

# LIVESTREAM 2030

SKAALA



# LIVESTREAM 2030

Kirjoittanut: Marko Harinen, 30.11.2021

<b>Johdanto</b>	<b>3</b>
<b>Livestream N Y T</b>	<b>4</b>
<b>Suunnannäyttäjät</b>	<b>4</b>
Kehityslaboratoriona G Livelab	4
Livestreamin toteuttajana YleX	4
Livestream indie-kentällä	5
<b>Orkesteritoiminnan digitalisoiminen</b>	<b>5</b>
UMO Helsinki	5
Turku Jazz	5
<b>Virtuaalisen konserttimaailman eturintamalla</b>	<b>6</b>
Zoan	6
Tampereen ammattikorkeakoulu	6
<b>Hetkeksi teatteriin</b>	<b>7</b>
Tanssiteatteri	7
Tampereen teatteri	7
<b>Monimediaisuus</b>	<b>8</b>
<b>Lähtökohdat</b>	<b>8</b>
<b>Haastattelut esityksen tukena</b>	<b>9</b>
<b>Tuotteistaminen ja paketointi</b>	<b>9</b>
<b>Visio tulevaisuudesta teatterista</b>	<b>11</b>
<b>Saavutettavuus</b>	<b>12</b>
<b>Kynnyksen madaltaminen</b>	<b>12</b>
Virtuaalisylinterit	13
Toiminnan jatkuvuus	13
<b>Virtuaalimatkailu</b>	<b>13</b>
<b>Talous</b>	<b>15</b>
<b>Toiminnan optimointi</b>	<b>15</b>
<b>Tuotteistaminen</b>	<b>15</b>
<b>Ensikokemukset ja haasteet</b>	<b>16</b>
<b>Matkalla kohti virtuaalista todellisuutta</b>	<b>17</b>
<b>Kokonaisvaltaisuuden kasvattaminen</b>	<b>17</b>
<b>Pelimäisyys</b>	<b>18</b>
<b>Dramaturgia</b>	<b>19</b>
<b>Kaksi reittiä, yksi suunta</b>	<b>20</b>
<b>Räätälöidyt paketit ammattilaisten tuottamina</b>	<b>20</b>
<b>Eppiset virtuaalimaailman pelitoteutukset</b>	<b>21</b>
<b>Yhteenveto</b>	<b>23</b>
<b>Livestream on kuollut, kauan eläköön Livestream!</b>	<b>24</b>
<b>Lähteet</b>	<b>25</b>

# Johdanto

Maailma otti askeleen kohti uutta tulevaisuutta, kun koronaviruspandemia alkoi keväällä 2020. Livestream-tekniikkaa kehitettiin Suomessa ja maailmalla ennätysmäiseen tahtiin. Tulevaan katsomisen myötä koko musiikkiala on uudistumassa ja raja-aidat alan perinteisten musiikkialan yritysten ja vain teknologiaan keskittyvien yritysten välillä murtumassa. Tästä aiheesta keskusteltiin esimerkiksi syksyllä 2021 Musiikki & Median The Role Of Music Tech in the Future Music Industry Ecosystem -paneelissa Tampereella.

Esiintymisalojen digitalisoituminen on luonut uusia palveluja ja kokonaan uusia musiikkialan elämäsmuotoja, kuten tämän raportin pääosassa olevan livestreamin. Kansainvälisten YouTuben ja Vimeon rinnalle ovat nousseet myös kotimaiset livestreamaukseen erikoistuneet alustat, kuten Keikalla.fi, Tikettistream ja G Livestream. Tulevaisuuteen katsoessa alustojen monimuotoisuus ja erilaisten kuluttajille suunnattujen palveluiden räätälöinnin mahdollisuudet nousevat esiin. Näitä asioita käydään läpi selvityksen tulevissa luvuissa.

Alalla uskotaan livestreamin kasvuun vuoteen 2030 mennessä. Radio Helsingin Taide vai Teknologia -ohjelmassa vieraana ollut Zoanin Laura Olin kommentoi nuoremman sukupolven olevan huomattavasti vanhempaa sukupolvea valmiimpi virtuaalisille kokemuksille. Asiasta mainitsi myös Musiikinkuuntelu Suomessa 2021 -tutkimusta Musiikki & Mediassa esitellyt Kari Tervonen. Livestreamien ongelmana nähdään kuitenkin tuotantojen ansaintalogiikka, jonka haasteisiin tämä raportti pyrkii löytämään ratkaisuja.

Livestream-konsertit ovat saaneet huomiota niin hyvässä kuin pahassa, mutta niitä myös arvostetaan: esimerkiksi Musiikki & Median Industry Awardsissa Nightwishin kevään 2021 An Evening with Nightwish -livestream-konsertti palkittiin vuoden tapahtumana. Konsertti palkittiin myös vuoden kulttuuritekona Suomen ensimmäisessä Kulttuurigaalassa marraskuussa 2021. Ehdokkaina olivat myös Keikalla.fi-palvelu sekä G Livelab Tampere, jonka ansiona mainittiin hybridikonsertit ja runsas virtuaaliyleisö.

Tämä raportti katsoo tulevaan nykyhetken lähtökohdista, muodostaen vision livestreamien tilasta ja mahdollisuuksista vuonna 2030. Livestream 2030 -raportti on osa Suomen Muusikkojen liiton ja Suomen ohjelmatoimistot ja Agentit ry:n SKAALA-hanketta. Raportin tekoa varten on haastateltu useita suomalaisia livemusiikkialan ammattilaisia, tutustuttu aiheen kirjallisuuteen, radio-ohjelmiin ja verkkolähteisiin sekä havainnoitu livestream-, hybridi- ja TV-konsertteja, kuin myös alan esityksiä aiheesta.

# Livestream N Y T

## Suunnannäyttäjät

### Kehityslaboratoriona G Livelab

G Livelab -musiikkiklubit Tampereella ja Helsingissä ovat tunnettuja äänenlaadusta ja jopa futuristisesta konserttikokemuksen tuottamisesta (Nordenstreng 2020). Tampereen G Livelabilla järjestettävät hybridikonsertit lähetetään myös G Livestreamina G Livelab -applikaatioon ja G Livelab Tampereen verkkosivuille. Livestreamien miksaus tapahtuu erillisessä tilassa G Livelab Tampereen alakerrassa. Tässä on monia hyötyjä, kuten se, ettei normaali konsertin äänentoisto häiritse livestreamin miksausta.

G Livestreamin kuva ja ääni ovat laadukkaita. Tunnelma paikan päältä välittyy kuvan ja yleisön äänten välityksellä, mutta osallistujan oma tila eroaa tästä ja voi tuoda kokemukseen mukaan erilaisia häiriötekijöitä, kuten kotoisista askareista syntyvät äänet ja muun tekemisen. Nämä jättävät livestreamin helpommin eräänlaiseksi taustatekemiseksi, johon tuen myös siitä, että kotona äänentoisto ei välttämättä ole samalla tasolla kuin konsertti-paikalla. G Livestreamin tutkimuksessani keväällä 2021 (Harinen 2021) striimiyleisön kotoa löytyvä audiotekniikka osoittautui usein lähinnä kannettavan tietokoneen tai muun mobiililaitteen kaiuttimiksi. Yleisökokemuksen kannalta tärkeintä onkin, että myös äänenlaatu tukee esityksen ja musiikin voiman välittymistä.

G Livestreamien katsojista osa kuitenkin kertoi päässeensä tunnelmaan: artistin kappaleet veivät mukanaan ja ohjasivat yleisöä myös muihin audion suoratoistopalveluihin. Kotiolo-suhteet, kuten mukavan ja tutun kotisohvan, voi nähdä myös streamien eduksi.

### Livestreamin toteuttajana YleX

YleX on vuoden 2021 aikana toteuttanut tapahtumia monimediaisesti. Normaalioloissa eri kaupunkeihin jalkautuva YleXPop toteutettiin livestreamina Yle Arenassa, YleX:ssä ja Yle TV2:ssa. Normaalioloissa yleisö on saapunut paikalle tunnelman, juontajien ja artistien perässä. ”YleX on ikäänkuin vallannut kaupungin”, kertoo YleX:n Ohjelmapäällikkö Hanne Kautto.

YleXPopin livestream-toteutuksessa huomioitiin tunnelman välittäminen jo lavan rakennusvaiheessa. Lava rakennettiin lattiatasolle, jotta kamerat pääsivät kuvaamaan esiintyjiä helposti mahdollisimman läheltä. Livechatissa riitti tunnelmoijia, ja jonkin verran yleisöstä oli läsnä kuvaruudun välityksellä. Nykyisiä livechat-mahdollisuuksia ei asiantuntijoiden

mukaan ole pidetty vielä interaktiolle riittävinä (Nordenstreng 2020). Tästä johtuen sosiaalisen median rooli on nähty tärkeänä nykyhetkessä yhteisöllisyyden rakentamiseksi (Holm 2021).

