoitteena on olla opas NFT:eiden parissa työskenteleville. Sen sisältämää tietoa voi soveltaa luovien alojen toimijat, jotka ovat kiinnostuneita Web3:sta. Opinnäytetyö julkaistaan osana LUME-hankkeen kirjaa vuonna 2023.

Pääkysymys:

- NFT:it osana taiteellista työskentelyä: Kuinka NFT-taideteoksia julkaistaan, jaetaan ja esitetään?

Alakysymys 1:

- Millainen on NFT-taideteoksen matka taiteilijalta asiakkaalle? Case: SuperRare

Alakysymys 2:

- Millaisena osana toimintaansa kotimaiset SuperRaressa olevat taiteilijat näkevät NFT:it?

Alakysymys 3:

- Millaisella tiivistetyllä opastekstillä LUME voisi neuvoa perinteisiä taiteilijoita NFT-taiteen tekemisessä? (Opas NFT:iden parissa työskenteleville)

Aihe on rajattu koskemaan NFT-taidetta, jota tarkastellaan SuperRaren kautta. Jätän käsittelemättä NFT:eita sijoitusinstrumenttina, sillä en näe sitä merkityksellisenä tämän opinnäytetyön sisällön kannalta.

## 5 Menetelmät

Opinnäytetyö on toiminnallinen tapaustutkimus. Tutkimustapa muodostui alkukartoituksen tuloksena, jonka päämääräksi asetimme oppaan, jossa ilmiötä käsiteltäisiin tapauksen kautta. Suunnitteluvaiheessa keskustelimme ja määrittelimme opinnäytetyön rakenteen sekä tavoitteet yhdessä tilaajan kanssa. Aiheen rajautumisen jälkeen syntyi suunnitelma tavoitteiden toteutumisen tueksi. Suunnitelma toimi struktuurisena apuna opinnäytetyön toteutuksessa.

Suunnitelma piti sisällään aineiston ja aikataulut työn etenemiselle. Suunnitelmasta seurasi toteutusvaihe, jonka aikana opinnäytetyö syntyi. Viimeisessä vaiheessa arvioitiin työn onnistumista. Prosessin havainnollistamisen tukena noudatin muutostyön prosessin mallia. (Ojasalo ym., 2015, s. 22)



Kuva 8. Muutostyön prosessi. Mukaeltu Ojasalo ym., s. 23

Tiedonkeruussa hyödynnän blueprint-menetelmää ja puolistrukturoitua teemahaastattelua. Prosessin tavoitteena on kartoittaa NFT-taideteoksen matkaa taiteilijalta asiakkaalle ja tuoda esiin kotimaisten taiteilijoiden näkökulmia NFT:eista osana työskentelyä.

### 5.1 Toiminnallinen tapaustutkimus opinnäytetyönä: Tavoitteena opas osaksi LUME-hankkeen kirjaa

Toiminnallisuudella pyritään antamaan kuva uudenlaisesta toiminnasta ja sen tuloksista pystytään ammentamaan tuoretta tietoa sekä ymmärrystä käsiteltävästä ilmiöstä (Ojasalo ym. 2015, s. 58–60). Tapaustutkimuksessa halutaan ymmärtää syvällisesti tutkittavaa kohdetta ja sillä pyritään antamaan tapauksen kohteesta kokonaiskuva (Ojasalo ym. 2015, s. 53).

Opinnäytetyö on luonteeltaan laadullista ja sen tapauksessa keskitytään tarkastelemaan ilmiötä SuperRare-myyntipaikan kautta. Tuloksista koostetaan konkreettinen kokonaisuus, joka julkaistaan NFT-taideoppaana LUME-hankkeen kirjassa vuonna 2023 (Liite 1: Opas [LUME]).

## 5.2 Kartoituksen menetelmät

Palvelun blueprint ja puolistrukturoidut teemahaastattelut osoittautuivat luonnollisiksi aineistonkeruumenetelmiksi opinnäytetyölle. Menetelmät tukevat opinnäytetyön sisältöä ja auttavat tiedon koherentin kokonaisuuden muodostamisessa. Kummallakin menetelmällä on oma tehtävänsä jäsentää työn vaiheita ja auttaa tulosten ymmärtämisessä.

### 5.2.1 Palvelun blueprint eli prosessin kuvaus havainnoimalla

Palvelun blueprint on nimitys prosessia kuvaavalle kaaviolle. Se kuvaa yksityiskohtaisesti palveluprosessin etenemistä ja osallistujiensa rooleja. Se muodostaa käsityksen palvelun kokonaisuudesta siten, että kaikki ymmärtävät sen objektiivisesti. (Ojasalo ym., 2015, s. 178) Hyödynnän blueprint-menetelmää kertoessani NFT-taideteoksen matkasta taiteilijalta asiakkaalle SuperRaessa.

Palvelun blueprint soveltuu opinnäytetyön menetelmäksi, koska sen avulla pystyn toteuttamaan visuaalisia kaavioita NFT-taideteoksen matkasta taiteilijalta asiakkaalle. Lisäksi pystyn osoittamaan taiteilijan, asiakkaiden ja SuperRaren rooleja prosessin kulussa. Kaavioiden laatimisessa haastavinta on luoda mahdollisimman virtaviivainen käsitys prosessin kulusta, jotta se tulisi täysin ymmärretyksi. Lisäksi haasteellisuutta luo perinteisen blueprint-prosessin raamit, joissa totutusti pyritään osoittamaan näkyvän ja näkymättömän vuorovaikutuksen rajapintoja. Web3:n toimintaympäristön perustuessa suurimmalta osin avoimeen informaation ja kanssakäymiseen, kehitin työtä varten ympäristöön soveltuvan blueprint-mallin.

Havainnot perustuvat toimintaani alustalla kahden vuoden aikana. Havainnot eivät siis olleet systemaattisia tai niitä ei toteutettu tiettyinä päivinä (vrt. Ojasalo ym., 2015 s. 115–117). Havainnointi oli osallistuvaa ja jatkuvaa asiantuntijahavainnointia erityisesti kohdentuen prosesseihin taiteilijan näkökulmasta.

### 5.2.2 Taiteilijoiden kirjalliset teemahaastattelut

Toisena aineenkeruumenetelmänä on taiteilijoille kohdennetut haastattelut. Puolistrukturoidut teemahaastattelut toteutettiin kirjallisesti, lähettämällä kysymykset sähköpostitse taiteilijoille. Esitetyt kysymykset olivat taiteilijoille samat.

”Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ovat valmiiksi mietittyjä ja kaikille haastateltaville samoja, mutta valmiit vastausvaihtoehdot puuttuvat. Teemahaastattelun aihepiirit ovat ennakoon määriteltyjä, mutta aiheiden esittämisellä ei ole tiukkaa järjestystä.” (Näpärä, 2017)

Haastattelu soveltuu opinnäytetyön menetelmäksi, koska sen avulla pystyn tuomaan esille NFT:eiden parissa työskentelevien taiteilijoiden näkökulman. Haastavuutta tuottaa etukäteen luotujen teemakysymysten kattavuuden arvioiminen suhteessa opinnäytetyön sisältöön. Laajojen teemojen avulla oli toiveena saada myös laajoja vastauksia.

## 5.3 Aineiston analyysi

Palvelun blueprint-prosessia analysoin narratiivisesta näkökulmasta. Narratiivinen analyysi pyrkii hahmottamaan tutkittavan kohteen olemusta kertomuksenkaltaisena rakenteena. Sillä voidaan esimerkiksi osoittaa, millaisia toimintatapoja tutkimuksen kohteeseen liittyy. (Jyväskylän yliopisto, 2015) Opinnäytetyössä narratiivisuus tulee esille blueprinteissä. Prosessin alku, keskikohta ja päätös kuvaillaan teoksen ”matkana” taiteilijailta keräilijöille.

Haastatteluiden analysoimisessa käytin menetelmänä teemoittelua. Teemoittelussa tarkastellaan aineistoissa esiintyviä ilmiöitä tai asioita, jotka ovat useammalle haastateltavalle yhteisiä (Ojasalo ym., 2015, s. 110). Teemoittelu

tulee esille haastattelun osioissa, joissa erittelin haastateltavien taiteilijoiden vastaukset neljän eri aihealueen perusteella.

Käyn keräämäni aineistot läpi järjestyksessä edeten palvelun blueprinteistä haastatteluihin. Opinnäytetyön kannalta niiden roolit yhdistyvät kokonaiskuvaksi kartoituksesta, jonka perimmäisenä tavoitteena on auttaa taiteilijoita toimimaan Web3:ssa.

## 5.4 Oma rooli työssä

Roolini oli kerätä opinnäytetyöhön mahdollisimman kattava aineisto, jonka kautta lukija pystyy saamaan ajankohtaisen käsityksen taiteilijan toimimisesta Web3:ssa. Aineiston pohjana on opinnäytetyön hetkellä yli kahden vuoden kokemus NFT:iden parissa työskentelemisestä. Perustan käsitykseni oppimaani, havainnoimaani ja kokemaani tietoon, jota olen tuon ajanjakson aikana kerännyt. SuperRaessa työskentelevänä taiteilijana minulla on aikaisempaa tietoa alustan toimintalogiikasta ja suurimmasta osasta sen alla työskentelevistä kotimaisista taiteilijoista. SuperRaessa voi olla muitakin aktiivisia kotimaisia taiteilijoita, joista tieto ei ole saavuttanut minua opinnäytetyön tekemishetkellä.

Pyrin opinnäytetyölläni avaamaan NFT-taidetta näkökulmasta, joka keskittyy SuperRaren ympärille. Se on yksi lukuisista tavoista tarkastella Web3:sta, mutta mielestäni se antaa yleiskelvollisen kuvan käsiteltävästä ilmiöstä.

## 6 Tulokset

Ensimmäiseksi analysoin narratiivisesti teoksen matkaa asiakkaan seinälle palvelun blueprint-prosessikaavioiden avulla. Kukin teoksen matkaan vaadittu kohta on esitelty omana prosessikaaviona. Prosessikaavioiden on määrä auttaa hahmottamaan teoksen etenemistä lohkoketjussa taiteilijalta asiakkaalle.

Prosessikaavioiden tukena on niitä edeltävät kappaleet, joissa sanallistetaan prosessin etenemistä.

## 6.1 NFT-taideteoksen matka taiteilijalta asiakkaiden seinille (prologi)

Väinölinnamaiseen tapaan alussa on luovuus, välineet ja taiteilija. Taiteilijalle ominaista on purkaa luovuuttaan valitsemallaan tyylillä. Piirtämisestä animointiin, valokuvaamisesta 3D-mallintamiseen, performanssista runouteen. Aluksi on idea, josta seuraa toteutuksen kautta lopullinen teos. Taiteilijan julkaisema taideteos on dimensionaalinen lopputulos, joka kietoo yhteen taiteilijan sisimmän eli tämän tavan hahmottaa maailmaa.

Taiteilijan tekniikan ollessa mitä tahansa, lopputuloksena syntyy teos. Teos voi olla ”pöytälaatikko-materiaalia”, joka ei koskaan näe päivänvaloa. Kuitenkin puhuttaessa työskentelevästä taiteilijasta, asetamme tämän kapitalismin viitekehykseen, jossa teoksia yleisesti päätyy julkiseen jakeluun. Raamien sisäisessä tarkastelussa, taiteilija myy teoksiaan muodollisesti ja määrällisesti poikkeavissa suhteissa. Kuvataiteilija saattaa esimerkiksi luoda numeroidun silkkipainoerän alkuperäisestä teoksestaan tai myydä teoksensa yksittäisenä uniikkina kappaleena. Myydyn erän tai teoksen jälkeen, taiteilijalla ei ole yleensä ole sovittua osuutta jälleenmyynnistä – ellei hän ole sattunut myymään teostaan NFT:ina.

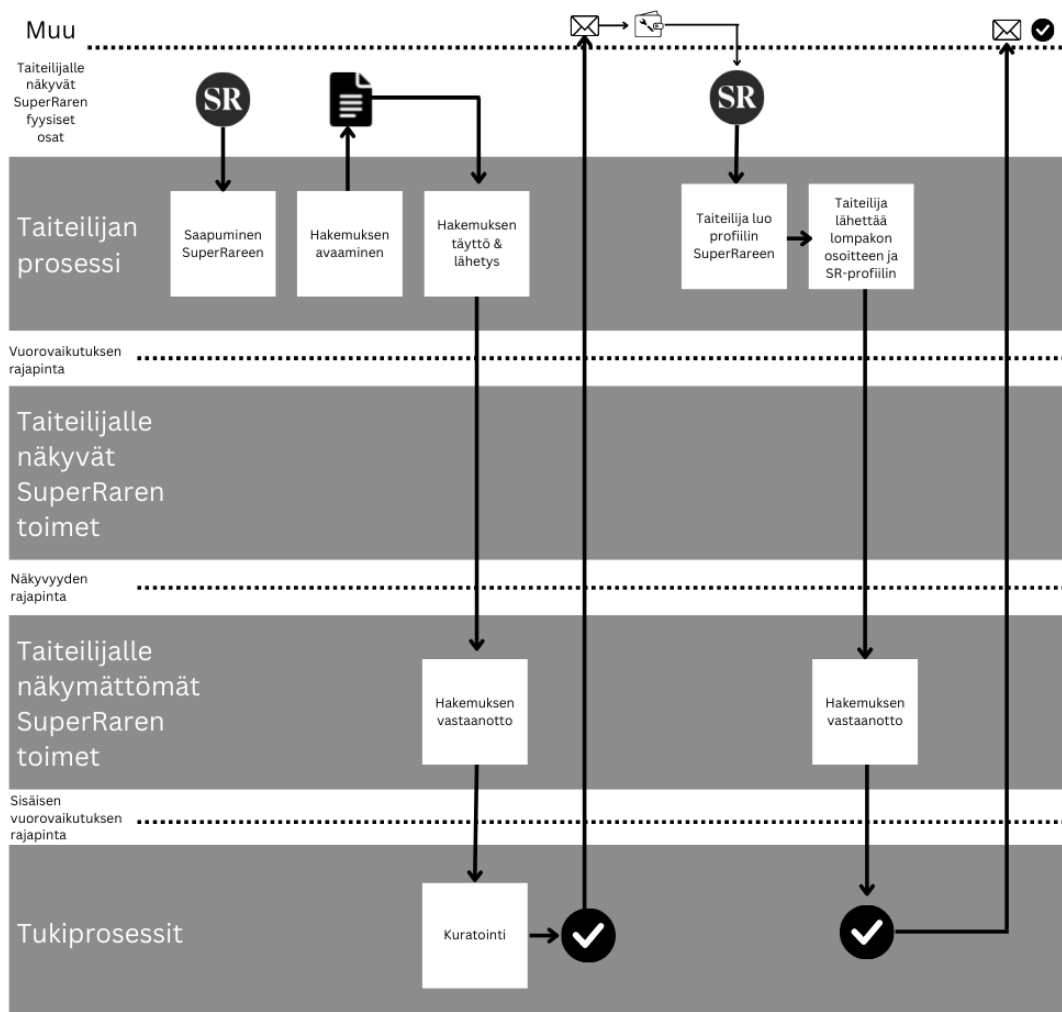
Ensikosketus NFT:eista voi herättää monenlaisia tuntemuksia. Vieras termistö ja ympäristö voi tuntua suurelta, vaikeasti saavutettavalta massalta, joka näyttäytyy monenlaisessa valossa. Taiteilijan kannattaakin perehtyä ensitöikseen nimenomaan Web3:n taidepuoleen, jossa eri puolilta maailmaa olevat taiteilijat jakavat töitään. Perehtymisvaiheessa sisältöä voi tarkastella totutuissa sosiaalisen median alustoissa, kuten YouTubeissa ja Twitterissä. Aihealue kirkastuu ainoastaan perehtymällä siihen.



