

Kulttuurimatkakohteen nähtävyyksien ja aktiviteettien digitaalinen kehittäminen

Turun matkailuakatemian iltapäiväseminaari 31.10.2022, Paimio

#smart_destination

#platform_economy

#business_ecosystem

#place-brand

tuomas.pohjola@utu.fi , projektipäällikkö

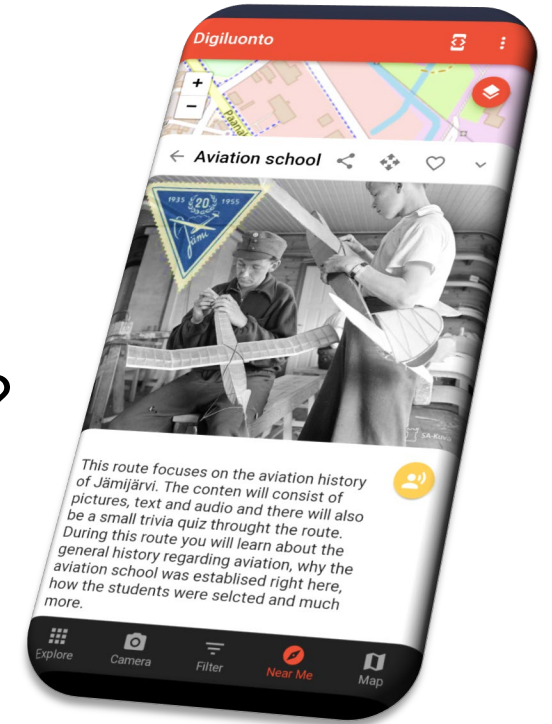
Turun kauppakorkeakoulun Porin yksikkö (TSE Pori)



UNIVERSITY
OF TURKU

Sisältö:

- Älykäs matkakohde ja –ekosysteemi
- Miten buustata paikan merkityksiä ja kokemuksellisuutta?
 - *Place attachment*
 - *Place identity*
 - *Memorable Tourism Experiences*
 - *Sense of place*
- Kohti tarinallisia ja älykkäitä kulttuurikokemuksia
- Vuorovaikutteisuuden ja elämyksellisyyden suunnittelu ("phygital")
- Suosituksia 'älykkään elämystalouden' edistämiseksi