## Livestream indie-kentällä

Bad Sauna -yhtyeessä muusikkona toimiva Felix Lybeck oli tuottajan roolissa keväällä 2020 kahdessakymmenessä livestream-konsertissa. Parhaimmillaan yhtä lähetystä seurasi lähes tuhat katsojaa. Esiintyjinä oli korkeatasoisia suomalaisia indie-artistejä. Livestreameissa oli vapaaehtoinen maksu, joista kertyi kiitettävästi rahaa. Useissa tapahtumissa vapaaehtoisen maksun suorittaneet saivat lisäksi itselleen artistin fanituotteita.

Lybeckin tuottamissa tapahtumissa oli yhden kameran käsivarakuvaustekniikka, jolla haettiin 1990-luvun musiikkiohjelma Jyrkin tunnelmaa, audiolaadun ollessa korkeatasoista. Livestream-esityksissä soittaminen oli artistina Lybeckille itselleen kuitenkin haasteellista, kun vastassa oli vain kamera eikä yleisö. Yleisö pystyi kommentoimaan esityksiä, ja näitä kommentteja artisteille jakoi paikan päällä ollut moderaattori.

## Orkesteritoiminnan digitalisoiminen

### UMO Helsinki

UMO Helsinki Jazz Orchestra oli keskustellut jo vuosia livestreamien käytön mahdollisuudesta, ja kevät 2020 toi asialle välttämättömän etenemistarpeen. Markkinointi- ja viestintäpäällikkö Niina Eeva kertoo orkesterin toteuttaneen loppuvuoden 2020 aikana ensimmäiset maksulliset livestream-konsertit omassa mobiiliapplikaatiossaan.

Laadukkaasti tuotettu livestream maksaa tekniikkoineen ja tekijänoikeuksineen merkittävästi enemmän kuin ns. peruskonsertin tuottaminen. Kun katsojamäärät jäivät odotettua pienemmiksi ja streamkonserttien lipun hinta oli koko markkinalla asettunut noin 10 euron paikkeille, osoittautui livestreamien tekeminen taloudellisesti haasteelliseksi. Myös tekijänoikeusasioissa oli streamtoiminnan alussa koko alalla paljon epäselvyyksiä. Helsingin kaupungin omistaman ja rahoittaman UMO Helsinki Jazz Orkestran onni on kuitenkin se, että se pystyi koko korona-ajan jatkamaan streamkonserttitoimintaa ja pahimpien rajoitusten aikaan tekemään useita levytyksiä ja muuta digitaalista sisältöä.

### Turku Jazz

Jazz City of Turun alaisuudessa on järjestetty paljon livestream-tapahtumia korona-aikana. Toiminnanjohtaja Jussi Fredriksson kertoo heidän lähtökohtanaan olleen heti mahdol-

lisimman laadukkaiden tuotantojen tekeminen.

Konsertit alkoivat ensin ilmaisina, mutta muuttuivat sitten myös maksullisiksi. Esityksiä järjestettiin useissa eri tiloissa, joten tämä huomioitiin livestream-kalustossa hankkimalla mahdollisimman helposti liikuteltava kalusto. Omalla toimistolla toteutettiin pienimuotoisen kokoonpanon livestreamaaja, mutta isojen big band -kokoonpanojen konsertit järjestettiin suuremmissa konserttipaikoissa.

## Virtuaalisen konserttimaailman eturintamassa

### Zoan

Koronakevään 2020 alkaessa Helsingin Senaatintorilla toteutettiin virtuaalivappu, jossa esiintyi JVG. Tärkeä elementti streamissa oli yleisön saapuminen Senaatintorille avatarina. Myös artisti pystyi näkemään tämän. Yleisö saapui selaimen kautta, katsoi liveä YouTubea ja pystyi selaimella tekemään tiettyjä eleitä avatarillaan. "Avatarin luominen itsessään oli jo tärkeä osa kokemusta", kertoo streamin teknisestä toteutuksesta vastanneella Zoanilla tuolloin työskennellyt Sami Heinonen. Erilaisia eleitä lähetettiinkin avatarien kautta todella paljon, jopa 2 miljoonaa minuutissa.

Artisti esiintyi hallissa green screen -taustan kanssa. Virtuaalimaailman tematiikassa hyödynnettiin JVG:n peruuntuneen kiertueen graafisia elementtejä, mutta pidemmälle vietyinä. Tästä esimerkkinä oli muun muassa virtuaalisesti rakennetun jättimäisen Rolexin laskeutuminen Tuomiokirkon päälle.

Zoan toteutti virtuaalisen konsertin myös Almalle. Alman konsertissa oli paljon samoja elementtejä, mutta lisäksi osassa striimin aikana esitetyistä kappaleista vieraili yhdysvaltalainen artisti. Nämä osiot oli kuitenkin kuvattu ennakkoon.

### Tampereen ammattikorkeakoulu

Jo ennen koronakevättä Tampereen ammattikorkeakoululla alkoi Virtual LAB for Science and Health -hanke ja sen yhtenä osana ns. sylinteri-projekti, jonka tavoitteena oli rakentaa tila, jossa 360°-AV-kokemus olisi mahdollinen. Sylinterin teknisestä toteutuksesta vastasi Igloo Vision. Projektipäällikkönä Tampereen ammattikorkeakoulun puolella ollut Jukka Holm olisi toivonut lopputulokseen katselumahdollisuutta yläsuunnasta sekä suurempaa panostusta äänentoistoon, mutta oli tyytyväinen lopulta aikaan saatuun versioon.

Tämän päivän tekniikalla sylinteri on vielä kallis toteuttaa, ja sen toimivuus riippuu monista teknisistä ominaisuuksista, jotka toivottavasti paranevat tulevaisuudessa. Holm toivoo, että tulevaisuus tuo sylinterille paljon lisäkäyttöä ja lisämateriaalia, joka on optimoitu toi-

mimaan kyseisessä ympäristössä.

## Hetkeksi teatteriin

### TanssiteattERI

Tanssiteatteri ERI tuotti korona-aikana tallenteita uusista pienoisteoksista taloudellisten avustuksien turvin. Teoksiin yhdistettiin kohderyhmästä riippuen erilaisia keskustelu- ja tanssihetkiä. Tallenteiden tärkeiksi yleisöiksi osoittautuivat seniorit sekä ala-aste- ja päiväkotikäiset lapset. ERI sai Turun Teatterikerhon innovaatiopalkinnon interaktiivisista tanssihetkistään Pinokkion kanssa Zoom-alustalla. Tuottaja Maarit Keto-Seppälä kertoo heidän saaneen asiakkailtaan runsaasti positiivista palautetta.

Erilaisten kumppanien, kuten palvelutalojen avulla tavoitettiin kotona asuvat seniorit. Nämä kumppanit opastivat senioreita digitaalisten välineiden käytössä, jotta nämä pääsivät katsomaan veloituksetta tallenteita ja keskustelemaan Zoom-alustan välityksellä tanssiterapeutin kanssa. Samankaltaisia toteutuksia tehtiin myös maahanmuuttajille.

Lapsille suunnattu teossarja *Pinokkion matkassa* oli myös veloitukseton itsessään, mutta ala-asteet ja päiväkodit saivat hankkia esityksen lisäksi maksullisen 45 minuutin tanssi-tuokion, jonka teatterin tanssijat tekivät roolihahmoissaan virtuaalisen alustan välityksellä.

### Tampereen Teatteri

Tampereen Teatterin Saiturin joulu- ja Saatana saapuu Moskovaan -livestream-toteutukset vuoden 2020 lopulla saivat paljon suosiota. Tavoitteena oli tarjota koteihin mahdollisimman autenttinen teatterikokemus, ja tässä myös onnistuttiin. Markkinointipäällikkö Karoliina Lehtonen kertoo, että livestreameja aiotaan myös heillä jatkaa hybridimuodossa. Tavoitteena on saada välitettyä autenttinen esityskokemus koteihin. Autentiisuutta lisätään sillä, että paikan päällä olevaa yleisöä näkyy jonkin verran kuvissakin.



# Monimediaisuus

## Lähtökohdat

YleX toteutti vuonna 2021 YlexPopin livestreamin monimediaisesti Yleisradion Pasilan linkkitornista. Jonkin verran yleisöä kertyi parkkipaikalle fiilistelemään konserttia ja osa osallistui etäältä – joko lähetystä radiosta kuunnellen tai kuvaa Yle Areenasta seuraten. Kuitenkin pääosa yleisöstä seurasi konsertteja joko pelkästään radion tai Yle Areenan välityksellä.

YleX:n linkkitorni-livestreamissa esiintynyt Krista Myllyviita, artisinimeltään Detalji, piti kokonaisuudessaan kokemusta hyvänä. Lyhyestä setistään ja paikan päällä olevan yleisön puuttumisesta johtuen jännitys tuntui olevan esityksessä läsnä pidempään kuin normaalioloissa. Palaute esityksestä oli yleisöltä kuitenkin hyvin positiivista.