Kun aiheesta on saanut pintaraapaisun, kannattaa kiinnostuneen perehtyä kauppapaikkoihin, joissa NFT:eita myydään. Kauppapaikoissa on eroavaisuuksia. Vaihteluina ovat yleensä esimerkiksi kuratoinnin, rojaltien ja erämäärien merkitykset kauppapaikoittain. Esimerkiksi OpenSea on kaikille avoin kauppapaikka, jossa kuka tahansa voi julkaista ja myydä työn ([opensea.io](https://opensea.io)). SuperRare ([superrare.com](https://superrare.com)) sen sijaan toimii kuratoidusti, eli taiteilijan on täytynyt läpäistä vaadittu kuratointiprosessi julkaistakseen töitä alustalla. Lisäksi SuperRaessa taiteilija myy yksittäisiä (1/1) digitaalisia vedoksia, eli hän ei voi myydä samaa teosta esimerkiksi kymmenen kappaleen eränä. Taiteilijalta ei vaadita sitoutumista yhteen kauppapaikkaan, eli teosmyyntiä saa toteuttaa useassa eri paikassa. Taiteilijan on kuitenkin huomioitava, ettei julkaise samaa teosta useammassa eri kauppapaikassa.

## 6.2 NFT-taideteoksen prosessi

Kun taiteilija haluaa myydä teoksiaan SuperRaessa, on siihen käytännössä kaksi väylää. Ensimmäisenä vaihtoehtona on täyttää taiteilijahakemus. Toisena, hieman soveltavampana vaihtoehtona, on pyrkiä taiteilijaksi itsenäisten gallerioiden kautta ([superrare.com/spaces](https://superrare.com/spaces)). Itsenäiset galleriat toimivat SuperRaren yhteydessä omina kokonaisuuksinaan. Seuraavaksi kerron kummastakin hakuvaihtoehdosta lyhyesti, kuitenkin keskittyen palvelun blueprintissä tarkastelemaan prosessia ensimmäisen vaihtoehdon läpäisseen näkökulmasta. Vaikka itsenäisten gallerioiden teosmyynti tapahtuu SuperRaessa, on gallerioiden välisissä sopimuksissa ja käytännöissä eroavaisuuksia. Tämä tarkoittaa sitä, että itsenäisiä gallerioita tulisi tarkastella galleriakohtaisesti, jotta palvelun blueprint olisi kutakin galleriaa kunnioittava.



Blueprint 1. Taiteilijan hakemus SuperRareen, lompakon ja profiilin luonti + hyväksyminen ja hyväksymisestä tiedon vastaanottaminen. (Palvelun blueprint)

### 6.2.1 Vaihtoehto 1: Taiteilijahakemus

Taiteilijahakemus on yksinkertaisuudessaan *Google Docs* -tiedosto, johon taiteilija täyttää tietonsa. Lomakkeessa kysytään taiteilijan perustiedot (nimi, sosiaalinen media, verkkosivut/portfolio ja sähköpostiosoite). Tämän lisäksi taiteilija liittää osaksi videohakemuksen ja esimerkkejä töistään taustatarinoineen. Lopuksi taiteilija kertoo, miten kuuli SuperRaresta ja vakuuttaa tietonsa oikeaksi sekä hyväksyy SuperRaren käytännöt. (Submit your artist profile, <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScTZhB9On31j-uoFzMD3hg0gGNf3hgjVyBz1xwCHsOBSydvPw/viewform>)

Tämän jälkeen taiteilija odottaa hyväksynnän saapumista sähköpostiin. Jos sähköpostia ei kuulu useampaan kuukauteen, taiteilijan voi hakea myöhemmin uudestaan. Hakujen määrää ei siis ole rajoitettu.

Taiteilija vastaanottaa hyväksynnän sähköpostilla, jonka jälkeen on viimeistään aika luoda lompakko ja henkilökohtainen profiili SuperRareen. Lompakkoa tarvitaan aina transaktioiden toteuttamiseen ja kirjautumiseen SuperRaressa. Suosituin vaihtoehto lompakolle on MetaMask, joka on selaimeen ladattava laajennus. Lompakon luotua taiteilijalla on hallussaan Ethereum-osoite. Tämä osoite lähetetään SuperRaren työntekijöille, jotta he voivat liittää sen osaksi SuperRare-tiliä. Huomioitavaa on lähettää ainoastaan Ethereum-osoite, ei lompakon pääsyyn vaadittavia salasanoja. Osoitteen lisäksi mukaan liitetään SuperRare -profiili. Kun osoite ja profiili on lähetetty, ne hyväksytään SuperRaren toimesta. Tämän jälkeen taiteilija on virallisesti oikeutettu julkaisemaan töitä SuperRaressa.

### 6.2.2 Vaihtoehto 2: Itsenäiset galleriat

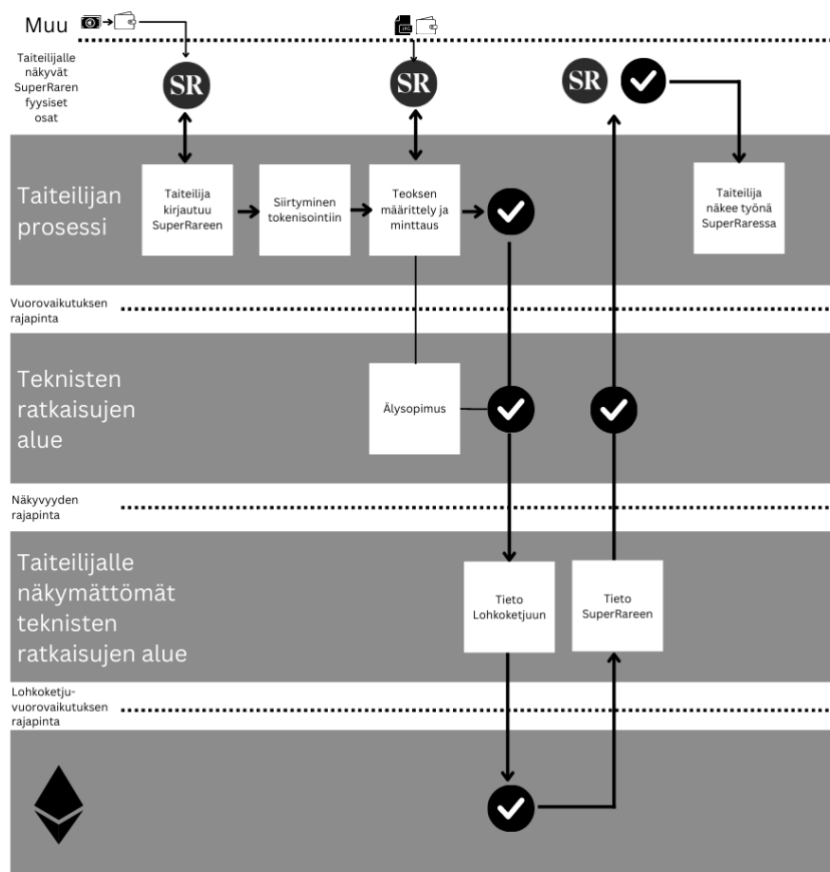
Itsenäiset galleriat ovat SuperRaren alaisuudessa olevia gallerioita, jotka kuratoivat taidetta ja taiteilijoita ([superrare.com/spaces](https://superrare.com/spaces)). Ne tarjoavat apua taideteosten markkinoinnissa, toteuttavat huutokauppoja ja keräävät provisioita teosmyynnistä. Uusien itsenäisten gallerioiden hyväksymisestä vastaa SuperRare DAO:n jäsenet. Jokainen itsenäinen galleria pystyy luomaan oman älysopimuksen ja kutsua taiteilijoita julkaisemaan teoksia gallerian kautta. Itsenäistä galleriaa voi johtaa esimerkiksi DAO, artistikollektiivi tai vaikkapa perinteinen taidegalleria. (The SuperRare Network, n.d.)

Taiteilija voi siis päätyä SuperRareen myymään teoksiaan myös itsenäisen gallerian kautta, esimerkiksi olemalla suoraan yhteydessä itsenäistä galleriaa kuratoivaan tahoon. Yhteneväistä suoraa väylää ei ole, joten suositeltavaa on tutustua itsenäisten gallerioiden toimintaan ja ottaa selvää hakemismahdollisuuksista.

### 6.2.3 Minttaus

Teoksen julkaisemiseen taiteilija tarvitsee lompakkoaan. Lompakkoon tulee olla talletettuna jonkin verran Ethereum-kryptovaluuttaa, jotta julkaisun transaktiokustannukset (*engl. gas fee*) on katettavissa.

Transaktiokustannuksista vastaa aina taiteilija, eli SuperRare ei maksa niitä taiteilijan puolesta. Transaktiokustannukset vaihtelevat vuorokauden ajasta riippuen ja niitä peritään jokaisen lohkoketjuun tehtävän merkinnän kohdalla. Transaktioita ei siis peritä esimerkiksi kirjautuessa SuperRareen, koska siitä ei synny merkintää lohkoketjuun.



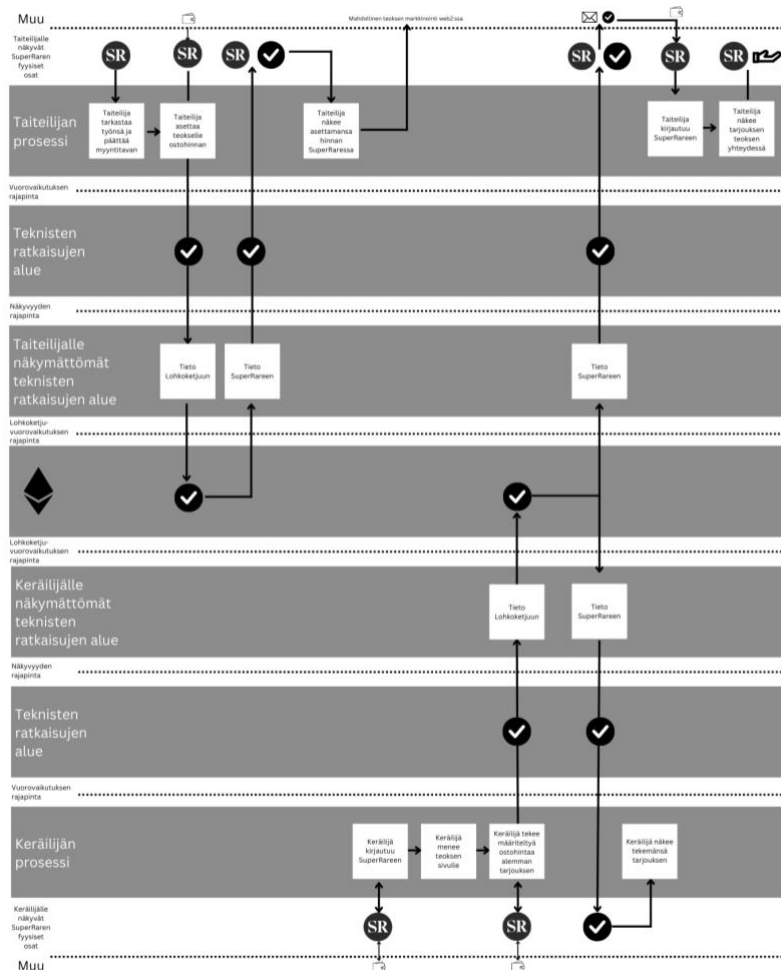
Blueprint 2. Rahan talletus lompakkoon ja teoksen minttaus. Teos upotetaan tiedostona palvelimelle ja sen minttaus hyväksytään lompakon kautta, ennen kuin se on nähtävissä profiilissa. (Palvelun blueprint)

Kun taiteilijalla on tallettanut Ethereum-kryptovaluuttaa lompakkoonsa ja tällä on valmis teos, jonka hän haluaa myytäväksi SuperRaessa, hän suorittaa sivustolla "tokenisoinnin" valitsemallaan älysopimuksella. Tokenisoinnissa mintattava taideteos upotetaan tiedostona minttaus-sivulle. Teoksesta myös kerrotaan tällöin olennaiset tiedot, esimerkiksi valmistumisvuosi ja tekijän nimi. Teoksen tiedostomuodosta päättää taiteilija itse. Metadata-analyysin mukaan SuperRaessa taiteilijoiden yleisimpiä tiedostomuotoja ovat mp4, jpeg ja png (Pi-Slices, 2022). Kun teoksen tiedot on täytetty, on aika julkaista teos, eli mintata se. (Perkins, n.d.)