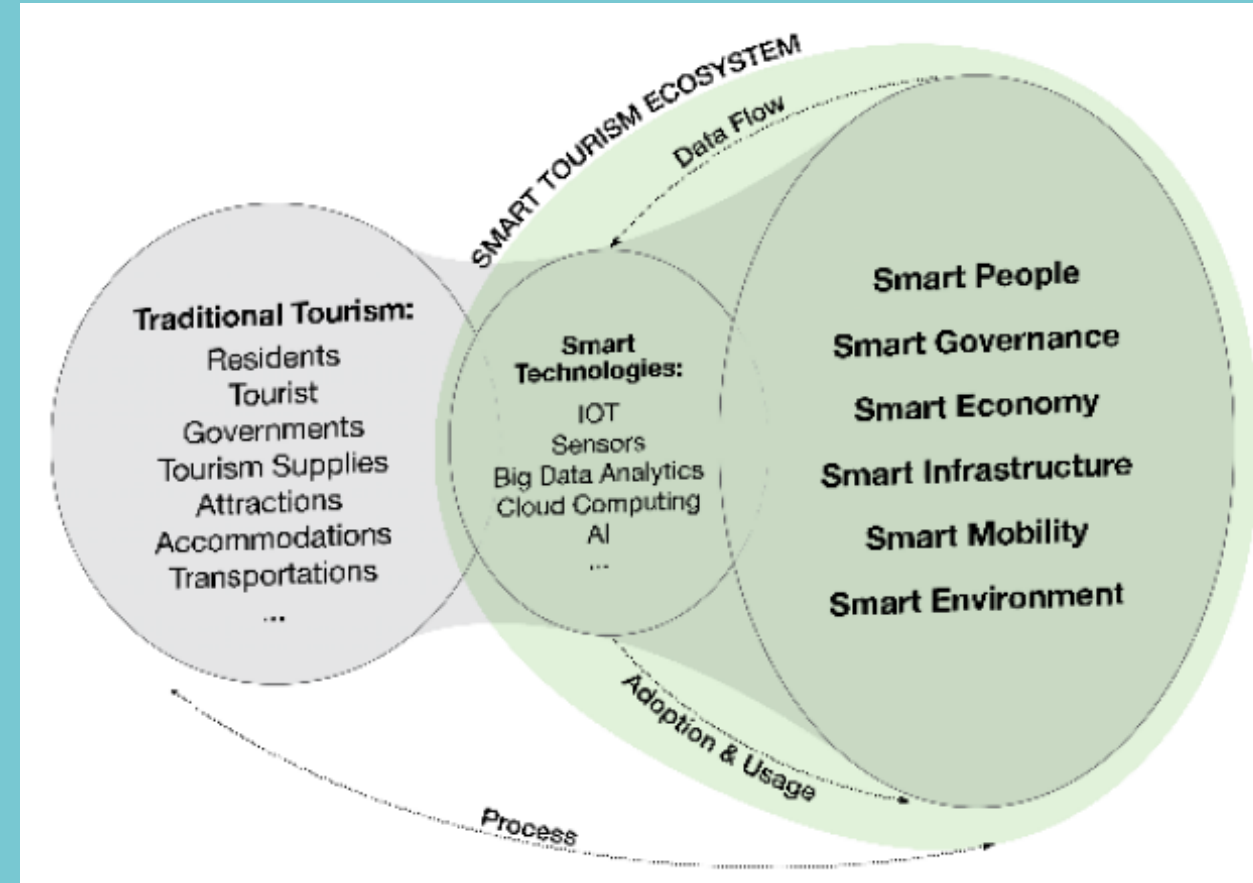
Smart Tourism Ecosystem Model

Sedarati et al. (2022)

Smart Tourism Destination:

- Ei yhtä määritelmää. Usein toistuu:
- Innovatiivinen paikka, tila tai alue
- Helppopääsyinen
- Hyödyntää edistyksellistä teknologista infrastruktuuria joka takaa kestävä kehityksen mukaisen monitoroinnin ja maankäytön
- Fasilitoi vierailijoiden integrointia ympäristöön
- Lisää paitsi vierailijoiden kohdekokemuksen laatua, myös asukkaiden elämänlaatua

(Ávila et al., 2015, p. 32).



Miten buustata paikan merkityksiä ja kokemuksellisuutta?

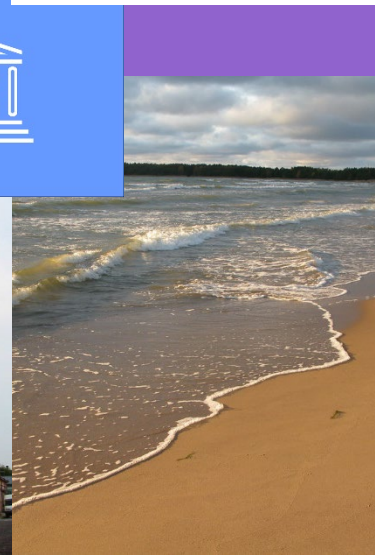
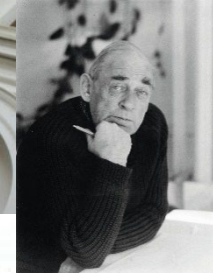
- "Place attachment" – kiinnostus & kiintymys
 - **Place dependence** (ainutlaatuisuuden tunne, mukava & miellyttävä, paikka joka on pakko-nähdä)
 - **Place identity** (aion suositella, muistan ja palaan) *(Suntikul & Jachna, 2016)*



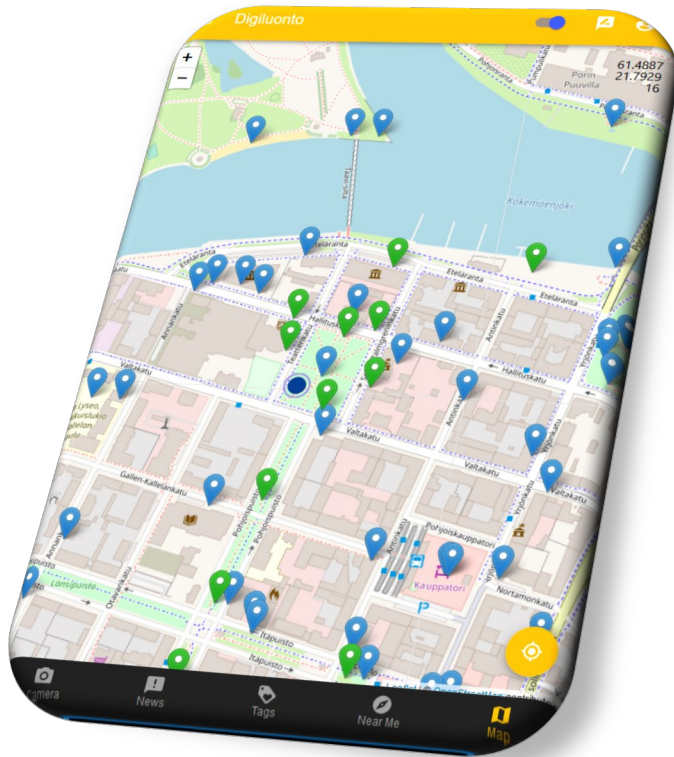
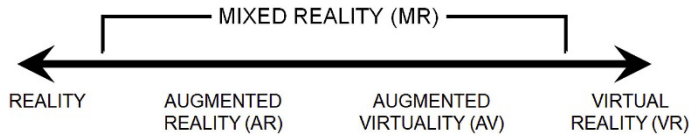
ELOKUVALLINEN SATAKUNTA