YleX:n järjestämissä livestreameissa audion lisäksi visuaalisuus on tärkeässä osassa. Myös on demand -katselumahdollisuutta pidetään tärkeänä, koska jopa seitsemän tunnin livestream yhtenäisenä esityksenä on raskas kokemus.

G Livestreamin jälkikatselulle on kuitenkin asetettu seitsemän päivän raja, joten tallenteen äärelle palaaminen pidemmän ajan jälkeen vaatisi toisenlaista esitysoikeussopimusta. Tämän hetkinen Teoston livestream-luvan jälkikatseluoikeus sallii 30 päivän katseluajan (Teosto).

UMO Helsinki monipuolisti jo keväällä 2021 livestreamin jakeluaan. UMO:n omalle alustalle lisättiin vapaaehtoisen maksun mahdollisuus, ja konsertteja levitettiin myös Helsingin kaupungin Helsinki-kanavaan, YouTubeen ja muihin streaming-palveluihin yhteistyössä mm. Savoy-teatterin kanssa, sekä [keikalla.fi](https://www.keikalla.fi) -alustaan. Tämä nosti katsojamääriä huomattavasti. Applikaation lisäksi orkesterin verkkosivuille kehiteltiin oma katselualusta, joka nähtiin hyvänä kynnyksen madaltamisena katsojille, jotka eivät ole teknisesti kovin harjaantuneita.

Livestream tuo mukanaan myös visuaalisia haasteita. Siinä missä paikan päällä voi valita esimerkiksi seuraako katsoja laulajaa vai rumpalia, täytyy esimerkiksi G Livestreamissa luottaa ohjaajan valintoihin. Myös kuvaustekniset valinnat, kuten zoomaus tai käsivaran käyttö nousevat esille. Näihin voidaan tuoda katsojillekin uusia valinnan mahdollisuuksia esimerkiksi 360°-toteutuksilla.



## Haastattelut esityksen tukena

Radio Helsingin Tampereella tapahtuu -ohjelman toimittaja Tapio Ylinen haastatteli Pekko Käppiä ennen varsinaista konserttia syyskuussa 2021. Haastattelu näkyi myös livestreamissa ja tuli myöhemmin kuultavaksi Radio Helsingissä. Haastattelu konsertin lomassa on uniikkiuden tuntua tuova lisäys niin paikan päällä olevalle yleisölle kuin livestreamin katsojille, ja Käpin tapauksessa myös jälkikäteen radion kuulijoille. Indie-tasolla livestreamaaja tuottanut Lybeck kehui erityisesti Laineen Kasperin ottaneen heidän tapahtumissaan haastatteluissa hyvin huomioon myös livestream-yleisön.

Muusikko Lybeckin keväällä 2020 tuottamissa steameissa oli myös haastattelu esityksen jälkeen. Haastatteluosuuteen osallistui keskimäärin 66,6 % katsojista. Katsojat saivat lähettää tässä vaiheessa artistille kysymyksiä, ja osa artisteista huomioi yleisönsä mainiosti. Haastatteluja ja niihin osallistumista kaivattiin myös kevään 2021 LAB-ammattikorkeakoululle tekemässäni ylemmän AMK:n opinnäytetyössä Livelounge - Digitaalisen konserttikokemuksen kehittäminen (Harinen 2021). Esimerkiksi Nightwish hyödynsi kevään 2021 livestreamissään mahdollisuutta esitellä uusi basisti faneille konsertin yhteydessä.

UMO:n Niina Eeva näkee mahdollisuutena ”Enemmän irti livestä” -konserttikonseptin, jota UMO on toteuttanut jo aiemmin. Tässä esiintyjät kertovat tarkemmin esityksensä taustoista. Nämä voivat tuoda kuluttajalle aivan uusia syvyyksiä streamkokemukseen. Tulevaisuudessa myös livestreamin seuraajat pystyvät olemaan entistä paremmin vuorovaikutuksessa esiintyjien ja toistensa kanssa sekä osallistumaan esityksen ohella tapahtuviin asioihin.

Toiminnanjohtaja Fredriksson Turku Jazzista kertoo myös hyvistä kokemuksistaan haastattelujen parissa. Heidän konserteissaan haastattelut tehtiin joko settien välissä tai konsertin loputtua, ja haastateltava saapui niihin suoraan lavalta. Yleisö sai lähettää kysymyksiä haastatteluun jo konsertin aikana, ja näistä syntyi mielenkiintoisia keskusteluja.

Tampereen Teatteri oli tehnyt livestreameihinsa dokumentarista materiaalia ja oli saanut näistä positiivista palautetta. Markkinointipäällikkö Lehtonen näkee yleisön uudenlaisen huomioimisen yhtenä livestreamien tarjoamista mahdollisuuksista.

## Tuotteistaminen ja paketointi

Vuonna 2030 monimediaisuus on lisääntynyt myös radion ja television parissa. Livestreamin haastatteluiden ja muiden dokumentaaristen lisien katsominen tai pelkkä kuuntelu voi olla täysin kuluttajan hallinnassa. On demand tarjoaa yleisölle mahdollisuuden kokea esityksistä juuri ne osuudet mitkä haluaa.

SKAALA-työryhmän järjestämässä streamtyöpajassa nousi esille se, että livestreamin katsojat ostavat usein lipun ennen tapahtumaa, vaikka lopulta katsoisivatkin tapahtuman on demandina. Jälkikatselun mahdollisuus osoittautui jälleen tärkeäksi, mutta työpajassa toivottiin streamtapahtumiin sellaisia uniikkeja elementtejä, jotka houkuttelisivat katsojan osallistumaan juuri tiettyinä hetkenä.

Streamtapahtumissa paikalla olleille livestreamin jälkitalenteen katsomisen mahdollisuus voi tarjota nostalgisia sävyjä. Tallenteen viehätystä lisää sen muuttuminen eräänlaiseksi muistoesineeksi, jonka avulla voidaan palata paikan päällä koettuun tunnelmaan.

Tulevaisuuden tekniikka voi tehdä monimediaiset lisäpalvelut kaupallisesti kannattaviksi perinteisillekin medioille, kuten radiolle ja televisiolle. Suomessa pitkiä perinteitä tällaisille lisäpalveluille ei ole samalla tavalla kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa. Vuonna 2030 median kulutustottumukset ja monimediaisuuden mahdollisuudet tulevat korostamaan palvelupaketointien mahdollisuuksia. Tästä keskusteltiin myös YleX:n Kauton kanssa.

Kuluttajan itse vapaasti rakentama paketointi nousee esiin niin haastatteluissa kuin aiemmissa tutkimuksissa livestreamin monimuotoisuudesta. Tekniikan kehittyminen tuo mahdollisuuksia nauttia konserttikokemuksista hyvin erilaisissa paikoissa ja erilaisilla laitteistoilla. Näin ollen tapahtumatuotannon tekniikan ja livestream-alustojen tulee koittaa pysyä kehityksen perässä.

G Livelab Helsingin tekniikko Kimmo Antikainen näkee hybridikonserttien valtavirtaistumisen mahdollisena, kunhan se huomioidaan tapahtumien teknisessä suunnittelussa. Keskustelussa nousee esille Helsingin G Livelabissa jo vuosia Yleisradion kanssa toteutetut *Timanttiset keikat*, joissa monesti myös dokumentaarisuus, keskustelut ja jopa kävijöiden haastattelut ovat olleet osa kokonaisuutta. Tapahtumien kesto on myös suunniteltu kerralla katsomista tukevaksi, jottei katsoja väsy kesken.

Valinnanvapauden tarve korostaa erilaisten pakettien tarjoamisen mahdollisuuksia. Osan halutessa nauttia vain konsertista siinä hetkessä livestreamin kautta, on haastattelut, eri kappaleiden valinnan mahdollisuudet ja muut lisäominaisuudet hyvä pitää vapaasti valittavina tai yhtenäisenä VIP-pakettina. Myös UMO:n Niina Eeva näkee paketoinnin tarjoavan tulevaisuudessa uusia mahdollisuuksia. Musiikkiohjelmat kiinnostavat suurta yleisöä, joten ohjelmat osana streamia voivat nostaa streamien suosiota (Musiikinkuuntelu Suomessa 2021).

G Livelab Helsingin Antikainen, ravintolatoimenjohtaja Jussi Orbinski ja tuottaja Niklas Aaltio näkevät haastattelut hyvinä mahdollisuuksina ja lisäpalveluina livestreamin katsojille. Heidän kanssaan esille nousee ajatus G Livelab+ -palvelusta, jossa katsojan olisi mahdollista ostaa oikeudet esimerkiksi viiteen livestreamiin kuukauden aikana. Tähän sopisi

aiemmin raportissa mainittu ajatus livestreameista eräänlaisina muistoesineinä, mutta samalla katsoja voisi tutustua myös tapahtuman muuhun oheistarjontaan.

