







**22.3.2016**

**Suomen luonnon matkailupotentiaali esille virtuaalisesti**

**Matkailu on kasvava liiketoiminta-alue ja aktiivinen työllistäjä Suomessa. Aito kasvu voi tulla kuitenkin vain suurilta kansainvälisiltä markkinoilta ja kilpailu siellä on kovaa. Virtuaalinen todellisuus on uusia ulottuvuuksia tarjoava markkinointikanava erityisesti kansainvälisille luontoelämysmatkailijoille. Virtuaalikokemus tuo elämyksen iholle ja se myös rikastuttaa kokemusta aktivoimalla matkailijoita jo etukäteen ja mahdollistamalla esimerkiksi interaktiiviset pelimäiset tehtävät. Juuri käynnistyneessä Virtuaaliluonto -hankkeessa tuotetaan luontoon liittyviä virtuaalitiloja suomalaisen luontomatkailun markkinoinnin tueksi.**

Luontomatkailussa on merkittävä kasvupotentiaali Suomen työllisyyden ja talouden näkökulmasta ja etenkin viennin lisäämisen kannalta. Matkailun tuottama arvonlisä on jo nyt suurempi kuin elintarviketeollisuuden, yli kaksi kertaa niin suuri kuin maatalouden ja moninkertainen verrattuna peliteollisuuteen. Matkailu myös pysyy liiketoimintana Suomessa, sitä ei voida siirtää ulkomaille. Jo pienikin lisäys matkailutulossa kasvattaa työllisyyttä ja lisää erityisesti nuorten työpaikkoja. Luonto, sen puhtaus ja suomalainen luontoon liittyvä elämäntapa ovat suuria mahdollisuuksia, joita kansainvälisillä matkailumarkkinoilla arvostetaan yhä enemmän. Teknologia mahdollistaa Suomen luonnon esiintuomisen kansainvälisille matkailijoille aivan uusilla tavoilla.

*Virtuaalitodellisuudesta on tullut totta*

Videot ovat jo nousseet merkittävään rooliin markkinoinnissa ja virtuaalitodellisuus arkipäiväistyy nopeasti. Jo nyt virtuaalista sisältöä voidaan luoda ja katsoa monin erilaisin keinoin. Älypuhelimiin liitettäviä katselulaitteita löytyy jo Samsungilta ja myös teknologiajätit kuten Facebook, Google, HTC ja Microsoft ovat tuoneet tai tuomassa markkinoille omat virtuaalilasiratkaisunsa. Älypuhelimiin liitettävistä Gear VR –tyyppisistä lisälaitteista onkin ennustettu älypuhelinten jälkeen uutta tietokonealustaa. Älylasit eivät ole enää välttämättä kalliita ratkaisuja vaan halvimmillaan niitä saa jo pahvisena jopa ilmaiseksi.

Virtuaalilaseilla katsottuna 360-kuvat ja videot tekevät luontokokemukset ja elämykset todentuntuisiksi ja kävijä ikään kuin astuu sisälle kuvaan. Näin hän saa todentuntuisia ensivaikutelmia suomalaisesta luonnosta. Klassinen pedagoginen keino "näytä, kerro ja kokeile" onnistuu jo verkon kautta ja kävijä voi sukeltaa puhtaisiin vesiin, kokeilla paljasjalkajuoksua metsässä tai vaikkapa vierailla erilaisissa saunoissa. Samalla hän saa tietoa näistä palveluista ja tarinankerrontaan voidaan linkittää liiketoimintamahdollisuudet ja kannustaa matkailijoita vierailemaan luontokohteissa fyysisesti.

Virtuaalitodellisuus ei vastoin yleistä luuloa eristä ihmistä ulkomaailmasta vaan se on väline, jolla mahdollistetaan eri puolella maailmaa olevien ihmisten välinen kanssakäyminen. Kaveriporukka kokoontuu virtuaalisessa savusaunassa, käy löylynheittoon, saa mukaansa vihdottajan ja välillä hyppää jäähylle lumihankeen. Virtuaalitilassa ihminen kokee fyysiset tapahtumat hyvin todentuntuisesti. Esimerkiksi virtuaalisessa hypyssä ihminen voi tuntea kouristuksen mahanpohjassaan. Virtuaalitodellisuudessa olennaista on rikastuttaa matkailijoiden aistikokemuksia, jotta elämyksestä tulee monipuolisempi.

Virtuaalitodellisuudessakin keskeistä on potentiaalisten matkailijoiden aktivoiminen ja sitouttaminen. Pelilliset tietoiskut ja interaktiiviset pelimäiset tehtävät ovat eräs keino aktivoida käyttäjää ja saada hänet etenemään kuva- ja videopohjaisessa kokonaisuudessa niin, että hän oivaltaa ja oppii tiedostamattaan suomalaisen luontomatkailun mahdollisuuksista ja teemakohtaisesta tarjonnasta ja kiinnostuu siitä, mitä Suomen luonnolla on hänelle tarjota.

Juuri käynnistyneessä Virtuaaliluonto-hankkeessa tuotetaan ylläkuvattuja pilottikokeiluja ja rakennetaan luontoon liittyviä virtuaalitiloja luontomatkailun markkinoinnin tueksi. Ensimmäisen vuoden aikana hankkeessa keskitytään vesistöihin ja vesiin liittyviin virtuaalikokemuksiin. Hanke on rahoitettu maaseutuohjelmasta kolmeksi vuodeksi. Hankkeen tuotoksia julkaistaan [www.outdoorsfinland.fi](http://www.outdoorsfinland.fi) –portaalissa. Hanketta hallinnoi Lahden ammattikorkeakoulu ja se toteutetaan yhdessä Haaga-Helian, Itä-Suomen yliopiston ja Karelia-ammattikorkeakoulun kanssa.

Lisätietoja:

TKI-asiantuntija Pirjo Räsänen, Lahden ammattikorkeakoulu

puh. 044 708 1242