

KULTTUURIN UUSI ULOTTUVUUS: TULEVAISUUDEN TAPAHTUMAEÄLÄMYKSET

Lisätty todellisuus (Augmented Reality, AR) on teknologiaa, joka tuo virtuaaliset elementit fyysiseen ympäristöömme. Näitä elementtejä voivat olla esimerkiksi audiot, 2D-, 3D- ja 360-kuvat sekä videot, tekstit tai muut elementit. Loistava esimerkki lisätyn todellisuuden käytöstä on Pokémon GO -mobiilipeli.

Kulttuuritapahtumat ja teknologia ovat aina kulkeneet käsi kädessä, ja tulevaisuudessa tämä suhde voi olla vahvempi kuin koskaan aikaisemmin. Uudet teknologiat, erityisesti lisätty todellisuus (AR) ja laajennettu todellisuus (XR) ovat tulevaisuuden tapahtumaelämyksien luomisen keskiössä. Nämä teknologiat tuovat kulttuuri- ja tapahtumaelämykset aivan uusille ulottuvuuksille. Ja mikä parasta, lisätty todellisuus on helposti saavutettavissa, sillä melkein jokainen meistä kantaa mukanaan älypuhelin tai jotain muuta mobiililaitetta.

”TEKNOLOGIAT TUOVAT KULTTUURI- JA TAPAHTUMAEÄLÄMYKSET AIVAN UUSILLE ULOTTUVUUKSILLE.”

Lisätty todellisuus toimii elämyksien luomisessa kuin taikasauva, joka rikastuttaa tapahtumakokemuksia entisestään. Elämyksien rikastamisen rinnalla teknologian kehittyminen parantaa myös itse tapahtumien toteutusta, mutta myös ympäristövastuullisuutta. Perinteisten painettujen esitteiden ja materiaalien sijaan voimme tarjota digitaalisia esitteitä sekä muita sisältöjä lisätyn todellisuuden avulla. Eikö tämä olisi myös ratkaisu aina hukkuville esitteille ja käyntikorteille?

Lisätty todellisuus avaa oven laajentaa tapahtumat tosiaan fyysisen ympäristön ulkopuolelle. AR mahdollistaa esimerkiksi virtuaalisten näyttelyiden monimuotoistumisen sekä personoitujen elämyksien luomisen tapahtumissa. Kulttuurin tuottajat sekä tapahtumien järjestäjät voivat hyödyntää lisättyä todellisuutta monin eri keinoin. Tässä luettelen vain muutaman esimerkin mahdollisuuksista.

”LISÄTTY TODELLISUUS AVAA OVEN LAAJENTAA TAPAHTUMAT FYYSISEN YMPÄRISTÖN ULKOPUOLELLE.”

Virtuaaliset näyttelyt sekä galleriat. Kulttuuri- ja taidetapahtumat voivat hyödyntää lisätyn todellisuuden elementtejä luodakseen virtuaalisia näyttelyitä sekä gallerioita. Teoksia voidaan laajentaa fyysisen ympäristön ulkopuolelle tuomalla niihin liittyvää lisätietoa tai



elävöittämällä niitä lisätyn todellisuuden elementtien avulla. Mitä jos herättäisimme lempiteoksemme ”henkiin” kertomaan itsestään lisää teknologian avulla?

Pakohuoneratkaisut virtuaalisessa opastuksessa. Oli opastus sitten kaupunki- tai museokierros, voidaan sinne tuoda lisätyn todellisuuden avulla interaktiivisia pakohuone-elementtejä. Osallistujat voivat etsiä museoon piilotettuja esineitä tai ratkaista kaupungin historiaan liittyviä arvoituksia, jotka johtavat heidät seuraavan kohteen pariin. Jos käyttäjät suunnistavat itse AR-sovelluksen avulla, olisiko se kustannustehokas ratkaisu vai älykkään laiska toteutus?

Lisätyn todellisuuden avulla buustia markkinointiin. Kuluttajina teemme ostopäätöksen ensin tunteella, eli mitä jos hyödyntäisimme tunteiden herättelyssä lisättyä todellisuutta? Kuvitellaan, että järjestämme tapahtumaa, jota haluamme markkinoida. Voimme hyödyntää lisättyä todellisuutta mainoksen elävöittämiseen. AR-sovelluksen avulla kuluttajat voivat nähdä tapahtuma-alueen kartan heräävän henkiin tai maitopurkista elokuvan trailerin, kuten [Tuntematon Sotilas](#) -elokuvassa tehtiin.



Tuntematon Sotilas -elokuva herää eloon Valion maitotölkeissä.
Kuva: Kuvakaappaus Valion YouTube-videolta

Digikulta-hankkeessa on käytössä sijaintitietoihin perustuva CTR Realityn Tarina-sovellus, jolla näitä uudenlaisia interaktiivisia sekä innovatiivisia elämyksiä voidaan luoda lisätyn todellisuuden avulla. Voimme siis tämän teknologian avulla rakentaa palveluun tai tilaan elämyksellisyyttä, luoda markkinoinnista entistäkin moniulotteisempaa sekä tehdä tapahtumista vieläkin interaktiivisempia.

DIGI KULTAA TAPAHTUMAT!



Vernerit Peltomaa

4.10.2023

Lähteet:

<https://media.sanoma.fi/ajankohtaista/nakemyksia-markkinoinnista/virtuaalinen-ja-lisatty-todellisuus-rikkovat-mainonnan>

<https://www.mdpi.com/2076-3417/12/19/9859>

<https://www.onirix.com/augmented-reality-for-events/>