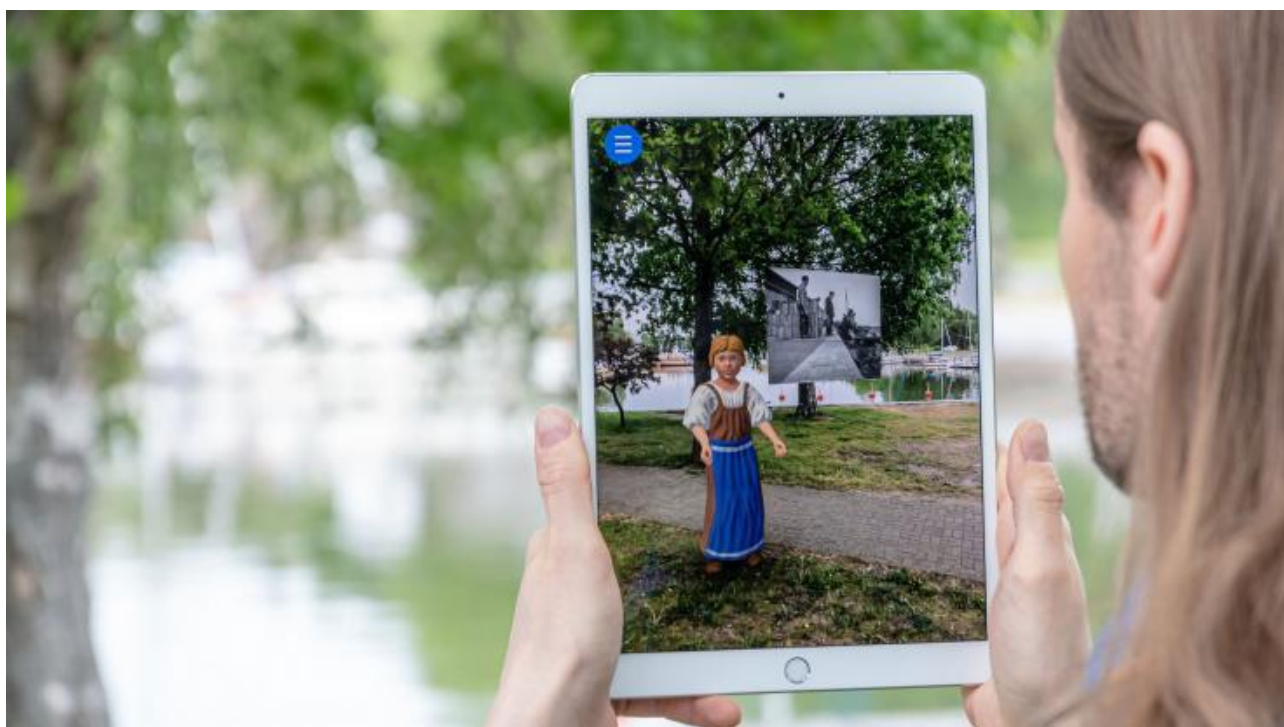


# Digitaalisten ratkaisujen benchmark-selvitys Matka juurille- Vakka-Suomi-hankkeeseen



Kuva: Uki AR, Visit Uusikaupunki

Tiina Hero  
FM, hankekoordinaattori, museolehtori



## 1. Johdanto kulttuurimatkailuun

”Kulttuurimatkailu on kestävän kehityksen mukaista liiketoimintaa ja palveluita, joissa paikallisia kulttuurisia voimavaroja tulkitaan ja tehdään saavutettavaksi matkailijoille, alueen asukkaille ja lähialueiden ihmisille. Kulttuurimatkailu perustuu matkailijan haluun kokea matkakohteen kulttuuria matkansa aikana. Kulttuurisia voimavaroja kohdellaan kulttuurimatkailussa kunnioittaen ja niiden arvoja kestävästi vahvistaen. Kulttuurimatkailu voi pohjautua mihin tahansa kulttuurin tai taiteen alaan, tapahtumaan, paikkaan, kohteeseen tai ilmiöön: esitykseen, näyttelyyn, kulttuuritapahtumaan, aineelliseen tai aineettomaan kulttuuriperintöön, kulttuuriympäristöön, maisemaan tai kokemukseen paikallisesta elämäntavasta.” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023)

Juurimatkailu liittyy vahvasti Suomen matkailun kokonaiskehittämiseen, kulttuurimatkailun vahvistamiseen ja kulttuuritoimijoiden ja -kohteiden myötä luovien alojen edistämiseen. Suomen matkailustrategian 2022-2028 toimenpiteissä ”asetetaan tavoitteeksi vahvistaa kulttuurimatkailun kansainvälistä kasvua ja kulttuurimatkailun Suomi-brändiä, suunnataan tuotteistamista muun muassa alueellisiin vahvuuksiin perustuen sekä korostetaan kansainvälisten kulttuuri- ja kulttuuriperintöalan toimien mahdollisuuksia verkostomaisen yhteistyön kehittämiseksi.” Vuonna 2023 valmistuneessa kulttuurimatkailun tiekartassa näitä tavoitteita viedään käytäntöön. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023)