”Sense of place” – paikan kokonaisvaltainen aistiminen

- Yhdistelmä kiintymyksen, osallisuuden, riippuvuuden, huolen, identiteetin ja (yhteen)kuulumisen tunnetta joka ihmisille kehittyy tiettyyn paikkaan liittyen *(Chang et al, 2015)*
- Olennaista paikan brändäyksessä!
 - Tarinallisuus, monikanavaisuus, moniaistisuus, monipuolisuus, monialaisuus ja moniäänisyys (ei kakofonia!)
 - Arvo on yhteisluotua



Kohti tarinallisia ja älykkäitä kulttuurikokemuksia



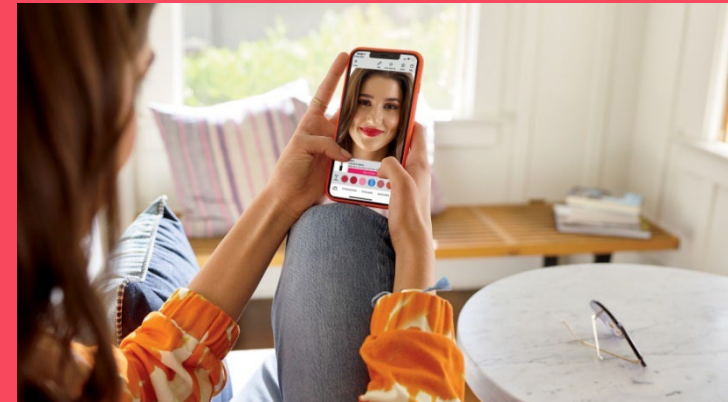
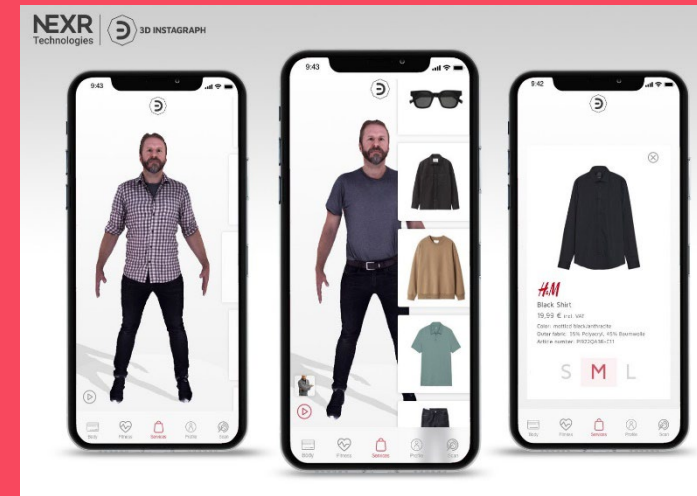
Kulttuuriperintöön ja historiaan liittyvän konseptin rakennuspalikoita:

- Faktat, tarinat, kriisit & sodat, nostalgia, ruoka, maisemat, myytit, huhut, uskomukset, ihmiset, paikat, alueet, esineet, hahmot, maskotit, symbolit, arkkitehtuuri..
- Edellisten yhdistelmä + **fantasia**
- **Vaihtoehtoiset skenaariot** historiassa & sci-fi
- Voi yhdistää myös: liikunta, urheilu, viihde, oppiminen, seikkailu, todellisuuspako...
- Keinoja: näyttely, presentaatio, asiakkaan (palvelu)polun kehittäminen, tutkimusretki, rekonstruktio, **teemapuisto**-metafora
- Virtuaaliympäristö (Kassahun et al., 2018), **Laajennettu todellisuus ja ubiikit teknologiat** + autenttinen fyysinen ja kulttuurinen, sekä ekologinen ympäristö
- Ajankohtaisia käsitteitä e-tourismissa: Realtime,nowness, authenticity, and connectedness, data-driven, social, smart tourism (Eg. D.Buhalis)
- Peak experience + deep personal meaningfulness = **transformative experience** (Kirillova et al., 2017)

Digitaalis-fyysinen (*phygital*) vuorovaikutteisuuden ja elämyksellisyyden suunnittelu

“Creative experience design is the art and craft of constructing memories that last.” (Integrated Storytelling by Design, Paul Sommer Paulsen, 2022)

- Uusien alustojen hyödyntäminen edellyttää monialaista osaamista, edistää tarinoiden kosketuspisteiden paikkaan kiinnittymistä ja samanaikaisesti mahdollisuuksia paikkariippumattomaan globaaliin jakeluun.
- Yleisöjen avustettu **reaaliaikainen** osallistaminen ja dynaaminen **vuorovaikutus narratiivin kanssa** on yhä tärkeämpää (=Jopa olennaisempaa kuin tarinankertoja tai itse tarina!)
- Elämyksellisyys muodostuu mikro-elämysten ja -tapahtumien sarjasta jota suunnittelija voi muokata (vrt. Disneyland tai muu matkakohde tarinauniversumina)



Suosituksia: Alueelliset hankkeet ja alustoilla tapahtuva arvon yhteisluonti keinoina saattaa alulle 'älykkään elämystalouden ekosysteemi'





**UNIVERSITY
OF TURKU**

KIITOS!

tuomas.pohjola@utu.fi

Revised vision: Regional projects and platform co-creation as means for initiating a 'smart experience ecosystem'