#### 6.2.4 NFT on julkaistu – Mitä seuraavaksi?

Kun NFT on mintattu, se ilmestyy tarkasteltavaksi taiteilijan profiiliin ja kauppapaikkaan. Seuraavaksi taiteilija voi määritellä, kuinka teos myydään. Teoksen voi myydä seuraavista vaihtoehtoista sopivimmalla:

- Huutokauppa (ajastettu tai lähtöhinallinen)
- Valmiiksi määritelty hinta
- Ei lähtöhintaa



Blueprint 3. Teoksen myyntihinnan asettaminen lompakon kautta taiteilijan toimesta ja keräilijän tekemä tarjous teoksesta tämän lompakon kautta. Taiteilija vastaanottaa tiedon keräilijän tekemästä tarjouksesta. (Palvelun blueprint)

Lähtöhintaisessa huutokaupassa (*engl. reserve auction*) taiteilija on asettanut teokselleen lähtöhinnan. Kun ensimmäinen huutaja on tarjonnut lähtöhinnan, seuraa siitä 24 tunnin ajastin. Seuraavan vuorokauden aikana muilla huutajilla on mahdollisuus tehdä lähtöhintaa korkeampi tarjous teoksesta. Mikäli muita tarjouksia ei tule, päättyy teos ensimmäiselle huutajalle. Ajastetussa huutokaupassa (*engl. scheduled auction*) taiteilija voi määritellä huutokaupan alkamis- ja päättymisajankohdat, vaikkei lähtöhintaa olisi tarjottu.

Valmiiksi määritellyn hinnan (*engl. buy now*) avulla taiteilija viestii teoksen olevan heti ostettavissa taiteilijan määrittelemällä spesifillä hinnalla. Jos taiteilija on päättänyt olla määrittelemättä hintaa tai huutokauppaa, hän voi hyväksyä

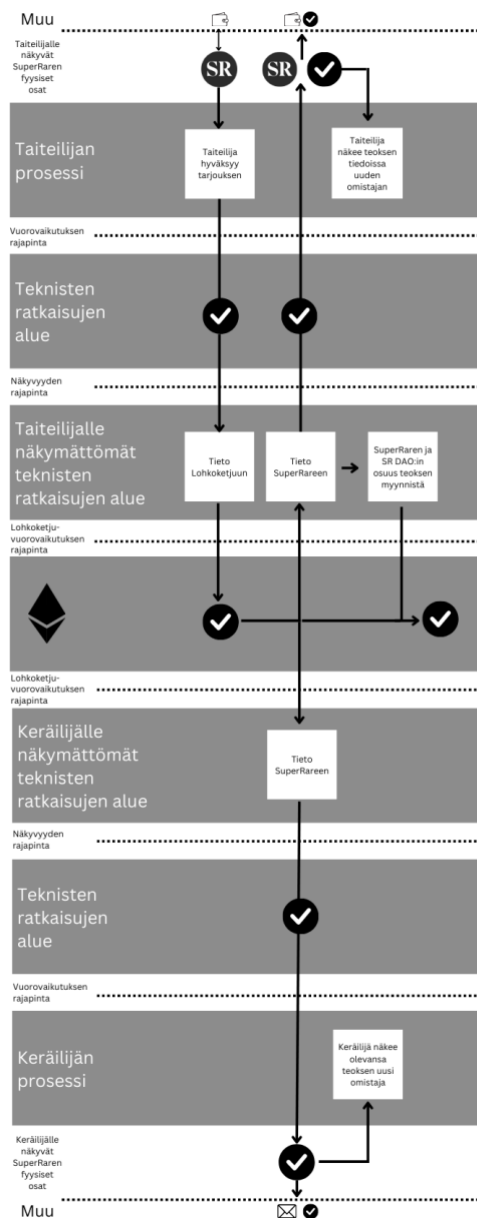
myynnin tarjousten (*engl. offers*) perusteella. On hyvä tiedostaa, ettei tarjoukset välttämättä aina ole kovinkaan pysyviä, sillä ostaja voi vetäytyä tarjouksineen pois milloin haluaa. (Perkins, n.d.)

Miloin tahansa, kun asiakas tekee tarjoukseen liittyvän transaktion, hän maksaa siitä kuluja. Nämä kulut eivät vaikuta taiteilijaan, eikä niistä mene myöskään osuutta SuperRarelle.

Taiteilija voi halutessaan markkinoida teostaan myynnin tueksi esimerkiksi Twitterissä, Instagramissa, Discordissa tai Redditissä. Web2:n sosiaalisen median alustat toimivat monelle NFT-taiteilijalle paikkana markkinoida töitään.

#### 6.2.5 Teoksen myynti

Kun taiteilija on valmis myymään teoksensa asiakkaalle, hän hyväksyy tarjouksen.



Blueprint 4. Taiteilija hyväksyy teokseen tehdyn tarjouksen lompakkonsa kautta ja teos siirtyy keräilijälle, josta tulee myös ilmoitus. (Palvelun blueprint)

Hyväksymisessä suoritetaan transaktio lohkoketjussa, eli taiteilija maksaa myytävästä teoksestaan viimeisen kerran lohkoketjun käsittelykulut. Lisäksi myynnissä taiteilija hyväksyy, että 15 % myyntihinnasta päätyy SuperRarelle, jolloin myyntihinnasta 85 % jää taiteilijalle (Lauren, n.d.).

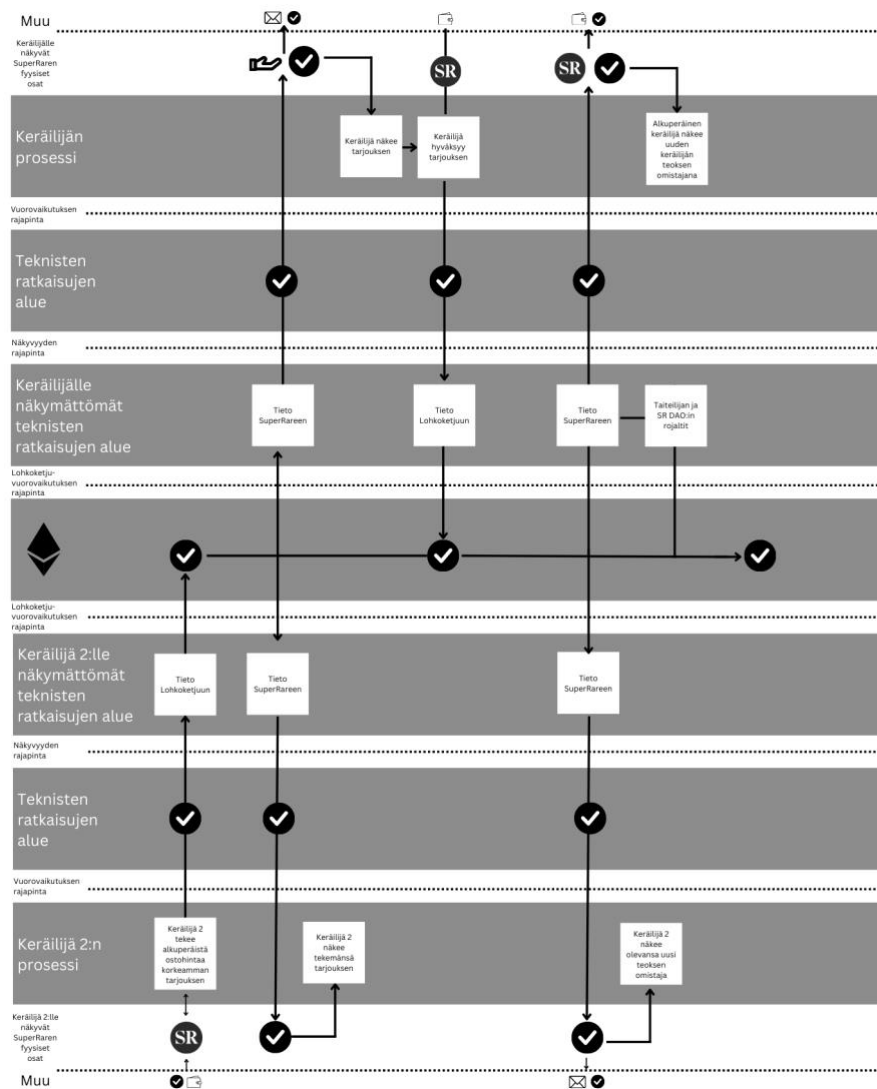
On hyvä huomioida, että SuperRare ei kauppapaikkana peri tulevaisuuden myynneistä osuutta enää itselleen, eli kauppapaikan komissio koskee ainoastaan ensimmäistä myyntikertaa.



Asiakkaan näkökulmasta on huomioitava, että teoksen hintaan lisätään 3 % sen arvosta, joka päättyy SuperRare DAO:in kassaan. (Lauren, n.d.) Eli teoksen hinta on 100 % + 3 %. Myynnissä taiteilija luovuttaa omistajuuden NFT-taideteoksestaan asiakkaalle, eli keräilijälle.

#### 6.2.6 Teoksen jälleenmyynti

Keräilijällä on mahdollisuus NFT-taideteoksen jälleenmyyntiin. Myyntiin vaikuttaa keräilijän henkilökohtaiset motiivit luopua teoksen omistusoikeudesta. Myynti voi perustua esimerkiksi siihen, että toinen keräilijä on halukas ostamaan teoksen omistusoikeuden itselleen alkuperäistä myyntihintaa kalliimmalla. Keräilijä saa itse määritellä jälleenmyyntiarvon teokselle.



Blueprint 5. Keräilijä vastaanottaa tiedon mieluisasta tarjouksesta ja jälleenmyy teoksen uudelle keräilijälle. Kummatkin tarvitsevat lompakkoaan. (Palvelun blueprint)

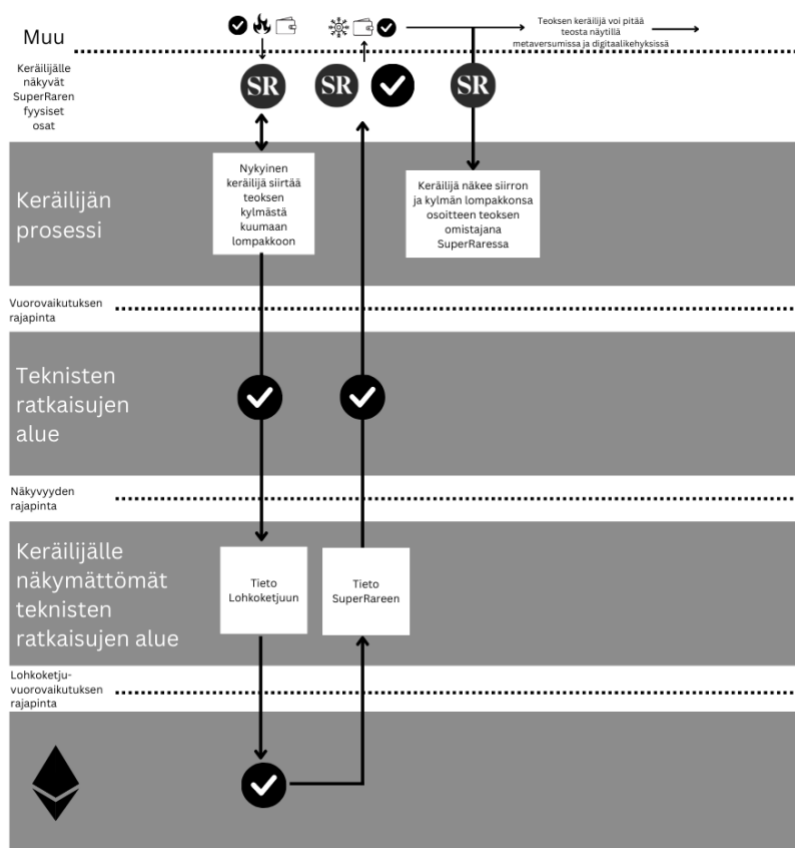
Jälleenmyynnissä taiteilijalle ei kerry kustannuksia. Kustannusten sijaan alkuperäinen taiteilija vastaanottaa aina 10 %:n rojaltin teoksen jälleenmyynnin arvosta.

Jälleenmyynnissä keräilijät solmivat kaupat keskenään, käyttäen lompakkojaan transaktion hyväksymiseen. Kuluja osapuolille syntyy lohkoketjun transaktiokustannuksista. Alkuperäinen keräilijä saa myyntiarvosta 90 % itselleen, sillä teoksen taiteilijalle maksetaan edellä mainittu 10 %:n rojalti. Uusi keräilijä maksaa myös 3 %:n osuuden teoksen hinnasta SuperRare DAO:in

kassaan. (The SuperRare Network, n.d.) Todellinen teoksen ostohinta on tällöin uudelle keräilijälle teoksen hinta + 3 %.

Teoksella on jälleenmyynnin jälkeen uusi keräilijä. Narratiivisesta näkökulmasta taiteilijan työ on kulkenut matkan, jossa teos on päätynyt taiteilijalta keräilijälle ja keräilijältä toiselle keräilijälle.

Oletetaan, että toinen keräilijä ei ole halukas luopumaan teoksesta ja haluaa turvata säilyttämisen mahdollisimman huolellisesti. Hän haluaa siirtää teoksen kuumasta lompakosta kylmään, sillä hän kokee teoksen olevan enemmän turvassa kylmässä lompakossa, jota hän ei käytä päivittäisissä transaktioissaan. Kylmän lompakon turvallisuus perustuu siihen, että sitä käytetään yleisesti varojen säilyttämiseen, ei siis transaktioihin muiden kanssa. Transaktioissa ulkopuolisten, erityisesti tuntemattomien tahojen kanssa, voi ilmentyä huijausyrityksiä. Huijaukset onnistuvat usein silloin, kun lompakon haltija ei lue huolellisesti transaktion sisältöä. Keräilijällä on siis hallussaan kaksi eri lompakkoa, joista toista hän käyttää teosten ostamiseen ja toista säilyttämiseen. Kummallekin lompakolle on luotu keräilijän toimesta oma käyttöfunktio.