Juurimatkailuun liittyvät myös maailmanperintökohteet, museot, kulttuuriperintö, maisema, kulttuuritapahtumat ja arkkitehtuurikohteet, joilla on omia kehittämisstrategioitaan. Kulttuurimatkailun tiekartan ”laajan kulttuurikäsityksen kautta kulttuurimatkailu näyttäytyisi monimuotoisena: kulttuurimatkailun kehittäminen koskee niin kaikkia taiteenaloja, kulttuuritapahtumia, museoita, kulttuuriympäristöjä kuin arjessa elävää kulttuuriperintöäkin. Elävä perintö on aineetonta kulttuuriperintöä, joka käsittää esimerkiksi suullisia perinteitä, esittävää taidetta, sosiaalisen elämän käytäntöjä, rituaaleja ja juhlamenoja sekä luontoa ja maailmankaikkeutta koskevia tietoja, taitoja ja käytäntöjä.” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023)

Kaikista maailman matkailijoista noin 22% voidaan Visit Finlandin mukaan sijoittaa aitoutta etsivien kohderyhmään, joiden ”matkustusmotiivina on tutustuminen paikalliseen elämäntapaan, ja heitä kiinnostavat muun muassa arkkitehtuuri- ja Unesco-kohteet, museot, festivaalit ja paikalliset kulttuuritapahtumat, design ja käsityö, kulttuurimatkailureitit ja paikalliseen elämäntapaan liittyvät mökkeily, saunominen ja ruokakulttuuri.” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023) Nämä samat asiat kiinnostavat myös juurimatkailijoita, joten tarjoamalla juurimatkailijoille palveluita saadaan samojen palvelujen piiriin yli neljäsosa kaikista matkailijoista. Palveluille riittää siis kysyntää, vaikka alueelle omien juuriensa perässä matkailevien määrä olisi vuosittain pieni.

Kestävän kulttuurimatkailun kehittämisen ytimessä on toimijoiden yhteistyö ja verkostojen hyödyntäminen. Toimijoita ovat mm. kulttuuri- ja taidealan toimijat, kuten alan ammattilaiset ja yhdistykset, kulttuuriympäristön ja maisemien hoidosta vastaavat sekä kohteiden omistajat, matkailuyrittäjät, matkailun alueorganisaatiot ja julkinen hallinto. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023) Maaseudulla kulttuurin ammattilaisten ja organisaatioiden puuttuessa ja heidän lisäksi tärkeitä ovat myös paikalliset asukkaat ja kyläyhdistykset. Varsinais-Suomen tasolla toimijoiden yhteistyön merkitystä korostaa Varsinais-Suomen matkailuelinkeinon kehittämisen tiekartta 2021-2027 (Varsinais-Suomen liitto 2021). Tiekartan toteutumista edistää Varsinais-Suomen matkailufoorumi.

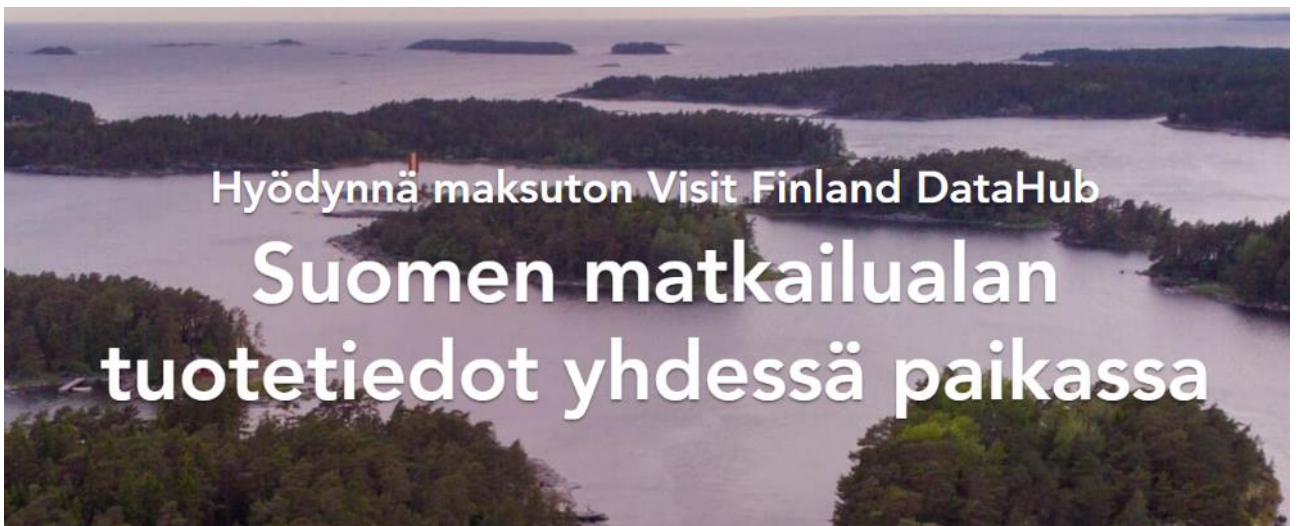
## 2. Johdanto digitaalisuuteen kulttuurimatkailussa

