

Opinnäytetyö (YAMK)

Kulttuuriala, Kulttuurihyvinvointi

2025

Tommi Sakari Heiskanen

Kevyt digitaalinen transmediainen kulttuurihyvinvointituotanto ikääntyville

– Kahvilla Kahilan kanssa -ohjelmakokonaisuuden
toteutus



Opinnäytetyö (YAMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Kulttuuriala, Kulttuurihyvinvointi

2025 | 61 sivua

Tommi Sakari Heiskanen

Kevyt digitaalinen transmediainen kulttuurihyvinvointituotanto ikääntyville

- Kahvilla Kahilan kanssa -ohjelmakokonaisuuden toteutus

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan digitaalisen ja transmediaisen kulttuurihyvinvointisisällön kehittämistä ja tuotantoprosessia tapausesimerkin avulla. Kehittämistyössä toteutettiin Heikki Kahilan ja Markku Veijalaisen juontamaa kulttuuriaiheista mediasisältöä ikääntyville, ja siinä yhdistyivät audiokolumni-podcastit ja suorat videostriimaukset.

Kehitystyössä kokeiltiin käytännöllistä kevyen mediatoteutuksen mallia. Työn tuloksia voidaan soveltaa digitaalisten kulttuurihyvinvointiin liittyvien mediasisältöjen tuotannossa. Siitä voivat hyötyä esimerkiksi kunnat, järjestöt ja muut kulttuuripalveluiden toteuttajat saavutettavien digitaalisten sisältöjen suunnittelemisessa ja toteuttamisessa.

Kokeilu toi esiin digitaalisen median käytön etuja ja haasteita; vahvuuksia ja kehityskohteita. Työ vakuutti, että ikääntyville suunnatulle digitaaliselle kulttuurisisällölle on kysyntää. Kevyt digitaalinen ja transmediainen kulttuurihyvinvointituotanto on mahdollista toteuttaa pienellä tiimillä, jos se perustuu selkeään rakenteeseen, tarkoituksenmukaiseen kalustoon ja yhteisölliseen työotteeseen. Digitaalisuus tulee kuitenkin ymmärtää oikein.

Asiasanat:

digitaalinen kulttuurihyvinvointi, audio, video, konvergenssi, transmedia, ikääntyvät, mediatuotanto, Lämpiö, Helsingin kaupunki

Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Arts and culture, Creative Wellbeing

2025 | 61 pages

Tommi Sakari Heiskanen

Light Digital Transmedial Creative Wellbeing Production for Senior Adults

- The Making of the Transmedia Series Kahvilla Kahilan kanssa

This thesis examines the development and production process of digital and transmedia creative wellbeing content through a case example. In the development project, culture-themed media content for older adults was produced. It was hosted by Heikki Kahila and Markku Veijalainen, and combined audio column podcasts with live video streams.

The project piloted a practical model for lightweight media production. The results can be applied in the production of digital media content related to creative wellbeing. Municipalities, NGO:s and other cultural service providers can benefit from the findings when designing and implementing accessible digital content.

The pilot highlighted both the advantages and challenges of using digital media, revealing its strengths as well as areas for further development. The work confirmed that there is a demand for digital cultural content targeted at older adults. Lightweight digital and transmedia creative wellbeing production can be carried out by a small team, provided it is based on a clear structure, appropriate equipment, and a collaborative way of working. Digitality must, however, be understood correctly.

Keywords:

digital creative wellbeing, media production, audio, video, convergence, transmedia, light video production, older adults, Lämpiö, Helsinki

Sisältö

1 Johdanto	6
2 Kulttuurin, hyvinvoinnin ja digitaalisen median kohtaamispiste	10
2.1 Kulttuurihyvinvointi ja digitaalisen osaamisen tarve	10
2.2 Digitaalisen mediantuotannon muutosten vuosikymmenet	12
2.3 Etiikka hyvinvoinnin, kulttuurin ja viestinnän kohtaamispisteessä	14
2.4 Audiosisältöjen paikka kulttuurihyvinvoinnissa	16
2.5 Suomalaisia digitaalisia kulttuuripalveluita	17
3 Teoreettinen kehys ja käsitteet	19
3.1 Ikääntyvien digitaalinen kulttuurihyvinvointi	19
3.2 Mediakonvergenssi ja osallistaminen	21
3.3 Transmedia	22
3.4 Kevyt tuotanto	27
4 Kehittämistyön menetelmät	29
4.1 Tavoitteet	29
4.2 Kehittämistyön ja tarkastelun eteneminen ja etiikka	30
4.3 Menetelmälliset lähtökohdat	30
5 Kevyen digitaalisen kulttuurihyvinvointiohjelman tuottaminen: Kahvilla Kahilan kanssa -esimerkki	32
5.1 Transmediainen tuotantoprosessi	32
5.1.1 Konseptointi ja suunnittelu	35
5.1.2 Esituotanto	35
5.1.3 Tuotanto	36
5.1.4 Jälkituotanto	36
5.2 Striimituotannon toteutus	38
5.2.1 Konseptointi ja suunnittelu	38
5.2.2 Esituotanto	39
5.2.3 Tuotanto	41
5.2.4 Lähetys	46

5.2.5 Jälkituotanto	47
5.2.6 Markkinointi ja jakelu	48
5.2.7 Jälkityö	48
6 Tulokset	50
7 Johtopäätökset ja pohdinta	53
Lähteet	57

Kuvat

Kuva 1. Kahvila Kahilan kanssa -kuvausten jälkikeskustelua.	44
---	----

Kuviot

Kuvio 1. Selinin ja Siponkosken nelikenttä ”Ikääntyneiden kulttuuripalveluiden kohderyhmät” Kokkoniemen (2023) mukaan.	20
Kuvio 2. Kulttuurin, terveyden ja median leikkauspiste voi olla digitaalinen.	21
Kuvio 3. Perinteinen versiointitapa. Keskiössä on esimerkkinä kirja.	24
Kuvio 4. Transmediainen sisällön suunnittelu asettaa keskiöön tarinan, ei välinettä.	25
Kuvio 5. Kahvilla Kahilan kanssa -tuotannon tarinalähtöisyys, esimerkkisisältönä Tauno Palo.	26
Kuvio 6. Signaalin siirtyminen kuvauspaikalta Lämpiön katsojalle.	45

Taulukot

Taulukko 1. Kahvilla Kahilan kanssa -transmedian viitteellinen tuotantokaavio Hayesin (2013) mukaisesti.	34
Taulukko 2. Kahvilla Kahilan kanssa striimikuvauspäivän aikataulu.	46

1 Johdanto

Miten toteutetaan kevyt, digitaalinen ja transmediainen ikääntyville suunnattu kulttuurihyvinvointituotanto ikääntyville? Tähän kysymykseen haettiin vastausta 2023 kehittämishankkeena toteutetussa Kahvilla Kahilan kanssa -tuotannossa.

Työ lähti liikkeelle tilanteessa, jossa koronapandemia vaikutti vahvasti, ja sen vaikutuksesta oli perustettu uusi Lämpiö.fi-jakelu- ja ryhmätyökalualusta.

Lämpiö oli syntynyt Helsingin ja muiden isojen suomalaiskaupunkien voimin ja sen ensi versio oli avattu tammikuussa 2023. Syksyllä 2023 Lämpiö avattiin virallisesti. Kahvila Kahilan kanssa oli yksi sen ensimmäisistä sisällöistä.

Kehittämishanke toteutettiin yhteistyössä Löytö Studio Oy:n, Heikki Kahilan, Markku Veijalaisen, Lämpiö.fi-alustan ja Helsingin kaupungin kanssa vuonna 2023. Helsingin kaupunki tilasi Kahvilla Kahilan kanssa -ohjelmiston ja se julkaistiin 2023 syksyllä Lämpiö.fi-alustalla.

Ikääntynyt vai ikääntyvä? Vanha, seniori? Vanhus? Virallista ohjetta ei ole. Vanhustyön keskusliitto (2023) kysyi jäseniltään, mitä termiä yli 65-vuotiaista tulisi käyttää. Vastaaajista 44 prosenttia piti termiä seniori sopivimpana, mutta toisaalta vieraskielisenä terminä. Ikääntyvällä tarkoitetaan tässä tahallisen epätarkasti yli 65-vuotiaista ihmistä. Termi ikääntyvä on liukuva: kaikki me olemme ikääntyviä, mutta kaikki emme ole ikääntyneitä. Jos tämän opinnäytetyön lähteissä on käytetty toista termiä, sitä ei ole muutettu.

Suunnitteluvaiheessa tekijöillä oli toive, että ohjelmiston suorat lähetykset ja podcastit voitaisiin esittää Helsingin kaupungin ikääntyvien palveluyksiköissä. Toisin kuin monessa muussa kulttuurihyvinvointiprojektissa tässä keskityttiin nimenomaan ja yksinomaan digitaaliseen muotoon. Kehittämishanketta ei tehty palveluyksiköiden asiakkaiden kanssa. Työssä kaksi keskeistä toimijaa, ohjelmiston juontajat Heikki Kahila ja Markku Veijalainen olivat kuitenkin kohderyhmän ikäisiä, ja heidän osallistumisensa toi viitteitä tavoista, joilla digitaalista kulttuurihyvinvointia voisi toteuttaa eläkkeelle siirtyneiden konkareiden kanssa. Havainto oli, että muutkin tämän ikäiset tekijät voisivat olla hyvä resurssi mediasisällölle.

Kehittämishankkeessa oltiin kiinni käytännönläheisessä tavassa toimia, mutta sen taustalla on laaja kysymys siitä, millainen on se digitaalinen tila, jossa kulttuurihyvinvointi toimii. Tämäkin työ voi osaltaan viitoittaa tietä sille, miten digitaalisuuteen tulee suhtautua tulevaisuudessa käytännössä.

Hyvin suuri osa elämästämme tapahtuu digitaalisessa tilassa. Miten tähän tilaan tulisi suhtautua? Otto Scharmer (2007) esittää, että monet meidän aikamme isoista haasteista liittyvät instituutioiden epäonnistumiseen. Luomme yhdessä tuloksia, joita kukaan ei halua. Niitä ovat ilmastonmuutos, AIDS, nälänhätä, köyhyys, väkivalta, terrorismi (s. 2). Scharmeria seuraten voi kysyä, onko digitaalinen yksi asia, jota kukaan ei kaipaa. Voi olla, mutta digitaalisuuden kanssa meidän on elettävä. Scharmerin mukaan meidän tulisi uudistaa tapa, jolla ymmärrämme yhteisöllisyyden; tietoisesti lähteä muuttamaan tapaa, jolla luomme tulevaisuutta. Hän kehottaa siirtämään toimintaa ”minä-maailmasta” ja ”he/ne-maailmasta” kohti ”sinä-maailmaa” ja ennen kaikkea ”korkeimmasta mahdollisesta tulevaisuudesta” – siis tulevaisuuden ihanteista käsin (Scharmer, 2007, s. 2). Hän puhuu *ekosysteemistä*, jossa ihmiset voivat kehittyä ja kehittää asioita yhdessä. Hän nimeää sen *ba*:ksi (s. 3). Scharmer kysyisi ehkä, että mikä on se korkein taso, jolla digitaalisuutta voimme ajatella tulevaisuudessa.

Nonakan ja Konnon (2018) mukaan *ba* on japaninkielinen sana ja tarkoittaa yksinkertaisesti ”tilaa”. Nonaka ja Konno lainaavat termin filosofi Kitaro Nishidalta ja määrittelevät *ba*-tilan tiedon tuottamisen tilaksi, mentaaliseksi ympäristöksi, jossa tieto syntyy, liikkuu ja muuntuu. Se voi olla fyysinen, virtuaalinen tai mentaalinen tila. *Ba*:n edellytykset ovat ihmisten luottamus, jaettu keskittyminen ja vuorovaikutus (s. 40). Kulttuurihyvinvoinnin yhteydessä tällaisen tilan voi ajatella syntyvän esimerkiksi, kun kokoonnutaan tekemään taidetta. Tiedämme, että tällaisesta toiminnasta on terveydellisiä hyötyjä. Millainen tämä tila olisi digitaalisesti? Tämänkaltaiset kysymykset olivat syvemmin taustalla, kun tätä kehittämistyötä lähdettiin tekemään, vaikka ne eivät työn keskeisin tarkastelun kohde olleetkaan.

Digitaalinen kulttuurihyvinvointi tarkoittaa tässä opinnäytetyössä kulttuurihyvinvointihankkeiden kontekstissa tehtyä sisältöä, joka jaellaan

digitaalisilla kanavilla. Transmediaisuus tarkoittaa tässä kehittämistyössä sitä, että kyseinen sisältö on samanaikaisesti käsikirjoitettu kahta eri mediaa, podcastia ja videostriimiä varten. Audiolla ja videolla on siis yhteinen taustatarinansa, jota kerrotaan eri näkökulmista samanaikaisesti. Eri välineiden tarinat täydentävät yhteistä kertomusta. Kevyt tuotanto taas tarkoittaa tässä sitä, että tekotapamme oli tarkoitus olla edullinen verrattuna esimerkiksi perinteiseen kotitelevisioruuduille tai FM-radioverkossa jaeltavaan sisältöön.

Covid-19-pandemian myötä kiihtyi ilmiö, että myös muiden kuin media-alojen ammattilaiset voivat ryhtyä tekemään sisältöä aiempaa edullisemmin. Kulttuurihyvinvointiprojekteissa tilataan usein taide- tai kulttuuritapahtumien järjestämispaikalla tehtävää sisältöä, jota kuvataan tai tallennetaan muuten, ja jaellaan digitaalisesti. Sitä voidaan näyttää laajemmalle yleisölle, joka ei pääse paikalle. Tekniikan ja palveluiden kehittyessä syntyy uudenlaisia palvelu- ja sisältökonsepteja, kuten Kulttuurietämys (Lagerström, 2024), jossa tehdään kevyellä tuotantotavalla esimerkiksi interaktiivisia museosisältöjä. Lagerströmin mukaan Kulttuurietämyksen yksi haaste on digitaalisten tuotantovälineiden hallitseminen. Kehittämistyöstäni saadut kokemukset voivat ehkä osaltaan auttaa vastaavalaisiin hankkeisiin ryhtyjä.

Olen itse kokenut televisiotyön ammattilainen, ja viimeistään perehtyessäni kulttuurihyvinvointialaan opiskelujeni yhteydessä havaitsin, että mediatuottamisen ammattiosaamiselle olisi täällä kysyntää: moni opiskelutovereistani esitti tarpeen osata median tekemistä paremmin. Kun katsoin, millaisia kulttuurihyvinvointisisällöiksi määriteltäviä ohjelmia julkaistiin digitaalisesti, ja kun selvitin tilannetta esimerkiksi kulttuurihyvinvointiprojektien opinnäytetöistä, käsitykseni vahvistui. Opiskelutoverini eivät olleet ainoita digitaalisen tuottamisen haasteisiin heränneitä. Franssila (2021) kuvaa työssään Espoon modernin taiteen museon EMMA:n digitalisoitumishanketta ja näkee digiprojekteissa perustavanlaatuisia haasteita. Yksi näistä on tuotannon näytävyyttä: käyttäjät odottavat etäpalveluilta korkeata laatua (s. 72). Uskon, että vaikka digitaalinen kulttuuritarjonta on lisääntynyt ja sen laatu kohonnut, kehittämistyölläni on edelleen paikkansa.

2 Kulttuurin, hyvinvoinnin ja digitaalisen median kohtaamispiste

Kulttuurihyvinvointi lähtee siitä, että kulttuurin tekeminen ja kuluttaminen – esimerkiksi kuvataiteen, käsitöiden, musiikin, tanssin tai teatterin – on virkistävää ja hoivaavaa (Houni ym., 2021). Liisa Laitisen kokoamassa ja Sitran ja Taikusydän-verkoston yhdessä toteuttamassa Taiteen ja kulttuurin vaikutukset sosiaaliseen hyvinvointiin -tietokortissa todetaan, että on vahvaa kansainvälistä näyttöä taiteen ja taiteellisen toiminnan vaikutuksista hyvinvointiin. Ne voivat vähentää syrjäytymistä ja yksinäisyyttä (Laitinen, 2017). Samaan aikaan digitaalinen kulttuuri on tullut jäädäkseen.