Blueprint 6. Keräilijä siirtää omistamansa teoksen kuumasta lompakosta kylmään lompakkoon ja valitsee haluamansa ripustusmuodon teokselle. Huomioitavaa on, että teoksen ripustamiseen tarvitset vain Ethereum-osoitteesi, eli lompakon muodolla ei ole väliä. (Palvelun blueprint)

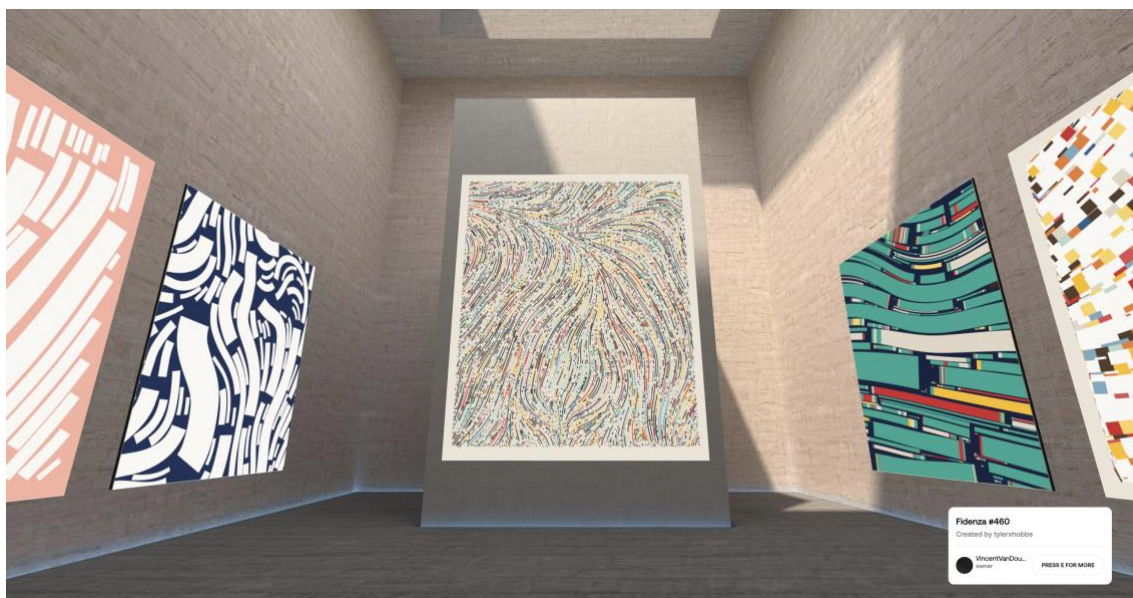
Keräilijä siirtää kuumasta lompakosta teoksen kylmään lompakkoon, jolloin hän maksaa siirrosta lohkoketjun transaktiokustannukset. Siirrosta tulee SuperRareen näkyviin merkintä, sillä näennäisesti omistaja vaihtuu. Näennäisellä omistajan vaihdoksella viitataan siihen, kun keräilijällä on hallussaan kaksi eri lompakkoa, eli kaksi eri osoitetta, jotka kummatkin kuuluvat samalle omistajalle. Lompakkojen välisessä siirtelyssä transaktioista vastaa ainoastaan keräilijä, eli kuluja tai tuloja ei synny esimerkiksi taiteilijalle. Teos on edelleen nähtävissä SuperRaessa samanlaisena, kuin aikaisemmin.

Todistus NFT-taideteoksen omistajuudesta on nyt keräilijän kylmässä lompakossa. Kun hän haluaa seuraavan kerran siirtää teoksen toiseen

osoitteeseen, tulee hyväksyntä tehdä kylmän lompakon kautta. Jos keräilijän kylmä lompakko on esimerkiksi muistitikkua muistuttava *Ledger*, hän hyväksyy teoksen siirron Ledgerinsä kautta.

### 6.2.7 Teos ”seinälle”

Oletetaan, että keräilijä on teoksen hankittuaan kiinnostunut sen esittämisestä. Hän haluaa teoksen osaksi digitaalista galleriaa metaversumissa ja lisäksi fyysisiin digitaalisiin kehyksiin kotinsa seinälle.



Kuva 9. Tyler Hobbsin Fidenza #460 (keskellä). Oncyber-virtuaaligalleria: The Vincent Van Dough Gallery. Huomio: Kuvan teos on myyty OpenSeassa, ripustuksen kannalta teoksen kauppapaikalla ei ole merkitystä. ([docs.oncyber.io](https://docs.oncyber.io))

Keräilijällä on useita eri digitaalisen gallerian vaihtoehtoja teoksen esittämiseksi. Suosittuja metaversumi-alustoja ovat muun muassa Sandbox ja Decentraland, joissa oman gallerian perustamiseksi vaaditaan myös omistajuutta digitaalisesta maasta (Brahambhat & Exmundo, 2022). Digitaalisen gallerian perustamiseen ei kuitenkaan vaadita kaikilla alustoilla tontin omistajuutta, vaan gallerian voi perustaa ilmaiseksi esimerkiksi oncyberissä ([oncyber.io](https://oncyber.io)). Oncyber on ilmainen virtuaaligalleria-alusta, jossa gallerian pyörittäjä todistaa lompakkonsa kautta omistavansa gallerian teokset ([oncyber.io](https://oncyber.io), n.d.). Keräilijä voi siis halutessaan

luoda virtuaaligallerian ja jakaa siitä linkin kaikille virtuaaligalleriassa vieraileville. Galleriaa pääsee tarkastelemaan esimerkiksi puhelimen välityksellä, eikä vierailijan tarvitse omistaa lompakkoa.

Teoksen ollessa esillä metaversumissa ja SuperRaressa, keräilijä voi haluta sen digitaalisiin kehyksiin kotinsa seinälle. Markkinoilla on useita eri vaihtoehtoja digitaalisille kehyksille. Niiden toiminnot ja hintaluokat vaihtelevat brändin mukaan.

Keräilijä voi esimerkiksi haluta videoteoksen fyysiseksi siten, että se pyörii katkeamatta sille mitoitetuissa kehyksissä. Tällöin hän voi valita esimerkiksi Infinite Objects -nimisen yrityksen. NFT:eille tarkoitettut pienimmät kehykset alkavat 120 dollarin hintaluokasta (Infinite Objects, 2022). Toisaalta keräilijä voi haluta kehykset, jotka mahdollistavat vaihtelevuuden eri teosten välillä. Tällöin hän voi valita vaihtoehdon, joka ei ole mitoitettu yhden teoksen mukaan esim. valmistajalta kuten LAGO. Hinnat nousevat LAGO:n kehyksissä 1000 dollarista ylöspäin (Lago Digital, 2022).



Kuva 10. XCOPYn teos 'Some Asshole' LAGO:n digitaalikeyyksissä. (Kuvakaappaus LAGO:n Twitteristä).

NFT-taideteoksille suunnatut kehykset ovat useasti kytköksissä keräilijän lompakon kanssa, jonka kautta voidaan todentaa NFT-taideteoksen omistajuus teosta heijastaessa.

Oli kyse sitten teoksen esittämisessä metaversumissa tai digitaalisten kehysten kautta, ei niillä ole suoraa vaikutusta esimerkiksi teoksen taiteilijaan tai SuperRareen.

#### 6.2.8 Keräilijöiden rojaltit – Teoksen matka ”seinältä seinälle”

Mahdollisista tulevaisuuden jälleenmyynneistä syntyy myös keräilijöiden muodostama rojaltiverkosto. Keräilijöiden rojaltiverkoston malli perustuu siihen, että tulevaisuudessa teoksen myynneistä kertyy rojalteja myös aikaisemmille keräilijöille. Keräilijöiden rojaltit maksaa aina uusi keräilijä. Rojaltit maksetaan myyntihinnan päälle tulevasta 3 %:sta, joka on aiemmin edustanut kokonaan SuperRare DAO:in osuutta. Tulevaisuudessa tuosta 3 %:sta maksetaan osuus SuperRare DAO:in kassaan sekä osuus aikaisemmille keräilijöille. (The SuperRare Network, n.d.)

Esimerkki: Teoksen toinen keräilijä myy teoksen kolmannelle keräilijälle, jolloin teoksen ensimmäinen keräilijä saa 1 %:n osuuden teoksen myyntiarvosta ja loput 2 % menee SuperRare DAO:in kassaan. Kun kolmas keräilijä myy teoksen neljännelle keräilijälle, keräilijän rojalti puolittuu ja kaksi ensimmäistä teoksen keräilijää jakaa 0,5 %:n osuuden myyntihinnasta keskenään, jolloin ensimmäinen ja toinen keräilijä vastaanottavat 0.25 % teoksen jälleenmyyntiarvosta. Tällöin jäljelle jäävä 2,5 % menee SuperRare DAO:in kassaan. Teoksen jälleenmyyntien toistuessa keräilijöiden rojalti-% pienenee osuuden jakautuessa yhä useammalle keräilijälle. Samalla myös SuperRare DAO:in kassaan menevä osuus kasvaa lähemmäs alkuperäistä 3 %:n osuutta. (The SuperRare Network, n.d.)

Vaikka keräilijöiden ja DAO:in osuus jälleenmyynnin arvon ylittävistä 3 %:sta vaihtelee myynneittäin, taiteilija vastaanottaa aina vakituisen 10 % teoksen

jälleenmyyntiarvosta. Taiteilijan ei siis tarvitse kiinnittää huomiota myyntihinnan päälle tulevasta 3 %:sta, sillä hänellä ei ole osuutta siihen. (The SuperRare Network, n.d.)

Keräilijä lunastaa (*engl. claim*) ansaitsemansa rojaltin SuperRaessa profiilistaan.

Taulukko 1. Rojaltien jakautuminen myynneittäin (mukaillen SuperRare Labs Team, 2021)

Myynnit	Osallistujat	SR	SR DAO	1. Keräilijä	2. Keräilijä	3. Keräilijä	4. Keräilijä
1.	Taiteilija → 1. keräilijä	15 %	+3 %				
2.	1. keräilijä → 2. keräilijä		+3 %	90 %			
3.	2. keräilijä → 3. keräilijä		+2 %	+1 %	90 %		
4.	3. keräilijä → 4. keräilijä		+2 %	+0,5 %	0,5 %	90 %	

Tähän päättyy palvelun prosessi, jossa NFT-taideteos on päätynyt SuperRaessa työskentelevältä taiteilijalta useammalle keräilijälle.

## 6.3 Taiteilijoiden näkemykset NFT:eista

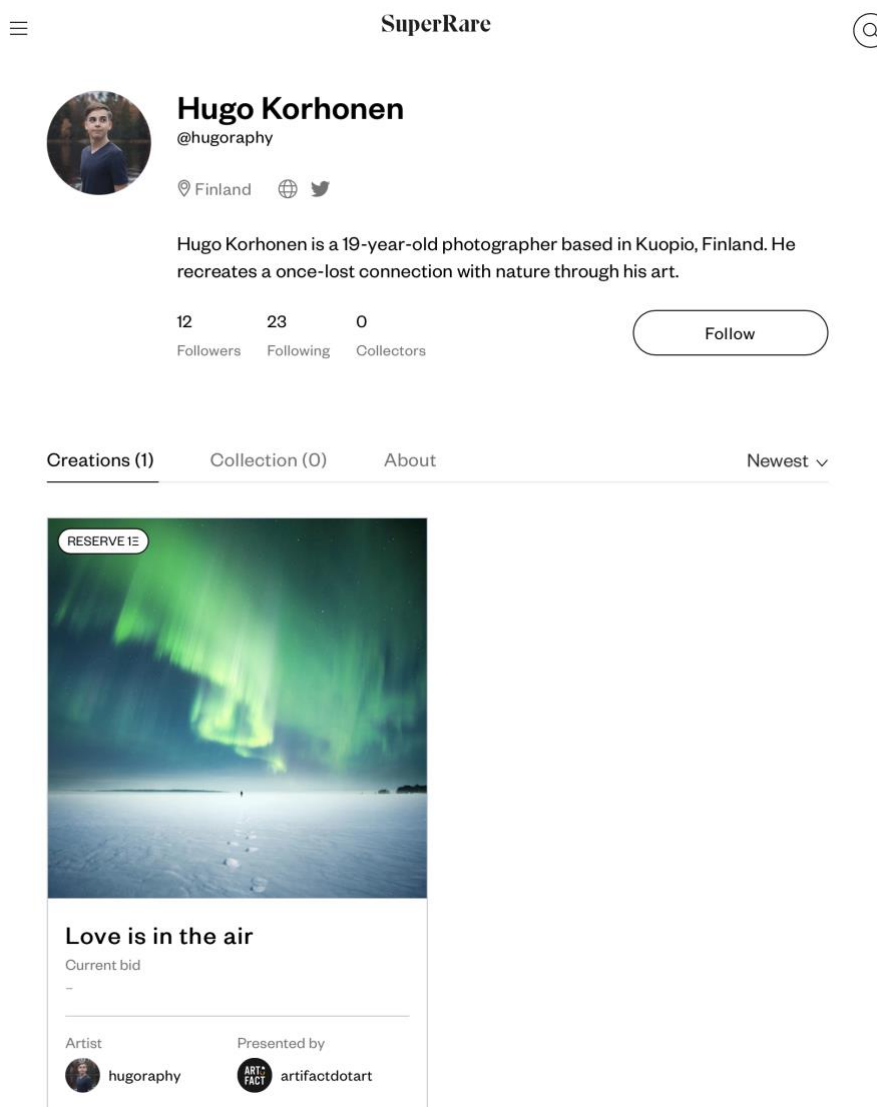
Haastattelujen tarkoituksena oli pyrkiä selvittämään kotimaisten SuperRaessa työskentelevien taiteilijoiden näkökulma NFT:eista. Haastattelupyynnöt lähetin Twitterissä, jonka jälkeen toimitin taiteilijoille haastattelukysymykset sähköpostitse. Haastateltavia taiteilijoita oli yhteensä 4 kappaletta, joiden vastausten perusteella teemoittelin tulokset neljään osioon: taiteilijoiden kuvaus, NFT:it taiteellisen työn mahdollistajana, yhteisön merkitys taiteelliselle toiminnalle ja toimintaa varjostavat ulottuvuudet.