Monimediaisuus tarjoaa yleisölle monenlaisia osallistumisen mahdollisuuksia. Mikäli lähetys tulee samanaikaisesti esimerkiksi radiosta, on näillä medioilla jo nyt ja varmasti tulevaisuudessakin käytössään hyvät väylät lähettää viestejen tai haastattelujen lähettämiseksi konsertin aikana. Pohdittavaksi jää, että hoitaako yleisön kysymyksiä moderaattori, vai ohjautuvatko ne suoraan artistille.

Teknologian kehitys voi tuoda uusia kommunikointimahdollisuuksia artistin ja livestream-yleisön välille, jolloin artistin ei tarvitsisi erikseen selata tiettyä laitetta, vaan viesti tulisi kuluttajalta suorempaa väylää pitkin. Vuorovaikutuksen tärkeys nousi esiin myös Satu Kaisanlahden (2021) opinnäytetyössä *Esiintyjien arvosana striimaukselle 6/10*.

Pekko Käpin konsertin havainnoinnissa G Livestreameista syyskuussa 2021 nousi esiin tarve muillekin suorille toiminnoille. Tapahtuman tuottajan pitäisi pystyä tarjoamaan suora väylä artistin myyntimateriaalin tilaamiselle (muun muassa äänitteet) sekä suora väylä sosiaalisen median keskusteluihin. Lisätiedolle kaivattiin myös suoria linkkejä, jos sitä ei itsessään livestreamin yhteydessä ollut saatavilla. Mikäli osa tai kaikki edellä mainituista asioista on mahdollista saada toimimaan sulavasti samalla alustalla, ollaan kuluttajaystävällisen palvelun äärellä.

## Visio tulevaisuuden teatterista

Musiikki & Median ”Onnistuneen striimitapahtuman elementit” -keskustelussa Karanteeni-teatterin Tatu Mönttinen ideoi teatteriesityksen samansuuntaista pelillistämistä kuin internetalusta Netflixin muutamissa lyhytelokuvissa, jossa katsoja saa itse valita mihin suuntaan esitys etenee. Keskustelupaneelissa tätä mietittiin yhtenä mahdollisuutena myös tulevaisuuden konserttistreameissa. Helppoja osallistumistapoja livestreamin kautta ovat esimerkiksi kappalevalintojen tekeminen, mutta tässä piilee mahdollisuus vaikuttaa suuremminkin esitysten kulkuun.

# Saavutettavuus

## Kynnyksen madaltaminen

Livestreamin tulevaisuudessa Tanssiteatteri ERI:n Maarit Keto-Seppälä ja Tampereen teatterin Karoliina Lehtonen pitävät tärkeänä kynnyksen madaltamista kulttuuriin tutustumiselle. Livestream mahdollistaa elämyksen myös niille, jotka eivät voi poistua kotoaan fyysisistä tai henkisistä haasteista johtuen. Myös taloudellinen puoli on huomioitava esimerkiksi lippujen hinnoissa. Tällaiset seikat koskevat varsinkin kulttuuriin tutustuvia nuoria, joille päiväkodit, koulut ja vastaavat ovat monesti tärkeässä roolissa kulttuurin tarjoajina. Fyysisissä tapahtumissa tapahtuu myös loppuunmyyntejä. Tässä Lehtonen nostaa streamin tärkeäksi tekijäksi entistä suuremman yleisön saavuttamiseksi.

Livestream on kuluttajalle huomattavasti edullisempi vaihtoehto varsinkin silloin, kun otetaan huomioon tapahtumissa käymisestä syntyvät logistiset kulut tai virvokekulut. 2020-luvulla yleistyneet ruoan ja juoman kotiinkuljetukset tarjoavat livestream-esityksille tässäkin lisäpalvelumahdollisuuden. Tämä edelleen auttaa sellaisia, jotka eivät välttämättä kykene menemään ravintoloihin. Nämä näkökulmat nousivat esiin myös MARS 2021-tapahtuman keskustelussa livestreamin tulevaisuudesta.

G Livelab Tampereen tekninen Tuottaja Jaakko Luoma pitää tärkeänä näkökulmana livestreamin saavutettavuuden myös kiireisten ja maantieteellisesti haastavissa sijainneissa olevien näkökulmasta. Esimerkiksi ruuhkavuosia elävien vanhempien on todennäköisesti helpompi löytää mahdollisuus livestream-osallistumiselle kuin paikan päälle lähtemiselle, tai pohjoisemmassa Suomessa asuvan on helpompi osallistua livestreamiin kuin lähteä käymään konserttimatkalla Etelä-Suomessa, jos esimerkiksi kansainvälinen artisti vierailee vain siellä.

Kynnyksen madaltamista tulee ajatella myös teknisen saavutettavuuden kannalta. Yleisradion toimittaja Juuso Pekkisen virtuaalista todellisuutta käsittelevässä ohjelmassa pidettiin tärkeänä vr-toteutusten teknistä helppoutta, jotta sitä käyttävät laitteet voisivat yleistyä. Vaikka tulevat sukupolvet elävätkin tekniikan keskellä aivan uudella tavalla kuin aiemmat, ei virtuaaliseen kokemukseen osallistuminen saa olla liian haastavaa. Luova Tuottaja Nappu Stenros nosti esille sen, kuinka olemme joka tapauksessa tekniikan ympäröimiä; kysymys on enemmän siitä, miten saamme hyödynnettyä tätä teknologiaa.

## Virtuaalisylinterit

Muusikko ja Suomen Musiikintekijöiden varapuheenjohtaja Markus Nordenstreng näkee kirjastojen ja museoiden roolin tärkeänä saavutettavuuden lisäämisessä. Näihin voisi sijoitella Tampereen ammattikorkeakoulussa prototyypimäisesti testattuja sylintereitä, joiden avulla virtuaaliseen maailmaan astuminen voidaan viedä aivan uudelle tasolle. Näissä sopivan pienissä tiloissa 360°-AV-kokemus on viritetty huippuunsa. Tämä tarjoaa mahdollisuuden matalalla kynnyksellä kokea livestreamejä yksin tai pienessä ryhmässä paikan päällä, ollen kuitenkin yhteydessä niin artistiin kuin myös muihin katsojiin samankaltaisissa sylintereissä ja kotisohvilla.

Tampereen ammattikorkeakoulun Tuotantopäällikkö Jukka Holmin mielestä sylintereissä käyttömukavuuden mahdollisuudet ovat huomattavasti VR-laseja suuremmat. VR-lasit voivat jo tällä hetkellä aiheuttaa kokijalleen positiivisen ensikokemuksen, mutta ovat pidemmällä käyttöajalla raskaita ja hankalia käyttää, kun taas sylinterissä ihminen pystyy vapaasti oleskelemaan ilman varusteita. Sylintereiden osalta kuluttajan virtualitiloissa liikkumisessa on vielä kehitettävää. Kehitettävää on myös käyttöliittymän toiminnallisuuden huomioimisessa.

## Toiminnan jatkuvuus

G Livelab Tampereen Toimitusjohtaja Annamaija Saarela näki Musiikki & Media -tapahtuman keskustelussa hybriditapahtuminen jatkuvuuden saavutettavuuden kannalta tärkeäksi, vaikka paikan päällä koettavat tapahtumat olisivatkin pääosassa. Samassa keskustelussa Karanteeniteatterin Mönttinen näki livestreamin yhtenä suurena hyötynä sen, että huonokuuloiset pääsevät suoraan eturiviin.

Turku Jazz siirtyi syksyllä 2021 tapahtumissaan hybridimalliin, eli yleisöä on paikan päällä ja tavoitteena on silti jatkaa livestreamien tuotantoa. Syksyn 2021 tapahtumissa nähdään, miten kamerat vaikuttavat konsertteihin paikan päällä. Samoin Tampereen Teatteri aikoo toteuttaa jouluna 2021 Saiturin joulu -näytelmän esityksiä hybridimallilla.

## Virtuaalimatkailu

Muusikko Felix Lybeck näkee livestreamin yhtenä mahdollisuutena eri mantereilla erilaisissa tapahtumissa kiertämisen helppouden. Artistille tämä tuo mahdollisuuden taavoittaa katsojia ja kuulijoita samanaikaisesti sijainnista riippumatta. Toimitusjohtaja Saarela näki ”Onnistuneen striimitapahtuman elementit” -keskustelussa hienona sen, että pääsee tutustumaan erilaisten marginaalimusiikin artistien esityksiin ympäri maailmaa.

Virtuaalimatkailu tuo kuluttajille mahdollisuuden osallistua kiertueille ja konsertteihin ilman fyysistä matkustamista, mikä edesauttaa tapahtumien saavutettavuutta. Oleellista on myös ilmasto vaikutusten huomioiminen.