”Suomen taide- ja kulttuuritarjonnan sekä aineellisen ja aineettoman kulttuuriperinnön ja kulttuuriympäristöjen parempi hyödyntäminen kotimaan- ja kansainvälisessä matkailussa edellyttää nykyistä huomattavasti aktiivisempaa digitalisaation mahdollisuuksien tunnistamista ja käyttöä. Digitaalisen tiedon ja digitaalisten sisältöjen keruuta, hallintaa, yhdistelyä ja jakamista parantavat työkalut, alustat ja palvelut auttavat matkailijoita hankkimaan tietoa, ostamaan palveluita ja kokemaan sekä virtuaalisia että fyysisiä elämyksiä.” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023)

Kulttuurimatkailun digitalisaatio tarkoittaa niin digitaalisia tuotteita ja palveluita, osaamisen kehittämistä kuin tiedolla johtamista. Digitalisaation hyödyntäminen on pitkällä jo viestinnässä, markkinoinnissa ja sisältöjen jakelussa, mutta koronapandemian myötä etenkin museoalalla otettiin suuri loikka myös digitaalisten sisältöjen tarjonnassa, sillä asiakkailta ei ollut fyysisiin palveluihin pääsyä. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023) Tässä raportissa keskitytään digitaalisten tuotteiden ja palvelujen kartoittamiseen, sillä datan keruu, kuten kävijämäärien seuraaminen ja kävijöiden käyttäytymisen tutkiminen eivät ole olennaisia juurimatkailupalveluiden kehittämisessä Vakka-Suomessa.

Digitalisaation pohjatasona voi pitää palvelujen löydettävyyttä. Julkiset toimijat ja ammattilaisorganisaatiot ovat Suomessa tässä jo pitkällä, mutta pienten paikkakuntien pienillä toimijoilla löydettävyyden perustuu usein edelleen suulliseen puskaradioon. Vakka-Suomessa useiden kuntien paikallisyhdistyksistä puhuttaessa tämä on noussut useissa keskusteluissa esiin: esimerkiksi kylätapahtumia ei löydä verkosta eikä ainakaan kaikkia samasta paikasta. Tieto on usein vanhentunutta verkkosivuilla, joita ei ole päivitetty vuosiin ja monissa tapauksissa ainoa ajankohtainen tieto löytyy Facebookista. Useimmiten tieto löytyy ainoastaan toimijan äidinkielellä.

Varsinais-Suomen matkailun tiekartassa matkailun digitalisoituminen nähdään yhdeksi suurimmista alueen matkailuun vaikuttavista megatrendeistä eli maailmanlaajuisista pitkäaikaisista muutosajureista. Digitalisoituminen tarkoittaa käytännössä esimerkiksi monikanavaista kokemusta, mobiiliin korostumista, verkko-ostamisen kasvua ja eri alustojen yleistymistä palvelutuottajan arjessa. Ratkaisuksi tiekartatyöskentelyssä nimettiin mm. palvelujen ja sisältöjen löydettävyyden, ostettavuuden ja paketoitavuuden parantaminen sekä ”resonanssimatkailun” edelläkävijyys. Resonanssimatkailijat haluavat kokea yhteyttä toisiin ihmisiin ja saada aikaan muutosta itsessään yksilöllisyyden ja statuksen sijaan. (Varsinais-Suomen liitto 2021) Nämä molemmat ratkaisut liittyvät läheisesti myös juurimatkailun kehittämiseen alueella. Tiekartan digitaalisuutta käsittelevään tavoitteeseen ”Mahdollistava digitaalisuus” johtavista toimenpiteistä yksikään ei liity digitaalisten palvelujen ja tuotteiden kehittämiseen tai lisäämiseen, vaan toimenpiteet liittyvät näkyvyyteen, jakelukanaviin ja koulutukseen.



### 3. Löydettävyyys

Matkailukohteiden ja -palvelujen löydettävyyys etenkin suurempien matkailukohteiden ulkopuolella, kuten Vakka-Suomen maaseudulla, ei ole vielä toivotulla tasolla. Useissa keskusteluissa Vakka-Suomen matkailun kehittämisestä kiinnostuneiden asukkaiden ja toimijoiden kanssa on todettu, että suuri ongelma kehittämiselle on palveluiden huono löydettävyyys. On toivottu kokoavaa, helppokäyttöistä kanavaa. Kylätoimijoiden kesäkahvilat ja tapahtumat löytyvät usein vain esimerkiksi järjestävän yhdistyksen Facebook-sivulta tai paikkakunnan Facebook-ryhmästä. Kuntien verkkosivuilla on vaihtelevan laajuisia tapahtumakalentereita, joissa osasta löytyy pelkästään julkisten organisaatioiden järjestämiä tapahtumia ja toisista myös muita tapahtumia. Yhdistyksillä on kuitenkin vaikeuksia löytää joukostaan kalenterien päivittäjiä tai sivuille ei edes ole käyttöoikeuksia. (Asiasta on keskusteltu Vehmaan, Laitilan ja Uudenkaupungin kuntien edustajien sekä joidenkin kylätoimijoiden kanssa).

#### 3.1. DataHub

DataHub on Visit Finlandin hallinnoima kansallinen matkailun tietokanta. Sivuston rajapinta mahdollistaa sisältöjen julkaisemisen monessa eri digitaalisessa kanavassa. Sivusto voisi toimia hyvänä pohjana kaikelle alueen matkailulle.