### 6.3.1 Taiteilijat

**Hugo Korhonen** tunnetaan myös nimellä *hugoraphy*. Korhonen tekee valokuvataidetta, jossa hän pyrkii tallentamaan luonnon ja maailman kauneutta



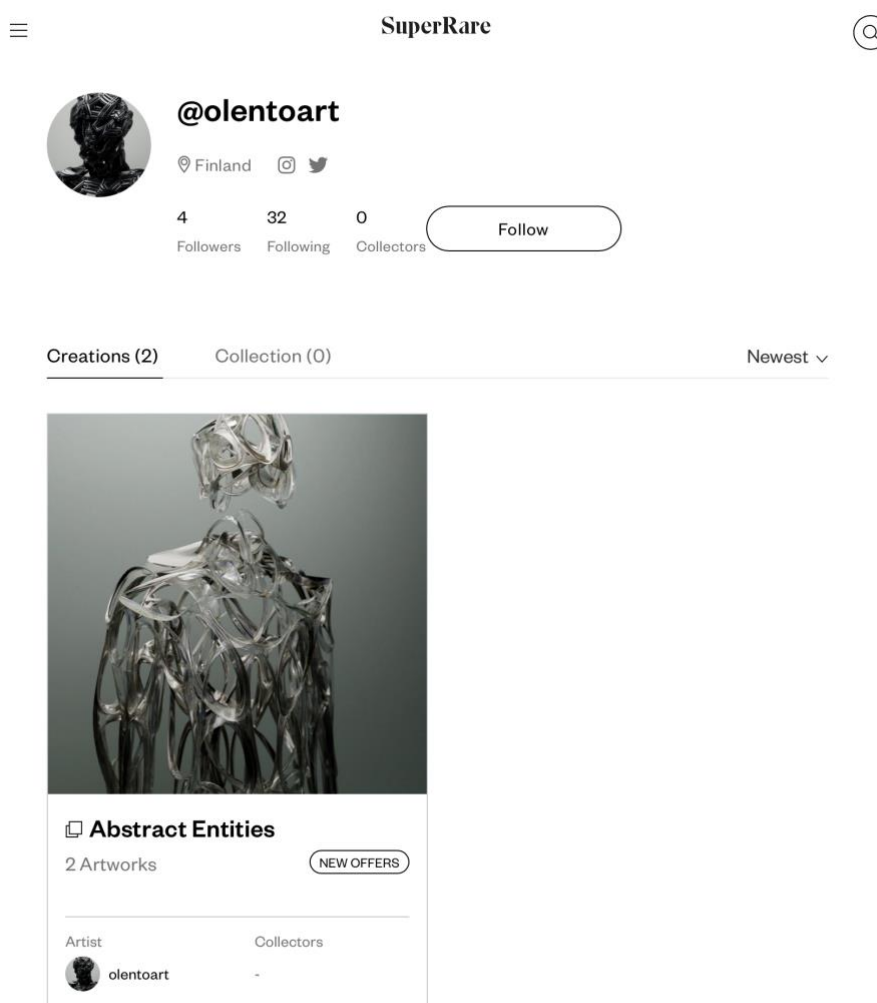
kameran linssin kautta. Tämä on Korhoselle myös yksi vaikuttamisen väylä, jolla hän pyrkii rohkaisemaan vastuullisten valintojen tekemiseen. Teokset asettuvat Korhosen mukaan toden ja epätoden välimaastoon, jossa maailma esiintyy idyllisenä paikkana. (Korhonen, 2022)



Kuva 11. Hugoraphyn SuperRare-profiili marraskuussa 2022. (<https://superrare.com/hugoraphy>).

**Olento** on nimimerkki taiteilijalle, joka on sanojensa mukaan luonut eräänlaisen ”hybridijärjestelmän” teoksiensa, eli olentojen luomiseen. Hän hyödyntää 3D-mallintamiseen tarkoitettua Blender-ohjelmaa töidensä toteuttamiseksi. Olennon ihmishahmoja muistuttavat teokset koostuvat abstrakteista muodoista ja

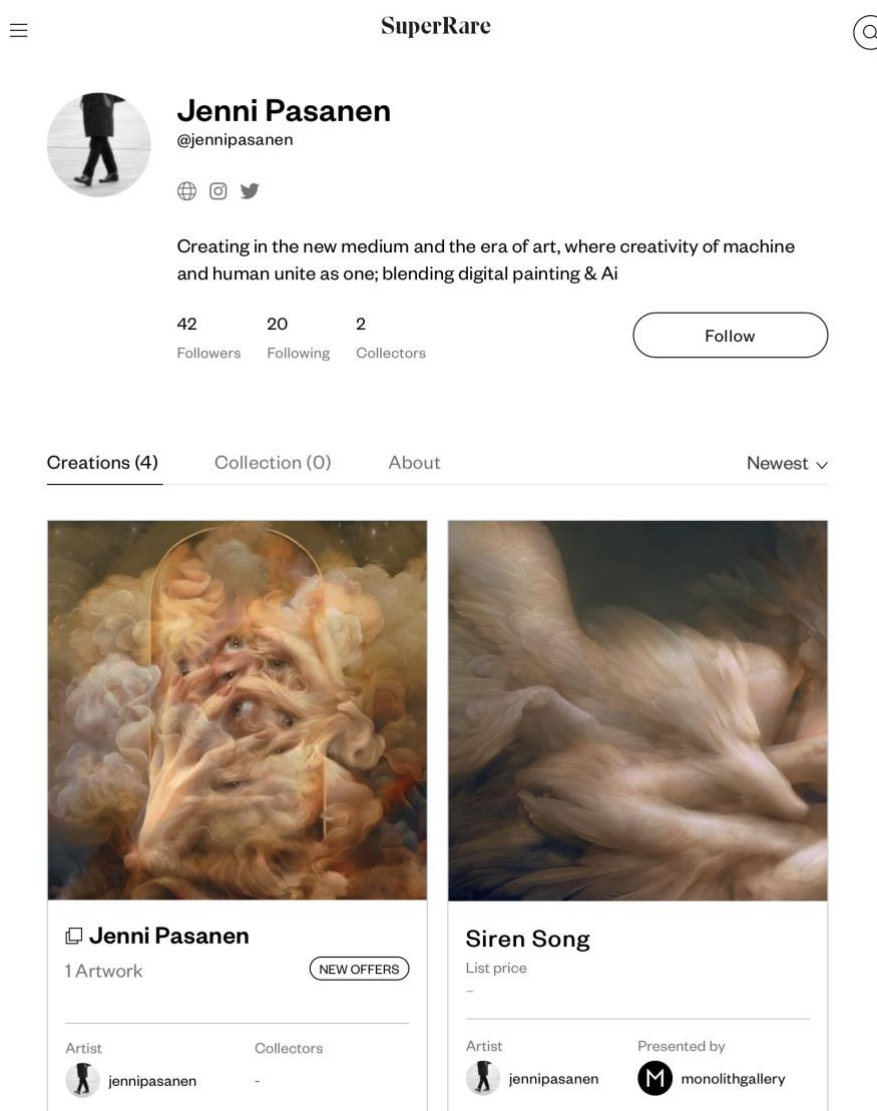
elementeistä. Teoksissa korostuu harkittu materiaalien ja varjostimien käyttö.  
(Oleno, 2022)



Kuva 12. Olenon SuperRare-profiili marraskuussa 2022.  
(<https://superrare.com/olentoart>).

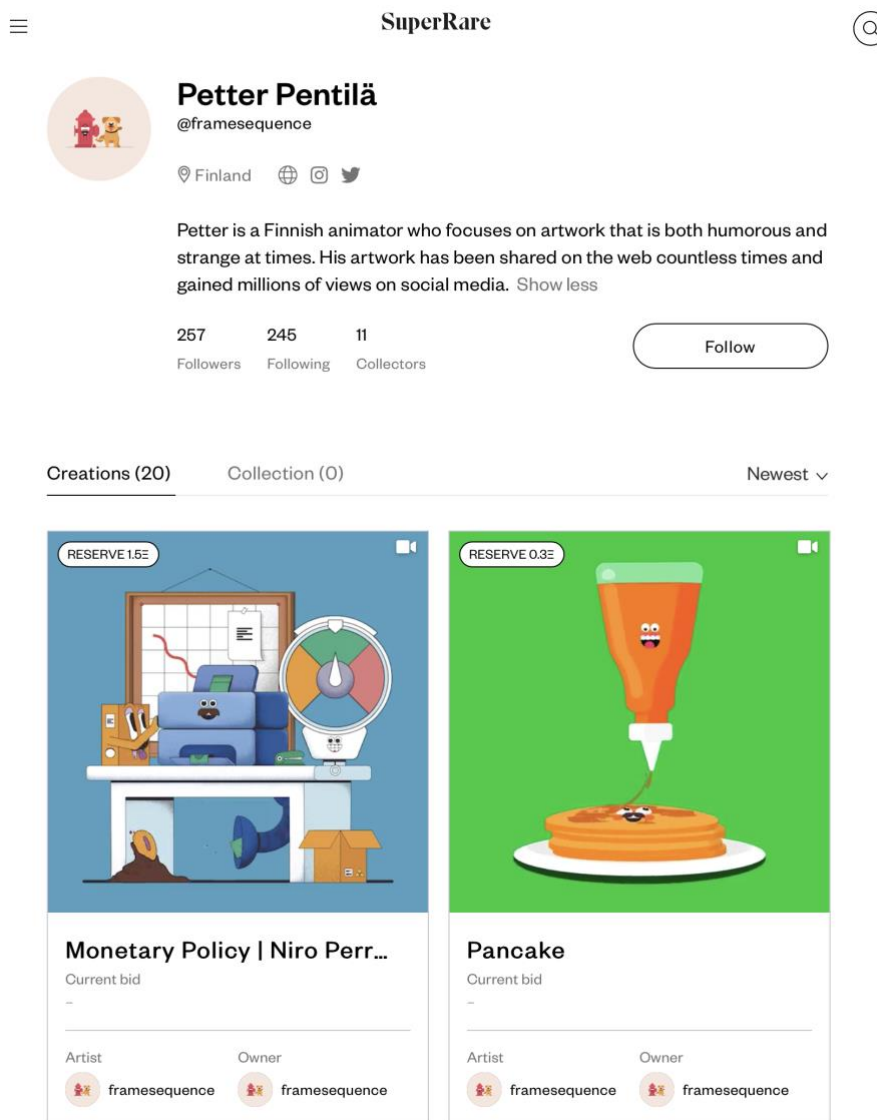
**Jenni Pasanen** yhdistelee teoksissaan digitaalista maalaamista ja tekoälyä. Pasasen inspiraatio saa monesti alkunsa AI-generoiduista kuvista, jotka toimivat myös ”maalina” teoksissa. Hän generoi kuvia käyttäen GAN-pohjaista ArtBreeder-ohjelmaa. Pasaselle tärkeää on oman kädenjäljen näkyminen lopputuloksessa ja vertaileekin teoksen syntymistä kerroksellisen kakun tekemiseen, jossa aikaa kuluu paljon digitaalisen maalaamisen ja viimeistelyn

parissa. Pasanen löysi tekoälyn pari vuotta sitten, mutta on työskennellyt digitaalisia maalaamisen parissa jo 18 vuoden ajan. (Pasanen, 2022)



Kuva 13. Jenni Pasanen SuperRare-profiili marraskuussa 2022. (<https://superrare.com/jennipasanen>).

**Petter Penttilä** tunnetaan myös nimellä *Framesequences*. Penttilä työskentelee 2D-animaation ja liikegrafiikan parissa. Töissään Penttilä käyttää valtaosan energiastaan itse animointiin ja äänien tuottamiseen. Töidensä grafiikkaa hän kuvailee luonteeltaan ”yksinkertaiseksi ja litteäksi”. Animaatioiden parissa Penttilä on työskennellyt jo yli 10 vuoden ajan. (Penttilä, 2022)



Kuva 14. Framesequencen SuperRare-profiili marraskuussa 2022. (<https://superrare.com/framesequences>).

### 6.3.2 NFT:it taiteellisen työskentelyn mahdollistajana

Haastateltavien taiteilijoiden vastauksista nousi esiin yhteissävel NFT:eiden roolista taiteellisen työskentelyn mahdollistajana. Pentilä mainitsee, kuinka ansaintalogiikka animaatioidensa kanssa on kokenut murroksen. Aikaisemmin Pentilän asiakaskunta olisi koostunut lähinnä yrityksistä, mutta sittemmin NFT:it mahdollistivat animaatioiden kohdentamisen ensimmäistä kertaa suoraan taiteen kuluttajille.

Pasaselle ja Korhoselle NFT:it ovat lähtökohtaisesti olleet itsenäisen taiteilijauran pohjana. Pasanen mainitsee, kuinka NFT:it loivat mahdollisuuden poisjättäytymiselle päivätöistä, samalla avaten reitin yrittäjäksi siirtymiselle. Korhonen taas kertoo myyneensä taidetta ensimmäistä kertaa nimenomaan NFT:ina ja nostaa esiin rojaltien merkitykset taiteentekijälle.

Olento kertoo NFT:erien edustavan isoa roolia taiteellisessa työskentelyssään. NFT:it ovat auttaneet häntä taloudellisesti ja niiden myötä on avautunut muita työmahdollisuuksia. Myös Penttilä mainitsee uusista työtarjouksista ja NFT:erien taloudellisista hyödyistä.

Työtarjoukset ovat edustaneet lisävarmuutta omaehtoiselle taiteen toteuttamiselle, sillä NFT-töiden myymiseksi ei tarvita ulkopuolista toimeksiantajaa. Olento, Korhonen ja Pasanen mainitsevat kaikkien myyntiin julkaistujen teostensa olevan NFT:eita. Esimerkiksi tällä hetkellä Olento ja Korhonen eivät kumpikaan myy töistään fyysisiä kopioita, joten ainoa omistusmuoto teoksille on digitaalinen.

