

Taide- ja kulttuurialan toimijoiden ansainta- ja rahoitusmallit digitaalisilla alustoilla

Estradi-hankkeen selvitys

Tiina Kautio
Nathalie Lefever
Anna Kanerva

3.9.2025

cupore



Euroopan unionin
rahoittama
NextGenerationEU



Sisällys

Selvityksen tavoitteet ja toteutus – s. 3

Ansainnan mahdollisuudet – s. 10

Rahoitusmallit ansainnan perustana – s. 19

Kustannusrakenne – s. 30

Ansainnan haasteet – s. 33

Osaamistarpeet – s. 43

Ratkaisut haasteisiin – s. 47

Kulttuurialan toimijan checklist – s. 60

Lähteet – s. 67

Liite 1. Esikyselyn runko – s. 71

Liite 2. Ryhmähaastattelujen teemat – s. 77

Taide- ja kulttuurialan toimijoiden ansainta- ja rahoitusmallit digitaalisilla alustoilla

Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore

© Tekijät ja Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö 2025



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons -lenssillä pois lukien julkaisussa olevat kuvat.

Selvityksen tavoitteet ja toteutus



Selvityksen tavoitteet

Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cuporen tammi-syyskuussa 2025 toteuttama selvitys koski digitaaliseen kulttuurituotantoon liittyviä ansainta- ja rahoitusmahdollisuuksia ja se keskittyi erityisesti etäkulttuurisisältöjen ja -palvelujen tarjoamiseen digitaalisilla alustoilla. Fokuksessa olivat taiteilijoiden ja sisällöntuottajien näkemykset. Selvityksessä:

- Tarkasteltiin ansainnan ja rahoituksen mahdollisuuksia ja esteitä digitaalisilla alustoilla.
- Selvitettiin eri rahoitusmallien käyttökelpoisuutta ja toteutusmahdollisuuksia digitaalisten kulttuurisisältöjen ja -palvelujen tuotannossa.
- Kartoitettiin taiteilijoiden ja sisällöntuottajien tulevaisuuden visioita digitaalisten kulttuurisisältöjen tuotannon rahoittamiseksi sekä erilaisia ratkaisuja selvityksessä esiin tuotuihin haasteisiin.
- Muodostettiin ansaintaa ja rahoitusta digitaalisilla alustoilla koskevia käytännön suosituksia taide- ja kulttuurialojen toimijoille.

Hankkeen tilaajana oli Helsingin kaupunki (Estradi-hanke). *Estradi on vuosina 2023–2025 toteutettava Helsingin, Espoon, Vantaan ja Kauniaisten yhteishanke, jolla edistetään taide- ja kulttuurialan osaamista ikääntyneille suunnatuista etäkulttuuripalveluista ja niihin liittyvistä ansaintamahdollisuuksista järjestämällä koulutuksia ja kokeiluja. Hankkeella myötävaikutetaan lisäksi ikääntyneiden etäkulttuuripalveluiden systemaattista kehittämistä ja tehdään selvityksiä alan käsitteistöön, tekijänoikeuskysymyksiin sekä rahoitus- ja ansaintamalleihin liittyen. Hanke on Euroopan unionin rahoittama – Next Generation EU.*

Selvityksen teemat

Ansainnan mahdollisuudet

Ansainnan haasteet

**Rahoitusmallit ansainnan
perustana**

Ratkaisut haasteisiin

Aineistonkeruu

Hankkeen aineisto kerättiin toteuttamalla ryhmähaastatteluja sekä kysely taide- ja kulttuurialan toimijoiden sekä organisaatioiden parissa.

Ryhmähaastattelukutsua sekä tietoa kyselystä jaettiin laajasti:

- Cuporen verkkosivut ja sosiaalisen median kanavat
- Lämpiön sisällöntuottajat
- Helsingin kaupunki / avustustiimin kumppanuuskirjeen kautta
- Kohdennetut sähköpostiviestit:
 - Yhteensä 19 organisaatiolle tai ammattiliitolle mm. teatterin, tanssin, sirkuksen ja musiikin aloilta välitettiin pyyntö tiedon välittämiseen jäsenistölle ja verkostoille.
 - Kutsu välitettiin suoraan yhteensä 81 kulttuurialan toimijalle: mm. teatterit, tanssiteatterit, taidemuseot, konservatoriot, orkesterit ja taiteilijat.