Tekninen tuottaja Luoma piti kiinnostavana mallina näkemäänsä pilottikonserttia, jossa käytiin seuraamassa noin 15 minuutin ajan eri konsertteja ympäri Euroopan. Konsertit toteutettiin hybridimallilla. Tämä malli on erityisesti showcase-esiintymisen ja saavutettavuuden näkökulmasta mielenkiintoinen, koska tutustuminen eri konserttipaikkoihin ympäri Euroopan kävi tässä mallissa helposti. Myös Music Finland on vienyt livestream-toteutuksen onnistuneesti maailmalle suomalaista musiikkia.

# Talous

## Toiminnan optimointi

Laadukkaiden livestream-toteutusten taloudellinen kannattavuus on ollut 2020-luvun alun suuri haaste. Muiden muassa Jazz City of Turun toiminnanjohtaja Fredriksson näkee hybridikonsertit osana tulevaisuuden normaalia tapahtumatoimintaa. Fredriksson toivookin taloudellisen tasapainon löytyvän tätä kautta ja tulevaisuuden tekniikan kehityksen tuovan helpotusta investointeihin.

Talouden haasteiksi G Livelab Helsingin henkilökunnan kanssa keskusteltaessa nousivat myös lipunhinnan optimointi. Hinnan täytyisi olla riittävän edullinen, mutta se ei saisi nostaa yleisön kynnystä saapua paikalle. Livestreamin lipunhintakeskusteluun tuo haasteita myös julkisesti rahoitetut ilmaiseksi jaeltavat tuotannot. Muun muassa tämä vaikeuttaa streamien kaupallistamista. Toisaalta jo aiemmin mainittu lisäpalveluiden paketointi tarjoaisi tapahtumalle täysin erilaisen palvelukokonaisuuden kuin perinteinen konsertin kotisohvalle toisintaminen.

## Tuotteistaminen

Tanssiteatteri ERI on hakenut taloudellista mallia maksullisista lisäpalveluista. Itsessään stream-esitys ei maksa, vaan maksuja tuovat sen jälkeen tapahtuvat interaktiiviset tuokit. Mallia voidaan hakea pelimaailmasta, jossa ansaintamalli perustuu mikromaksuihin, jotka ovat pieniä esimerkiksi lisäominaisuuksista aiheutuvia maksuja. Erilaisten räätälöityjen pakettien tarve on ilmennyt jo aiemmissa luvuissa. Näin niistä rakentamalla ja oikean yleisön löytämällä voidaan luoda kokonaisuus, joka mahdollisesti palvelee taloudellisesti tapahtuman tuottajia.

Mikromaksut ovat mobiilipelialalla suuressa osassa, ja tämä maailma voisi olla sovitettavissa myös konserttiyleisön avatarien ehostamiseen. Tämä nousi erityisesti esiin keskustellessa sekä Zoanin Heinosen että Assemblyn Stenrosin kanssa. Myös esityksessä käytettyjen välineiden tuotteistaminen nähtiin SKAALA-työryhmän työpajassa mahdollisuutena ja suurimman faniuden palkintona.

Perinteisesti konserttien yhteydessä tapahtuva fanituotteiden ja fyysisten äänitteiden myynti nostettiin työpajassa esiin tärkeänä osana myös digitaalista konserttia. Tuotteiden hankinnalle pitää olla mahdollisimman suora ja helppo väylä, jotta hurmoksellisessa tilassa oleva kuluttaja pääsee hyödyntämään mahdollisuuksia uusiin hankintoihin sekä nauttimaan musiikista ja faniudestaan konserttikokemuksen jälkeenkin.



Erilaiset yrityskumppanuusmallit hakevat vielä muotoaan, mutta niiden potentiaali nähdään jo eri tahojen keskusteluissa. Aiemmin mainitut kotiin tilattavat lisäpalvelut, kuten ruoka ja juoma, voivat lisätä kokonaisvaltaisen kokemuksen tarjonnan kautta myös striimien taloudellisia mahdollisuuksia. Tampereen Teatteri oli saanut pilotoitua tätä erittäin hyvin Saatana saapuu Moskovaan -näytelmän kohdalla, kun noutopalveluna oli voinut hakea teatterista venäläishenkisen päivällisen kotiin näytelmän yhteydessä nautittavaksi.

Livestreamit tuovat uusia mahdollisuuksia myös työhyvinvointitapahtumien monipuolistamiseen. Yritykset voivat tarjota työntekijöilleen uudenlaisia kokemuksia tavallisen työarjen keskelle, kun artistien esiintyminen voi livestreamin avulla tapahtua logistisesti helpommin kuin perinteisillä tavoilla.

## Ensikokemukset ja haasteet

Nordenstreng toivoo, että laadukkaiden 360°-kokemuksen tarjoavien livestreamien lisääntyessä livestream-kokemukset muuttuisivat entistä helpommin lähestyttäviksi, ja tämän jälkeen yleisön kiinnostus myös maksullisten palveluiden käyttöä kohtaan nousisi. Aiemmin mainittu sylinteri-malli voisi tarjota mahdollisuuden onnistuneisiin ensikokemuksiin ja tämän jälkeen kannustaa tarvittavien palvelujen hankkimiseen kotiolosuhteisiin. Sylinterit voisivat myös julkisten tilojen ulkopuolella olla vuokrattavia kohteita, jotka olisivat kuitenkin helposti saatavilla, esimerkiksi lomakeskuksissa tai jopa kauppakeskuksissa.

Kuten elokuva-alalla, myös livestreamien talouteen tuo ongelmia piratismi, kertoo tuottaja Aaltio. Livestreameja on nopeasti ilmaantunut ilmaisena katsottavaksi esimerkiksi YouTubeen. Haasteena nähdään myös Juuso Pekkisen hänen omaa nimeään kantavassa Yle Puheen ohjelmassa virtuaalitodellisuudesta keskusteltaessa esimerkiksi pakollinen Facebook-kirjautuminen, joka aiheuttaa ongelmia yksityisyyden suojaan.

# Matkalla kohti virtuaalista todellisuutta

## Kokonaisvaltaisuuden kasvattaminen

Livestreamin tulevaisuudesta keskusteltaessa virtuaalisen todellisuuden tuoma lisä nousee esiin sekä kuluttajien että ammattilaisten keskuudessa. Nykyisen tilanteeseen verrattuna sen nähdään tuovan mahdollisuuksia uudentlaisille elämyksille, yhteisöllisyydelle ja kommunikaatiolle.

YleX:n ohjelmapäällikkö Hanne Kauton kanssa keskusteltaessa nousi esiin virtuaalisen todellisuuden tuoma vapaus liikkua esitysympäristössä. VIP-paketilla voisi päästä lähemmäs artistia kuin normaalilla lipulla. Digitaalisen VIP-paketin rakentamista pohdittiin myös opinäytetyössäni *Livelounge* keväällä 2021. Tulevaisuudessa esiintyjät ovat myös kokeilemampia livestream-esiintyjä, joten he osaavat huomioida yleisönsä myös kameran toisella puolella.

Kautosta myös kollektiivisuuden tunne on tärkeä. Virtuaalisessa konserttiympäristössä voisi tutustua samassa livestreamissa oleviin ihmisiin yhtäläillä kuin normaaliolosuhteissa festivaaleilla. Valinnanvapaus tässä ympäristössä tarjoaa vaihtelua myös pelkkään konsertin seuraamiseen, vaikka se pääosassa olisikin. Erilaiset virtuaaliset tilat nousevat uuteen rooliin.

Livestreamien tulevaisuudesta keskusteltaessa myös artisti Detalji toivoo tulevaisuutta, jossa virtuaalinen todellisuus voi tuoda esitykseen eppisiä lisäarvoja. Uuden tekniikan avulla artistin ja myös yleisön esiintymisasut voivat olla täysin virtuaalisesti luotuja, ja kaikki tämä voi reagoida musiikkiin. Esityksestä syntyy yhtenäinen performanssi, jossa sekä artisti että yleisö ovat osa sitä mitä syntyy. Creative Tech'21 -tapahtuman Assembly x Opera Beyond -osiossa yhtenä mahdollisuutena nähtiin yksinkertaiset, mutta toimivat valo-, muoto- ja väriteemat, joita katsoja ja musiikki hallitsevat.

Detalji kokee yleisön osallistamisen mahdollisuuden tärkeänä. VIP-kokemusta voidaan nostaa uusiin sfääreihin, kun yleisöstä osallinen voi päästä esimerkiksi starttaamaan kappaleen. Sekä Kautto, muusikko Lybeck, että Detalji toivovat yleisön reaktioiden ilmenevän artisteille paikan päälle äänenä, josta esiintyvä voi saada energiaa esitykseensä.

Nordenstreng uskoo yleisön reaktioiden välityksessä piilevien uusien lähestymistapojen mahdollisuuksiin. Yleisön sosiaalisen median profiileista saadut tiedot voisivat vaikuttaa katsojan omaan kokemukseen väriteemoissa.