2.1 Kulttuurihyvinvointi ja digitaalisen osaamisen tarve

Hounin ym. (2021) mukaan koronapandemian aikana striimaaminen ja muut videojakelun muodot tulivat nopeasti paikkaamaan syntyneitä kulttuuripalvelujen tarvetta. Moni taidelaitos havahtui viimeistään koronan myötä siihen, että kaikki eivät pääse kulttuuripalvelujen pariin. Jakosen mukaan kulttuuritapahtumien paluu koronan jälkeiseen normaaliin on tapahtunut, mutta erityisesti iäkkäiden ihmisten paluu kulttuuripalvelujen pariin oli aluksi hidasta (Jakonen, 2023).

Kulttuurin hyvinvointinäkökulma on noussut esiin sosiaali- ja terveydenhuollon palveluita ja koulutusta suunniteltaessa. Norpan ja Seemerin (2023) mukaan Suomi on politiikkaohjelmien ja rakenteiden tasolla edistänyt viime vuosikymmenten aikana merkittäväällä tavalla taiteen ja kulttuurin poikkihallinnollista integroimista osaksi sosiaali- ja terveydenhuollon käytäntöjä. Astilan (2023) mukaan Kulttuurihyvinvoinnin uskotaan myös helpottavan ikääntymisen takia kasvavia sosiaali- ja terveysalan kustannuksia, kun kulttuuri pitää ihmisiä virkeämpänä. Se on ennaltaehkäisevää.

Digitaalinen mediatuotanto on tulevaisuudessa osa yhä useamman kulttuurihyvinvointitoimijan – niin tilaajien, taiteilijoiden kuin ohjaajienkin – työnkuvaa. Lilja-Viherlampi ja Rosenlöf (2019) toteavat, että digitaalisesti toteutettavat palvelut ovat ”koko ajan kasvava ja kehittyvä tapa lisätä osallistumisen mahdollisuuksia niille, jotka eivät erilaisien syitten takia pääse itse taiteen ja kulttuurin äärelle” (s. 21). Sitran Megatrendit 2023 -julkaisun mukaan digitalisoituminen vaikuttaa mediatuottamiseen sekä teknologian että työn muutoksen näkökulmasta, ja näiden ymmärtäminen on keskeistä kulttuurihyvinvointihankkeissa (Dufva & Rekola, 2023). Digitaalisuus on siis niin keskeinen osa yhteiskuntaamme, että sitä ei voi jättää huomiotta.

Jakosen ja Hirvi-Ijäksen mukaan (2023) Covid-19-pandemia lisäsi ikääntyvien syrjäytymisriskiä. Digitaalisista kulttuuripalveluista odotettiin yhtä keinoa tukea saavutettavuutta ja yhteisöllisyyttä sen aikana. Digitaalinen sisältö onkin viimeistään koronapandemian myötä ollut kiinteä osa kulttuurihyvinvointikeskustelua. Heljä Franssila (2021) kuvaa tilannetta vuonna 2021, jolloin koronapandemia pakotti museoita kiirehtimään astumista digitaalisen tuotannon alueelle. Kulttuurihyvinvoinnin ja digitalisoitumisen yhteys ei kuitenkaan alkanut koronapandemiasta. Esimerkiksi Franssila viittaa vuonna 2014 tehtyihin museoalan tutkija-artikkeleihin, joissa kehoitettiin museoita siirtymään kohti digitaalista jakelua. Koronapandemia kiihdytti digitalisoitumiskehitystä. Franssila nostaa esiin ajatuksen museon digitaalisten palveluiden ja museossa käymisen integroimisen palvelukokonaisuudeksi (s. 10).

Katri Lagerströmin opinnäytetyö (2024) käsitteli hänen kehittämänsä Kulttuurietämys-palvelun testaamista Hämeenkyrössä. Siinä tarjottiin etäkäyttäjär ryhmälle digitaalista interaktiota esimerkiksi museossa työskentelevän asiantuntijan kanssa. Myös Lagerström viittaa haasteeseen hallita mediantuotantovälineiden käyttöä palveluidensa yhteydessä (s. 33–34).

Digitaaliset palvelut eivät voi täysin korvata ihmisten fyysisiä kohtaamisia, ja suuri osa kulttuurihyvinvoinnin toiminnasta on kohtaamisten järjestämistä

paikan päällä kulttuurin parissa. Edellä kuvaamani digitaalisen median kehitys on kuitenkin kutsunut sekä median tekijöitä niin kuin minä, ja toisaalta sosiaali- ja terveysalalla toimivia ammattilaisia innovoimaan uudenlaisia sisältökonsepteja.

2.2 Digitaalisen mediantuotannon muutosten vuosikymmenet

Median tuotanto ja jakelu ovat myös viime vuosikymmeninä siirtyneet yhä enemmän digitaalisille alustoille. Brunsin (2006) mukaan teknologian kehitys ja mediakonvergenssi ovat mahdollistaneet uudenlaiset sisältökokonaisuudet. Halosen mukaan nykyaikaisen mediatuottajan työn ytimessä ovat jatkuva tuotantoprosessin muutos ja sen myötä roolin jatkuva muuntuminen (Halonen, 2020). Median tuotantoteknologia on muuttunut kevyemmäksi, ja tietoverkkojen kehittyminen on lisännyt mahdollisuuksia saattaa sisältöjä muiden nähtävälle ilman välikäsiä, kuten perinteisiä televisiokanavia. Nämä ilmiöt ovat myös tuottaneet haasteita.

Digituotantovälineiden yleistymisen on aiheuttanut sen, että ammattimaisen tekemisen rinnalla median tuottaminen kuuluu yhä useampien ihmisten arkeen niin työssä kuin vapaa-ajassa. Samalla nousee esiin kysymyksiä sisällön laadun varmistamisesta, tuotantoprosessien jatkuvuudesta ja käyttäjien tavoittamisesta. Vainikan (2022) mukaan digitalisaation kehittämistä vaikeuttavat erityisesti projektimuotoisuus, resurssien hajanaisuus ja strategisen ja teknisen osaamisen epätasaisuus. Tämä tarkoittaa myös tuotantojen johtamisen ja strategisen osaamisen parantamisen tarvetta.

Vaikka tuotantovälineet ovat kehittyneet kevyemmiksi ja helposti saataviksi, tarvitaan edelleen suunnitelmallisuutta, saavutettavuutta ja tuotantojen osaavaa hallintaa, jotta sisällöt ovat laadukkaita ja vaikuttavia. Media-alalla koronapandemia nopeutti entisestään 2000-luvulla kiihtynyttä tuotantotapojen muutosta, jossa audiovisuaalista sisältöä saattoi tehdä kuka tahansa ammattitoimijoiden sijaan. Bruns (2006) puhuu *produsagesta*, jonka ytimessä

on ajatus tuottajista, jotka voivat siis olla samaan aikaan kuluttajia eli median käyttäjiä. Hän viittaa teksteissään myös *prosumerismiin*, joka on alun perin Alvin Tofflerin esittelemä käsite kuluttaja- ja ammattilaistoiminnan lomittumisesta (Ertz ym., 2025). Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että kuka tahansa meistä voi kuvata taskupuhelimella ja julkaista kuvatun materiaalin internetissä. Algoritmit etsivät sisällölle yleisöä. Video ei ole enää noin kahteenkymmeneen vuoteen ollut pelkästään kotiruuduilla katsottavaa sisältöä vaan myös mobiililaitteen sisältöä. Tämä muutos on ollut media-alalla merkittävä paradigmaattinen käänne. Jenkinsin (2003) mukaan transmediatuotannot yhdistävät eri kanavia osaksi yhtenäistä kokemusta.

Koronapandemian aikaiset kohtaamiskiellot loivat entistä suuremman tarpeen videomuotoiselle sisällölle ja verkkovälitteiselle kohtaamiselle. Ne kiihdyttivät median kehitystä ennennäkemättömällä tavalla. Producers- ja prosumer-markkinoiden synty ja kasvu koronapandemian aikaan tarkoittivat myös ei-ammattimaisen av-tuotantokaluston hinta-laatusuhteen paranemista, kun kuvaus- ja äänityskalustoa sai nyt aiempaa halvemmalla. Muutosta kuvaa se, että australialainen prosumer-markkinoille mikrofoneja valmistava Røde kolminkertaisti liikevaihtonsa ja tuloksensa vuosina 2016–2022 (Bailey, 2022).

Samalla, kun televisio-ohjelman ja nettivideon eroa on pohdittu paljon, myös audiosisällössä on tapahtunut muutos. On pohdittu, mikä on podcastin ja radio-ohjelman sisältöjen välinen ero. Aiemmin erot liitettiin paitsi siihen, että äänityslaitteeksi kelpaa jopa puhelin, myös ilmaisun vapauteen. Podcastin tekijää eivät rajoita jakelijan säännöt. Podcast oli alun perin audioblogi eli äänitetty blogi, jota voitiin jaella esimerkiksi kuunneltavaksi samoiltua laitteilta kuin musiikkia. Sanan podcast alkuosa *pod* juonta juurensa Applen iPod-laitteisiin, jotka edelsivät älypuhelimia kannettavina soittimina. Nykyään radio-ohjelman ja podcastin erot ovat häilyvämpiä. Molempia jaetaan suoratoistopalveluissa. Esimerkiksi Suomessa Yle Areenaan tallennetut vanhatkin radio-ohjelmat mielletään nykyisin podcasteiksi. Toisin sanoen ikääntyvätkin kuuntelijat kuuntelevat nykyisin usein podcasteja.

2.3 Etiikka hyvinvoinnin, kulttuurin ja viestinnän kohtaamispaikassa

Viestinnän eettinen neuvottelukunta (2023) määrittelee viestinnän etiikan perusteiksi avoimuuden, rehellisyyden, luotettavuuden ja arvostuksen. Toisaalta journalistin ohjeet lähtevät sananvapauden käsitteestä ja vastuusta, joka journalistilla on ensisijaisesti lukijoilleen, kuulijoilleen ja katselijoilleen (Julkisen sanan neuvosto, 2014). Journalistinen näkökulma on ollut läsnä kehityshankkeessani Kahvilla Kahilan kanssa -ohjelmien juontajien Heikki Kahilan ja Markku Veijalaisen työn kohdalla: he ovat hankkeessa journalisteina. Itse olen urallani toiminut tuottajana samanaikaisesti journalismin ja viestinnän koodistojen säätelemänä, median ja journalismin kentällä. Käytännön työssä eroa viestinnän ja journalistisen etiikan välillä ei aina havaitse.

Taiteen ja median välinen eettinen kentällä jokainen kuvaaja, äänittäjä ja käsikirjoittaja tekee taiteellista työtä. Sitä toki määrittelevät alan normistot ja makroetiikka, jotka voivat olla samansuuntaisia sote-alan vastaavien kanssa. Kulttuurihyvinvoinnin opiskelijaksi tullessani havaitsin kuitenkin, että median tekijänä minun oli hyvä perehtyä tarkemmin sosiaali- ja terveysalan työntekijöiden etiikkaan, ja uskon, että sote-ammattilaisten on kulttuurihyvinvointiprojekteihin ryhtyessään hyvä tarkastella vuorostaan median eettisiä pelisääntöjä. Viestinnän eettisen neuvottelukunnan (2023) mukaan mediatuottaja toimii viestinnän kentällä, jota säätelevät omat eettiset periaatteensa. Kulttuurihyvinvointituotannossa toimivaa mediatuottajan työkentällä vaikuttavat myös sosiaali- ja terveysalan eettiset periaatteet.

Sosiaali- ja terveysalan eli sote-toimijoiden, kulttuurin tekijöiden ja mediatoimijoiden työtä säätelevät eettiset periaatteet, joihin liittyy keskeisesti saavutettavuus-, vastuullisuus-, esteettömyys- ja tasa-arvonäkökulmia. Niistä monet ovat lakisääteisiä, ja ne ovat osa sosiaalisesti kestävästä kehityksestä (YK, 2025).

Taidetta – Kulttuurihyvinvoinnin käsikirjassa puhutaan makroetiikasta: yhteiskunnassa toimintaa säätelevät eettiset periaatteet, joiden tavoitteena on luoda toiminnan toteutumisen mahdollisuuksia, jotta arvopohjien erot eivät

vaikuttaisi työn tuloksiin. “Mitä läheisemmin toiminta kohdistuu ihmisten yksityisyyden alueelle, esimerkiksi terveyteen, sen tarkemmin eettisten ohjeiden noudattamista pitäisi valvoa” (Houni ym., 2021, s. 84).

Valtakunnallisen sosiaali- ja terveysalan eettisen neuvottelukunnan ETENE:n (2011) mukaan sosiaali- ja terveydenhuollon lähtökohtana on asiakkaan ja potilaan etu:

1. Sosiaali- ja terveysalan toimijat kunnioittavat asiakkaidensa ja potilaidensa ihmisarvoa ja perusoikeuksia.
2. Sosiaali- ja terveydenhuollon lähtökohtana on asiakkaan ja potilaan etu
3. Sosiaali- ja terveydenhuollossa on kysymys vuorovaikutuksesta
4. Ammattihenkilöstö vastaa työnsä laadusta
5. Hyvä hoito ja palvelu edellyttävät vastuullisia päätöksiä ja toimintakulttuuria. (ETENE, 2011, s. 3–7)

Ohjeistukset lähtevät itsemääräämisoikeudesta, jolla on lain suoja ja jonka rajoittamiseen ryhdytään ensisijaisesti vain vaaratilanteissa. ETENE:n (2011, s. 5–8) mukaan muita periaatteita ovat yhdenvertaisuus, tasapuolisuus, tasa-arvo, syrjimättömyys ja yksityisyyden suoja.

Keskeinen ero sote- ja media-alan etiikassa näyttäisi olevan kehollisuudessa. Mediassa toimitaan erilaisten tuotanto- ja jakeluvälineiden – median – maailmassa, jossa kirjoitetaan, kuvataan, äänitetään ja siinä mielessä toimitaan ei-kehollisella alueella, olkoonkin, että kuvaustilanne voi olla hyvinkin intiimi. Tavoitteena on tehdä hyviä tarinoita tai paljastaa yhteisöllisesti merkittäviä asioita, ja samalla pitää huolta, että kuvausluvut ovat kunnossa. Hoivatyössä taas toimitaan työssä jatkuvasti alueella, jossa yksityisyys on kehollista, intiimiä ja monesti myös kivuliasta, ja tavoitteena on yksilön auttaminen. Niinpä, kun mediatoimijat tekevät sisältöä hoivatyön asiakkaiden parissa, on heidän pystyttävä toimimaan paitsi omien myös hoivatyön eettisten normien mukaisesti. Samalla hoivatyön tekijöiden on ymmärrettävä digitaalisen median

haasteet; pystyttävä esimerkiksi suojelemaan asiakkaidensa yksityisyyttä kuvaus- ja äänitystilanteissa.

2.4 Audiosisältöjen paikka kulttuurihyvinvoinnissa

Videosisältö on keskeinen osa digitaalisen kulttuurihyvinvointisisällön kenttää, ja tässä kehittämistyön ydin keskittyy pääasiassa siihen. Yleisradion ohjelmistossa audiosisältöä on kaiken ikäisille, mutta audiosisältö osana ikääntyville asiakkaille tehtävää kulttuurihyvinvointityötä ei ole tavallinen vaihtoehto. Niinpä suunnitellessamme ohjelmaa perustelimme – itsellemme ja tilaajalle, Helsingin kaupungille – miksi teemme audiota.

Kulttuurihyvinvointiaiheisia podcasteja on Suomessa monia, mutta ne käsittelevät kulttuurihyvinvointia aiheena. Tästä esimerkkinä vaikkapa THL:n ja Taikusydän-verkoston Kulttuurihyvinvointi – Taiteesta voimaa arkeen -podcast ja Taiteen edistämiskeskuksen Taiteilijana yhteisössä -podcast. Mutta nämä podcastit eivät ole kulttuurihyvinvointiprojektien asiakkaille vaan ammattilaisille suunnattuja. Olen itse keväällä 2025 toteuttanut Espoon kaupungin tilaamana seitsemänosaisen Katse Espooseen -sarjan, joka on suoraan ikääntyville suunnattua ja myös heidän kanssaan osin tehty sarja.