<https://datahub.visitfinland.com/>

#### 3.2. Kuntien verkkosivut

Vakka-Suomen kunnat voisivat tehdä yhteistyötä löydettävyysongelman ratkaisemiseksi. Esimerkkejä tapahtumakalentereista (vierailtu 29.2.2024):

Vehmaa: <https://www.vehmaa.fi/vapaa-aika-ja-matkailu/tapahtumakalenteri/>

Uusikaupunki: <https://uusikaupunki.fi/fi/tapahtumat>

Kustavi: <https://kustavi.fi/tapahtumakalenteri/>

Laitila: <https://laitila.info/tapahtumat>, <https://www.laitila.fi/palvelut/kulttuuripalvelut/vuotuiset-tapahtumat/>

Pyhäranta: <https://www.pyharanta.fi/tapahtumat/>

Taivassalo: <https://www.taivassalo.fi/tapahtumat>

#### 3.3. Kansainväliset alustat

Monet matkailijat ovat tottuneet etsimään matkailutietoa ennen matkaansa kansainvälisiltä alustoilta, kuten Tripadvisorista, Airbnbistä, Lonely Planetistä tai Expediaa. Monilla alustoilla matkustajat voivat arvostella ja pisteyttää kohteita ja toimijat voivat sponsoroida kohdettaan nousemaan paremmin näkyviin.

Laitilan ravintolat Tripadvisorissa: [https://www.tripadvisor.com/Restaurants-g970267-Laitila\\_Southwest\\_Finland.html](https://www.tripadvisor.com/Restaurants-g970267-Laitila_Southwest_Finland.html)

Tekemistä Uudessakaupungissa Tripadvisorin mukaan: [https://www.tripadvisor.com/Attractions-g189950-Activities-Uusikaupunki\\_Southwest\\_Finland.html](https://www.tripadvisor.com/Attractions-g189950-Activities-Uusikaupunki_Southwest_Finland.html)

#### 3.4. Google

Monille matkailijoille hakukoneet, joista käytetyimpänä Google, ovat tärkein väylä hankkia tietoa kohteesta. Matkailukohteen oikean verkkosivun tulisi löytyä Googlella ja kohteen tietojen, kuten osoitteen ja aukioloaikojen, tulisi olla oikein Google Maps -karttapalvelussa. Näihin palveluntarjoaja voi vaikuttaa ja on tärkeää ottaa oma kohde haltuun Googlessa. Pienten toimijoiden kohdalla jo pelkästään nämä toimenpiteet vievät pitkälle digitaalisen löydettävyyden kannalta.

Googlessa on myös palvelujen tarjoajille suunnattu sivusto:

<https://travelinsights.withgoogle.com/intl/en/> sekä

[https://destinationinsights.withgoogle.com/intl/en\\_ALL/](https://destinationinsights.withgoogle.com/intl/en_ALL/)

### 3.5. Sosiaalinen media

Facebook-sivut toimivat nykyään monen toimijan pääasiallisena tiedotus- ja viestintäkanavana verkkosivujen sijaan. Suuri osa matkailijoista osaa varmasti myös etsiä tietoa Facebookista, mutta kaikki matkailijat eivät kuitenkaan ole palvelun käyttäjiä. Palvelujen omien sivujen lisäksi tietoa esimerkiksi maaseudun tapahtumista saa erilaisilta Kunnassa tapahtuu -sivuilta ja asukkaiden perustamista ryhmistä. Vakka-Suomen alueella tällaisia sivuja ja ryhmiä ovat esimerkiksi Vakka-Suomen ilmoitustaulu, Uudessakaupungissa tapahtuu, Uudenkaupungin vapaa-aika, Puskaradio Uusikaupunki, I love Kustavi, Taivassalo-Töfsala, Kotipitäjäni Vehmaa, Laitilassa tapahtuu ja Vinkki Laitila -sivut. Niin palveluntarjoajalle kuin asiakkaallekin sivut ja ryhmät ovat melkoinen suo eivätkä yksin ratkaise löydettävyysongelmaa. Facebookin lisäksi matkailijat etsivät tietoa myös muista kanavista, kuten Instagramista ja Youtubesta, joita toimijat voisivat myös hyvin hyödyntää.

## 4. Karttapohjaiset oppaat

Monet museot ja muut kulttuuriympäristötoimijat julkaisevat sisältöjään tarkoitusta varten rakennetuille alustoille, joista esimerkkeinä tässä esitellään valtakunnallisesti laajasti käytössä olevat Emuseo / Seinätön museo sekä Citynomadi.

### 4.1. Emuseo / Seinätön museo

Suomalaisen yrityksen Momeon kehittämä ja ylläpitämä Tarinatallennin-palvelu mahdollistaa yksinkertaisten mobiilireittien luomisen selainpohjaisesti, eli käyttäjä ei tarvitse erillistä sovellusta. Palvelu on helppokäyttöinen ilman laajaa teknistä osaamista. Reittejä voi tarkastella kartalla tai kohdelistauksena. Vakka-Suomessa ainakin Uudenkaupungin museo on tehnyt reittejä Tarinatallentimella. Osa reiteistä löytyy vanhemman tarinasoitin.fi-osoitteen takaa Seinätön museo -brändin alta, osa uudemman, etenkin kotiseututoimijoille suunnatun Emuseo-osoitteen takaa.