”Se on koko homman juju, kaikki teokset ovat NFT:eita.” (Pasanen, 2022)

Lohkoketjuteknologia on taiteilijoille erittäin merkityksellinen. Sen vahvuuksista puhuttaessa nousee esiin esimerkiksi omistajuuden todentaminen, kansainvälisyys, rojalit ja uudet mahdollisuudet. Teknologia nähdään optimistisessa valossa, joka on vasta taipaleensa alussa. Teosmyynnin ei myöskään tarvitse välttämättä tapahtua yhdessä lohkoketjussa. Pasanen mainitseekin minttaavansa töitä Ethereumin lisäksi myös muun muassa Tezos-lohkoketjussa (tezos.com).

### 6.3.3 Yhteisön merkitys taiteelliselle toiminnalle

Puhuttaessamme NFT:eista, on erityisen tärkeää mainita yhteisön roolista taiteilijalle. Taiteilijat tuntuivat olevan yksimielisiä siitä, että yhteisen mielenkiinnon kohteen jakavan sidosryhmän kanssa on tärkeää verkostoitua. Tuohon ryhmään lukeutuvat kollegat, taiteen keräilijät ja muut Web3:n toimijat.

”Olen solminut paljon kontakteja isoihin toimijoihin, päässyt mukaan projekteihin ja saanut jopa työtarjouksia animaatioiden parissa.”  
(Penttilä, 2022)

Kukin haastateltavista nosti esiin Twitterin merkityksen, joka on tällä hetkellä Web2:n alustoista ensimmäinen valinta olla kosketuksissa muihin Web3:n toimijoihin. Haastateltavien teksteissä esiintyivät termit, kuten yhteisö, yleisö ja porukka.

”Pelkkä hyvä taide ei riitä – uskon kommunikaation olevan kaiken avain.”  
(Korhonen, 2022) Korhoselle Twitterin ominaisuudet, kuten Spaces ja yksityisviestit, ovat aktiivisessa roolissa yhteisön rakentamisessa. Suurin osa keräilijöistä onkin löytänyt Korhosen teoksien luo nimenomaan Twitterin kautta.

Sama koskee Olentoa ja Pentilää, joista jälkimmäinen mainitsee suurimman osan keräilijöistä löytäneen hänen teoksensa myös joko Twitterin tai vastaavasti Instagramin kautta. Olento taas mainitsee julkaisujen sisällöksi myös teosten luonnosten jakamisen vastapainoksi valmiille töille. Taiteilijoiden tapaukset osoittavat sosiaalisen median presenssin välillisen vaikutuksen teosmyynteihin.

Pasasen näkemys Twitterin merkityksestä ei poikkea muiden kollegojen näkemyksistä. Hän kertoo suurimman osan NFT:iden parissa työskentelevistä taiteilijoista hyödyntävän Twitteriä toiminnassaan.

### 6.3.4 Toimintaa varjostavat ulottuvuudet

NFT:eiden tuottamat mahdollisuudet ja hyödyt ovat tuoneet mukanaan myös varjopuolia. Pentilä nostaa esille NFT:eiden mediakuvan. Spektri on usein kapea, otsikkojen kohdistuessa taiteen sijaan massatuotettuihin profiilikuviin. Väite osoittautuu paikkansapitäväksi: Googleen kirjoittaessa hakusanat ”uutiset” ja ”NFT”, voidaan jo kuvahaun perusteella todeta artikkeleiden koskettavan pitkälti Pentilän mainitsemia generoituja apinakuvia. Suosituin esimerkki lienee Yuga Labsin Bored Ape Yacht Club ([boredapeyachtclub.com](https://boredapeyachtclub.com)). Pentilä mainitsee myös osan seuraajistaan lopettaneen tämän seuraamisen NFT:eiden takia, jättäen jälkeensä perustelemattomia yksityisviestejä NFT:eiden vastenmielisyydestä.

Pasasen mielestä uhkakuvissa näyttäytyy epätodennäköiset skenaariot internetin sammumisesta tai kuvaserverin hajoamisesta. Myös ylimääräinen säännöstely teknologiasta ymmärtämättömien toimesta kehityksen jarruttajina nousi esille Pasasen vastauksista. Tällöin tulisi ”yhdessä yrittää saada heidät ymmärtämään ja taistella vastaan”.

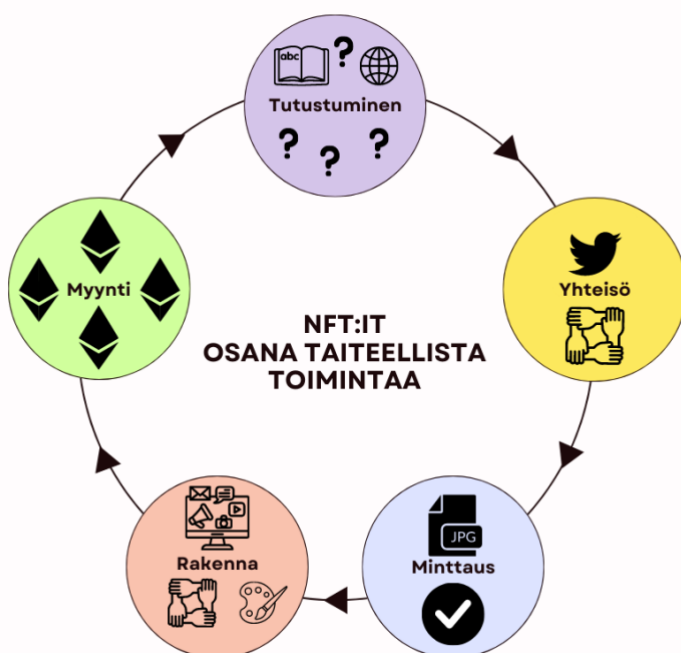
Heikkoutena näen liian matalan kynnyksen myydä teoksia eri alustoilla. Matala kynnys ikävä kyllä tuo huijareita, jotka vaan suoraan myyvät muiden teoksia.” (Olento, 2022)

Korhonen ja Olento mainitsevat mahdolliseksi murheenkryyniksi matalan kynnyksen, joka saattaa olla epätoivotuille toimijoille tarpeeksi alhaalla. Tällä he viittaavat muun muassa taiteen plagioijiin, jotka ovat jo pitkään ennen NFT:eita toimineet taidekentän riesana.

Taiteilijat näkevät NFT:eissa kuitenkin enemmän positiivista, kuin negatiivista. Teknologian odotetaan muotoutuvan koko ajan kohti parempaa.

## 7 Pohdinta ja arviointi

Opinnäytetyön päämääränä oli kartoittaa NFT-taidetta SuperRare-kauppapaikan ja sen alla työskentelevien taiteilijoiden kautta. Pysin antamaan selkeän kuvan NFT-taideteoksen julkaisemisesta, jakelusta ja sen esittämisestä. Tämän lisäksi työhön kuului haastatteluosuus, jonka tarkoituksena oli tuoda esiin NFT:iden parissa työskentelevien taiteilijoiden näkökulma. Näiden tulosten pohjalta laadin tiivistetyn oppaan osaksi LUME-hankkeen kirjaa. Opinnäytetyössä käsitelin teoksen matkaa blueprint-prosessikaavioiden kautta. Kaavioiden yhteyteen kuului lisäksi aina alustava kappale, jossa prosessikaavio käytiin läpi tekstimuodossa. Haastattelut laadin olemalla yhteydessä taiteilijoihin ja tekemällä niistä yhteenvedon.



Kuva 15. NFT:it osana taiteellista toimintaa.

Johtopäätöksenä totean, että taiteilijan prosessi luovan idean ja teoksen toteutukseen NFT:ina pitää sisällään tutustumista, yhteisöllisyyttä, lohkoketjuteknologiaa sekä näiden yhdistelemistä. Prosessiin kuuluvien osien järjestys ja paino vaihtelevat taiteilijakohtaisesti, mutta pääasiallisesti luovan toiminnan toteutumisen elementit ovat piirteiltään hyvinkin samankaltaisia.



Palvelun blueprint osoittautui oletettua haastavammaksi asetelmaksi tutkia NFT-taideteoksen matkaa taiteilijalta asiakkaalle. Blueprint-menetelmää hyödynnetään yleensä tavanomaisissa kohteissa, joissa on asiakkaille näkymättömiä, yritysten sisäisiä vuorovaikutuksen rajapintoja. Miten kyseinen asetelma toimii Web3:n kohteessa, jossa koko ajatus kaupankäynnistä perustuu kaikille osapuolille läpinäkyvään vuorovaikutukseen? Opinnäytetyössäni perinteinen palvelun blueprint-malli toimikin vain siihen hetkeen asti, kun taiteilija oli vastaanottanut ilmoituksen pääsystään SuperRareen. Tämän jälkeen jouduin tilanteeseen, jossa perinteisestä blueprintistä tarvittiin Web3:seen soveltuva malli.

Kehittelin tätä varten blueprint 2.0-version, joka soveltuisi tarkastelemaan taideteoksen matkaa lohkoketjussa. Se eroaa Kehittämistyön menetelmät - kirjassa (Ojasalo ym., 2015 s. 179) esitettävästä blueprint-mallista siten, että tukiprosessit on muutettu lohkoketjuksi, jolloin sisäisen vuorovaikutuksen rajapinta vaihtui lohkoketju-vuorovaikutuksen rajapinnaksi. Kehittelemässäni versiossa on myös nähtävissä kahden asiakkaan eli taiteilijan ja keräilijän välinen yhteys samanaikaisesti. Perinteisessä blueprintissä keskitytään tarkastelemaan yhden asiakkaan ja palveluntarjoajan välistä kanssakäymistä, mutta koin tuon mallin olevan soveltumaton NFT:iden myyntiä kuvaavassa prosessissa. Toteuttamastani blueprint-versiosta tuli onnistunut, ja käytin sitä lähes kaikissa teoksen matkaa kuvaavissa kohdissa. Uskon sen jopa olevan niin käytännöllinen, että toivon siitä olevan hyötyä myös tulevaisuuden Web3:n tutkijoille.

Blueprint-versiossani on tilaa myös jatkokehittämiselle. Se onnistuu havainnollistamaan prosessin etenemistä, mutta samaan aikaan sen osat voi nähdä kompleksisena. Tämä johtuu selitettävän ilmiön teknisyydestä ja siitä, kuinka yksinkertainen kuvio on sidottu osaksi lohkoketjuteknologiaa. Kyseessä on kuitenkin lopulta ajatus taiteen myymisestä ja sen vastaanottamisesta. Tuo prosessi voi saada helposti sudokumaisia piirteitä, kun sitä ryhdytään havainnollistamaan palvelun blueprintin kautta.

Taiteilijoiden haastatteluista ja blueprintistä voidaan havaita, kuinka lohkoketjuteknologia on innovaatioltaan merkityksellinen taiteilijalle. Omaehtoisuus, yhteisöllisyys, rojalit ja digitaalisen teoksen omistajuuden todentaminen nousivat erityisesti esille. NFT:it rakennuttavat Web3:n ympärille aluetta, jossa niitä eittämättä hyödynnetään taiteellisissa tarkoituksissa. Web3:n gallerioina toimivat kauppapaikat ja metaversumit, jolloin suurin välittäjän rooli syntyy digitaalisille alustoille, joita ohjaavat niiden käyttäjät.

Taiteilijoiden haastattelut toivat toivotun balanssin työlle. Yksinkertaisilla haastattelukysymyksillä sain kerättyä runsassisältöisiä vastauksia, joista sain koostettua opinnäytetyön kannalta tärkeää tietoa Web3:ssa työskentelevien taiteilijoiden näkökulmista. Olen kiitollinen kaikille haastateltaville, sillä heidän vastauksistaan lukija saa myös eräänlaisen ajankuvan. Vuoden 2022 SuperRaren kotimaisten taiteilijoiden edustus on pieni, mutta määrääkin merkityksellisempi, kun palaamme kymmenen vuoden kuluttua tarkastelemaan menneisyyttä.

Opinnäytetyötä varten kerätty tieto pohjautuu toistaiseksi kulttuurituotannon opintojen ulkopuolelle, mutta teemallisesti siitä hyötyvät taiteilijoiden lisäksi kulttuurituottajat. Käsiteltävä ilmiö on toistaiseksi nuori ja alati kehittyvä, eikä se ole vielä ennättänyt tavoittaa suurinta osaa ihmisistä. Viitteitä alkaa kuitenkin olla jo havaittavissa. Esimerkiksi metaversumi ja erilaiset virtuaalitapahtumat koskettavat jo osaa kulttuurituottajista. Voidaan spekuloida, että Web3:n yleistyessä NFT-taidekin jatkaa siirtymistään metaversumiin enenevissä määrin. Tällöin tuottajaa saatetaan tarvita jälleen esimerkiksi suunnittelussa, kuratoinnissa, ripustamisessa, opastuksessa, avajaisissa ja alustajan tarjoajana.

Mielestäni Web3 antaa välillisesti signaaleita läsnäolostaan, mutta moni ei vielä tunnista ilmiön laajuutta. Miettiessämme internetin merkitystä kulttuurituottajalle, löydämme lukemattomia käytännöntapoja sen hyödyntämiseen. Esittäessäni tietoa ja ymmärrystä NFT:eista taiteen kontekstissa kannustan tarkastelemaan aihetta myös toisesta perspektiivistä. Web3 mahdollistaa huomisen työpaikkoja

luovan alan toimijoille, ja kulttuurituottaja voi löytää sieltä itselleen hedelmällisiä reittejä toteuttaa toimintaansa.

Usein kuultu vertaus kuuluu, että olemme nyt Web3:n kanssa aikajanallisesti samassa kehityksen pisteessä, missä olimme internetin kanssa 90-luvulla. Miten kulttuurituottaja olisi ennakoinut, mikäli olisi osannut ennustaa internetin tekemän murroksen 2000-luvulla?

Seuraavaksi olisi mielenkiintoista tutkia perinteisten taidekohteiden, kuten museoiden ja gallerioiden, suhtautumista NFT-taiteeseen.

## Lähteet

Brahambhatt R. & Exmundo J. (2022). NFT Displays: Learn How to Build Your Future Art Gallery. *NFT Now Media*.

<https://nftnow.com/guides/how-display-nft-art-guide-nft-displays/>

(luettu 17.11.2022)

Broms C. (2022). *NFT-opas yrityksille* [opinnäytetyö, Haaga-Helia ammattikorkeakoulu].