Eryisesti audiosisältöjen soveltuvuutta ikääntyvien kulttuurihyvinvointipalveluihin on tutkittu vähän. Voiko audiokolumnin rinnastaa musiikkiin, jonka kuuntelun tiedetään olevan virkistävää ja hoivaavaa? Dahlman (2024) mainitsee kotipalveluasiakkaiden saavan paitsi luetusta kirjasta myös äänikirjoista virikettä ja keskustelunaiheita. Lukemisenhan tiedetään ylläpitävän muistisairaiden muistin vireyttä, ja Deniz ym. (2019) ovat esittäneet, että narratiivisen audiokirjan tai luetun kirjan vaikutus aivotoimintaan on samanlainen. Harrison ym. (2021) ovat tutkineet dementiapotilaiden musiikin ja äänikirjan kuuntelemista kuulokkeilla epävarmoin tuloksin. Molemmilla kuunteleminen vähensi tutkittujen Alzheimer-potilaiden kiihtymystä. Musiikin alun perin suurempi vaikutus väheni pidemmän kuuntelun myötä. Kyseisen tutkimuksen tulos

on tekijöiden mukaan kuitenkin liian epävarma ja vaatisi lisätutkimuksia (s. 1415–1420).

Poerion ja Totterdellin (2020) mukaan ikääntyvien äänikirjan kuuntelulla on todennäköisesti heidän hyvinvointiinsa positiivisia vaikutuksia, mikäli kuunneltu kirja on sellainen, joka heitä kiinnostaa. Tällä perusteella digitaalisten kulttuurihyvinvointisisältöjen kohdentaminen iäkkäille audiosisältönä voisi olla järkevää. Käsitykseni kuitenkin on, että audiotuotantoja tehdään digitaalisessa kulttuurihyvinvointityössä vähemmän, ja että nimenomaan video- ja striimisisältöjen tekemiseen kaivataan tukea.

2.5 Suomalaisia digitaalisia kulttuuripalveluita

Koronapandemian jälkeen moni kulttuuritoimija jatkoi aktiivisesti digijakelun kehittämistä. Kun tarkastelee nyt Lämpiö-jakelualustalla olevaa sisältöä, käy selväksi, että digitaalisen kulttuurihyvinvointisisällön määrä on siellä lisääntynyt selvästi vuoden 2023 eli kehityshankkeen valmistumisen jälkeen. Tämä lienee merkki kulttuurihyvinvointipalveluiden digitaalisen jakelun lisääntymisestä laajemminkin. Lämpiöstä löytyy nyt kymmeniä Helsingin kaupungin tuottamia kirjasuosituksia ja suoria konserttilähetyksiä. Siellä on myös mahdollisuus maksullisten palveluiden jakeluun. Esimerkiksi Martti Suosalon monologi ja Seela Sellan ja Esko Roineen dialogi ovat tarjolla 15 ja 10 euron hintaan.

Lämpiö oli Helsingin, Turun, Tampereen, Jyväskylän ja Oulun kaupunkien aloittama yhteishanke, jossa rakennettiin valtakunnallinen alusta ikääntyvien digikulttuuripalveluille. Sen tavoitteena oli vuonna 2022 mahdollistaa kulttuuripalvelujen saavutettavuus myös niille, joille paikan päälle pääseminen on vaikeaa, tuoda ikääntyneet ja kulttuuripalvelut lähemmäs toisiaan, ylläpitää ikääntyneiden toimintakykyä ja edistää hyvinvointia sekä avata uusia liiketoimintamahdollisuuksia taide- ja kulttuurialalle (Hutchinson, 2022). Lämpiö oli nimenomaan kulttuurihyvinvointihanke. Esimerkiksi kulttuurihyvinvointiverkosto

Taikusydän (2021) kertoo olleensa läheisesti tekemisissä Lämpöön kehittämisen kanssa. Meidän sisältömme kannalta se oli käännteentekevä alusta, koska emme olleet aiemmin löytäneet ideoillemme hyvää alustaa.

Lämpöön rahoituksella oli alusta asti tarkoitus rakentaa tekninen alusta, ei sisällöntuotantoprosessia. Sen sijaan sen jatkona syntynyt Estradi-hanke rahoitti sisältöä. Estradi – Taide- ja kulttuuritoimijat digiestradeille oli Helsingin, Espoon, Vantaan ja Kauniaisten kaupunkien yhteinen hanke, jota Helsingin kaupunki koordinoi, ja joka päättyi keväällä 2025 (Mäkinen, 2025). Nyt Lämpöössä näkyvästä sisällöstä moni on toteutettu Estradi-hankkeen tuella.

Muita digitaalisten kulttuuripalvelujen tarjoajia ovat esimerkiksi Kansallisooppera, jonka Stage24-palvelussa voi katsoa upeasti toteutettuja esitysten tallenteita. Yle Areena on ehkä merkittävin suomalainen digitaalisten kulttuurisisältöjen tarjoaja. Ylen ja Kansallisoopperan sisällöt on toteutettu korkealla tuotantoarvolla. Kaikkien näiden sisällöt puhuttelevat varmasti iäkkäitä katsojia.

Suomen kulttuurihyvinvointipalveluja tuodaan esille useissa muissakin keskitetyissä verkkopalveluissa. Esimerkiksi Tarmoa.fi-sivustolle (2025) hyvinvointialueet, kunnat ja järjestöt kokoavat tietoa hyvinvointia ja terveyttä edistävästä palveluista – myös kulttuuripalveluista. Kulttuuripankki (2025) kokoaa taiteen ja kulttuurin ammattilaisia ja heidän palveluitaan yhden sivuston piiriin. Sivustolta voi löytää kulttuurihyvinvointipalveluiden tarjoajia.

3 Teorettinen kehys ja käsitteet

Tämän työn teorettinen viitekehys rakentuu kolmen toisiinsa limittyvän käsitteen ympärille: digitaalinen kulttuurihyvinvointi, mediakonvergenssi ja transmedia. Näiden käsitteiden avulla tarkastellaan, miten digitaaliset välineet voivat tukea kulttuurihyvinvoinnin tavoitteita ja millaisia uusia tuotannollisia mahdollisuuksia ne avaavat. Lisäksi käytän termiä ”kevyt tuotanto”. Määrittelen käsitteet tarkemmin alla.

3.1 Ikääntyvien digitaalinen kulttuurihyvinvointi

Kulttuurihyvinvointi käsitteenä viittaa yksilön ja yhteisön hyvinvoinnin tukemiseen kulttuurin ja taiteen keinoin. Sen ytimessä on koettu hyvinvointi ja hyvä elämä kulttuurin ja taiteen parissa tai välityksellä sekä ihmisen kulttuuriset tarpeet ja oikeudet (Lilja-Viherlampi & Rosenlöf, 2019). Suomessa käsite on vakiintunut viimeistään 2010-luvulta lähtien. Sen yhteiskunnallinen merkitys on tunnistettu myös sosiaali- ja terveystieteissä (Jakonen & Hirvi-Ijäs, 2023).

Martela (2020) korostaa, että hyvinvointiin kuuluu kokemus merkityksellisyydestä ja yhteydestä toisiin ihmisiin. Tämä näkökulma voidaan laajentaa digitaaliseen kulttuuriin: myös verkossa koettu yhteys ja osallistuminen voivat luoda merkityksellisyyden tunnetta ja se voi tukea hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä. Digitaalinen ympäristö ei ole siis vain tekninen alusta, vaan sosiaalinen tila, jossa kulttuurinen vuorovaikutus tapahtuu (Bailey, 2022). Tämän kehittämishankkeen kannalta keskeistä on tarkastella nimenomaan ikääntyvien ihmisten digitaalisia kulttuuripalveluita. Selin ja Siponkoski kuvaavat ikääntyneiden kulttuuripalveluiden kenttää Kokkonien (2023) mukaan kuvion 1 mukaisesti.

Toimintakyky	Toimintakyky hyvä Osallisuus heikentynyt	Toimintakyky hyvä Osallisuus hyvä
	Toimintakyky heikentynyt Osallisuus heikentynyt	Toimintakyky heikentynyt Osallisuus hyvä
	Osallisuus	

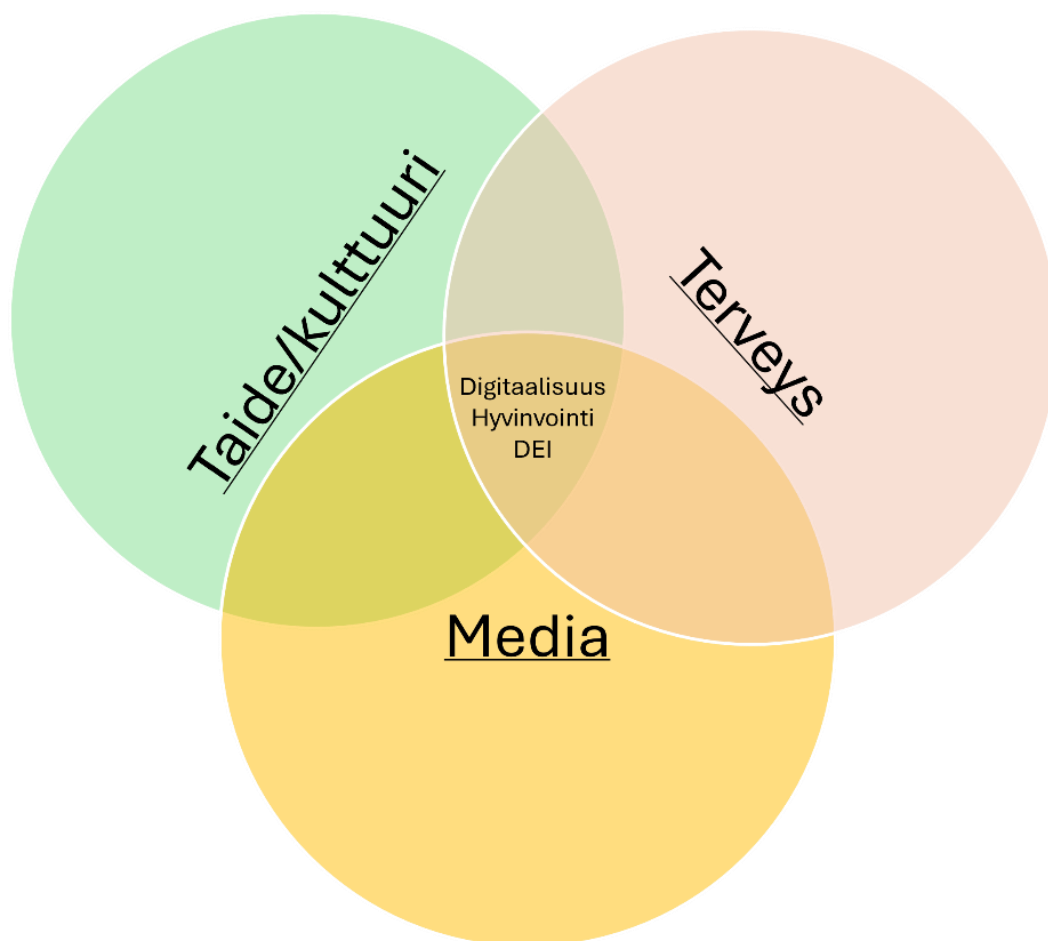
Kuvio 1. Selinin ja Siponkosken nelikenttä ”Ikääntyneiden kulttuuripalveluiden kohderyhmät” Kokkonniemen (2023) mukaan.

Mitä lähempänä vasenta alakulmaa henkilö on, sitä todennäköisempää on, että hän ei kykene kuluttamaan tarjolla olevia kulttuuripalveluja saapumalla joko itse tai kuljetuspalvelun avulla paikan päälle tai saamaan kulttuuripalveluita omin voimin edes digitaalisesti. Oikeassa yläkulmassa taas ovat ne ikääntyneet, joilla on henkinen ja fyysinen kapasiteetti hakeutua kulttuurin pariin itse.

Oikeus kulttuuriin on myös määritelty laissa kuntien kulttuuritoiminnasta (2019). Digitaaliset palvelut ovat täydentävä mahdollisuus huolehtia ikääntyvien kulttuuripalveluista niin kuin laissa on säädetty. Tämä havainto oli myös kehityshankkeeni jakelualustan Lämpiö.fi:n perustamisen keskeisiä ajatuksia (Hutchinson, 2022, s. 3).

Kuvio 2 kuvaa eri kenttien toiminnan leikkausaluetta. Digitaalisuus, hyvinvointi ja DEI (monimuotoisuus, tasavertaisuus ja inklusio) voidaan asettaa alojen

kohtaamisen alueelle. Eri aloja kuitenkin ohjaavat erilaiset eettiset tavoitteet, joita käsiteltiin luvussa 2.3.



Kuvio 2. Kulttuurin, terveyden ja median leikkauspiste voi olla digitaalinen.

3.2 Mediakonvergenssi ja osallistaminen

Yksi iso muutos mediassa on viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana ollut median konvergenssin nopea eteneminen. Jenkinsin (2006, s.2) mukaan konvergenssi on sisällön virtaamista useiden media-alustojen välillä, useiden media-alojen välistä yhteistyötä sekä median yleisöjen vaeltavaa käyttäytymistä, jossa heillä on halua nähdä vaivaa ja käyttää aikaa itselleen merkittävän sisällön etsimiseen. Se on myös yritystoiminnan konvergenssia, jossa eri media-alustat voivat olla saman tahon hallussa – ne voivat sujuvasti välittää haluamaansa viestiä. Konvergenssiin liittyy

myös se, että ihminen käyttää useaa mediaa samanaikaisesti ja muodostaa näkemästään, kuulemastaan ja kokemastaan yhtenäisen käsityksen. Konvergenssi on myös osallistuvaa mediankäyttöä, jossa käyttäjät tuottavat ja jakavat sisältöä keskenään. Konvergenssi on globaali ilmiö. Mediateknologian kehityksen ansiosta sisällöille ja kanssakäymiselle on ympäri maapalloa yhä vähemmän esteitä.

Keskeistä on ymmärtää, että konvergenssi ei ole vain tekninen vaan ennen kaikkea sisältökeskeinen ilmiö. Covid-19-pandemia teki siitä entistä näkyvämpää. Baileyn (2022) mukaan, kun fyysiset tilat sulkeutuivat, digitaalinen media otti tilan, jossa yhteisöllisyys, luovuus ja osallistuminen saattoivat jatkaa. Tuotantovälineiden kehitys on ollut kysynnän kasvaessa jatkuvaa, ja uusia välineitä tulee ja menee. Tuotetun aineiston mediajakelu voi tapahtua niin audio- tai videosisältönä kuin sosiaalisessa mediassa, julisteina organisaation ilmoitustauluilla tai vaikkapa huvipuiston laitteessa fyysisenä kokemuksena.

Samalla kokeneellekin median tuottajalle monen median yhtäaikainen tekeminen voi olla haaste, ja osallistuvan mediankäytön piirteisiin kuuluu se, että sellaisetkin tekijät, joilla ei ole median ammattiosaamista, tuottavat mediasisältöä. Konvergenssi onkin viimeisten kuuden vuoden aikana muuttanut monia työnkuvia, ja organisaatiot ovat yhä enemmän alkaneet tuottaa viestinnässään monipuolisempia mediasisältöjä ilman ulkopuolisia ammattitoimijoita. Monilla yhteiskunnan alueilla, myös kulttuurihyvinvoinnin kentällä, nopeutunut konvergenssi merkitsi nopeaa siirtymää uusiin työkaluihin ja toimintamalleihin, jotka haastoivat työnkuvia.

3.3 Transmedia

Henry Jenkinsin (2006) termi *transmedia* kuvaa sellaista tapaa tuottaa mediasisältöjä, joka perustuu yhteisille tarinan elementeille – esimerkiksi karaktereille tai tarinauniversumille – ja joka tuodaan esille eri viestintävälineissä kunkin tuotanto- tai jakeluvälineen ehdoin. Transmedia

on sekä tuotannollinen että kokemuksellinen periaate: se mahdollistaa monimuotoisen lähestymisen samaan teemaan ja tarjoaa yleisölle useita sisääntulokohtia. Kahvilla Kahilan kanssa -kehittämishankkeessa keskeistä on pitkä kehityskaari, jossa tarina on keskiössä sen sijaan, että ensin rakennetaan yksi tarina mediaratkaisuineen. Jakeluvälineen valinta tapahtuikin vasta kehittämishankkeen loppuvaiheessa.

Transmedian käsite on ollut tarpeellinen, kun on haluttu tehdä erottelu edellä kuvatun, samanaikaisesti tuotetun sisällön ja perinteisemmän versioinnin välillä. Tämä ero ei välttämättä näy katsojalle, eikä sanan versio käyttö ole yhtenäistä. Tässä yhteydessä erotetaan perinteinen versiointi ja transmediatuotantotapa, jotta voidaan selvittää transmediaisuuden etuja. Esimerkkeinä mediasta eli tarinan jakelutavasta ovat romaani ja elokuva, joiden välinen yhteys on useimmille tuttu.