<https://tarinasoitin.fi/>

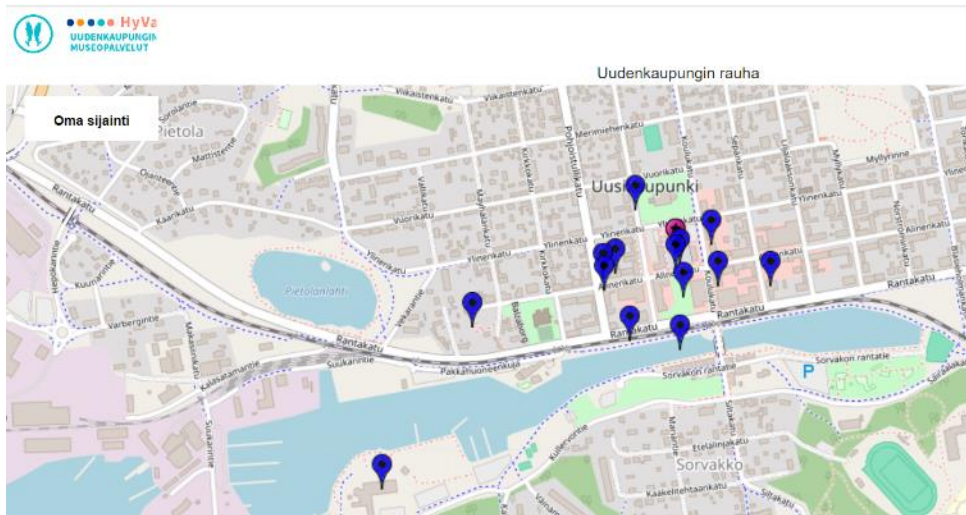
<https://emuseo.fi/>

Uudenkaupungin mobiilioppaat: <https://tarinasoitin.fi/uudenkaupunginmuseo>

Esimerkkinä tyypillinen paikallismuseokohteesta tehty mobiiliopas Talomuseo Glimsistä Espoosta:

<https://tarinasoitin.fi/talomuseoglims>





#### 4.2. CityNomadi

Kansainvälinen ratkaisu karttapohjaiseen mobiilioppaaseen on Suomessakin jonkin verran käytössä oleva Citynomadi, joka perustuu enemmän paikkatiedon ja käyttäjän sijaintitiedon hyödyntämiseen kuin Seinätön museo.

<https://citynomadi.com/fi/solutions>

Porvoon kävelykierros: <https://citynomadi.com/route/87d505436d40ffb44d6328470a15d0ea>

#### 5. Lisätyn todellisuuden (AR) ratkaisut

Noin kymmenen vuoden ajan lisätyn todellisuuden (AR, Augmented Reality) hyödyntäminen on ollut nouseva trendi mm. museoissa, peleissä ja markkinoinnissa. Lisätty todellisuus vaatii käyttäjältään laitteen, esimerkiksi älypuhelimien, jonka näytön kautta todellisuuteen lisätään sisältöä. Pelissä tämä voi tarkoittaa oikeasta maisemasta metsästettäviä olioita tai esineitä, jotka näkyvät maisemassa ainoastaan laitteen näytöllä. Museoissa voidaan elävöittää valokuvaseiniä videolla ja markkinoinnissa viedä mainoksen katsoja keskelle tapahtumia, joissa tuotetta käytetään. Toimijoita on Suomessakin paljon, mm. Arilyn ja FlyAR. Raportin lopusta löytyy FlyAR:n toimitusjohtajan Frans Tihveräisen nostoja nykypäivän ja tulevaisuuden näkymistä.

Uudenkaupungin AR-sovellus: <https://visituusikaupunki.fi/fi/nakemista-ja-tekemista/uki-ar-lisatyn-todellisuuden-mobiilisovellus>

<https://arilyn.com/>

<https://blog.arilyn.com/how-ar-can-enhance-museum-experience>

<https://flyar.fi/>

[https://www.turku.fi/uutinen/2022-10-19\\_tutustu-uuteen-luostarinmaki-1827-sovellukseen](https://www.turku.fi/uutinen/2022-10-19_tutustu-uuteen-luostarinmaki-1827-sovellukseen)



Muita esimerkkejä lisätyn todellisuuden hyödyntämisestä vierailukohteissa:

Ison-Britannian tiedemuseo: <https://www.sciencemuseum.org.uk/games-and-apps>

Assemblr-yrityksen nostoja museosovelluksista: <https://www.assemblrworld.com/blog/augmented-reality-for-museum>