Myös Stenros nosti esiin yhteisöllisyyden ja omien heimojen syntymisen. Näiden lähtökohdat voivat olla sosiaalisen median profiileissa, mutta asiassa pitää olla tarkkana yksityisyydensuojan ja poliittisten suuntausten suhteen sekä pyrkiä positiiviseen yhteisöllisyyden luomiseen. Samaa asiaa käsiteltiin myös Creative Tech'21 -keynote-puheenvuorossa: ihmisillä on luontainen taipumus kuulua tiettyyn joukkoon ja voimaantua yhteisestä kokemuksesta. Yhteisten fyysisten eleiden voima nousi esiin toistuvasti tässä keskustelussa. Se, että esimerkiksi Queenin *We Will Rock You* -kappaleen tahtiin taputetaan yhtäaikaista ympäri maailman, luo suurta yhteisöllisyyttä.

Kautto, Detalji ja Heinonen näkevät myös omien tuttavien kanssa tunnelmoinnin tärkeänä osana konserttikokemusta. Tämä ajatus nousi esiin myös syyskuun 2021 G Livelab Tampereen hybridikonsertissa esiintyneen Pekko Käpin G Livestream -seuraajien keskuudessa. Virtuaalitodellisuudessa vieressä voisi istua ystävä, vaikka tämä seuraisikin konserttia omalta kotisohvaltaan. Hollantilaisessa Woov-sovelluksessa monet aiemmin mainitut asiat ovat jo olemassa nykyteknologian sallimissa rajoissa. Varsinaista virtuaalisessa maailmassa liikkumista ei vielä ole, mutta tapahtumassa tarjotaan interaktiivinen kartta ja moniulotteinen av-kokemus, joskin vuoden 2021 tekniikan sallimissa rajoissa.

Virtuaalinen todellisuus voidaan nähdä myös taidemuotona, jolla on mahdollisuus laajentaa ymmärrystä. Siinä missä virtuaalinen todellisuus palvelee eskapismien muotona se luo myös heijastusta todellisuudesta (Taide vai teknologia, 2021).

SKAALA-työryhmän kanssa pidetyssä työpajassa nykytekniikan mahdollisuudet moneen tulevaisuuden livestream-ominaisuuteen koettiin olevan jo olemassa. Seuraava vaihe olisi pilotoita, kehittää ja saada lisää ymmärrystä siitä, miten vuoteen 2030 mennessä teknologia, talous, yhteisöllisyys ja kokemuksellisuus kohtaavat näissä ominaisuuksissa.

## Pelimäisyys

Zoanilla ennen työskennelleen Heinosen tulevaisuusvisioon kuuluu konserttien pelimäinen maailma, jossa kuluttaja voi kulkea pysyvällä avatarillaan eri paikkoihin. Kuluttaja voi vierailta merch-pisteessä hankkimassa hienompia asusteita, viettää aikaa ystäviensä kanssa ja käydä välillä digitaalisessa VIP-tilassa, esimerkiksi konsertin eturivissä. Tämän myös artisti näkee paremmin, ja voi näin luoda yhteyden katsojaan.

Radio Helsingin Taide vai Teknologia -ohjelman ensimmäisessä jaksossa pohdittiin Nuppu Stenrosin johdolla Lilli Paasikiven ja Mikael Kasurisen kanssa oopperan mahdollisuuksia pelimäisissä ympäristöissä. Katsoja voisi esimerkiksi tehdä valintoja, joka vaikuttaisi konsertin kulkuun esimerkiksi kappalejärjestyksessä, tempossa tai jopa sävellajissa. Taide-

muotojen sekoittuminen koetaan raikkaana tuulahduksena tulevaisuuden monitaidemuodoissa.

Striimitapahtumien epälineaarinen draaman kaari nousi esiin Creative Tech'21 -tapahtumassa. Katsoja vangitaan yllätyksellisyydellä, johon hän ainakin kokee itse pystyvänsä vaikuttamaan, mutta sekä tekniikan että tapahtumatuotannon täytyy pitää kokemus hallinnassa niin, ettei se valu sekavuuden puolelle, vaan antaa osallistujalle vapauden ja yllätysten kautta entistäkin suurempia kokemuksia.

Ravintolatoiminnan digitalisointiin ja livestreameihin keskittyneen gApplicationin toimitusjohtaja Tanja Douglass näkee pelialan tärkeänä suunnan näyttäjänä myös livestreamien kehityksessä. Myös toiminnanjohtaja Fredriksson näkee virtuaalisessa maailmassa liikkumisen jopa lavalla saakka mahdollisuutena. Tästä herää ajatus siitä, että katsoja voi siirtyä esimerkiksi rumpalin selän taakse ja halutessaan kuulla myös tarkemmin vain tämän soiton.

Virtuaalisessa maailmassa valinnan vapaus kuunnella esimerkiksi eri soittimia yksinään tuo aivan uudenlaisia mahdollisuuksia soiton seuraamiseen ja opetteluun. Soitonopetuksen lisäämisen mahdollisuutta yhdeksi livestreamin lisäominaisuudeksi käsiteltiin myös tapahtuma-alan ammattilaisten työpajassani Livelounge-opinnäytetyön yhteydessä. Myös erilaisiin konserttitiloihin tutustuminen nähtiin matkailun kannalta kiinnostava promootiokeinona (Harinen 2021).

## Dramaturgia

Artistin esitykseen tarvitaan uudenlaista osaamista sekä dramaturgian ja kokonaisvaltaisen virtuaalisen elämyksen hallintaa. Tanssiteatteri ERI:n tuottaja Keto-Seppälä näkee tämän tarpeellisesti erityisesti silloin, kun katsojalle välitetään uudella tavalla uudenlaista kokemusta. Tämä koskee dramaturgian lisäksi monia muita esityksen eri osa-alueita, kuten koreografiaa, efektejä paikan päällä ja digitaalisesti, erilaista esiintymisvalojen käsitteilyä tai audiotekniikan laajempaa osaamista.

Faneille syvempää kokemusta voivat tuoda artistin kanssa samassa virtuaalisessa maailmassa kuljettavat yhteiset matkat läpi artistin uran. Tässä tarvitaan entistä dokumentaarisempaa käsikirjoittamisen ja ohjaamisen osaamista, joka ei välttämättä ole vielä osa perinteisiä konserttitoteutuksia.

# Kaksi reittiä, yksi suunta

## Räätälöidyt paketit ammattilaisten tuottamina

Tulevaisuuden visioissa toinen esiin nousevista paketeista on ammatilliseen laadukkaaseen toteutukseen pohjautuvat räätälöivät paketit. Konsertit toteutetaan hybridimallilla, jossa livestream on osa normaalia toimintaa, ja sen toteutus on optimoitu niin teknisesti kuin taloudellisesti. Tärkeimmässä roolissa on äärimmäisen hyvä audio- ja kuvanlaatu, joiden välityksellä esityksen tuottama kokemus välitetään. Tähän tukea tuovat myös immerstiivinen, eli kokonaisvaltaisen kokemuksen tuova audio sekä jatkuvasti kehittyvä kuvan laatu, joka voidaan viedä myös 360°-maailmaan.

Paketoinnissa katsoja voi valita peruspaketin, joka riisutuimmillaan sisältää ”vain” konsertin. Lisäosina on jo nyt haastatteluja ja muuta dokumentaarisuutta, kuten tunnelmointia paikan päältä niin paikan henkilökunnalta, artistilta kuin yleisöltä. Livestreamin katsoja voi itse valita katsooko dokumentaariset osuudet silloin, kun se lähetyksessä on tarkoitettu. On demand -versiossa katsojalla on täysi vapaus katsoa dokumentaarinen osuus milloin haluaa tai siirtyä kappaleiden välillä.

Katsojien interaktiota halutaan lisätä ja tehdä mahdollisimman sujuvaksi. Suora yhteys artistinkin näkökulmasta onnistuu helpoiten ainakin jonkinasteisen moderoinnin kautta – kuitenkin niin, ettei artisti joudu itse esimerkiksi lukemaan kysymyksiä mistään, vaan haastattelijalle syötetään kysymykset mahdollisimman helposti kysyttäväksi. Tulevaisuudessa yleisöltä saapuviin viesteihin saadaan suodatettuja, joilla automatisoidut kommentit ja kysymykset tulevat oikeassa paikassa ja suodatettuna, ns. huutelut pois -versioina.

Tulevaisuuden virtuaalisissa konserttiympäristöissä katsoja voi itse liikkua eri paikoissa, tutustuen tilaan ja äänentoistoon. Konsertissa katsoja voi valita itse ketä muusikoista seuraa sekä kuunnella tarkemmin hänen soittoaan. Tämä tuo uusia lähestymistapoja soiton ja äänitekniikan oppimiseen.

Paketointia ei tarvitse sitoa yhteen keikkaan, vaan kuukausipalvelumallissa saatavilla olisi 30 päivän ajan tietty päivittyvä ohjelmisto tietyssä paikassa tai alustassa. Suomessa on runsaasti maineikkaita konserttipaikkoja, joihin kuluttajat haluavat tutustua, myös virtuaalimatkailumielessä. Tunnettujen paikkojen akustiikkaan tutustuminen virtuaalisesti voi olla antoisaa monenlaisille kuluttajille. Musiikkimuseo FAME onkin jo luonut tähän suuntaavia karaoketiloja, joissa kappaleita pääsee esittämään eri konserttitiloissa. Tähän voi yhdistää mahdollisuuden digitaaliseen opastukseen.

