Kulttuurituotannon TKI-toimintaa

18.12.2020

Tässä artikkelissa kuvaan lyhyesti Seinäjoen ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon tutkinto-ohjelman kannalta muutamia mielenkiintoisia TKI-aihealueita. Nämä edustavat pientä murto-osaa kaikista hankemahdollisuuksista – tarkoitus on antaa lyhyt katsaus, minkä tyyppiset, kiinnostavat teemat ovat juuri nyt kehittämiskohteinamme.

Kulttuuri- ja luovien alojen osaamisen kehittäminen sisältää monia näkökulmia, mahdollisuuksia ja haasteita, joihin voidaan tarttua myös ammattikorkeakoulujen TKI-toiminnan (tutkimus-, kehittämis- ja innovaatiotoiminta) keinoin. Pelkästään kulttuurialan kehittämiseen kohdistetut hankerahoitusväylät ovat rajalliset, mutta kulttuuri- ja luovien alojen osaamista on mahdollista kehittää alan ulkopuolisissakin hankkeissa. Usein etsitäänkin yhdistäviä rajapintoja muihin aloihin, vain muutamia esimerkkejä mainitakseni, vaikkapa matkailu-, teknologia- ja hyvinvointialoilla löytyy selkeästi yhteisiä kehittämismahdollisuuksia.

Luovien alojen teknologisen osaamisen vahvistamista

Suomessa kulttuurituotannon tutkinto-ohjelmia tarjoavat SeAMKin lisäksi Metropolia, Humak ja Arcada, jotka oman TKI-toimintansa lisäksi myös yhdessä toteuttavat ja suunnittelevat uusia TKI-hankkeita. Esimerkkinä näistä yhteisistä hankkeista toimii esimerkiksi kesällä 2020 päättynyt ESR-rahoitteinen Creathon-hanke. Siinä tuettiin ja etsittiin uusia keinoja, miten luovien alojen toimijat voivat vahvistaa teknologista osaamista sekä ICT- ja kulttuurialan kohtaamista koulutusrakenteissa. Hankkeessa tutustuttiin useisiin erilaisiin teknologioihin, joita kulttuurialalla voidaan entistä enemmän hyödyntää, esimerkkinä VR/AR/XR-teknologiat. Globaalit arviot kyseisten teknologioiden sovelluksiin käytettävästä rahasta on yli 17 miljardia arvoa tänä vuonna, joten kehittämispotentiaali on huomattava (ks. International Data Corporation 2019).

Virtuaalitapahtumat liiketoimintana

Virtuaaliteknologioiden hyödyntämisarvo ja kiinnostus niitä kohtaan on selkeästi noussut koronapandemian aikana, jolloin useimmat kulttuurialan tapahtumat on jouduttu perumaan. Sen vuoksi edellämainitussa hankeryhmässä (SeAMK, Metropolia, Humak ja Arcada) syntyi uusi hankeajatus Creathonin kokemusten pohjalta. Halusimme etsiä ja esitellä ratkaisuja kulttuurialaa koskevaan muutokseen uuden Vevent-hankkeen avulla, jonka tavoitteena olisi mahdollistaa ja tukea virtuaalitapahtumien kehittämistä liiketoimintana. Kohderyhmänä olisivat erityisesti sellaiset kulttuurialan toimijat, jotka eivät ole aiemmin hyödyntäneet virtuaaliteknologioita. Mikäli hankehakemus saa myönteisen ESR-rahoituspäätöksen, niin uskomme tämän jälleen tuottavan uutta tietoa, osaamista ja verkostoja kulttuuri- ja luovien alojen toimijoille. Creathon-hankkeessa hyödynnettyä yhteiskehittämisen mallia tarvitaan edelleenkin, sillä ammattikorkeakoulujen, kulttuuritoimijoiden ja yrityspartnereiden innostunut läsnäolo tuotti selkeää lisäarvoa kulttuurialan

kehittämiseen (ks. Hero ym. 2020).

Kulttuurihyvinvointia ja kasvuyrittäjyyttä

Kulttuurihyvinvointi on toinen merkittävä aihealue, jota voidaan lähestyä myös TKI-toiminnan keinoin. Kulttuurihyvinvoinnin käsite on laaja ja monitahoinen, mutta perimmiltään sen voidaan nähdä viittaavan ”ihmisen yksilölliseen tai yhteisöllisesti jaettuun kokemukseen siitä, että kulttuuri ja taide lisäävät hyvinvointia tai ovat yhteydessä siihen” (Taikusydän 2017). SeAMKin kulttuurituotannon opettajat ovat olleet mukana suunnittelemassa sekä paikallista että kansainvälistä hanketta, joissa kulttuurihyvinvointi on tavalla tai toisella kehittämisen ytimessä. Paikallisessa, Etelä-Pohjanmaalla toteutettavassa, Maaseuturahaston rahoittamassa Kulttuurihyvinvointia etänä-hankkeessa toimitaan yhteistyössä SeAMKin Sosiaali- ja terveysalan yksikön kanssa. Hankkeen tarkoituksena on tarjota sekä kulttuurihyvinvointi- että liikuntapalveluita virtuaalisesti kylien kokoontumistiloihin ja koteihin. Hanke on kaksivuotinen ajalla 2020 – 2022. Kansainvälinen hanke-esimerkki on nimeltään Rural Canvas, jossa pyritään kehittämään sekä taiteilijoiden yrittäjyystaitoja että hyödyntämään heidän osaamistaan maaseudun asukkaiden kulttuurihyvinvoinnin kehittämiseksi. Mikäli hanke saa myönteisen rahoituspäätöksen Erasmus+-rahoitusohjelmasta, sen toteuttamiseen osallistuvat SeAMKin lisäksi partnerit Tanskasta, Saksasta, Kreikasta ja Puolasta.

Edellämainittujen virtuaaliteknologioiden ja kulttuurihyvinvoinnin teemojen rinnalle on hyvä nostaa myös kasvuyrittäjyyden kehittäminen kulttuurialalla. Tätä aihealuetta olemme parhaillaan kartoittamassa ja suunnittelemassa yhdessä muiden kulttuurialan toimijoiden kanssa. Toivottavasti ensi vuonna 2021 voin kirjoittaa siihen liittyen seuraavista mielenkiintoisista kulttuurituotannon tki-hankkeista.

Satu Lautamäki
Vastuuyliopettaja, KTT
SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Lähteet:

Hero L., Pekkinen, S., Träskman, T., Lautamäki, S. & Haarala, J. 2020. Kulttuurituotannon avoimet innovaatioverkostot. Teoksessa Hero, L. (toim). 2020. Teknologian ja kulttuurin rajapintatoiminnan mallit, verkostot ja menetelmät. [Verkkoraportti]. Metropolia Ammattikorkeakoulu: Taito-sarja, 17-23. [Viitattu 15.12.2020]. Saatavana: http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-225-4

International Data Corporation 2019. Worldwide Spending on Augmented and Virtual Reality Expected to Reach $18.8 Billion in 2020, According to IDC. [Verkkosivu]. [Viitattu 15.12.2020]. Saatavana: https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS45679219

Taikusydän 2017. Taiteesta hyvinvointia. [Verkkosivusto]. Arts & Health Coordination Centre in Finland.

[Viitattu 15.12.2020]. Saatavana: https://taikusydan.turkuamk.fi/info/taiteesta-hyvinvointia/