## 6. Virtuaalitodellisuus ja muut 360-pohjaiset ratkaisut

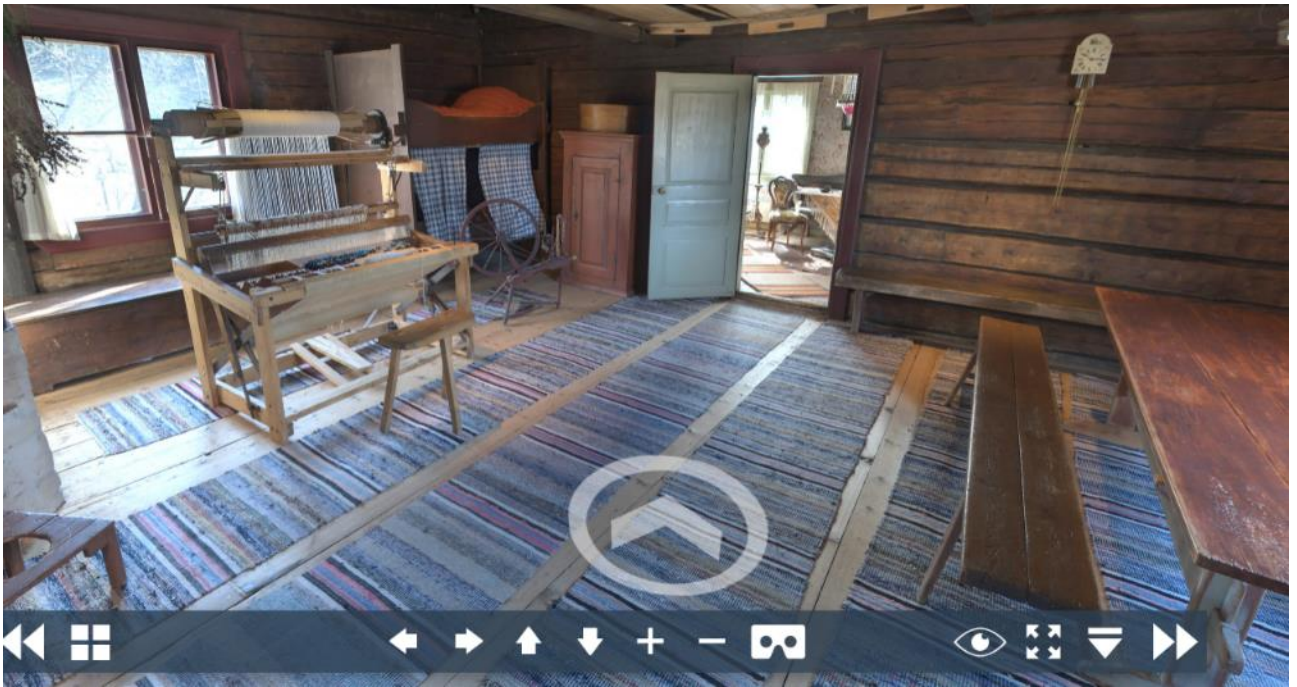
Virtuaalitodellisuus on osa Mixed Reality (XR) -trendiä, johon kuuluvat niin sekoitetut todellisuudet kuten AR ja täysin virtuaaliset todellisuudet kuten VR (Virtual Reality). Virtuaalitodellisuus vaatii toimiakseen 360-asteisesta kuvaa, videota tai animaatiota. Jotta katsoja voi kokea olevansa täysin toisessa todellisuudessa, täytyy sisältöä katsoa virtuaalitodellisuuslaseilla. Nämä ratkaisut vaativat vielä paikan, joka tarjoaa lasit ja sisällön käyttöön, eivätkä palvele esimerkiksi itsenäisesti vierailtavia ulkokohteita. 360-asteisesti kuvattua kuvaa voidaan kuitenkin hyödyntää myös kaksiolotteisella näytöllä, kuten tietokoneen ruudulla tai älypuhelimella. Nykyaikaiset laitteet tunnistavat liikkeen, joten laitetta liikuttamalla myös laitteella näkyvä kuva vaihtaa näkökulmaa. Teknologian avulla voidaan näyttää esimerkiksi, millainen maisema on ollut ennen, kuvitella tulevaisuutta, esitellä vedenalaista maailmaa tai luoda täysin keksittyjä maailmoja. Museot hyödyntävät virtuaalitekniologiaa luomalla verkkoon digitaalisia versioita kohteistaan. Suomessa virtuaalimuseoita toteuttavat Vreal ja Digimuseo, jotka mahdollistavat myös etäopastuksen kohteisiin. Näiden lisäksi myös mm. yhdysvaltalaisista Matterportia käytetään.

Suomen museoliiton Digimuseo: <https://digimuseo.fi/>

<https://matterport.com/>

<https://vreal.fi/main>

Esimerkki Talomuseo Glimsin virtuaalimuseosta: <https://vreal.fi/vtours/talomuseo-glims-59140>



## 7. Metaversumi

Metaversumissa yhdistyvät erilaiset virtuaalitodellisuudet. Siellä voidaan esimerkiksi kokoontua yhteen tai sinne voidaan luoda virtuaalisia kokonaisuuksia, kuten taidenäyttelyjä.

<https://www.stinfo.fi/tiedote/69953040/kansallisgalleria-ja-sitra-pilotoivat-toimintaa-metaversumissa-finnish-metagalleryn-taidenayttelyn-teosvalinnasta-vastaavat-kavijat?publisherId=17525083>

<https://www.sitra.fi/tulevaisuussanasto/metaversumi/>

## 8. Pelit

Digitaalisissa peleissä mielikuvitus on vain rajana. Pelijä voi suunnitella käytettäväksi omilla tai lainalaitteilla, ne voivat olla yksinkertaisia tai haastavia kuten muutkin pelit ja ne voivat perustua käyttäjän paikannukseen joko ulkona tai sisätiloissa.