Perinteisesti romaani filmataan, kun kirja on jo valmis ja julkaistu.

Transmediassa taas kirjaa ja elokuvaa voidaan tehdä samaan aikaan jo kirjoittamisvaiheessa tai ennen sitä. Lopputuloksista katsoja kokee aina vain toisen kerrallaan. Hän ei välitä, miten ja milloin se on tuotettu, kunhan vain tarina on kiinnostava. Transmediatarinastakin nautitaan sen välineen kautta, jota kulloinkin käytetään. Katsoja voi saada kuitenkin tarinan eri näkökulmista paljon enemmän irti, jos eri välineissä tarina ei ole samaa vaan jatkaa, edeltää tai taustoittaa tarinaa eri näkökulmista. Eri kanavista tulee uusia puolia tarinasta, ja kokija voi muodostaa itse niistä käsityksen *tarinuniversumista*.

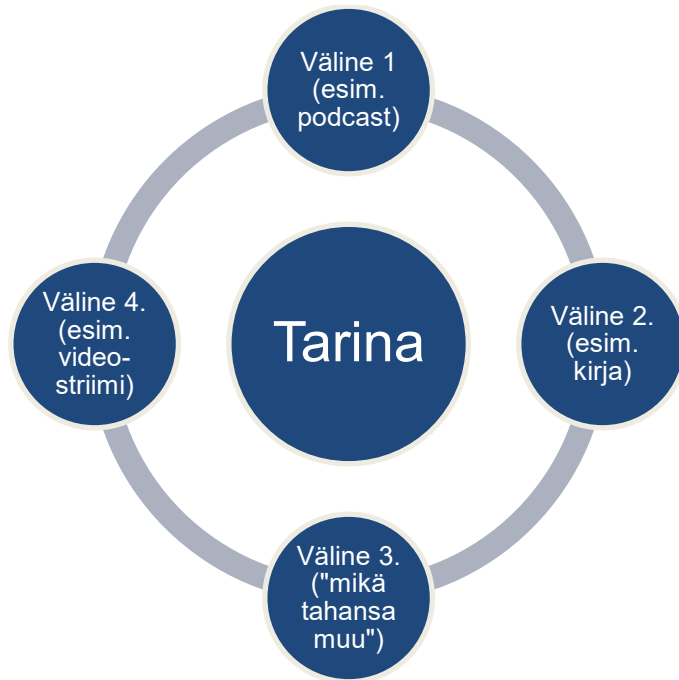
Tekijöiden näkökulmasta taas transmediatarinalle on eduksi, jos saman tarinan – tai ”tarinauniversumin” – eri näkökulmia voidaan suunnitella jo kehittelyvaiheessa. Tällöin se voidaan tuoda koettavaksi eri välineissä oikea-aikaisesti. Etua voi tulla tuotantokustannusten optimoinnista. Siitä voi olla myös etua markkinoinnille ja tietenkin lopulta myös myytäviä tuotteita on enemmän. ”Fanit” kokevat saavansa paljon enemmän. Joskus he myös alkavat kehittää tarina yhdessä esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, mikä taas on ilmaista markkinointia tuottajille. Kiihtyneen mediakonvergenssin (ks. alla) aikana tällainen samanaikainen suunnittelutyö voi siis olla hyödyksi.

Kuvioissa 3–5 kuvataan transmedian erottelua yleisesti ja sitten kehittämistyön näkökulmasta.



Kuvio 3. Perinteinen versiointitapa. Keskiössä on esimerkkinä kirja.

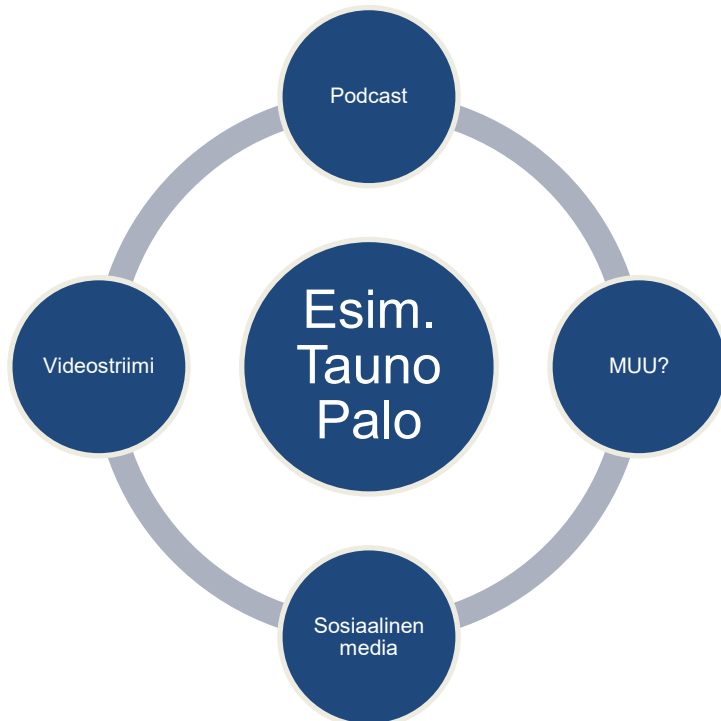
Kuviossa 3. on "perinteisen versioinnin malli". Kuvassa on päävälineenä kirja, jonka perusteella voidaan tehdä videostriimejä, podcasteja tai vaikkapa elokuva. Kaikki lähtee kirjasta. Kuviossa 4 tuodaan tarina keskelle.



Kuvio 4. Transmediainen sisällön suunnittelu asettaa keskiöön tarinan, ei välinettä.

Tarinaa voidaan kehittää toki kirjana tässäkin, mutta keskeistä on, että luodaan maailma, jossa on lainalaisuuksia ja pelisääntöjä. Niitä ei sitten saa rikkoa muissa välineissä. Kuviossa 5 on Kahvilla Kahilan kanssa - tuotannon malli, esimerkkinään sisältö, jossa käsiteltiin elokuva- ja laulajatahti Tauno Paloa. Heikki Kahilalla oli tarinoita kerrottavanaan. Se,

että hän kertoi tarinan rennossa ilmapiirissä, oli lähtötilanne. Vasta myöhemmin päätettiin, mitä välinevalintoja ulkokehälle tuli.



Kuvio 5. Kahvilla Kahilan kanssa -tuotannon tarinalähtöisyys, esimerkkisisältönä Tauno Palo.

Tunnetuimmat esimerkit transmediatuotannoista ovat isoja fiktiokokonaisuuksia kuten Tähtien sota, joka on elokuvasta levinnyt televisioanimaatioiksi, kirjoiksi ja vaikkapa Lego-tietokonepeleiksi. Niille on tyypillistä, että niiden tarinauniversumia sitovat samat lainalaisuudet ja säännöt, joita on hyvä noudattaa: konseptin onnistuessa hyvin valveutunut kokija ymmärtää ne, vaikka eri välineisiin tehtyjen tarinoiden välinen kytkös ei aina olisi selvä (Jenkins & Hassler-Forest, 2018).

Tämän kehittämistyön kannalta tällaisten lainalaisuuksien miettiminen ei kuitenkaan ole niin tärkeää kuin Hollywoodissa. Tämä on pienemmän kaavan tuotanto. Havaintoni on kuitenkin, että monesti sillä työllä, joka tehdään yhden ohjelman tuottamisessa, saataisiin melko kevyesti aikaan edullinen toisen jakeluvälineen ohjelma. Tästä oli kyse Kahvilla Kahilan kanssa -

ohjelmakokonaisuudessa: Heikki Kahilan tekemät tarinat riittivät hyvin sekä podcastin että videostriimin aiheiksi niin, että kokija saattoi jatkaa podcastissa siitä, mihin striimissä jäätiin, tai päinvastoin.

Transmedian tekeminen on taloudellisesti järkevää, koska siinä voidaan käyttää taustatyötä hyväksi syvemmin ja laajemmin. Käsikirjoittamiseen menee vähemmän resursseja tuotettua minuuttia kohden. Samalla tarinaa on mahdollisuus kertoa eri tunnelmissa. Esimerkiksi audiokerronta on intiimimpää kuin videokerronta. Podcastin tekstissä voidaan mennä syvemmälle kuin striimissä, ja videolla katsoja näkee ja kuulee paitsi käsikirjoitettua viestiä, myös sanatonta nähdessään puhujat. Molemmilla on etunsa. Tämä ajattelutapa voi parantaa laatua kulttuurihyvinvoinnin tuotannoissa.

3.4 Kevyt tuotanto

Kun puhutaan kevyestä tuotannosta, tavoitteena on yleensä, että tuotanto olisi mahdollisimman edullinen. Kevyt tuotanto voi tarkoittaa myös tuotantoa, jossa kalusto on mahdollisimman kevyttä kuvausolosuhteiden takia. Esimerkiksi dokumenttielokuvatuotannossa pieni, kevyt kalusto voi olla pieni kamera ja huomaamaton mikrofoni, jotta kalusto vaikuttaa kuvattaviin mahdollisimman vähän. Toisaalta esimerkiksi Katri Lagerströmin Kulttuurietämys-hankkeessa (ks. Lagerström, 2024) kevyt kuvauskalusto on hyvä ratkaisu, koska sisällön lähettävässä päässä puhuja saattaa puhua yksin, hänen tulee osata käyttää laitteita ja keskittyä sisältöön.

Meidän tapauksessamme kevyt tuotanto tarkoitti kuitenkin ennen kaikkea sitä, että meitä tekijöitä oli vähän, ja työn kustannukset saatiin pidetyksi kurissa. Audiosisällön tein kahdestaan Heikki Kahilan kanssa. Striimikuvauksissa oli paikalla vain neljä palkattua henkilöä, joista kaksi oli juontajia. Keveys tarkoitti myös sitä, että käytimme nykyaikaista kevyttä kalustoa, joka oli suhteellisen helppo viedä kuvauspaikalle. Kalustomme selviää kokonaisuudessaan myöhemmin tässä työssä.

4 Kehittämistyön menetelmät

Tässä opinnäytetyössä tarkastelen Kahvilla Kahilan kanssa -kehityshankkeen etenemistä vuorovaikutuksessa rakentuvana prosessina. Työssä on kokemuksellinen ulottuvuus: oma roolini ohjelmiston tuottajana ja tämän työn tekijänä ovat keskeinen tarkastelun lähtökohta.

4.1 Tavoitteet

Tavoitteena kehittämistyössä oli lisätä ymmärrystä digitaalisen tuotannon tekemisestä kulttuurihyvinvoinnin kentällä. Näin kulttuurihyvinvoinnin mediatyössä kokemattomat ammattilaiset saivat yhden esimerkin kautta ymmärrystä siitä, miten laadukas, audiovisuaalinen työ voidaan toteuttaa. Toisaalta toivottiin, että kulttuurihyvinvointiprojekteja ensi kertaa tekemään tulevat mediaosaajat saivat viitteitä siitä, minkälaisia asioita heidän on hyvä ymmärtää heille uudella kentällä.

Digitaalisen sisällön soveltuvuus kulttuurihyvinvointikentälle ei ole itsestäänselvyys. Tiedämme taiteen hyvinvointivaikutusten olevan tehokkaimmillaan kohtaamisissa ja silloin, kun asiakas tekee itse taidetta tai kulttuuria. Oman kehittämistyöni tarkoitus ei ollut luoda kohtaamisen korvaavaa toimintaa vaan ratkaisemaan kysymystä siitä, miten digitaalisuutta voisi käyttää niissä tapauksissa, missä asiakas ei pääse paikan päälle. Halusin tarkastella, voiko digitaalinen kulttuuri olla tukena kulttuurihyvinvoinnin kentällä toimiville ja täyttää tyhjiötä, joka syntyy silloin, kun ihminen ei pääse kulttuurin pariin. Samalla toivoin voivani auttaa parantamaan digitaalisen kulttuurihyvinvoinnin palveluvalikoimaa.

Antaakseni kattavan kuvan tuotantoprosessista, käsittelen sen taustalla vaikuttavia tekijöitä: transmediaista ajattelutapaa ja mediakonvergenssia, digitaalisen median teknisten tuotantovälineiden kehitystä viimeisten parinkymmenen vuoden aikana, ja toisaalta kulttuurihyvinvoinnin ja median tuottamisen yhteisellä alueella esiintyviä reunaehtoja kuten etiikkaa.

4.2 Kehittämistyön ja tarkastelun eteneminen ja etiikka

Kehittämistyön tuotantovaihe oli vuoden 2023 syksyllä. Silloin tehtiin ja julkaistiin viisi podcast-jaksoa, joita kutsuimme itse audiokolumneiksi, ja neljä suoraa striimijaksoa. Podcasteissa ja striimeissä käsiteltiin samoja aiheita, ja alun perin molempia oli tarkoitus olla neljä. Podcasteja oli lopulta kuitenkin viisi, sillä yksi jakso oli niin pitkä, että jaoimme sen kahdeksi. Taustatyötä sisällölle, joka tässä muotoutui Kahvilla Kahilan kanssa -sarjaksi, oli tehty toimittaja-tuottaja Heikki Kahilan kanssa jo lähes kymmenen vuotta.

Kehittämistyön ja sen tuotannon yhteydessä tutkimuksellinen ote ei ollut läsnä. Keskityimme sisällön tekemiseen. Ohjelmiston julkaisun jälkeen kuitenkin aloin kerätä materiaalia ja tarkastella vanhoja muistiinpanojani siitä, miten työn teimme, ja loin tarkan käsityksen sen kronologiasta. Tämä retrospektiivinen ote osoitti pian, että kehittämistyön osallistujille on selvitettävä, että käytän työtämme osana opinnäytetyötäni. Tein esimerkiksi haastattelun juontaja Heikki Kahilan kanssa ja sovin että voin käyttää työn yksityiskohtia, hänen kanssaan käymääni sähköpostikirjeenvaihtoa ja tekemääni jälkihaastattelua aineistona opinnäytetyössä.

Toisin kuin monet kulttuurihyvinvointihankkeet, kehityshankkeeni, Kahvilla Kahilan kanssa -transmediaohjelmisto ei sisältänyt kohtaamista sisällön käyttäjien kanssa. Ohjelmisto oli siis puhtaasti digitaaliseen jakeluun suunnattu. Sitä voitaisiin katsoa yhtäältä kodeissa tietokoneelta, mobiililaitteista ja toisaalta yhdessä esimerkiksi palvelukeskuksissa.

4.3 Menetelmälliset lähtökohdat

Kehittämistyössäni yhdistyivät käytännön mediatuotannon toteutus ja teoreettinen tarkastelu. Työ lähestyi toimintatutkimuksellista otetta, jossa kehittämisprosessi toimii tiedonhankinnan ja oppimisen välineenä. Itse

kehittämistyön kuvaan yksityiskohtaisesti osana tätä opinnäytetyötä. Ratkaisuja ja haasteita tarkastellaan suhteessa digitaalisen kulttuurihyvinvoinnin, mediakonvergenssin ja transmedian teoreettiseen viitekehykseen. Tämä lähestymistapa mahdollistaa kokemuksellisen ja ammatillisen tiedon esiin tuomisen, mikä voi toimia mallina vastaavien hankkeiden suunnittelulle kulttuuri- ja hyvinvointialalla.

Käytin tukenani työssä tuotantoprosessin aikana tallennettuja materiaaleja ja omia kalenterimerkintöjäni sekä sähköpostikirjeenvaihtoani Heikki Kahilan kanssa. Kehityshankkeen raaka-aineistoa, äänitiedostoja, kalenterimerkintöjä, tekstitiedostoja ja kuvamateriaalia säilytän tuotantoyhtiöni Löytö Studio Oy:n kovalevyillä ja verkkopalveluissa.

5 Kevyen digitaalisen kulttuurihyvinvointiohjelman tuottaminen: Kahvilla Kahilan kanssa -esimerkki

Kehityshankkeessa toteutettu ohjelmisto oli kahden hengen teknisen tiimin ja kahden juontajan transmediainen kokonaisuus, jonka lopputuote koostui viidestä audiokolumnista ja neljästä suorasta striimivideolähetyksestä. Kaikki materiaali jäi avoimesti käytettäväksi projektin jälkeen. Työllä oli haasteensa. Yksi niistä olivat pienet resurssit.