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/744352/Broms\\_Carita.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/744352/Broms_Carita.pdf?sequence=2&isAllowed=y) (luettu 13.11.2022)

Chandra, Y. (2022). *Non-fungible token-enabled entrepreneurship: A conceptual framework*. *Journal of Business Venturing Insights*. Elsevier Inc.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S235267342200021X#bib48>  
 (luettu 25.11.2022)

Coinmotion. 2022. Eklund J. *Opas Bitcoin-lompakon valintaan*.

<https://coinmotion.com/fi/bitcoin-lompakko/> (luettu 12.11.2022)

Crain, J. 2021. SuperRare Origin Stories. [superrare.mirror.xyz](https://superrare.mirror.xyz/).

[https://superrare.mirror.xyz/V8dIGJdt2Ja\\_TvMrCFcip5eHT5ePMp6ruaFwU9fjolQ](https://superrare.mirror.xyz/V8dIGJdt2Ja_TvMrCFcip5eHT5ePMp6ruaFwU9fjolQ) (luettu 10.11.2022)

Danial K., Laurence T., Kent P., Bain T. & Solomon M.G. (2022).

*Cryptocurrency All-in-One For Dummies*. For Dummies. (luettu 11.11.2022)

Edelman, G. 2021.

The Father of Web3 Wants You to Trust Less. *Wired*.

<https://www.wired.com/story/web3-gavin-wood-interview/> (luettu 11.11.2022)

Far S. B. & Rad A. I. 2022.

Journal of Metaverse. *Applying Digital Twins in Metaverse: User Interface, Security and Privacy Challenges*, Volume 2, Issue:1. s 8–15.

<https://arxiv.org/abs/2204.11343> (luettu 12.11.2022)

Fortnow M. & QuHarrison T. (2021). *The NFT Handbook: How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens*. Wiley (luettu 13.11.2022)

Frankenfield, J. (2022). What Are Smart Contracts on the Blockchain and How They Work. *Investopedia*.

<https://www.investopedia.com/terms/s/smart-contracts.asp> (luettu 15.11.2022)

Grimmelmann J., Ji Y. & Kell T. 2022. *The tangled truth about NFTs and copyright*.

<https://www.theverge.com/23139793/nft-crypto-copyright-ownership-primer-cornell-ic3> (luettu 12.11.2022)

Howarth J. 2017. *Bentley University*. <https://www.bentley.edu/news/heres-why-people-resist-new-technologies> (luettu (13.11.2022)

Infinite Objects. (2022). WE PRINT NFTs. <https://infiniteobjects.com/apps/nft> (luettu 17.11.2022)

Janosov M. & Borsi F. 2021. Asimov's Foundation – turning a data story into an NFT artwork. *The NFT Artwork. Asimov's Foundation through the lens of network and data science*.

[https://www.researchgate.net/publication/354983143\\_Asimov's\\_Foundation\\_-\\_turning\\_a\\_data\\_story\\_into\\_an\\_NFT\\_artwork](https://www.researchgate.net/publication/354983143_Asimov's_Foundation_-_turning_a_data_story_into_an_NFT_artwork)

(luettu 12.11.2022)

Johansson P.E., Eerola M., Innanen A. & Viitala J. (2019). *Lohkoketju – Tiekartta päättäjille*. Alma Talent. (luettu 11.11.2022)

Jyväskylän yliopisto. Koppa. (2015). *Narratiivinen analyysi*.

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/narratiivinen-analyysi> (luettu 22.11.2022)

Ketomaa T. (2022). *NFT sovelluskehittäjän näkökulmasta* [opinnäytetyö, LAB ammattikorkeakoulu].

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/745572/Ketomaa\\_Tatu.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/745572/Ketomaa_Tatu.pdf?sequence=2&isAllowed=y) (luettu 13.11.2022)

Lago Digital, inc. (2022) <https://lagoframe.myshopify.com/#frameSection> (luettu 17.11.2022)

Lago Digital, inc. [@Lagoframe] 2.9.2022. *And here's one on LAGO!* [XCOPY 'Some Asshole'] [Tviitti]. Twitter.

<https://twitter.com/lagoframe/status/1565445269067636740>

Lauren. (n.d.) *What is the fee structure on SuperRare?*

<https://help.superrare.com/en/articles/5662523-what-is-the-fee-structure-on-superrare>

(luettu 17.11.2022)

Ledger SAS. (n.d.) <https://www.ledger.com/> (avattu 25.11.2022)

Medium. (2021). SuperRare Labs Team. The Art Royalty Revolution.

<https://medium.com/superrare/the-art-royalty-revolution-6c0d13a6912a>

(luettu 20.11.2022)

MetaMask. (n.d.). [@MetaMask]. Kuvakaappaus bannerista.

Twitter. <https://twitter.com/MetaMask> (luettu 25.11.2022)

Metropolia Ammattikorkeakoulu. 2020. Kulttuurituotanto AMK, päiväopiskelu.

<https://www.metropolia.fi/fi/opiskelu-metropoliassa/amk-tutkinnot/kulttuurituotanto>

(luettu 23.11.2022)

Murray A., Kim D. & Combs J. (2022). The Promise of a Decentralized Internet: What is Web 3.0 and How Can Firms Prepare? Business Horizons. Elsevier Inc. (s. 2-28).

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0007681322000714?via%3Dihub> (luettu 25.11.2022)

Nerdwallet. 2022. Ramirez D. *Crypto Hot Wallet vs. Cold Wallet: What's the Difference*.

<https://www.nerdwallet.com/article/investing/hot-wallet-vs-cold-wallet>  
(luettu 12.11.2022)

Näpäri L. (2017). Haastattelun lajityypit. *Spoken*. 12.4.2017.

<https://spoken.fi/2180/> (luettu 14.11.2022)

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti J. (2015).

*Kehittämistyön menetelmät: Uudenlaista osaamista liiketoimintaan*. Sanoma Pro Oy. (luettu 14.11.2022)

Oncyber. (n.d.). <https://oncyber.io/> (luettu 17.11.2022)

Oncyber. (n.d.). *What is oncyber? Set your own space*. <https://docs.oncyber.io/>  
(luettu 25.11.2022)

Opensea. 2018 – 2022. Ozone Networks, Inc.

<https://opensea.io/> (luettu 24.11.2022)

Opensea. 2021. Vortex by Jen Stark. Art Blocks Curated.

<https://opensea.io/collection/vortex-by-jen-stark> (luettu 25.11.2022)

Perkins J. (n.d.). *The difference between Auctions, Offers, and "Buy Now" List Prices*. <https://help.superrare.com/en/articles/4734032-the-difference-between-auctions-offers-and-buy-now-list-prices> (luettu 17.11.2022)

Perkins J. (n.d.). *Tokenizing 3D art on SuperRare*.

<https://help.superrare.com/en/articles/4199365-tokenizing-3d-art-on-superrare>

(luettu 17.11.2022)

Pi-Slices. 2022. *SuperRare Metadata Analysis*. [https://pislices.art/sr\\_analysis](https://pislices.art/sr_analysis)

(luettu 12.11.2022)

Reiff N. 2022. *Decentralized Autonomous Organization (DAO): Definition, Purpose, and Example*

<https://www.investopedia.com/tech/what-dao/> (luettu 12.11.2022)

State of the DApps. 2022. *SuperRare The internet's art marketplace*

[SuperRare-logo]. <https://www.stateofthedapps.com/dapps/superrare> (avattu

28.11.2022)

SuperRare. 2022. <https://superrare.com/> (luettu 24.11.2022)

SuperRare. 2022. Framesequence.

<https://superrare.com/framesequence> (avattu 25.11.2022)

SuperRare. 2022. Hugoraphy.

<https://superrare.com/hugoraphy> (avattu 25.11.2022)

SuperRare. 2022. Jenni Pasanen.

<https://superrare.com/jennipasanen> (avattu 25.11.2022)

SuperRare. 2022. Joonas Vimpari.

<https://superrare.com/vimparijoonas> (avattu 25.11.2022)

SuperRare. 2022. Olentoart. <https://superrare.com/olentoart>

(avattu 25.11.2022)



SuperRare. (n.d.). Space Race. <https://spacerace.superrare.com/> (luettu 25.11.2022)

SuperRare. (n.d.). *Submit your artist profile*. [Google Docs -lomake].  
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScTZhB9On31j-uoFzMD3hg0gGNf3hgjVyBz1xwCHsOBSydvPw/viewform> (luettu 16.11.2022)

SuperRare. 19.10.2022. *SuperRare Custom Contract Series – Mint Flow Walkthrough*.  
 [YouTube-tutoriaali]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=RPPXuInzLNg&t=175s&ab\\_channel=SuperRare](https://www.youtube.com/watch?v=RPPXuInzLNg&t=175s&ab_channel=SuperRare) (avattu 25.11.2022)

SuperRare. 2022. SuperRare Spaces.  
<https://superrare.com/spaces> (luettu 24.11.2022)

Thackara T. 2017. Yves Klein's Legacy Is about Much More Than Blue. *Artsy*.  
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-yves-klein-legacy-is-much-more-than-blue> (luettu 13.11.2022)

Tezos. (n.d.). <https://tezos.com/> (luettu 24.11.2022)

The SuperRare Network. (n.d.). *Value Capture in the Network*. Updated fee structure  
<https://docs.superrare.com/whitepapers/master/the-rare-token/value-capture-in-the-network> (luettu 17.11.2022)

The SuperRare Network (n.d.). *Whitepapers*. SuperRare Spaces.  
<https://docs.superrare.com/whitepapers/master/the-next-generation-nft-platform/superrare-spaces> (luettu 17.11.2022)

Työ- ja elinkeinoministeriö. (n.d.). Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020. LUME.  
<https://www.eura2014.fi/rrtiepa/projekti.php?projektikoodi=S22845>

(luettu 9.11.2022)

Versprille, A. 2022. NFT Market Surpassed \$40 Billion in 2021, New Estimate Shows. *Bloomberg*.

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-01-06/nft-market-surpassed-40-billion-in-2021-new-estimate-shows?leadSource=uverify%20wall>

(luettu 25.11.2022)

Yuga Labs LLC. 2021. Bored Ape Yacht Club.

<https://boredapeyachtclub.com/#/>

(luettu 24.11.2022)

### **Taiteilijahaastattelut**

Korhonen, Hugo. 2022. Haastattelukysymykset lähetetty 15.11.2022.

Vastaukset vastaanotettu 17.11.2022.

Olento. 2022. Haastattelukysymykset lähetetty 15.11.2022. Vastaukset

vastaanotettu 16.11.2022.

Pasanen, Jenni. 2022. Haastattelukysymykset lähetetty 15.11.2022. Vastaukset

vastaanotettu 20.11.2022.

Penttilä, Petter. 2022. Haastattelukysymykset lähetetty 17.11.2022. Vastaukset

vastaanotettu 20.11.2022.

## Liitteet

### Opas (LUME)

Tämä on pieni opas taiteilijoille, jotka ovat kiinnostuneita laajentamaan toimintaansa Web3:seen. Sen tarkoitus on antaa peruskäsitys toimintaympäristöstä, missä taiteilija myy teoksiaan NFT:eina.

## 1. Tutustuminen

### 1.1 Termistö

Taiteilija osaa teostensa tekniikan ja taitaa toteutuksen, mutta lohkoketju sen sijaan saattaa esiintyä kryptisenä teknologian kimarana. Termistö ja niiden käytännöt avautuvat usein vasta tehdessä, mutta seuraavista lienee hyötyä liikkeelle lähtemisessä:

”**Lohkoketju** on tapa tallentaa transaktioita eli tapahtumia niin, että kaikki lohkoketjun käyttäjät ovat aina samaa mieltä siitä, mitä tapahtumia on tapahtunut ja missä järjestyksessä” (Johansson ym., 2019, s. 28). Lohkoketjuun tallentuu kaikki käyttäjiensä väliset transaktiot, jotka ovat avoinna kenen tahansa tarkasteltavaksi. Suosituimpia lohkoketjuja on muun muassa Bitcoin ja Ethereum.

**Web3** viittaa hajautettuun online-ekosysteemiin, joka on lohkoketju-pohjainen (Edelman, 2021). Koska kyse on hajautetusta järjestelmästä, alustojen ideana on yhteisomistus ja -pääöksenteko. Web3:n hajautettu järjestelmä poikkeaa Web2:n keskitetystä järjestelmästä, jossa käyttämämme alustat ovat teknologiajättien omistuksessa. Web2:ssa käyttäjillä ei ole päätäntävaltaa esimerkiksi Facebookin, TikTakin tai Twitterin kaltaisissa sovelluksissa. Web3 pyrkii rakentamaan tulevaisuuden alustoja ajatuksella, jossa niiden käyttäjillä on suurin äänioikeus vaikuttaa alustojensa toimintamalleihin.

**Kryptovaluutalla** viitataan lohkoketjuissa käytettävään digitaaliseen valuuttaan. Jokaisella lohkoketjulla on oma valuuttansa, joiden avulla transaktioita suoritetaan lohkoketjun sisällä. Verrattuna perinteiseen fiat-rahaan, kryptovaluutasta ei vastaa keskuspankit ja valtio. Tällöin kryptovaluutan omistajalla on sen täysi omistajuus, eli välikäsien tarve poistuu. (Danial, 2022)

**Lompakko** on digitaalinen säilytysalusta, jossa lohkoketjun käyttäjä säilyttää varojaan. Lompakon sisälle voi luoda jokaiselle lohkoketjulle tarkoitetun oman osoitteen (*engl. adress*). Osoitteen omistaja hyödyntää osoitettaan lohkoketjuissa käytävissä transaktioissa. Osoitteet ovat pitkiä sarjoja, jotka koostuvat numeroista ja kirjaimista. Osoitteet ovat julkisia, mutta lompakkoon pääsyyn vaadittavat salasanat (*engl. keys*) ovat yksityisiä. Lompakon haltija säilyttää salasanojaan ulkopuolisten henkilöiden ulottautumissa.