Uudessakaupungissa on hyödynnetty koululaisille suunnatuissa peleissä seppo.io-alustaa:

<https://www.vakka.fi/kulttuuri/ugin-keskustassa-voi-pelata-uutta-suunnistuspelia-alylaitteen-avulla-maanantaista-alkaen-6.221.116007.8a0484f51a>

<https://www.uudenkaupunginsanomat.fi/2023/09/museon-mobiilipelillavoi-suunnistaa-entisaajan-syksyyn/>

Vantaan kaupunginmuseon X-Routes -pelejä pelataan myös ulkona: [https://play.x-routes.com/?locale=fi\\_FI#GreetingPlace](https://play.x-routes.com/?locale=fi_FI#GreetingPlace):





Esimerkkejä maailmalta:

<https://www.guidememalta.com/en/who-killed-lady-caterina-local-museum-launches-super-cool-augmented-reality-app>

<https://www.publictechnology.net/2022/03/03/education-and-skills/british-museum-offer-visitors-augmented-reality-games/>

<https://www.museumnext.com/article/bringing-augmented-reality-to-card-games-at-explora-childrens-museum-of-rome/>

<https://www.sciencemuseum.org.uk/games-and-apps>

## 9. Tutkimus ja artikkelit

AR and digital games in a museum - Exploring curators' and visitors' attitude to AR content and digital games in a historical museum

<https://www.elisabettapisetti.it/museoAR.html>

How Museums are using Augmented Reality

<https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality/>

Augmented Reality and Gamification in Heritage Museums

[https://www.researchgate.net/publication/307587162\\_Augmented\\_Reality\\_and\\_Gamification\\_in\\_Heritage\\_Museums](https://www.researchgate.net/publication/307587162_Augmented_Reality_and_Gamification_in_Heritage_Museums)

How to Use Augmented Reality in Museums: Examples and Use Cases

<https://jasoren.com/how-to-use-augmented-reality-in-museums-examples-and-use-cases/>

AR Technology-Based Game for Finding Treasures in Museums

<https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=122589>

Pelillisten elementtien käyttö Suomen museoissa vuonna 2021

<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/76227/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-202106043454.pdf>

Match made in heaven? Tarina peliin -hanke

<https://www.museopro.fi/fi/nakokulmat.php?aid=14534&k=14295>

Yleisötyön pelillistäminen kiinnostaa

<https://pedaali.fi/2023/12/21/yleisotyon-pelillistaminen-kiinnostaa-tampereella-tartuttiin-lokakuussa-tarinoihin/>

## 10. Postimuseon Digital Cultural Heritage Specialist Olli Nordling 11.8.2023

1. Minkälaisia historiaan ja/tai matkailuun liittyviä digitaalisia esimerkkejä sinulle tulee mieleen?

Punamuistomerkit-tietokanta, joka on yksinkertainen, mutta toimiva karttapohjainen sivusto.

Tietokannan asiakaskokemus on hyvä, se on helppo käyttää ja toimii niin tutkijoille kuin juurimatkailijoille. Tietokantaa ylläpitää Työväenmuseoyhdistys.

<http://www.tyovaenliike.fi/punaisten-muistomerkit/>

Ctrlrealityn vuosimaksullinen AR-sovellus, johon on helppo itse laittaa sisältöjä. Sovelluksella on toteutettu Postimuseolle opastettuja historiakävelyitä ja Turun Linnanpuistoon AR-kokemus. Sovellus kehittyä ja työkaluja kehitetään. CTRLreality on toteuttanut myös Uudenkaupungin monitoimijatalo Wintteristä VR-version.

<https://ctrlreality.fi/fi/etusivu/>

<https://www.postimuseo.fi/tapahtuma/viestien-tampere-kaupunkikierrokset/>

<https://ctrlreality.fi/fi/portfolio/uudenkaupungin-wintteri/>

2. Mikä alalla on mielestäsi ajankohtaista tai tulevaisuutta?

Wikiti eli yhdessä koostetut tietosivustot. Ne ovat järkevä tapa jakaa historiallista tietoa ja tuottaa sitä yhdessä, mutta eivät ole mikään visuaalinen wow-elementti. Wikien koostamiseen saa paikallistoimijat mukaan ja ne ovat helppokäyttöisiä tiedon tuottajille ja käyttäjille. Wikien täyttämiseen voi järjestää tapahtumia ja työpajoja. Into ja tieto lähtee yhteisöistä.

Verkkopohjainen wiki päivittyy, ei vanhene ja siinä on halvat tuotantokustannukset, jos vertaa fyysisiin julkaisuihin. Sivustolla on hyperlinkkimahdollisuus, jolloin eri aikakausien ja aiheiden yhdistäminen on helppoa. Historian harrastajat ovat ahkeria wikin käyttäjiä ja sukututkijat tarvitsevat avointa digitaalista dataa. Suomalaiset ovat erittäin aktiivisia digitaalisten sukututkimuspalvelujen, kuten Genin ja MyHeritagen käyttäjiä. Juurimatkailijoille wiki-sivut, esimerkiksi Mynämäki-seuran Wirmo Wiki, ovat hyvä apuväline, mutta eivät mikään matkailuvaltti. Ne ovat aidosti valtakunnallinen käyttöliittymä.