Kahvilla Kahilan kanssa -kokonaisuudessa transmedia toteutui käytännön tasolla niin, että samasta teemasta tuotettiin eri alustoille sovitettuja versioita: audiokolumneja, suoria lähetyksiä ja tallenteita. Tavoitteena ei ollut vain tekninen monikanavaisuus, vaan yhteinen kokemuksellinen tila, jossa yleisö saattoi kohdata sisällön itselleen sopivalla tavalla (ks. luku 1) Tämä lähestymistapa tukee kulttuurihyvinvoinnin arvoja – saavutettavuutta, osallisuutta ja jaettua kokemusta.

Podcast-jaksot käsittelivät Armi Kuusela, Tauno Palo, Urho Kekkonen ja Mauno Koivisto, jotka ovat tilaajan, Helsingin kaupungin kohderyhmälle eli yli 65-vuotiaille helsinkiläisille tuttuja hahmoja. Kutsuimme podcastjaksoja audiokolumneiksi. Niitä oli viisi: pitkä Mauno Koivisto -jakso jaettiin kahdeksi. Niiden lisäksi teimme neljä suoraa striimivideolähetystä, jotka käsittelivät samoja aiheita kuin audiokolumnit.

5.1 Transmediainen tuotantoprosessi

Bordwellin ja Thompsonin (2019) mallin mukaan elokuvan tuotanto etenee neljässä päävaiheessa: käsikirjoitus ja rahoitus, esituotanto, tuotanto ja jälkituotanto. Jouko Aaltonen (2006) kuvaa dokumenttielokuvan tekoprosessin mallia näin: idea/tarve > synopsis > ennakkotutkimus > käsikirjoitus > tuotannollinen ja taiteellinen valmistelu > kuvausvaihe > leikkaus > äänen jälkikäsitteily > negatiivin leikkaus / on line > levitys > palaute. Aaltonen kuvaa, kuinka tämä prosessi on alun alkaen fiktiivisen elokuvan tekemisessä

muodostunut. Tällaiset prosessin kuvaukset auttavat jäsentelemään omaa työtä ja myös kommunikoimaan tuotantoryhmän kanssa, mutta niitä on vaikea työn tuoksinassa havaita.

Pitkän linjan transmediatuottaja Gary Hayes (2013) kuvaa transmedian tuotantomallia Aaltosen mallia lyhyemmällä matriisitaulukolla, jossa omalla pystypalstallaan on kukin toteutettava media ja vaakariveillä niiden konseptointi ja kehitys, esituotanto, tuotanto, jälkituotanto, markkinointi ja jakelu, seuranta ja kehitys (ks. luku 3.3).

Kuvitellaan nyt transmediainen asiaohjelma. Se voisi sisältää taustoittavan radio-ohjelman ja toisesta näkökulmasta tehdyn dokumenttielokuvan sekä näiden jälkeen lähetetyn suoran televisiokeskustelun. Tällöin sama aihe ja sen ”tarinauniversumi” tulisivat näkyviin eri näkökulmista radiossa, televisiossa ja vaikkapa leffateatterissa. Meidän tapauksessamme kokonaisuus ei ollut näin mittava, mutta yhtä kaikki noudatimme transmediaista ajattelutapaa. Vaikka alun perin äänitimme vain audiokolumneja, emmekä tienneet, mihin työmme johtaa, ajattelimme, että kehittämämme tarinat voisivat elää eri tavoin eri välineissä. Lopulta Heikki Kahila kertoi Tauno Paloa käsittelevässä podcastissa Palosta yhden näkemyksen, ja videostriimissä keskusteli Markku Veijalaisen kanssa Palosta hieman toisesta näkökulmasta. Käyttäjät saattoi kuunnella podcastin ensin tai katsoa striimin ensin. Ne täydensivät toisiaan. Sama malli toteutettiin kaikissa muissakin jaksoissa. Tosin pian tuotannon jälkeen Lämpöön podcast-toiminnallisuus muuttui niin, että jaksoja ei enää voinut kuunnella. Sen sijaan striimijaksoja oli edelleen katsottavissa syksyllä 2025, ja julkaisimme ne myös uudelleen Lämpöissä vuonna 2024.

Miten kehittämistyön tuotantoprosessi hallinnoitiin? Kahvilla Kahilan kanssa - tuotannon transmediaisen etenemiskaavion voi kuvata Hayesin (2013) kaavion mukaisella taulukolla (Taulukko 1.), jossa näkyvät rinnakkain sekä audiokolumnien että striimien tuotannon eteneminen.

Taulukko 1. Kahvilla Kahilan kanssa -transmedian viitteellinen tuotantokaavio Hayesin (2013) mukaisesti.

Podcast	Videostriimit
Konseptointi ja kehitys	
<p>Tarina: Kahila kertoo näkemyksensä aiheista Tauno Palo, Armi Aavikko, Urho Kekkonen, Mauno Koivisto</p> <p>Tilaaaja Helsingin kaupunki</p> <p>Tarina: Kahila ja Veijalainen keskustelevat aiheista Tauno Palo, Armi Aavikko, Urho Kekkonen, Mauno Koivisto.</p> <p>Kaluston suunnittelu Sakari Heiskanen, Karri Heiskanen.</p> <p>Tilaaaja Helsingin kaupunki</p>	
Esituotanto	
Suunnittelutyössä: Sakari Heiskanen ja Heikki Kahila. Kahila kirjoittaa. Tallennuspaikan valinta ja äänitysolosuhteiden testaus	Suunnittelutyössä tuottaja Sakari Heiskanen, tekninen tuottaja ja ohjaaja Karri Heiskanen, toimittajat Heikki Kahila ja Markku Veijalainen. Keskusteluyhteys tilaajaan. Pilotijakso täydellä kalustolla. Mukana Kahila ja Veijalainen sekä S ja K Heiskanen. Pilotin jälkeen kaluston tarkennus ja sisällön läpikäynti koko tiimin kesken. Jakelun testaaminen Lämpiö.fi:n kanssa.
Tuotanto	
Äänitykset Heikki Kahila ja Sakari Heiskanen Kahilan kotitalolla, kevyt kalusto. Useita kertoja.	Striimaus/kuvaukset x 4 Paikalla S ja K Heiskanen, Kahila ja Veijalainen. Suora lähetys.
Jälkituotanto	
Audioeditointi: Sakari Heiskanen, tarkistukset Heikki Kahila. Grafiikan valmistus julkaisua varten.	Suoran lähetyksen aikana tapahtuneiden virheiden korjaaminen ja uuden tiedoston luominen sekä vieminen Lämpiöön.
Markkinointi ja jakelu	
Julkaisu lämpiössä viikkoa ennen saman aiheista striimiä. Metatekstit Sakari Heiskanen. Tilaaaja vastaa tiedottamisesta. Kahilan haastatteluja lehdissä.	Seuraava striimi mainitaan kussakin striimissä. Audiokolumneista mainitseminen. Tilaaaja vastaa tiedottamisesta. Kahilan haastatteluja lehdissä.
Seuranta ja kehitys	
Keskustelut tilaajan kanssa sisällöstä valmiista jaksoista.	Kunkin jakson jälkeen puhelinkeskustelu tilaajan sekä julkaisijan edustajan kanssa. Ajatukset muutostarpeista viedään seuraavaan tuotantopäivään. Koko sarjan jälkeen keskustelu tilaajan ja Lämpiö.fi:n kanssa.

Seuraavaksi puran ensin audiosisällön tuotantoprosessia lyhyesti – se oli yksinkertaisempi osa tuotantoamme – ja sitten yksityiskohtaisemmin videostriimin tuotantoprosessin. Huomioitavaa on, että markkinointi ja jakelu sekä jälkityöt olivat tässä hankkeessa koko hankkeelle yhteisiä. Niiden aika tuli koko tuotannon valmistuttua. Siksi en käsittele niitä audiotuotannon kohdalla vaan vasta striimituotannon kuvauksen yhteydessä, koko tuotannon viimeisinä osina.

5.1.1 Konseptointi ja suunnittelu

Podcast-jaksojemme suunnittelutyö tehtiin minun ja Kahilan kesken. Heikki Kahilan kirjoittamat kertomukset Armi Kuuselasta, Tauno Palosta, Urho Kekkosesta ja Mauno Koivistosta olivat suoraan ikääntyneille kohdennettua sisältöä, jonka päätimme tehdä audiomuotoon. Kahila kirjoitti, minä editoin tekstiä hieman, ja sen jälkeen äänitimme ne Kahilan kotitalon kerhotilassa. Minä editoin jaksot. Jaksot jaeltaiisiin myöhemmin tilaajan toivomalla kanavalla eli Lämpiö.fi:ssä.

Ehkä tärkein tuotannon suunnittelun vaiheista on se, kun päätetään, kuka esiintyy. Meillä esiintyjäksi valikoitui podcastiin Heikki Kahila, koska hän oli sisällön alkutekijä. Myöhemmin striimeihin toiseksi esiintyjäksi valittiin Markku Veijalainen. Valinta oli helppo, koska tässä oli kaksi Suomen kokeneimmista radio- ja televisioesiintyjistä. Heidän kanssaan toimiminen herätti ajatuksen, että eläkkeelle siirtyneet mediantekijät ovat alihyödynnetty voimavara. Monella konkarilla varmasti riittäisi intoa tehdä ikäpolvensa yleisölle ohjelmia.

5.1.2 Esituotanto

Audiosisällön tekeminen haastateltavien luona voi joskus olla välttämätöntä. Kuitenkin äänitystilan ja käytetyn kaluston laatu vaikuttavat suoraan siihen, miten tuotanto onnistuu. Tilan on hyvä olla hiljainen, rauhallinen ja meidän

tapauksessamme, kun halusimme tehdä podcastmaista audiokolumnia, myös mahdollisimman kaiuton. Tämä on hyvä tarkistaa ennen varsinaista tuotantoa testaamalla edes taputtamalla käsiä äänitystilassa. Testiäänitys on aina hyväksi. Minä toteutin sellaisen, ja totesin, että tila oli hyvä.

5.1.3 Tuotanto

Mikäli äänitetään muualla kuin hiljaiseksi eristetyssä tilassa (esimerkiksi studiossa), mikrofoniavallinnalla on iso vaikutus siihen, miten sivuäänet, kuten huoneen ilmastoinnin kohina, tallentuvat. Käytin tässä dynaamista Presonus PD70 -mikrofonia, jonka kiinnitin tavallisen ruokapöydän reunaan koululaislampun jousikannattimen tyypisellä mikrofonielineellä. Käytin paristoilla toimivaa Tascam DR-60DMK2 -tallenninta, joka oli kevyt kuljettaa.

5.1.4 Jälkituotanto

Kun äänitykset on tallennettu, ne on editoitava. Hyvin suunniteltu ja valmiiksi kirjoitettu sisältö tulee hyvän lukijan voimin usein lähes valmiiksi jo äänitettäessä. Tarinan leikkaaminen kasaan on sitä helpompaa, mitä ammattitaitoisempi lukija on. Tässä tapauksessa Kahila oli hyvin ammattitaitoinen.

Suosittelava äänen laatu on esimerkiksi seuraava. Tätä käytettiin *Kahvilla Kahilan kanssa* -ohjelmassa:

Formaatti: WAV (Broadcast WAV, BWF). Wav-muotoinen tiedosto on ”pakkaamaton”, jolloin äänen laatuun ei sitä käytettäessä tule tiedostotasolla turhia muutoksia. Monesti kuitenkin julkaistavan version on oltava mp3-muotoinen, jolloin äänen laatu heikentyy.

Näytteenottotaajuus: 48 kHz. Näytteenottotaajuudella tarkoitetaan sitä, kuinka taajaan äänitykseen käytetty tekniikka ”kuulee” puhutun äänen ja tallentaa sen. Tämä taajuus riittää hyvin puhutun sisällön tekemiseen.

Bittisyvyys: 24 bit. Tämä tarkoittaa sitä, kuinka paljon muistia käytetään kuhunkin em. tallennettuun ääninäytteeseen. Sekin vaikuttaa siis suoraan laatuun.

Kanavat: Stereo. Puhuttu sisältö voisi hyvin olla myös yksikanavaista eli monoa, jolloin tiedostokoko olisi pienempi. Tämä tarkoittaisi teoriassa parempaa käytettävyyttä, mutta käytännössä nykyään tiedonsiirron kaistaleveydet ovat niin suuria, että tällä erolla ei ole merkitystä. Stereolla voi myös tehdä parempaa kuuntelukokemusta, ja jos sisällössä on esimerkiksi tunnusmusiikkia, stereo kuulostaa paremmalta.

Loudness-standardointi:

- EBU R128 (LUFS).
- Kokonaiskeskiarvo: -24 LUFS
- True Peak: max -1 dBTP
- Short-term LUFS: ei yli -20 LUFS

Nämä määritteet liittyvät äänen voimakkuuden kokemukseen. EBU:n (2023) mukaan R128 on Euroopan yleisradioliiton suositus, joka yhtenäistää äänenvoimakkuuden mittaamisen ja tasauksen Euroopassa. Se perustuu LUFS-järjestelmään (*Loudness Units relative to Full Scale*), joka mittaa äänen koettua voimakkuutta. Standardin tavoitteena on, että eri ohjelmat – kuten uutiset, musiikki ja mainokset – kuulostavat yhtä voimakkailta ilman, että kuuntelijan tarvitsee säätää ääntä.

Nämä vaatimukset eli ”speksit” ammattilainen saa yleensä jakelijalta, ja ne voidaan helposti asettaa audioeditointiohjelmistossa. ”Speksien” täyttäminen ei ole ei-ammattilaiselle tavallista, ja siksi ne kuvaavat tässä ennen kaikkea sitä, että tuotannossa on hyvä ottaa selvää, mitä jakelukanava vaatii ja miten vaatimukset täytetään. Oma kokemukseni ikääntyvien kanssa tehdyissä digitaalisen kulttuurihyvinvoinnin sisällöissä on, että he osaavat toivoa ja jopa

vaatia korkealaatuista ääntä. Äänen jälkikäsitteily ja lopullisen tiedoston tekeminen vaativat tiedon jakelukanava laatutasosta.

5.2 Striimituotannon toteutus

Striimauksella voidaan tarkoittaa montaa asiaa. Kun katsomme suoratoistopalvelusta elokuvaa, se striimataan päätelaitteellemme. Kun etätyökokouksessa keskustelemme kollegan kanssa, kyseessä on striimaus. KOTUS määrittelee striimauksen näin:

Englannista lainattu sana *striimaus* (streaming; stream = virta, virrata) on levinnyt tekniikan ammattikielestä laajempaan tietoisuuteen varsinkin Ylen *striimattujen* konserttien ja muiden lähetysten myötä. Sanastokeskus TSK:n Termitalkoiden mukaan *streaming* tarkoittaa tiedon siirtoa ja käyttöä yhtäaikaaisesti niin, että käyttö aloitetaan ennen kuin tieto on kokonaisuudessaan siirretty vastaanottajalle. Suoratoistoa voidaan hyödyntää Internetissä, kun siirretään ja käytetään kuvaa ja ääntä. (Pyhälähti, 2013, kappale 1)

Tässä käsittelen tv-ohjelmien kaltaisen ohjelman striimaamista, ja tarkoitan sillä suoran videokuvan ja/tai ääntä sisältävän materiaalin lähettämistä internetin kautta sen vastaanottajalle. Puran Kahvilla Kahilan kanssa -striimituotannon kuvauspäivän etenemisen aiemmin esittämäni Hayesin kaavion (Taulukko 1.) mukaan. Teimme striimejä yhteensä viisi: neljä lähetettyä jaksoa ja yhden pilottijakson, jossa testasimme konseptia teknisesti. Pilottijakso oli samalla meille varajakso (suorissa lähetyksissä on sairastumisten varalta hyvä olla varasisältöä).

5.2.1 Konseptointi ja suunnittelu

Ohjelmasisällön konseptointi etenee yleensä ideoinnista kohti käsikirjoitusta. Transmediassa taustoitus voi johtaa niin moneen käsikirjoitukseen kuin on välineitä, joihin sisältö tehdään. Tässä tapauksessa striimin konsepti suunniteltiin yhteistyössä tekijöiden ja

tilaajan kanssa. Päätimme tehdä striimikeskustelun, jossa Heikki Kahila puhuu valituista aiheista Markku Veijalaisen kanssa.

Yleensä suunnitteluvaiheessa päätetään myös jakelukanava. Se määrittelee paljon sitä, miten laadukasta sisältöä voi ja kannattaa tehdä. Kahvilla Kahilan kanssa -tuotannossa keskeinen jakelukanava oli Lämpiö.fi, joka on ollut tärkeä toimija digitaalisen kulttuurihyvinvoinnin kentällä vuodesta 2023 lähtien.

