

Kun metsästä syntyy elämyksiä

18.6.2026

Metsästä mahdollisuuksia

Etelä-Pohjanmaan yksityismetsät ovat perinteisesti olleet puuntuotannon lähde, mutta Havu-hanke (Havu – Hyvinvointia ja elämyksiä yksityismetsistä uusien teknologioiden avulla) osoitti, että niistä voi syntyä myös hyvinvoinnin, elämysten ja uudenlaisen yrittäjyyden alusta. Euroopan unionin osarahoittaman hankkeen tavoitteena oli kehittää luontomatkailua ja hyvinvointipalveluita hyödyntämällä yksityismetsiä sekä vahvistamalla metsänomistajien ja matkailu- ja Green Care -yritysten yhteistyötä.

Yhteistyö ja verkostot

Hankkeen aikana metsänomistajat ja matkailu- sekä hyvinvointiyrittäjät kohtasivat työpajoissa, opintomatkoilla ja tapahtumissa. Matkailu- ja hyvinvointipalveluyrityksillä oli kiinnostusta hyödyntää yksityisiä luontokohteita palvelutuotannossaan. Samanaikaisesti metsänomistajilla oli kiinnostusta metsien monipuolisempaan hyödyntämiseen puuntuotannon rinnalla, mutta tietoa luontomatkailuun liittyvistä mahdollisuuksista ja toimintamalleista oli rajallisesti. Uusia yhteistyöpareja kuitenkin löytyi ja metsänomistajat saivat konkreettisia työkaluja ja tietoa siitä, miten omasta metsästä voi tulla matkailun ja hyvinvoinnin lähde. Yhteistyö laajeni myös yhdistyksiin ja kehittäjäorganisaatioihin, mikä toi mukaan uusia näkökulmia ja mahdollisuuksia.

Teknologian mahdollisuudet ja saavutettavuus

Virtuaalitodellisuus, 360-videot ja XR-teknologiat tuovat metsän lähemmäs niin matkailijoita kuin paikallisiakin. Esimerkiksi VR-lasien avulla Pohjois-Viron retkellä osallistujat pääsivät kokemaan luontokohteita uudella tavalla ja näitä ideoita tuotiin mukana koti-Suomeen. Uudet teknologiat herättivät runsaasti kiinnostusta erityisesti matkailuyrittäjien keskuudessa ja niiden mahdollisuudet nähtiin keinoina parantaa luontokohteiden saavutettavuutta, palveluiden markkinointia ja asiakaskokemusta.

Hankkeessa pilotoitiin ja esiteltiin XR-, VR- ja 360-teknologioita useissa tapahtumissa, työpajoissa ja yritysyhteistyötilanteissa. Hankkeessa laadittiin myös ohjeistuksia ja oppaita teknologioiden hyödyntämisestä luontomatkailussa, kuten opas 360-kuvien ja videoiden kuvaamiseen luonnossa ja ulkotiloissa.

Digitaalisuus ei Havu-hankkeessa tarkoittanut vain virtuaalilaseja tai teknisiä kokeiluja, vaan myös kevyitä ja helposti saavutettavia ratkaisuja luontoon. Hankkeessa syntynyt Havu-polkupeli tarjoaa matkailijoille mahdollisuuden tutustua luontoympäristöön omatoimisesti ja elämyksellisesti. Pelillinen lähestymistapa ohjaa liikkumaan luonnossa rauhassa, havainnoimaan ympäristöä ja pysähtymään yksityiskohtien äärelle tavalla, joka poikkeaa tavallisesta retkeilystä. Havu-polkupeli on ilmaiseksi matkailuyrittäjien ja metsänomistajien käytettävissä.

Työkaluja matkailuyrittäjille: peli, oppaat ja sopimusmallit

Hankkeessa kehitettiin karttapohjainen demonstraatioalusta ja edellä mainittu Havu-polkupeli, jotka innostivat yrittäjiä. Lisäksi laadittiin sopimusmalli, joka madaltaa kynnystä aloittaa yhteistyö ja hyödyntää yksityismetsiä matkailussa. Karttapohjainen demonstraatioalusta hyödyntää avoimia rajapintoja ja paikkatietoaineistoja luontokohteiden tarkastelussa. Havu-polkupeli ja niitä tukevat käyttöohjeet osoittivat, että digitaalisten työkalujen avulla voidaan tukea metsänomistajien, matkailuyrittäjien ja muiden toimijoiden välistä yhteistyötä sekä luontomatkailupalveluiden kehittämistä.

Vaikutuksia käytännössä

Osallistujien palaute korosti verkostoitumisen, oppimisen ja konkreettisten kokeilujen merkitystä. Havu-hanke vahvisti osaamista ja rohkaisi toimijoita hyödyntämään metsiä uudenlaisella tavalla. Havu-polkupelistä saadut kokemukset osoittivat, että pelillistäminen voi toimia luontomatkailussa yllättävän luontevasti. Matkailuyrittäjän näkökulmasta peli toi alueelle uudenlaisen palvelun, joka ei vaadi jatkuvaa ohjausta, mutta lisää kohteen kiinnostavuutta ja pidentää vierailijoiden viipymää. Matkailijat puolestaan kuvasivat kokemusta helpoksi, innostavaksi ja sellaiseksi, joka sai katsomaan ympäristöä aiempaa tarkemmin. Pelaaminen teki luonnossa liikkumisesta yhteistä tekemistä ja madalsi kynnystä lähteä reitille myös sellaisten, joille perinteinen

luontoretki ei ole itsestäänselvyys.

Luonto kuuluu kaikille

Hankkeessa korostettiin kestävän matkailun periaatteita, luonnon monimuotoisuuden huomioimista ja ekologista kestävyyttä. Digitaaliset ratkaisut mahdollistavat kohteisiin tutustumisen myös henkilöille, joille fyysinen liikkuminen on haastavaa. XR-, VR- ja 360-teknologiat mahdollistavat luontokohteisiin tutustumisen myös henkilöille, joille kohteissa liikkuminen voi olla fyysisesti haastavaa.



Virtuaalilaseilla luontoelämyksien äärelle (kuva: Sanna Jyllilä, 2026).

Katse tulevaan

Havu-hankkeen tuotokset, oppaat ja verkostot jäävät toimijoiden käyttöön. Hankkeessa tuotetut materiaalit löytyvät SEAMKin matkailuhankkeiden yhteisestä Materiaalit-osiosta.

Tämä artikkeli on kirjoitettu osana Havu – Hyvinvointia ja elämyksiä yksityismetsistä uusien teknologioiden avulla -hanketta, joka on Euroopan unionin osarahoittama. Hanketta on toteutettu yhteistyössä Seinäjoen ammattikorkeakoulun, Suomen Metsäkeskuksen ja Vaasan yliopiston kanssa.

Sanna Jyllilä
Lehtori
SEAMK

Kirjoittaja toimii SEAMKissa matkailun lehtorina ja asiantuntijana matkailun alueellisissa kehittämishankkeissa.