<https://www.wirmo-seura.fi/wiki/index.php?title=Etusivu>

3. Mitä ajatuksia sinulle tulee juurimatkailuhankkeesta, myös tuotteistuksen ja markkinoinnin näkökulmasta?

Voisiko vanhoja taloja ym. alueen tietoa merkitä kartalle, kuten punamuistomerkit-tietokannassa? Tässä täytyy huomioida eettiset kysymykset, mitä tietoa verkkoon voi laittaa ja haluavatko asukkaat ihmisiä pihalleen.

Ajoreitit, maisemareitit, tietoa matkan varrelle. Valmiita reittejä, joihin ei osaisi lähteä ulkopaikkakuntalaisena.

## 11. FLYAR Augmented Realityn toimitusjohtaja Frans Tihveräinen 10.8.2023

1. Minkälaisia historiaan ja/tai matkailuun liittyviä digitaalisia esimerkkejä sinulle tulee mieleen?

Toteuttamamme ”Elävät juuret” Järvenpään, Keravan ja Tuusulan museoille. Kyseessä on digitaalinen elävä pienoismalli, josta pääsee tutustumaan kohteiden 360-versioihin ja niistä löytyvään tietoon

[https://www.tuusula.fi/tuusula/tiedotepalsta/show.tpl?sivu\\_id=2345&id=8709](https://www.tuusula.fi/tuusula/tiedotepalsta/show.tpl?sivu_id=2345&id=8709)

Rautatiemuseon kokoelmaesineestä, rautatieläisen hatusta tehty filtti. Käyttäjä saa selfien taakse lisättyä arkistokuvan. Filttiellä päästään hyödyntämään kokoelmiin 3D-skannattua esinettä.

Aitoon ympäristöön luoto palloveli, jossa sisältö ja alusta voisi olla mitä vain:

<https://www.instagram.com/p/CtbHBVbOcRM/>

2. Mikä alalla on mielestäsi ajankohtaista tai tulevaisuutta?

Tekoäly ja koneoppiminen, ChatGPT. Kohta voi olla AR-olentoja, joille voi puhua ja jotka reagoivat.

Alallamme käyttöalusta valitaan kohdeyleisön mukaan, emmekä ole riippuvaisia yhdestä sovelluksesta. AR-sisältöä voi toteuttaa esim. Snapchatiin, Instagramiin ja verkkopohjaisena.

3. Mitä ajatuksia sinulle tulee juurimatkihankkeesta, myös tuotteistuksen ja markkinoinnin näkökulmasta?

Paikkaan sidottu AR-aikamatka, joka havainnollistaa matkailukohteiden muutoksia ajassa. Kyseessä voisi olla rekonstruktio eri ajoista (esim. muuttunut maatila / kartano / kaupunkimiljö). Kännykästä tulee ikkuna menneisyyteen, esim. aikajana, jota voi liikuttaa eteenpäin. Sovellus, joka tunnistaa aidon ympäristön tarvitsee rakennettuja elementtejä, se ei tunnistaa viheralueita.

Perinneasuista tehty filtti, vrt. Käärijän bolero -filtti. Käärijä-filtti on toteutettu TikTokiin, Instagramissa ei ole bodytrackingiä eli se ei seuraa ihmisen mukana.

Esineiden 3D-mallien upottaminen nettisivuille, voisi sisältää animaatiota ja interaktiota:

<https://flyar.fi/embedded-3d-elements-for-websites/>

Monistettavuus? Yksittäisten kohteiden, kuten yhden pihamaan, todellisuuden lisääminen ei ole mittakaavaltaan realistista, jos kohteita paljon, kuten juurimatkailussa väistämättä on. Voisiko ratkaisuna ajatella, että keskitytään muutama kohteeseen, joka liittyy monen elämään, kuten jokin tietty kartano tai autotehdas? Kohteen nykyiset omistajat voivat olla kiinnostuneita tekemään sisältöä omaan kohteeseensa, esimerkiksi käyttämään vanhoja valokuvia digitaalisessa aikamatkassa. Tämä voisi kiinnostaa sukulaisia ja esimerkiksi majoittujia.

Monistettavuus AR-ikkunoina: juliste, joka toimiikin kännykän läpi katsottuna ikkunana menneisyyteen. Voisi olla useista kohdista kaupunkia tai kylää: katso taulun läpi niin näet menneisyyteen, voi olla eri aikoja, joiden välillä voi vaihdella, voivat sisältää infoa. Olisi edullinen ja monia kiinnostava tapa hyödyntää digitaalisuutta tilassa. Paperipohjaisten ratkaisujen hyödyntäminen on hyvä muistaa markkinoinnissa ja samat sisällöt toimivat sitten myös verkkosivuilla.

### Lähteet

Nordling, Olli. Haastattelu 11.8.2023.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023. Kulttuurimatkailun kansallisen kehittämisen tiekartta.  
[https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/164757/OKM\\_2023\\_10.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/164757/OKM_2023_10.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Tihveräinen, Frans. Haastattelu 10.8.2023

Varsinais-Suomen liitto 2021. Varsinais-Suomen matkailuelinkeinon kehittämisen tiekartta 2021-2027.  
<https://varsinais-suomi.fi/wp-content/uploads/2021/06/Varsinais-Suomen-matkailun-tiekartta-2027.pdf>

Varsinais-Suomen matkailufoorumi. <https://varsinais-suomi.fi/kumppanuusfoorumi/kumppanuusfoorumi/elinkeinot/matkailu/>