Lämpiö.fi:ssä on mahdollista toteuttaa ryhmäkeskusteluja (Lagerström, 2024), ja meilläkin oli alun alkaen ajatuksena tehdä sellaisia. Ymmärsimme kuitenkin pian, ettemme voisi olla varmoja, saammeko lähetyksen aikaan katsojia linjoille. Suorissa ”kontaktilähetyksissä” yleensä varmistetaan ohjelman onnistuminen ottamalla etukäteen yhteyttä sopiviin puhujiin. Tällainen suora lähetys voi näyttää spontaanilta, mutta on harvoin aidon spontaani. Meidän tapauksessamme resurssit eivät olisi riittäneet tällaisen työlään sisällön valmistelemiseen.

5.2.2 Esituotanto

Hayes (2013) laskee esituotantovaiheeseen a) käsikirjoituksen valmistamisen eri tavoilla, b) esivisualisoinnin (luodaan kaikille tekijöille yhteinen kuvakäsitys siitä, mitä tehdään), c) esiintyjien valitsemisen, d) kuvauspaikkojen valinnat ja e) puvustussuunnittelun aloituksen.

Me suunnittelimme visualisointia ottamalla valokuvia kuvauspaikasta, keskustelemalla niiden perusteella ja toteuttamalla pilotin. Esiintyjien valinta tapahtui kuin luonnostaan: konsepti perustui Kahilan mukanaololle. Koska emme voineet tehdä em. kontaktilähetystä, päätimme, että Kahilalla on oltava keskustelupari. Markku Veijalainen on Kahilan läheinen ystävä ja lähti mukaan. Kuuluisat kohderyhmän ikäiset juontajat sopivat mainiosti myös tilaajalle. Tällä kertaa esiintyjävalinnat olivat siis helpot. Kuvauspaikan valinta tapahtui audiokolumnien tuottamisesta saamani kokemuksen perusteella. Oli kätevää toteuttaa kuvaukset samassa

paikassa kuin ne äänitettiin, Kahilan kotitalossa, jossa oli iso tila ilmaiseksi käytettävissä. Puvustukseen emme kiinnittäneet liian suurta huomiota, tarkoituksella: halusimme, että katsojille tulee välitön tunnelma – olo, että he ovat samassa tilassa Kahilan ja Veijalaisen kanssa.

Käytännössä, kun edetään tuotantoprosessissa kohti tuotantosopimusta, kaikki asiat alkavat loksahdella paikoilleen. Samalla kun päätetään, missä kuvataan, ketkä ohjelmassa näkyvät ja miten ohjelma ylipäättään etenee, tarkentuu myös sisältö. Tarinan kerrontaan onkin tässä vaiheessa tärkeä muistaa kiinnittää huomiota. Tarina on kaikissa tuotannon vaiheissa se, mihin pitää voida palata. Kalustoa tarvitaan tarinaa varten, ei päinvastoin. Kalustoon saa myös tuhlattua paljon rahaa, ja toisaalta on turha tehdä mitään, jos ei ole resurssia tehdä tarpeeksi hyvää visuaalista laatua. Pitää tasapainoilla.

Esituotantovaiheessa kuvaustilanne voidaan testata esimerkiksi tekemällä koejakso, tai ainakin tekemällä hyvin valitulla porukalla ennakkotutkimus. Se tarkoittaa, että mennään paikan päälle tarkastamaan kaikki tarvittava, jos mahdollista samaan kellonaikaan kuin kuvaukset on tarkoitus toteuttaa. Näin saadaan selville valaisutarpeet, ikkunoiden suunnat (vastavaloon ei kannata kuvata), tilan soveltuvuus äänittämiseen, sähkön saanti, hissi/hissittömyys, tarvikkeiden kantoreitit ja etäisyydet, ja kaikkea muuta, minkä tietäminen ennalta helpottaa.

Heikki Kahilan kotitalon kerhotilassa ikkunat olivat pienet ja pimennettävissä kokonaan, ja seinällä, pianon päällä oli isohko televisioruutu, jota saatoimme käyttää graafisena elementtinä ajamalla siihen ohjelman logon. Piano toimi hyvin yhtenä lavaste-elementtinä. Tila siis määritteli paljon sitä, mitä kuvassa näkyisi. Ennakkotutkimus vaikuttaa usein siihen, miten sisältöä paikan päällä toteutetaan. Jos kulttuurihyvinvointituotannossa on tarkoitus olla mukana esimerkiksi tanssia, on aivan keskeistä, että tilassa mahtuu tanssimaan. Jos se kuvataan, on oleellista, että kameralle tai kameroille on hyvät paikat. Esisuunnitteluvaihe on keskeinen kulujen kannalta. Jos halutaan tehdä

kevyttä videotuotantoa, lavastamisen on hyvä olla helppoa ja kevyttä. Visuaalisen tuotannon laatu on sitä parempi, mitä valmiimmaksi voidaan rakentaa se kuva, joka tuotannossa näkyy. Me lavastimme tilaa hieman, somistimme sitä edullisilla lampuilla.

Syksyn 2023 aikana teimme ensin pilotin, jossa testasimme tuotantoa, ja neljä suoraa striimilähetystä. Sen jälkeen hioimme tuotantoprosessia: mietimme esimerkiksi, miten annan Kahilalle ja Veijalaiselle merkin, että lähetys alkaa ja päättyy. Harjoittelimme käsimerkkejä selkeämmiksi. Käsimerkkien merkitys on video-ohjelman kannalta suuri: jos aloitus ei toimi, voi olla jo menetetty paljon, ja hallitsematon loppu jättää oudon maun katsojalle (Gosney, 2020).

Pilotin jälkeen meillä oli striimaukseen liittyvä tekninen ongelma: mistä tiedämme signaalimme viiveen määrän matkalla studiosta Lämpiö.fi:hin? Jos lähetysten tulee alkaa sekunnilleen klo 13.30, mistä tiedämme, milloin me alamme lähettää, kun internetissä – jonka kautta jakelu tapahtui – signaalin siirtyminen ei ole laskennallisesti ennakoitavissa (Kuvio 6. ja Kentik, 2025). Me pyrimme toimimaan niin, että alkamishetkellä katsoja näkisi ohjelman tunnusgrafiikkaa. Pystyimme seuraamaan lähetystä samalla alustalla kuin katsojakin, joten näimme, koska grafiikkamme tulisi näkyviin katsojalle. Kun se ilmaantui kuviin, saatoimme vaihtaa kuvan juontaja-Kahilaan ja antaa hänelle merkin, että saa aloittaa. Tämä havainto ei olisi ollut mahdollinen ilman pilottia ja sen jälkeen käytyä palautekeskustelua tiimin ja Lämpiö.fi:n teknisen asiantuntijan kanssa.

5.2.3 Tuotanto

Tuotantopäivän voi määritellä koostuvan aina kolmesta osasta: pystytys, kuvaukset ja purku. Joskus pystytys on luonnollisesti tehty aiemmin, esimerkiksi edellisenä päivänä, mutta kevyessä kulttuurihyvinvointituotannossa useampia tuotantopäiviä voi olla vaikea budjetoida.

Meidän esimerkkipäivämme alkoi auton pakkaamisella klo 8 ja päättyi auton tyhjennyspurkuun noin klo 17. Siinä välissä pystytettiin kuvaussetti, kuvattiin eli lähetettiin striimiä, ja purettiin setti. Itse lähetys kesti puoli tuntia yhdeksän tunnin päivästä. Kuvauspäivät voivat olla fyysisesti rankkoja, kun ensin kannetaan tavarat autoon, sitten autosta kuvauskohteeseen, jossa kuvaussetti rakennetaan, ja kun kuvausten jälkeen setti pakataan, puretaan ja kuljetetaan takaisin. Kantamiseen on hyvä varata apua tai aikaa.

Teknologiaa Kahvilla Kahilan kanssa -tyyppisessä pienessäkin videostriimituotannossa on melko paljon. Kalustomme mahtui yhteen farmariautoon. Setissä oli:

- kolme Tenveo-robottikameraa, yksi Canon-järjestelmäkamera, jossa videotointo, 3 kpl 4K-kännykkäkameroita.
- valokalustona yksi Aputure 350W:n valaisin, 1 kpl Aputure 150W:n valaisin, tasausvalona nimeämätön loisteputkikuvausvalo ja lavasteen valaisuun 4 kpl pieniä somistevaloja.
- äänikalustona Zoom L20 -äänimikseri, 2 lapellimikrofonia, tilamikrofonina haulikkomikrofoni, ja varamikrofoneina 2 langallista mikrofonia.
- striimauskalustona Atem Mini Extreme ISO -videomikseri ja Huawei 5G-reititin, jossa langaton 5G-yhteys ja Ethernet-hubi
- Päätietokoneena MacBook Pro M1-prosessorilla.
- Kakkostietokoneena, jolta seurattiin striimiä HP Pavilion Gaming Laptop 15.
- Kolmoskoneena, jolta ajettiin lavastuksessa näkyvää grafiikkaa, ASUS Notebook.
- Kolme 24" monitoria: kaksi ohjaajalle ja yksi, josta juontajat näkivät lähetyksen tai tekstiä.
- Runsaasti sähkökaapeleita, HDMI-kaapeleita ja XLR-äänikaapeleita.

- Somisteina käytettiin kahta kirpputorilta ostettua pystysermiä, kierrätyskeskuksesta ostettua puutarhapöytää ja paikan päällä olleita seinätelevisiota, pianoa ja kirjoja.

Kuvaustilanteissa, joita oli syksyn 2023 aikana viisi (mukaan lukien pilottijakso), paikalla teknistä toteuttajaa, Karri Heiskanen ja minä, sekä juontajina Heikki Kahila ja Markku Veijalainen. Avustamassa oli myös Kahilan puoliso, joka hoiti cateringia, tarjosi kahvit, auttoi kantamisessa, ja piti omalta osaltaan hyvää henkeä yllä. Tällä oli suuri merkitys päivän sujumuudelle.

Jos juontajia on useampia, heidän roolijakonsa lähetyksessä on hyvä sopia tarkkaan etukäteen. Kahila ja Veijalainen sopivat rooliin niin, että Kahila valmisteli ja Veijalainen otti lähetyksen aikana kyselevän vieraan roolin. Veijalainen siis vei sovitusti mutta huomaamatta keskustelua eteenpäin siinä missä Kahilakin, vaikka ei ollut nimellisesti show'n isäntä.

Juontajat istuivat kevyissä lavasteissa (Kuva 1.) Tuolien välissä oli puutarhapöytä ja juontajien takana sermit. Kahden sermin välistä pilkkotti tilassa ennestään oleva piano, jonka yläpuolella olevaan isoon televisioruutuun kytkimme pienen tietokoneen niin, että saatoimme ajaa siihen ohjelman tunnusgrafiikan. Sermien takana oli pienet, halvat valaisimet, jotka valaisivat sermin maitolasinkaltaista valkoista pleksiä. Juontajilla oli kolmipistevalaistus: kolme valaisinta sopiviin kulmiin, värisävyihin ja kirkkautsiin säädettyinä.



Kuva 1. Kahvila Kahilan kanssa -kuvausten jälkikeskustelua.

Striimin voi tehdä pienimmillään yhdellä kännykkäkameralla. Tämä tuotanto kuitenkin osoittaa, että oikealla osaamisella ja tekniikalla yksi tai kaksi tekijää voi tehdä monikameratuotannon. Keskusteluohjelman kuvituksessa kolmen kameran kuvakulmien vaihtelevuus luo kerronnan, joka on katsojalle miellyttävämpi. Meillä oli kolme robokameraa: yksi kumpaakin puhujaa varten ja yksi ottamassa pääkuvaa suoraan edestä. Robokameralla tarkoitetaan tässä kameraa, jonka liikettä voi ohjata etäältä – kamera ei tarvitse omaa operoivaa henkilöään.

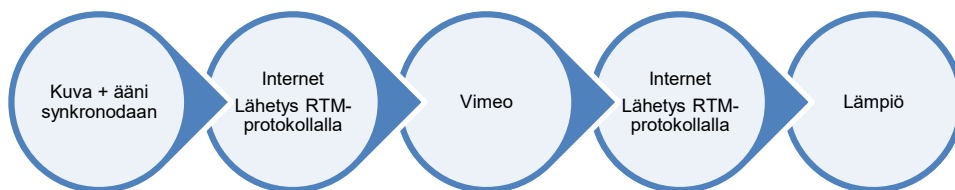
Keskeinen oppi laadukkaasti vaikutelman lisäämiseksi on, että monikameratuotannon kameroissa värimaailma on samanlainen. Se luo kuvamaailman, joka on yhtenäisemmän värinen. Värejä voi aina myös säätää, mutta se on paljon työläämpää kuin jos on valittu samanlaiset kamerrat. Meillä kamerrat olivat identtisiä.

Äänikalustona käytimme langattomia solmio- eli lapellimikrofoneja ja suuntaavaa haulikkomikrofonia, joka takasi, että ääntä tulisi, mikäli lapellimikrofoni hajoaisi kesken suoran lähetyksen. Näin käy harvoin, eikä

käynyt nytkään, mutta varautuminen on suoran lähetyksen perusvaatimus. Varasimme muitakin ylimääräisiä mikrofoneja, jotta mahdollisessa vikatilanteessa pystyisimme vaihtamaan äänilähdettä esimerkiksi viemällä juontajien käteen mikrofonin.

Kamerat kytkettiin Ethernet-lähiverkkoon Power over Ethernet -kytkimellä eli ”PoE:llä”, joka antoi niille virran ja jonka kautta ohjaaja pystyi ohjailemaan niitä. Kuva kameroista ohjaajan käyttämään kuvamikseriin tuli puolestaan HDMI-kaapeleilla. Lapellimikrofonien langattomien signaalien vastaanottimet ja varamikrofonien johdot kytkettiin äänimikseriin, josta tuli signaali kuvamikseriin. Ääni ja kuva siis yhdistyivät ja säädettiin oikea-aikaisiksi kuvamikserissä.

Kuvamikseri oli samalla lähetin eli striimauslaite. Kuva lähetettiin IP-verkossa eli internetissä yleisesti käytössä olevaa striimaukseen tarkoitettua RTM-protokollaa käyttäen Löytö Studio Oy:n Vimeo-palveluun. Vimeo on yksi suurimmista striimaukseen käytetyistä verkkoalustoista. Siellä saatoimme tarkistaa kuvan ja äänen laadun ja äänen tason, ja sieltä lähetimme sen Lämpiö.fi:hin, niin ikään RTMP:llä (Kuvio 6.)



Kuvio 6. Signaalin siirtyminen kuvauspaikalta Lämpiön katsojalle.

Kuva ja ääni siis vaelsivat pitkän matkan verkossa päästäkseen kotiruudulle, meidän tapauksessamme ensin omalle tilillemme Vimeo-palvelussa ja sieltä eteenpäin.

5.2.4 Lähetys

Kuvausaikataulun voi tehdä kellon tarkasti, ja jos kuvauspaikalla on paljon ihmisiä, niin on syytä tehdä. Kevyessä tuotannossa pyrin itse välttämään liian tiukkaa tunnelmaa. Joskus tiukka aikatauluttaminen parantaa tunnelmaa, joskus siitä kannattaa joustaa. Taulukossa 2 on kuvattu meidän aikataulumme.

Taulukko 2. Kahvilla Kahilan kanssa striimikuvauspäivän aikataulu.

11.00 rakennus valmis
11.30 Kahila paikalle
12.00 Veijalainen paikalle
12.30 aloituksen ja lopetuksen harjoitus
13.15 kuvausvalmius
13.25 striimi auki Vimeoon
13.30 striimi alkaa Lämpiössä
14 striimi päättyy, välittömät jälkikeskustelut
17.30 purku

Studiolla tuottajan tehtävänä on johtaa tuotantoa. Usein – ja erityisesti meidän tapauksessamme, jossa tekijöitä oli paikalla vähän – hän myös toimii yhtenä teknisenä osajana. Minä avustin ohjaajaa rakentamaan ja purkamaan tuotantoa. Samalla tuottajan olennaisena tehtävänä on pitää huolta ilmapiiristä niin, että kaikilla on lähetyksen alkaessa mukava ja turvallinen olo. Juontajista Kahilasta ja Veijalaisesta ei välttämättä nähnyt, olivatko he jännittyneitä, mutta on selvää, että kokeneinkin toimija tarvitsee rauhoittumisen tilan. Kevyessä striimituotannossa tätä tilanteen rauhoittamistehtävää voi hoitaa monella tavalla: tekemällä asiat valmiiksi ajoissa, jutustelemalla tai vaikka varmistamalla verensokeri (mieluiten ei pelkästään karkilla).