**NFT:illa**, eli Non-Fungible Tokenilla viitataan uniikkiin ja vaihtokelpoiseen digitaaliseen dataan, joka elää lohkoketjussa (Janosov & Borsi, 2021). NFT voi olla mitä tahansa omistajuuteen viittaavaa digitaalisessa muodossa. Se voi olla esimerkiksi taideteos, pääsylippu, musiikkia tai todenne vaikkapa lounaisranskalaisen viinitilan osakkuudesta. NFT-aideteokset kattavat kokonaisvaltaisesti koko nykyaiteen kentän. NFT-aideteoksen tiedostomuodosta päättää taiteilija. Kun taiteilija myy NFT-aideteoksen, hän säilyttää edelleen tekijänoikeudet työhön, ellei hän sovi erikseen toisin (Grimmelmann, 2022).

**Rojalteja** kertyy, kun alkuperäinen NFT:in tekijä vastaanottaa sopimuksen mukaisen osuuden jokaisesta jälleenmyynnistä. Rojalteja voi ansaita myös olemalla keräilijä. Riippuen asemastasi ja sopimuksesta, rojaltien suuruus vaihtelee, mutta usein sen osuus asettuu jälleenmyynnistä 0–10 prosentin välille.

**Transaktiokustannus** (*engl. gas fee*) on kustannus, jonka lohkoketjun käyttäjä maksaa, kun hän haluaa onnistuneen transaktion merkatuksi lohkoketjuun.

**Keräilijä** (*engl. collector*) on henkilö, jolla on lompakossaan vähintään yksi NFT, jonka hän on joko ostanut tai vastaanottanut. Keräilijä omistaa NFT:in teoksesta, mutta ei itse työn oikeuksia, ellei toisin ole sovittu.

**Kauppapaikka** (*engl. marketplace*) on alusta, jossa NFT:iden myynti tapahtuu. Kauppapaikoille tyypillistä on galleriamainen ulkoasu, NFT:iden esittelytekstit ja NFT:iden osto- sekä myyntimahdollisuus. Kauppapaikkoja ovat muun muassa SuperRare, Foundation ja OpenSea.

**Metaversumiksi** (*engl. metaverse*) kutsutaan virtuaalista ympäristöä, joka jäljittelee fyysisen maailman ympäristöä, sen asioita ja esineitä (Far & Rad, 2022 s. 10). Metaversumissa voi olla esimerkiksi virtuaalinen galleria, jossa on näytillä NFT-taideteoksia. Suosittuja esimerkkejä metaversumeista on Sandbox ja Decentraland.

## 1.2 Muiden taiteeseen tutustuminen

Kun termistöstä on saanut ensimmäisen käsityksen, on aika tutustua muiden taiteilijoiden teoksiin. NFT:iden parissa työskentelevät taiteilijat viihtyvät usein Twitterissä. Twitter soveltuu töiden jakamiseen ja taiteesta keskustelemiseen muiden taiteilijoiden kanssa. Kenttä on yhteisöltään globaali, jonka kielenä käytetään useimmiten englantia. Taiteilijan kannattaa yleensä lähteä pilkkomaan prosessia kauppapaikoittain, jolloin muiden taiteilijoiden löytämisestä tulee helpompaa. Taiteelle keskittyneitä kauppapaikkoja on mm. SuperRare, Foundation, Rarible ja Art Blocks. Jos olet esimerkiksi kiinnostunut generoidusta taiteesta, Art Blocks on listallasi ensimmäinen kohde.

Kauppapaikat yleensä seuraavat ja retweettaavat taiteilijoita, joten uusia taiteilijoita löytää parhaiten esimerkiksi ihan vain feediä selailemalla.

### 1.3 Yhteisöjen merkitys

Yhteisön merkitys taiteilijalle on merkittävä. Yhteisöön kuuluu taiteilijakollegat, keräilijät ja muut Web3:n toimijat. Taiteilijana on hyvä tutustua ja olla kiinnostunut muiden tekemisistä. Se tekee työstäsi hedelmällisempää ja saattaa parhaimmassa tapauksessa luoda yhteistöitä esimerkiksi muiden toimijoiden kanssa. Yhteisön rakentamisen voi aloittaa jo ennen NFT:iden julkaisemista.

## 2. Töiden julkaisu

Kun taiteilija haluaa julkaista teoksen NFT:ina, hänellä tulee olla valitsemansa työn lisäksi kauppapaikka ja lompakko. Taiteilija voi valita teoksen julkaistavaksi kuratoidussa tai kaikille avoimessa kauppapaikassa. Kuratoidut kauppapaikat toimivat yleensä hakemuksella, jolloin taiteilijan hyväksymistä edeltää kauppapaikan kuratointiprosessi. Kuratoitujen kauppapaikkojen taiteellinen taso voi poiketa merkittävästi avointen kauppapaikkojen tarjonnasta.

Avointen kauppapaikkojen tarjonta saattaa useasti perustua muullekin, kuin taiteelle. Myynnissä saattaa samanaikaisesti olla esimerkiksi virtuaalitontteja metaversumeista, digitaalisia profiilikuvakokoelmia tai domain-nimiä. Kuratoitujen kauppapaikkojen hyöty piilee useasti siinä, että siellä kaupankäynti perustuu nimenomaan taiteelle. Kuratoidut kauppapaikat saattavat myös olla haluttuja taiteilijoiden keskuudessa, jolloin sisäänpääsy ei aina ole itsestäänselvyys. Taiteilijan kannattaakin olla kärsivällinen, mikäli tämä haluaa pyrkiä myymään teoksiansa kuratoituun kauppapaikkaan.

Kohdistui teoksen julkaiseminen kauppapaikkaan mihin hyvänsä, taiteilijalla tulee aina olla käytössään lompakko. Suosittu vaihtoehto lompakolle on selainlaajennus MetaMask, jota käytetään kauppapaikkojen yhteydessä.

Lompakolla suoritetaan sivustolle kirjautumiset ja kaikki transaktiot, joista syntyy merkintä lohkoketjuun. Taiteilija maksaa transaktioista useasti lohkoketjukohtaisia kuluja, joita syntyy merkinnöistä. Mintatessasi NFT- taideteoksen, on sinulla useasti oltava lohkoketjun vaatima määrä kryptovaluuttaa lompakossasi kattaaksesi transaktion. Kauppapaikat ei yleisesti maksa niitä puolestasi, eikä niistä myöskään synny tuloja kauppapaikalle.

### 3. Myynti

Kun taiteilija haluaa myydä teoksensa keräilijälle, tämä hoituu kauppapaikan toimintojen kautta. Yleensä teoksesi vieressä on myyntiin viittaava painike, jota klikkaamalla hyväksyt tarjouksen lompakkosi kautta. Tätä ennen olet voinut asettaa teoksellesi kauppapaikasta riippuen esimerkiksi huutokaupan tai osta heti -mahdollisuuden, jolloin olet sopinut teoksesi luopumisesta hyväksymiesi ehtojen täyttyessä.

Teos voi odottaa määrittelemättömän ajan myynnin toteutumista, kunnes oikea keräilijä löytää sen. Tällä välin voit markkinoida teostasi valitsemisilla Web2:n alustoilla kuten Twitterissä, Instagramissa, Discordissa tai Redditissä. Yhtä oikeaa väylää ei ole ja työ voi päätyä yhtä hyvin myydyksi ennen kuin olet kerennyt sitä edes markkinoimaan. Teos ei myöskään aina edellytä myyntiä, mikäli haluat sen mintattavaksi työsi itsellesi esimerkiksi virtuaaligalleriasi varten. On kuitenkin muistettava, että mintattava työ on aina käsialaasi, eli sinun tekemäsi. Tästä syystä et myöskään myynnissä luovu tekijänoikeuksista, eli sinulla on edelleen kaikki käyttöoikeudet työillesi. Myöskään teoksen ostaja ei vastaanota automaattisesti immateriaalioikeuksia, ellet ole toisin sopinut.

### 4. Rakenna

Vaikka teoksesi myyvät, on hyvä pysähtyä nauttimaan taiteesta, sen syntymisestä ja muiden tekemisistä. Jaa muiden teoksia, keskustele, fiilistele,

ota aikasi uuden oppimiselle, ole osana kehitystä ja luo itsellesi merkityksellisiä asioita.

## 5. Ei yhtä oikeaa reittiä

Taiteilijalle ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa NFT:iden toteuttamiselle. Tärkeintä on kuitenkin toteuttaa haluamiasi teoksia, pitivät muut niistä tai eivät. Tämän oppaan tarkoitus oli toimia pintaraapaisuna NFT:eihin. NFT:eista voi olla hyötyä taiteilijalle esimerkiksi, jos hän on kiinnostunut kansainvälisestä toiminnasta, ei pysty/halua toteuttaa fyysistä teosta tai on muuten vain kiinnostunut tutkimaan web3:n toimintaympäristöä. Tärkeää on tehdä päätöksiä mieltymysten mukaan.

## 6. Kotimaisten taiteilijoiden näkemyksiä NFT:eista taiteellisen toimimisen mahdollistajana

*”Teen taidetta mistä tykkään ja en usein muuttele sitä NFT:iden vuoksi. Lohkoketjuteknologia kiehtoo ja tulen varmasti käyttämään sitä tekemään taiteestani sellaista, mitä en pystyisi ilman sitä toteuttamaan.”*  
– Hugo Korhonen/hugography

*”NFT:it ovat auttaneet minua taloudellisesti sekä tarjonnut minulle myös muita työmahdollisuuksia. Olen myös tutustunut kiinnostaviin henkilöihin ja teknologiaan. NFT:it ovat isossa osassa toimintaani. Ne ovat tällä hetkellä ainoa tapa ostaa minun alkuperäisiä teoksiani.”*  
– Olento

*”NFT-taiteen julkaisu on mahdollistanut taiteilijaurani kokonaan. NFT:iden avulla pystyin lopettamaan päivätyöt ja ryhtymään yrittäjäksi. Minulla oli ollut*



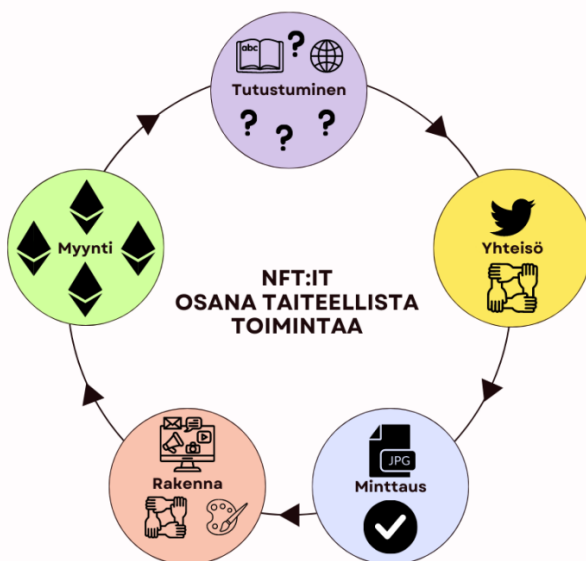
*koko ikäni haave, että tahdon joku päivä olla kokopäiväisesti taiteilija. Kun NFT:it tulivat, nappasin tilaisuuteen. Paiskin yötä myöten töitä, kunnes pystyin toteuttamaan tämän haaveen.”*

– Jenni Pasanen

*”NFT:in ansiosta voin myydä digitaalista taidetta samalla tavalla kuin perinteistä taidetta. Aiemmin esimerkiksi animaatioilla saattoi tienata rahaa vain tekemällä niitä yrityksille. Nyt voin myös myydä animaatioita taiteena, samassa mielessä kuin perinteistä taidetta, jota voidaan ripustaa seinälle (esimerkiksi digitaalisen näytön kautta). Tämä ei ollut ennen NFT:eita mahdollista, koska digitaalisen tiedoston uniikkiutta ei voitu taata.”*

– Petter Penttilä/FrameSequence

## 7. NFT:it osana taiteellista toimintaa



Kuva 1. NFT:it osana taiteellista toimintaa (prosessimallinnus)

## Lähteet

Korhonen, Hugo. 2022. 17.11.2022.

Olento. 2022. 16.11.2022.

Pasanen, Jenni. 2022. 20.11.2022.

Penttilä, Petter. 2022. 20.11.2022.

Danial K., Laurence T., Kent P., Bain T. & Solomon M.G. (2022).  
*Cryptocurrency All-in-One For Dummies*. For Dummies. (luettu 11.11.2022)

Edelman, G. 2021. The Father of Web3 Wants You to Trust Less. Wired.  
<https://www.wired.com/story/web3-gavin-wood-interview/> (luettu 11.11.2022)

Far S. B. & Rad A. I. 2022. Journal of Metaverse. Applying Digital Twins in Metaverse: User Interface, Security and Privacy Challenges, Volume 2, Issue:1. s 8–15. <https://arxiv.org/abs/2204.11343> (luettu 12.11.2022)

Grimmelmann J., Ji Y. & Kell T. 2022. The tangled truth about NFTs and copyright.  
<https://www.theverge.com/23139793/nft-crypto-copyright-ownership-primer-cornell-ic3> (luettu 12.11.2022)

Janosov M. & Borsi F. 2021. Asimov's Foundation – turning a data story into an NFT artwork. The NFT artwork.

[https://www.researchgate.net/publication/354983143\\_Asimov's\\_Foundation\\_-\\_turning\\_a\\_data\\_story\\_into\\_an\\_NFT\\_artwork](https://www.researchgate.net/publication/354983143_Asimov's_Foundation_-_turning_a_data_story_into_an_NFT_artwork) (luettu 12.11.2022)

Johansson P.E., Eerola M., Innanen A. & Viitala J. (2019). *Lohkoketju – Tiekartta päättäjille*. Alma Talent. (luettu 11.11.2022)

### **Taiteilijoiden haastattelukysymykset**

- 1) Miten olet kokenut NFT-taiteen mahdollisuudet?
- 2) Miten olet saanut myytyä teoksiasi?
- 3) Millaisessa osassa NFT:it ovat taiteellisessa työskentelyssäsi?
- 4) Mitä vahvuuksia, heikkouksia, uhkia ja mahdollisuuksia näet ylipäättään NFT:iden ympärillä taiteilijan näkökulmasta?
- 5) Kerro tekemästä taiteestasi, minkälaista taidetta teet?