## Eeppiset virtuaalimaailman pelitoteutukset

Toinen suuntaus on täysin virtuaalimaailmaan perustuvat toteutukset, joissa katsoja pääsee osaksi virtuaalista maailmaa. Esitys perustuu paljolti digitaalisesti luotaviin lisäyksiin aina artistin asusta ja taustoista lähtien. Myös katsoja pääsee vaikuttamaan mitä ja milloin tässä maailmassa tapahtuu. Suosionosoitusten määrä voi vaikuttaa konsertin väriteemaan tai efekteihin, jopa artistiin.

Maailman pelimäisyyttä voidaan laajentaa monilla tavoilla ja saada maksuja erilaisista tuotteista, kuten fanitavaroista tai mahdollisen avatarin ominaisuuksista. Pelimäisyyttä voidaan viedä myös asiakkaan valintojen suuntaan, jotka osaltaan vaikuttaisivat esityksen kulkuun. Asiakkaiden valintojen perusteella voidaan valita vaikkapa seuraavaksi tuleva kappale tai kappaleen tempo, joka voi nousta aina suosionosoitusten noustessa.

Eeppisessä pelimaailmassa tarinallisuus korostuu. Esitys ei ole enää ”vain” konsertti, vaan kokonaisvaltainen performanssi, jonka lähtökohtana on yhä musiikki, mutta jossa yleisön interaktio kasvaa eri tasolle ja kokemukseen liittyy paljon muutakin. Yhteisöllisyys voidaan yhdistää tähän maailmaan. Yleisö voi siirtyä nauttimaan virtuaalikonsertista erillisiin yhteisiin tiloihin ja jakaa kokemuksen tuttujen tai tuntemattomien kesken, mutta täysin virtuaalisessa maailmassa.

Virtuaalinen maailma antaa yleisölle mahdollisuuden edetä konsertin sisällä, on se sitten eturivitilaan suurempaan interaktioon artistin kanssa tai jopa osaksi esitystä. Eräänlainen oma mahdollisuutensa on stream-karaoke tai Guitar Hero -ajatus, jossa pisimmälle etenevät yleisön edustajat pääsevät vaikuttamaan jopa konsertin soittoon.

Edellä mainittu ajatus nousi esiin luovana tuottajana ja radiojuontajana työskentelevän Nuppu Stenrosin kanssa keskustellessa. Dokumentaarisemmassa streamin osassa fani voisi esimerkiksi päästä Billie Eilishin huoneeseen, kun artisti kertoo kuinka on luonut kappaleitaan, tai päästä tapailemaan Guitar Hero -pelin tyyliä Tori Amosin kanssa hänen kappaleitaan. Tämäkin edellä mainittu olisi yhdistettävissä soiton opetteluun.

Esitykseen vaikuttamisen mahdollisuus nousi esiin myös SKAALA-työryhmän kanssa pidetyssä työpajassa. Yleisön edustajat voisivat vaikuttaa esityksen kulkuun myös asukonaisuuksien, soitinvalintojen ja jopa mikitystekniikkojen tai äänentasojen suhteen. Valinnat voisivat vaikuttaa joko koko esitykseen kaikille tai katsojan omaan henkilökohtaiseen kokemukseen.

Ajatus pelillisemmästä ja tätä kautta pidemmästä katselukokemuksesta tuli esille Creative Tech'21 -tapahtumassa, jonka eräässä esityksessä puhuttiin yhteisen tanssin opettelusta

virtuaalisesti. Ajatus virtuaalisesta valmistautumisesta konserttiin artistin ja virtuaalisten soittimien kanssa tekee kokemuksesta pitkäaikaisen ja syvän.

Virtuaalimaailmaa voidaan viedä katsojan yhä suuremmin kontrolloimaan suuntaan. Esiintymispaikan valinta ja räätälöinti voivat olla katsojille aivan uudenlaisia kokemuksia, kun maailmanluokan artistin saa esiintymään tuttuun lähipubiin – tai päinvastoin aloittelevan artistin Wembleyn stadionille.

Aihepiiristä keskusteltiin myös Radio Helsingin Taide vai Teknologia -ohjelmassa 21.10.2021. Esille nostettiin muun muassa ABBA-yhtyeen comeback-konsertti, jossa yhtyeen jäsenet esiintyvät avatarina vuoden 1979 itsestään. Stenrosin kanssa keskusteltaessa esille nousivat moraaliset arvot ja rehellisyys. Voiko toista ihmistä esittää tässä yhteydessä? Voiko menehtynyttä artistia esittää itsenään? Las Vegas on täynnä Elvis-imitaattoreita, mutta toimitaanko silloin moraalisesti, jos virtuaalisessa maailmassa joku muu esittää täysin alkuperäisestä Elviksestä olevaan kuvamateriaaliin perustuvaa hahmoa?

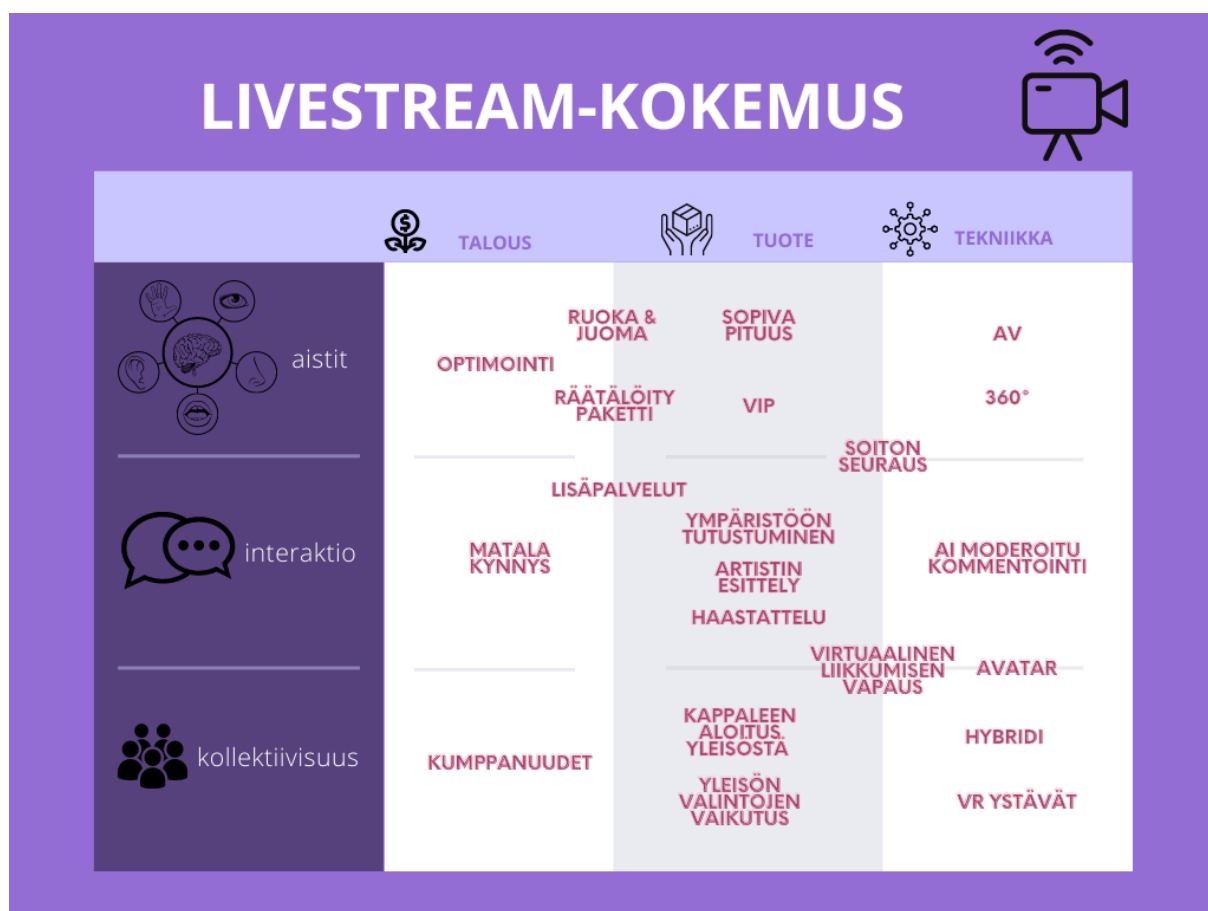


## Yhteenveto

Raporttia tehdessä tulevaisuuden kuva livestreamista muotoutui haastattelujen, havainnointien, työpajan ja kirjallisuuden avulla. Toistuvia teemoja nousi esiin haastatteluissa, työpajassa ja muuhun materiaaliin tutustuesssa. Näiden pohjalta kuluttajien tarpeet tulee huomioida kokonaisvaltaisesti. Kuluttajille tulisi tarjota aivan uudenlaisia elämyksiä, jotka erottuvat paikan päällä koettavista konserteista.