Kokemukseni on, että työprosessin näkökulmasta tärkein hetki eli kuvaukset ovat lyhyt pyräys, johon kaikki tiivistyy. Heti, kun kamera alkaa käydä, alkaa helpotus tuntua lihaksissa – ihan fyysisenä tunteena. Tällöin on hyvä olla tarkkana, ettei ote herpaannu ennen kuvausten päättymistä.

Ohjaajan, joka meillä oli samalla tekninen tuottaja, työ studiolla on hoitaa, että hyvin monipuolinen kalusto toimii; valaisu on tehty oikein niin taiteellisesti kuin teknisesti, kamerat sijoiteltu oikein, ääni rakennettu niin, ettei synny häiriöääniä, ja striimin lähetystekniikka järjestetty niin, että katsoja saa striimin omalle päätelaitteelleen. Ohjaaja myös tallensi lähetyksemme kovalevyille. Hänen varsinainen ohjaajan työnsä oli myös miksata kuva ja ääni, eli valita kolmen kameran kuvista sopivat lähetykseen käyttämällä kuvamikseriä.

5.2.5 Jälkituotanto

Lähetys päättyy. Studio on hiljaa. Lopulta ohjaaja toteaa: “Kiitos!” Mitä sitten tapahtuu? Helpotus tuntuu huoneessa. Sen jälkeen ilmaan nousee kysymys, miten meni. Juontajat jäävät paikoilleen istumaan. Tämä on tavallista. Esiintyjät ovat usein valmistautuneet esitykseen niin tiiviisti, että esityksen jälkeen seuraa melko tyhjä olo. Tämä on hyvä hetki reflektoida. Jos esityksen jälkeen on vaikea järjestää palautehetki esimerkiksi kiireellisen purkuaikataulun takia, sitä ei kuitenkaan kannata jättää tekemättä kokonaan.

Palautteen antamiseen on monia metodeja. En harrasta niin sanottua hampurilaismetodia, jossa ensin keuhataan, sitten sanotaan pihvi – negatiiviset asiat – ja lopuksi pehmitellään (Kilpinen, 2015). Oma tapani on kehua, sillä uskon, että varsinkin ammattilaistekijät tietävät itse, mikä meni huonosti. Yleensä kaikki asiat eivät ole onnistuneet, ja moni kokee pienetkin epäonnistumiset isoina. Siksi on pyrittävä normalisoimaan tilanne ja keskityttävä tuotannon onnistumisiin. On hyvä huomioida myös, että tuottajan – minun – tunteet ovat tässä sivuseikka, erityisesti, jos on kyse

sarjasta, niin kuin tässä tilanteessa. Tuottajan on heti kuvaustilanteen päätyttyä johdettava jo seuraavaa lähetystä. Hyvällä fiiliksellä lähdetään kotiin ja kohti uutta. Tuottajan oman stressin ja työmotivaation hoitaminen on kuitenkin muistettava myös. Reflektio on tärkeä oppimisen hetki kaikille. Kaikkien tekijöiden on hyvä voida kertoa kokemuksensa jossain vaiheessa, jotta seuraavalla kerralla, kun tehdään työtä yhdessä, ei tehdä samoja virheitä, ja jotta voidaan myös kehittää sisältöä (Aarnio & Nuutila, 2023).

5.2.6 Markkinointi ja jakelu

Podcastin markkinoinnissa sosiaalisella medialla on keskeinen rooli. Toisaalta siitä tiedottaminen on mahdollista esimerkiksi jakamalla tietoa sähköpostijakelulistoille ja tietenkin mainostamalla, mikäli resursseja riittää. Kokemukseni on, että hakukoneoptimointi ja mainonnan tekeminen sosiaalisessa mediassa esimerkiksi A/B-testien avulla testaamalla on melko varma keino saada huomiota. Näissä testeissä tehdään vaihtoehtoisia sisältöjä ja kokeillaan, mikä niistä toimii. Valitsemalla paremmin toimiva tapa kahdesta markkinoinnin teho vahvistuu.

Usein kuitenkin mediahankkeissa nimenomaan markkinointi jää tekemättä hyvin. Jälkikäteen voi todeta, että markkinointi myös Kahvilla Kahilan kanssa - tuotannossa olisi vaatinut isompia resursseja onnistuakseen hyvin. Markkinointi tulisi koordinoida tilaajan ja tekijöiden kanssa tarkoin, jotta saadaan hyvää materiaalia ja kaikkien toimijoiden kontaktiverkostot käyttöön.

5.2.7 Jälkityö

Jälkityö on kaikkea sitä työtä, jota pitää tehdä tuotannon jälkeen. Jälkityö alkaa kuvauspäivän lopuksi, esimerkiksi tiedostojen käsittelyllä säilyttämistä varten, metatekstietojen viemisellä oikeisiin paikkoihin, ja tietenkin keskustelulla. Ennen kaikkea se on koko prosessin tutkailua yhdessä, jotta saadaan oppia vastaisuutta varten.

Sisällön tekeminen käytännössä on täynnä pieniä yksityiskohtia, joita tekemisen keskellä on vaikea havainnoida. Niihin on hyvä palata yhdessä jälkikäteen. Kaikki tuotannot ovat erilaisia, enkä yleensä tee listaa asioista, joita käsitellä. Keskustelu on hyvä käydä paitsi paikalla olevien tekijöiden myös niiden kanssa, jotka eivät ole paikalla. Yleensä yritänkin puhua, jos mahdollista, myös tilaajan kanssa. Sarjamuotoisessa tuotannossa jälkikeskustelu on hyvä käydä osien jälkeen, mutta myös koko tuotannon jälkeen.

Palautekeskusteluihin on erilaisia tekniikoita. Käytännössä kuvausten yhteydessä pidetyt palautetilanteet ovat kuitenkin useimmiten spontaaneja keskustelutilanteita, joissa on hyvä tehdä muistiinpanoja. Isomman tuotannon, tai meidän tapauksessamme koko sarjan päättymisen jälkeen voidaan käydä koko tuotannon päättävä keskustelu, joka voi haluttaessa olla strukturoidumpi.

6 Tulokset

Määrällistä tavoitetta, esimerkiksi katsojamäärätavoitetta ei kehityshankkeelle asetettu. Tuotannon jälkeen kävimme luonnollisesti keskusteluja tilaajan kanssa ja saimme heiltä sanallisen palautteen, johon sisältyi niin tyytyväisyyttä kuin ajatuksia siitä, miten lopputulos olisi voinut olla näyttävämmän näköinen.

Oma kokemukseni kehitystyön onnistumisesta on kahdensuuntainen.

Tuotannon piti olla kevyt. Havaitsin kuitenkin, että vaikka kalustomme oli kevyttä verrattuna broadcast-tuotantoihin, sitä pitäisi keventää tai väkeä lisätä, jotta tuotanto olisi järkevää toteuttaa näin. Keventäminen voisi tapahtua esimerkiksi optimoimalla mukaan otettavaa kalustoa entisestään. Studion rakentaminen ja purku saman päivän aikana oli tällä kalustolla työlästä. Yksi tapaa suoraviivaistaa striimejä olisi käyttää kännykkäkameroita. Kehityshankkeen jälkeen olemmekin alkaneet testata tällaista toimintatapaa. Samalla olen tyytyväinen, että testasimme tätä tuotantotapaa, jotta osaamme seuraavalla kerralla tehdä toisenlaisen ratkaisun. Uskon myös, että teimme monta oikeaa ratkaisua, esimerkiksi valitsemalla transmediaisuuden ja lähtemällä rakentamaan hyvää sisältöä kahden huippujuontajan voimin.

Kokemuksestani tiedän, että käyttämämme budjetti oli pieni siihen nähden, mitä teimme. Esiintyjämme olivat kuuluisia, ja pyrimme tekemään laadukkaan näköistä ohjelmaa suorana neljän eri päivän aikana. Tiimin kesken käyttämämme aika läheni suunnitteluineen, lähetyksineen ja jälkitöineen kolmeasataa tuntia. Tämä tarkoittaa, että työn tuntihinnaksi tulisi noin 30 euroa. Julkaistua materiaalia syntyi noin 220 minuuttia. Minuuttihinta olisi täten 40 euroa. Nämä luvut ovat kuitenkin hyvin viitteellisiä, sillä hankkeemme ei ollut normaalin budjetoinnin piirissä vaan koe niin meille kuin tilaajallekin. Kuitenkin uskon, että saman minuuttimäärän tekeminen esimerkiksi kulttuurihyvinvointiprojektissa muuten mukana olevan innostuneen henkilöstön voimin voi olla suhteellisen edullista. Pienemmällä lavastamisella olemassa olevalta lavalta, esimerkiksi kirjastosta, ja yhdellä kameralla on mahdollista

tehdä kiinnostavaa ohjelmaa. Olennaista tällöin on kuitenkin, että ei tingitä tärkeimmästä eli sisällöstä. Osaava kerronta on olennaista.

Kahvilla Kahilan kanssa -kehittämistyö tuli valmiiksi syksyllä 2023. Lämpiota varten tehty materiaali jäi elämään, joskin meille selvisi paljon myöhemmin, että podcast-jaksot olivat lakanneet toimimasta jossain vaiheessa. Vuoden 2023 jälkeen Lämpio-hanke kesti vielä noin vuoden, ja sitä jatkoi Helsingin kaupungin Estradi-hanke, jonka tarkoituksena oli rahoittaa kulttuurihyvinvointituotantoja Lämpioon (Mäkinen, 2025).

Vaikka kvantitatiivisia tuloksia ei alun perin lähdetty hakemaan, saimme hieman tietoa katsoja- ja kuulijamääristä Lämpio.fi:n käyttäjälökeista. 20.9.2023 tehdyn Tauno Palo -striimin sivulla (se sivu, jolta pääsee klikkaamalla katsomaan ko. striimiin), oli käyty noin 430 kertaa (Lämpion tilastoja, 2023). Vaatimattomalta näyttävältä luvut kuvaavat tilannetta, jossa Lämpio avattiin. Tuona syksynä tietoisuus Lämpiöstä oli rajattua. Striimin katsominen Lämpiossa tyrehtyi myös pian syksyn 2023 jälkeen. Lopulta päätimme syyskuussa 2024 kokeilla Kahvilla Kahilan kanssa -striimien tallenteiden julkaisua uudelleen YouTubessa. Kokeilu antoi uskoa ikääntyville suunnatun sisällön merkityksestä. Tauno Palo -jakson striimin tallenteen sivulla (joka vastaa edellä mainittua Lämpion sivua) on käyty marraskuuhun 2025 mennessä eli 12 kuukauden aikana 5700 kertaa. Tämä luku on syntynyt orgaanisesti eli ilman markkinointia. YouTuben algoritmi on löytänyt ohjelmillemme katsojia. Katsojista 66 prosenttia on vähintään 65-vuotiaita, ja miehiä on kaikista katsojista 81,3 prosenttia. Nämä katsojaluvut sisältävät niin Lämpion kuin YouTubesta suoraan aloitetut katselut. Luvut ovat syntyneet ilman markkinointia, minkä voi tulkita tarkoittavan, että ikääntyville suunnatulla sisällöllä on tilausta verkossa (Löytö Studio, 2025).

Lämpio.fi-palvelua seurannut Estradi-sisältöhanke päättyi keväällä 2025. Sen myötä syntyi Lämpioon paljon laadukasta sisältöä erityisesti Helsingin kaupungin tilaamana. Kahvilla Kahilan kanssa sai vuonna 2025 myös jatkoa Estradin myötä Kahilan ja Veijalaisen vetämän, kuusijaksoisen Etäeffakerho-videosarjan muodossa. Kahvilla Kahilan kanssa -ohjelman ja

Etäeffakerhon jaksoja on alettu katsoa tai kuunnella YouTubessa ja Lämpioässä marraskuuhun 2025 mennessä yhteensä yli 34000 kertaa.

7 Johtopäätökset ja pohdinta

Kehittämistyön tarkoitus oli vastata kysymykseen, miten toteutetaan kevyt, digitaalinen ja transmediainen ikääntyville suunnattu kulttuurihyvinvointituotanto ikääntyville? Vastaus rakentuu kolmen keskeisen periaatteen varaan: rakenteen, työotteen ja digitaalisen kulttuurisen kontekstin kautta.

Työssä osoitettiin, että pienenkin tiimin on mahdollista toteuttaa laadukas digitaalinen kokonaisuus. Prosessin voi suunnitella selkeän rungon varaan, mikä Kahvilla Kahilan kanssa -hankkeessa tarkoitti transmediaisen jakelutapavalinnan mukaisia välineille yhteisiä vaihetta ja toisaalta kunkin välineen kohdalla samankaltaista erillistä vaiheistusta: yhteisiä olivat tässä konseptointi ja kehitys ja osa esituotantoa, ja välinekohtaisia tuotanto ja jälkituotanto. Markkinointi ja julkaisu sekä jälkityöt olivat sekä välinekohtaisia että yhteisiä, kokonaisprojektiin liittyviä. Tuotannon keveys oli kuitenkin suhteellista. Optimoimalla kalustoa ja kuvauspaikkoja päästäisiin vielä kevyempiin ja vähemmän kuormittaviin lopputuloksiin.

Hankkeen eri sisällöt – podcast ja striimi – toteutettiin transmediaisesti eli samasta tarinan ytimeistä, tarinauniversumista, mutta eri näkökulmista. Tämä loi yhteisen tarinallisen kokonaisuuden, jossa ääni, kuva ja kokemus täydensivät toisiaan. Transmediaisuus ei edellytä raskaita tuotantojärjestelmiä, vaan ajattelutapaa, jossa yksi sisältö voi jatkua ja saada uusia muotoja eri alustoilla.

Digitaalinen kulttuuri on nykyisin pysyvä osa arkea, ja digitaalinen kulttuurihyvinvointityö tarvitsee alati kehittyviä menetelmiä. Tässä työssä esitelty malli antaa yhden käytännön esimerkin siitä, miten striimisisältöä voidaan tuottaa digitaalisessa ympäristössä ilman suuria fyysisiä studiorakenteita viemällä kalusto sopivaan paikkaan. Sitä en lähtenyt selvittämään, mikä vaikutus ikääntyvien juontajien kanssa työskentelyllä olisi ikääntyvälle kohderyhmälle tehtäessä. Kahila ja Veijalainen ovat kuitenkin ikääntyville kohderyhmille tuttuja hahmoja, ja katsojaluvut antoivat vihjeen, että heidän tekemänsä sisältö oli katsojaryhmälle

arvokasta. Tämä rohkaisee ajattelemaan, että digitaalisia palveluita ikääntyville voisi toteuttaa ikääntyvien tekijöiden kanssa. Jos näin on, digitaalisuus on ikääntyvien kulttuurihyvinvointiprojekteissa suuri mahdollisuus. Kahilan ja Veijalaisen kaltaisia toimijoita on Suomessa monia muitakin, ja uskon, että moni heistä olisi mielellään mukana tällaisessa toiminnassa. Olisi hedelmällistä tarkastella myös, millaista tällaisen esiintyjäryhmän kanssa olisi toimia hybriditilanteessa, jossa tehtäisiin sekä digitaalista että livetuoantoa, ja jossa myös paikalla oleva yleisö olisi ikääntyviä. Eläkkeelle siirtyneet mediantekijät ovat alihyödynnetty voimavara, mikä yhdistettynä Suomen huoltosuhteen muutokseen ja ikääntyvien määrän lisääntymiseen olisi myös työllistämismahdollisuus, miksei jopa startup-idea.

Kevyt transmediatuotanto edellyttää tuottajalta monialaista otetta. Meillä tämä tarkoitti sekä teknistä että sosiaalista suunnittelua: tilojen, aikataulujen ja osallistujien valmennuksen sovittamista yhteen. Tuottaja toimi sillanrakentajana sisällön, yhteisön ja teknologian välillä. Fasilitoiva rooli korosti vastuuta eettisestä ja esteettömästä toiminnasta, mutta myös herkkyyttä tunnistaa tavat, joilla juontajien kertomat tarinat nousevat tärkeimmäksi sisällöksi.

Tulosten perusteella voidaan todeta, että kevyt transmediatuotanto on käyttökelpoinen malli laajemminkin kunnissa, kulttuuripalveluissa ja järjestöissä. Se mahdollistaa yhteisöjen oman tarinallisen näkyvyyden ja toimii osallisuuden välineenä. Jatkossa mallia voisi täydentää mittareilla, jolloin sen hyvinvointivaikutuksia voitaisiin seurata systemaattisesti.

Kevyt, transmediainen digitaalinen kulttuurihyvinvointituotanto toteutetaan yhdistämällä selkeä rakenne, yhteisöllinen työote ja saavutettavat tekniset ratkaisut. Käytännössä kulttuurihyvinvointiprojekteissa voisi hyödyntää transmediaista ajattelutapaa esimerkiksi niin, että livetapahtuman suunnittelun yhteydessä mietittäisiin, miten tapahtumassa kuvattavaa materiaalia voisi käyttää luovasti osana erikseen tehtävää videokokonaisuutta. Tai jos tehdään taustahaastatteluja, voitaisiinko ne

äänittää ja jakaa podcastina? Tai jos tehdään vaikkapa teatteriesityksen striimi, saataisiinko ohjaajan haastattelusta kiinnostavaa sisältöä samalla kuvauskerralla? Tällaiseen pohdintaan tulisi kiinnittää huomiota niin kuntien kulttuurihyvinvoinnin strategisessa suunnittelutyössä ja johtamisessa kuin tilattaessa kulttuurisisältöä kulttuurihyvinvointihankkeen budjetilla. Transmediainen ajattelu voi parhaimmillaan olla taloudellinen etu kaikille.

Helsingin kaupungin Estradi-hanke ei ollut käynnissä kehittämistyöni aikana, mutta Lämpöön jatkohankkeena sen tulokset ovat kiinnostavia myös tämän opinnäytetyön tuloksen kannalta. Estradi-hankkeen päätösraporttimateriaalin mukaan hankkeen myötä erityisesti kulttuurin etäpalveluiden sisältöihin, yleisöön, tekniseen toteutukseen ja viestintään liittyviin kysymyksiin vastaaminen on oleellista, kun tavoitteena on toteuttaa laadukas ikääntyneille suunnattu kulttuurin etäpalvelukokemus (Mäkinen, 2025). Raportissa korostetaan ylipäätään laadun ja riittävän hyvän teknisen tason merkitystä digitaalisessa kulttuurisisällössä ja erityisesti ikääntyvien sisällössä. Lisäksi raportti toteaa, että viestinnän merkitys sisältöhankeiden onnistumiselle on suuri. Lämpööstä alkanut kehitystyö siis jatkuu. Jatkossa aiommekin kiinnittää huomiota viestinnän resursointiin jo suunnitteluvaiheessa.

Kehittämistyön alkusuunnittelussa yksi tausta-ajatus oli, että striimattavia ohjelmia voitaisiin katsoa ja podcasteja kuunnella Helsingin kaupungin palveluyksiköiden ryhmissä. Tietoa siitä, kuinka paljon tällaisia ryhmiä lopulta oli, en ole onnistunut hankkimaan. Uskon, että tällaisella sisällöllä voisi olla palvelukeskusten ja -talojen ohjaajien työtä helpottava vaikutus: he järjestävät viikoittain paljon ohjelmaa asiakkailleen, ja juuri heidän asiakkailleen suunnattua sisältöä olisi helppo käyttää.

Tämän opinnäytetyön johdannossa mainitsin Ikujiro Nonakan ja Noboru Konnon sekä Otto Scharmerin ajatukset *ba*-tilasta. Kehittämistyötä tehdessäni havaitsin oman työmotivaationi lisääntyvän. Koin, että projektin merkityksellisyys poikkesi tavallisista, sinällään kiinnostavista

työtehtävistäni esimerkiksi yritysasiakkaiden kanssa. Ikääntyvien juontajien kanssa tekeminen, tietoisuus siitä, että teemme työtä ikääntyville, ja myöhemmin saatu myönteinen palaute tuntuivat rohkaisevilta. Koin, että kun katsojat ja kuuntelijat arvostavat Kahilan ja Veijalaisen työtä, he arvostavat myös omaani. Kehittämistyön jälkeen olen saanut tehdä työtä myös muissa digitaalisissa kulttuurihyvinvointiprojekteissa. Koen, että tämä on ala, jossa mediaosaamisesta voi olla hyötyä, ja jossa saa olla osaltaan auttamassa ihmisiä. Samalla digitaalisen median tekeminen nosti esiin kysymyksiä.

Suurin mielenkiintoni työn jälkeen kohdistuukin kehittämistyön jälkeen digitaalisen ja fyysisen tilan yhdistävän mentaalisen tilan kehittämiseen. Uskon, että tulevaisuudessa ajatusta *ba:sta* on siis tutkailtava tarkemmin. Vaikuttavin kulttuurihyvinvointityö tehdään niin, että ollaan fyysisesti yhdessä. Nyt olisi kuitenkin syytä kiinnittää huomiota digitaalisen kulttuurihyvinvointisisällön tekemiseen paremmin. On olennaista, että palvelut ovat saavutettavia myös niille, jotka eivät niiden äärelle pääse, siinä on ”digin” suuri mahdollisuus. Mutta digitaalinen jakelu ei saa viedä läsnäololta resursseja. Digitaalinen tila tulee ajatella niin, että se on jatkoa sille tilalle, jossa kohtaamme toisemme fyysisesti. Digitaalinen sisältö tulisi aina seurata ja olla suhteessa läsnäoloon, ei fyysisen läsnäolon korvaaja.

Lähteet

- Aaltonen, J. (2006). *Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa – dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi*. Like.
- Aarnio, S. & Nuutila, L. (19.6.2023). Luovuus on taitoa, kykyä ja uskallusta heittäytyä. *HAMK Unlimited* [verkkoalusta]. HAMK. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2023061254226>
- Astila, P. (6.9.2023). Kulttuurihyvinvointi lisää asukkaiden hyvinvointia ja vähentää sote-palvelujen kustannuksia [verkkoartikkeli]. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. <https://thl.fi/-/kulttuurihyvinvointi-lisaa-asukkaiden-hyvinvointia-ja-vahentaa-sote-palvelujen-kustannuksia>
- Bailey, M. (27.5.2022). The high school dropout who built an audio empire lands on Rich List. *Financial Review Magazine* [verkkolehti]. <https://www.afr.com/rich-list/the-high-school-dropout-who-built-an-audio-empire-lands-on-rich-list-20220506-p5aja8>
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2019). *Film Art: An Introduction* (12. painos) McGraw-Hill Education.
- Bruns, A. (2006). Towards Producers: Futures for User-Led Content Production. Teoksessa Ess, C., Sudweeks, F. & Hrachovec, H. (toim.) *Proceedings Cultural Attitudes towards Communication and Technology 2006* (s. 275–284). <https://eprints.qut.edu.au/4863/>
- Dahlman, R. (2024). *Lukeminen pitää vanhan ihmisen kiinni elämässä: Pirkkalan kirjaston ikääntyneiden kotipalveluasiakkaiden lukutottumukset ja kokemukset ja kirjaston merkitys heidän lukemiselleen* [pro gradu]. Tampereen yliopisto. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/154900>
- Deniz, F., Nunez-Elizalde, A.O., Huth, A.G. & Gallant, J.L. (2019). The Representation of Semantic Information Across Human Cerebral Cortex During Listening Versus Reading Is Invariant to Stimulus Modality. *The Journal of Neuroscience* 39(39):7722–7736. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.0675-19.2019>
- Dufva, S. & Rekola, S. (2023). Megatrendit 2023. *Ymmärrystä yllätysten aikaan. Sitran selvityksiä* (224). Sitra. <https://www.sitra.fi/julkaisut/megatrendit-2023/>

EBU. (2023). Loudness and normalisation and permitted maximum level of audio signals [EBU:n suosituskirje]. EBU.

Ertz, M., Barragan Maravilla, J.M. & Cao, X. (2025). Prosumer: A new approach to conceptualisation. *Journal of Innovation & Knowledge* 10/1. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2025.100653>

ETENE. (2011) *Sosiaali- ja terveysalan eettinen perusta. ETENE-julkaisu 32*. Valtakunnallinen sosiaali- ja terveysalan eettinen neuvottelukunta ETENE, Sosiaali- ja terveysministeriö. <https://etene.fi/julkaisut/2011>

Franssila, H. (2021). *Designing a digital museum experience for art lovers – Case: EMMA Espoo Museum of Modern Art* [YAMK-opinnäytetyö]. Laurea University of Applied Sciences. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2021121990072>

Gosney, M. (14.11.2020). Never Underestimate the Importance of The Opening Shot. A picture is worth a thousand words. *Medium* [verkkopublication]. <https://medium.com/@mg5g16/never-underestimate-the-importance-of-the-opening-shot-763b6df0b9a3>

Halonen, K. (toim.) 2020. *Kulttuurituottajakoulutuksen suuntaviivoja: Tuottaja2020-hankkeen loppuraportti*. Metropolia Ammattikorkeakoulu. https://www.metropolia.fi/sites/default/files/images/content/content-files/12_suuntaviivoja_VALMIS.pdf.

Harrison, T., Blozis, S., Schmidt, B., Johnson, A., Moreno, R., Mead, S. & Gayle, M. (7.3.2021). Music Compared with Auditory Books: A Randomized Controlled Study Among Long-Term Care Residents with Alzheimer's Disease or Related Dementia. *Journal of Post-Acute and Long-Term Care Medicine* 22. <https://doi.org/10.1016/j.jamda.2021.01.086>

Hayes, G. (20.7.2013). *The Ideal Transmedia Parallel Production Process, personalizedmedia.com* [blogi]. <https://www.personalizedmedia.com/the-ideal-transmedia-parallel-production-process/>

Houni, P., Turpeinen, O. & Vuolasto, J. (2021). *Taidetta! Kulttuurihyvinvoinnin käsikirja*. TAIKE. <https://www.taike.fi/fi/julkaisut/taidetta-kulttuurihyvinvoinnin-kasikirja>

Hutchinson, V. (22.2.2022). *Lämpö-hankkeen asiakasymmärryksen tulokset* [kalvosarja]. <https://taikusydan.turkuamk.fi/uploads/2022/02/a1da93b6-lampion-asiakasymmarruskyselyn-tulokset.pdf>.

Jakonen, O. & Hirvi-Ijäs, M. (20.9.2023). *Kulttuurialan pandemiasta toipuminen ja kulttuuripolitiikan muutos Pohjoismaissa* [verkkootikkeli]. Cupore. <https://www.cupore.fi/uutishuone/kulttuurialan-pandemiasta-toipuminen-ja-kulttuuripolitiikan-muutos-pohjoismaissa/>.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

Jenkins, H. (15.1.2003). Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review* [verkkolehti]. MIT. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>.

Jenkins, H. & Hassler-Forest, D. (2018). Foreword: "I Have a Bad Feeling About This": A Conversation about Star Wars and the History of Transmedia. Teoksessa Guynes, S. & Hassler-Forest, D. (toim.): *STAR WARS and the History of Transmedia Storytelling* (s. 16–31). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt207g5dd>

Julkisen sanan neuvosto. (2014). *Journalistin ohjeet*. JSN. <https://jsn.fi/journalistin-ohjeet/>.

Kentik. (1.5.2025). *Network Latency: Understanding the Impact of Latency on Network Performance* [artikkeli verkkolehdeissä]. Kentik. <https://www.kentik.com/kentipedia/network-latency-understanding-impacts-on-network-performance/>

Kilpinen, A. (2015). *PALAUTTEESTA PAREMMAKSI? Palautteen merkitys harrastajanäyttelijää ohjattaessa* [opinnäytetyö]. Centria Ammattikorkeakoulu. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/98933/Kilpinen_Alina.pdf?sequence=1

Kokkonieniemi, S. (2023). *Laadukkaat ikääntyneiden palvelut sisältävät taidetta ja kulttuuria – suositus ikääntyneiden kulttuuripalveluiden Suomen malliksi*. [verkkójulkaisu] Taike. <https://www.taike.fi/fi/julkaisut/laadukkaat-ikaantyneiden-palvelut-sisaltavat-taidetta-ja-kulttuuria-suositus>

Kulttuuripankki. (2025). Kulttuuripankki.fi [verkkosivusto].

<https://kulttuuripankki.fi/>

Laitinen, L. (2017). *Taiteen ja kulttuurin vaikutukset sosiaaliseen hyvinvointiin - tietokortti*. Sitra ja Taikusydän. <https://www.sitra.fi/app/uploads/2017/11/Taiteen-ja-kulttuurin-vaikutukset-terveyteen-tietokortti.pdf>

Lagerström, K. (2024). *Kulttuurietämys -ryhmämallin kehittäminen ikäihmisille* [YAMK-opinnäytetyö]. Turun ammattikorkeakoulu.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/878651/Lagerstrom_Katri.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Laki kuntien kulttuuritoiminnasta 166/2019. (2019).

<https://www.finlex.fi/api/media/statute/35224/mainPdf/main.pdf?timestamp=209-02-08T00%3A00%3A00.000Z>

Lilja-Viherlampi, L-M. & Rosenlöf, A-M. (2019). Moninäkökulmainen kulttuurihyvinvointi. Teoksessa Tanskanen, I. (toim.). *Taide töissä – Näkökulmia taiteen opetukseen sekä taiteilijan rooliin yhteisöissä*. Turun ammattikorkeakoulun raportteja 256. Turun ammattikorkeakoulu, 20 – 39.

<https://www.theseus.fi/handle/10024/227439>

Lämpöön tilastoja (5.10.2023). Lämpö-palvelun katsojatilasto [julkaisematon]. Vooler.

Lämpö. (2023). Lämpö.fi [verkkosivusto]. <https://lampio.fi/fi/>

Löytö Studio. (2025). Kahvilla Kahilan kanssa Tauno Palo -jakson katsojaluvut Löytö Studio Oy:n YouTube-kanavalla 8.9.–17.11.2025 [julkaisematon] Löytö Studio.

Martela, F. (2020). *Älä etsi onnea: Filosofinen opas hyvään elämään*. Gummerus.

Mäkinen, R. (2025). *Laatu Lähtökohtia ikääntyneille suunnattujen kulttuurin etäpalveluiden laadun kehittämiseen* [Estradi-hankkeen kalvosarja]. Helsingin kaupunki.

Nonaka, I. & Konno, N. (2018). The Concept of “Ba”: Building a Foundation for Knowledge Creation. *California Management Review* Vol. 40 NO 3. (Reprint Series). The Regents of the University of California.

Norppa, L. & Seemer, S. (toim.) (4.11.2023). *Kulttuurihyvinvoinnin yhteistyöryhmä Taiku3: Yhteenveto toimikaudesta 9.4.2020–15.2.2023*. OKM <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-967-7>

Poerio, G. & Totterdell, P. (2020). The Effect of Fiction on the Well-Being of Older Adults: A Longitudinal RCT Intervention Study Using Audiobooks. *Psychosocial Intervention* 2020; 29(1):29–37. Colegio Oficial de la Psicología de Madrid. <https://doi.org/10.5093/pi2019a16>

Pyhälähti, M. (2013). Striimaus on suoratoistoa. *Kielikello* 1/2013. Kotus. <https://kielikello.fi/striimaus-on-suoratoistoa/>.

Scharmer, O. (2008). Leading From the Future: A New Social Technology for Our Times [artikkeli]. *The Systems Thinker* vol 19 NO 2. Pegasus Communications.

Taikusydän. (1.6.2022). Vaikuttamisen vuosi - Taikusydämen kuudennen toimintavuoden 2021 satoa [Taikusydämen verkkosivusto]. Turun ammattikorkeakoulu. <https://taikusydan.turkuamk.fi/yleinen/vaikuttamisen-vuosi-taikusydamen-kuudennen-toimintavuoden-2021-satoa/>.

Tarmoa.fi (2024). Tarmoa.fi [verkkosivusto]. DigiFinland. <https://tarmoa.fi/fi>

Vanhustyön keskusliitto. (7.8.2023). *Vanhuutta kuvaavilla termeillä luodaan mielikuvaa ja arvostusta*. [verkkosivujen uutinen]. Vanhustyön keskusliitto. <https://vtkl.fi/vanhuutta-kuvaavilla-termeilla-luodaan-mielikuvaa-ja-arvostusta/>

Viestinnän eettinen neuvottelukunta. (2023). *Viestinnän eettiset ohjeet 2015–2023*. Viestinnän eettinen neuvottelukunta. <https://ven.fi/ohjeet/viestinnan-eettiset-ohjeet/>

YK. (2025). *YK:n kestävä kehityksen tavoitteet. Agenda 2030* [YK-liiton verkkosivut]. YK. <https://www.ykliitto.fi/kestava-kehitys>