Livestream vuonna 2030 työllistää monenlaisia osaajia, jotka ovat vielä tällä hetkellä si-vuosassa toteutuksissa. Teknologian ymmärryksen tarve kasvaa musiikkialalla yleisesti, ja ohjelmistokehittäjien rooli perinteistenkin yritysten sisällä tulee kasvamaan.

Livestreamin kokonaisvaltaisuuden tarjoamiseksi tarvitaan elämysalan osaajia suunnittelemaan palvelujen kulkua niin tilausten ja tuotteiden kuin dramaturgian suhteen. Konsertin draaman kaari pitäisi kehittää mahdollisimman vetäväksi. Alla oleva kuva havainnollistaa aisteille, interaktiolle ja kollektiivisuudelle tärkeitä ominaisuuksia talouden, tuotteen ja tekniikan näkökulmista.



Tulevaisuuden livestream-kokemuksen kuvaus eri osapuolien eri näkökulmista, Harinen 2021.

Yhtenäistä kaikessa kehittämisessä on kuluttajan valinnan vapauden lisääntyminen. Virtuaalisessa maailmassa liikkumiseen halutaan samoja vapauksia kuin normaaliolosuhteissa; kaikki tämä vain tapahtuisi teknologian avulla joko kotona tai tähän osoitetuissa paikoissa.

Interaktion kehittäminen mahdollisimman luontevaksi on yksi tärkeimmistä tavoitteista tulevaisuuden livestreamia ajatellen. Yleisön keskinäinen vuorovaikutus ja vastaavasti muusikkojen saamat palautteet ovat olennainen osa konserttikokemusta. Tulevaisuudessa livestreamin maailma tarjoaa tähän uudenlaisia mahdollisuuksia, jotka saavat perinteisen konsertin vuorovaikutuksen näyttämään jopa vanhakantaiselta.

## Livestream on kuollut, kauan eläköön Livestream!

Matkalla kohti vuotta 2030 on selvää, että juuri nyt loppuvuonna 2021 ollaan tilanteessa, jossa vaaditaan erityisiä houkuttimia kiinnostuksen uudelleen herättämiseksi livestreamaajia kohtaan. Näitä mahdollisuuksia on käyty läpi edeltävissä luvuissa, ja osa niistä on jo teknisesti toteutettavissa. Streamtapahtumien talouspuoleen on tässä raportissa pyritty löytämään keinoja, mutta alan edelläkävijöillä on yhä työtä tehtävänänsä ennen kuin vakaat mallit muotoutuvat. Intoa, osaamista ja kiinnostusta streamien kehittämiseen Suomesta löytyy.

Kuluttajapuolella on kohderyhmiä, joille livestream mahdollistaa täysin uudenlaiset elämykset. Ne kuluttajat, jotka ovat kiinnostuneita uusista kokemuksista ja tekniikoista, ovat valjastettavissa streamien äärelle, kunhan livestream on helposti ja kiinnostavalla tavalla omaksuttavissa.

Tekniikka ja alustat kehittyvät, mutta samat kokemuksen tarpeet säilyvät. Nyt määritellään lähtökohdat matkalle kohti vuotta 2030.

# Lähteet

## Kansikuva:

- Anna Puolakka, 2021

## Kirjallisuus:

- Jonathan Courtney, The Workshoppers Playbook - How to Become the Problem-Solving and Decision-Making Expert, 2020
- Marko Harinen, Livelounge - Digitaalisen konserttikokemuksen parantaminen, 2021
- Taija Holm, Loppuunmyyty! : musiikkibisneksen muutoksen virrassa 2000–2020, 2021
- Satu Kisanlahti, Esiintyjien arvosana striimaukselle 6/10 - Artistien ja muusikoiden striimauskokemukset, 2021
- Markus Nordenstreng, Business Finland, Musiikin Live-striimausselvitys, 2020
- Kari Tervonen, Musiikinkuuntelu Suomessa 2021, 2021

## Verkkosivut:

- Industry Awards, viitattu 11.10.2021, <https://musiikkimedia.fi/gaala/>
- Kulttuurigaala, viitattu 19.10.2021, <https://kulttuurigaala.fi/yleisoaanestys/>
- Millainen on livestreamien tulevaisuus musabisneksessä?, viitattu 12.10.2021, <https://www.marsfestivaali.fi/mars2021spesiaalimillainen-on-livestreamien-tulevaisuus-musabisneksessa2>
- Livestriimauslupa, Teosto, viitattu 16.10.2021, <https://www.teosto.fi/musiikin-kayttoluvat/hanki-lupa/uusi-livestriimauslupa/>
- Hospitali-TV, Woov-live, viitattu 29.10.2021, <https://welcome.woov.com/>
- Igloo Vision, viitattu 22.11.2021, <https://www.igloovision.com>

## Haastattelut:

- Hanne Kautto, ohjelmapäällikkö, YleX, Yleisradio, 24.9.2021, Helsinki
- Felix Lybeck, muusikko & tuottaja, Bad Sauna, 24.9.2021, Helsinki
- Krista Myllyviita, artisti Detalji, 24.9.2021, Helsinki
- Sami Heinonen, digitaalisen maailman asiantuntija, 28.9.2021, Google Meets
- Niina Eeva, markkinointi- ja viestintäpäällikkö, UMO Helsinki Jazz Orchestra, 28.9.2021, Google Meets
- Jussi Fredriksson, toiminnanjohtaja, Jazz City of Turku, 5.10.2021, Turku
- Maarit Keto-Seppälä, tuottaja, Tanssiteatteri ERI, 5.10.2021, Turku
- Niklas Aaltio, tuottaja, Kimmo Antikainen, ääniteknikko, Jussi Orbinski, ravintolatoimenjohtaja, G Livelab Helsinki, 14.10.2021, Helsinki
- Tanja Douglass, toimitusjohtaja, gApplication, 22.10.2021, Zoom

- Markus Nordenstreng, muusikko ja Varapuheenjohtaja, Suomen Musiikintekijät, 22.10.2021, Tampere
- Jaakko Luoma, tekninen Tuottaja, G Livelab Tampere, 25.10.2021, Tampere
- Jukka Holm, projektipäällikkö, XR 360°-tuotannot, Tampereen ammattikorkeakoulu, 26.10.2021, puhelin
- Nuppu Stenros, luova tuottaja, Assembly Organizing, 27.10.2021, Google Meets
- Karoliina Lehtonen, Markkinointipäällikkö, Tampereen teatteri, 28.10.2021, Tampere

### Havainnoidut esitykset:

- Pekko Käppi & K:H:H:L, 10.9.2021, G Livelab Tampere & G Livestream
- Musiikki & Media, The Role Of Music Tech in the Future Music Industry Ecosystem, 7.10.2021, Tikettistream
- Musiikki & Media, Musiikinkuuntelu Suomessa 2021, 8.10.2021, Tikettistream
- Musiikki & Media, Onnistuneen striimitapahtuman elementit, 8.10.2021, Tikettistream
- Taide vai Teknologia, #gesamtkunstwerk, 14.10.2021, Radio Helsinki -applikaatio
- Taide vai Teknologia, #metaversumi, 21.10.2021, Radio Helsinki-applikaatio
- Timanttinen keikka, Egotrippi, 17.10.2021, Yle Areena -applikaatio
- Timanttinen keikka, Von Herten Brothers, 17.10.2021, Yle Areena -applikaatio
- Welcome to the virtuaalitodellisuus! XR-teknologioiden syvin olemus, historia ja nykytila, Juuso Pekkinen, 26.10.2021, Yle Areena -applikaatio
- Virtual LAB for Science and Health, 3.11.2021, Tampereen ammattikorkeakoulu
- Creative Tech'21, Keynote Sarah Brin - Coming home to the Metaverse, 5.11.2021, Helsinki
- Creative Tech'21, Assembly x Opera Beyond Final Pitch - Pushing the limits of the new immersive technology, 5.11.2021, Helsinki

### G Livestreamin havainnointiin osallistuneet:

- Maija Lehmuslehto, copywriter, Turku
- Anna Puolakka, vastaava neuvoja, Orivesi
- Petteri Salonen, terapeutti, Pori
- Harri Välijärvi, yrittäjä, Tampere

### SKAALA-työpajaan osallistuneet:

- Kimmo Antikainen
- Perttu Korteniemi
- Jaakko Kämäräinen
- Markus Norderstreng
- Aida Räihälä
- Annamaija Saarela
- Nuppu Stenros

## Oikoluku ja editointi:

- Taina Harinen
- Jaakko Kämäräinen
- Aida Rähälä

## Kiitokset:

- Marjaana Huitila
- Sanni Kahilainen