Tuloksia tulkittaessa huomioitavaa:

Selvitys rajattiin koskemaan taide- ja kulttuurialan toimijoita sekä organisaatioita, jotka ovat tuottaneet audiovisuaalista sisältöä digitaalisille alustoille tai ovat tästä kiinnostuneita.

On tärkeää huomioida, että selvityksessä haastateltujen asiantuntijoiden sekä kyselyvastausten määrä asettaa rajoitteita tulosten tulkinnalle. Vaikka selvityksen tulokset antavat yleiskuvan erilaisista ansainta- ja rahoitusmahdollisuuksista sekä haasteista niihin tarttumiseen, ei yleistäviä johtopäätöksiä tule tehdä niiden perusteella.

Ryhmähaastattelut

Selvityksen kolme ryhmähaastattelua toteutettiin toukokuussa 2025. Osallistujat koottiin avoimella kutsulla taide- ja kulttuurialan toimijoille sekä organisaatioille, jotka ovat tuottaneet audiovisuaalista sisältöä digitaalisille alustoille tai ovat tästä kiinnostuneita.

- Ryhmähaastattelujen yhteensä 13 osallistujaa edustivat eri taide- ja kulttuurialoja ja eri tyyppisiä organisaatioita.
- Haastattelut olivat samansisältöisiä ja osallistujat saivat valita vaihtoehtoista itselleen sopivan ajankohdan.
- Haastatteluissa arvioitiin ennalta määriteltyjä kysymyksiä ja punnittiin vaihtoehtoisia ratkaisuja ja suosituksia. Keskustelut perustuivat esikyselyn alustaviin tuloksiin.
 - Haastattelujen teemat ilmenevät Liitteestä 2.
- Haastatteluissa hyödynnettiin monipuolisesti erilaisia menetelmiä osallistujien osallistamiseksi sekä erilaisten näkemysten ja ideoiden esiin tuomisen mahdollistamiseksi.

Osallistujien edustamat alat	
Kulttuuriperintö	4
Kuvataide	4
Tanssi	4
Kirjallisuus	3
Musiikki	3
Teatteri	3
AV-ala, elokuva	2
Digitaalinen taide ja kulttuuri (VR teknologia metaversumissa)	1
Eryityistaidetoiminta	1
Sirkus	1

Ryhmähaastattelujen esikysely

Osana selvitystä toteutettiin myös kysely taide- ja kulttuurialojen toimijoille. Kyselyn tulokset (1) täydentävät ryhmähaastattelumenetelmällä hankittua aineistoa ja (2) niitä hyödynnettiin ryhmähaastattelujen rakentamisessa.

- Esikysely oli avoinna ajanjaksolla 7.4 - 26.5.2025
- Kysely oli avoimesti vastattavissa ja kyselyvastauksia saatiin myös henkilöiltä, jotka eivät voineet tai halunneet osallistua ryhmäkeskusteluihin.

➤ Kyselyn runko on esitetty Liitteessä 1.

Taide- ja kulttuurialan toimijoiden ansainta- ja rahoitusmallit digitaalisilla alustoilla: esikysely taiteilijoille ja sisällöntuottajille

 Mandatory questions are marked with an asterisk (*)

Tällä kyselyllä kerätään taiteilijoiden ja sisällöntuottajien näkemyksiä ansaintamahdollisuuksista digitaalisilla alustoilla. Kohderyhmänä ovat **taide- ja kulttuurialan toimijat, jotka ovat tuottaneet sisältöä digitaalisille alustoille tai ovat tästä kiinnostuneita**. Kyselyn tarkoituksena on auttaa valmistautumaan toukokuussa 2025 järjestettäviin ryhmäkeskusteluihin. Esikyselyn voi täyttää myös, vaikka et osallistuisi ryhmähaastatteluihin.



Ryhmäkeskustelut esikyselyineen ovat osa Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cuporen [Taide- ja kulttuurialan toimijoiden ansainta- ja rahoitusmallit digitaalisilla alustoilla](#) -selvitystä. Selvityksen tavoitteena on muodostaa kokonaiskuva kulttuurialojen toimijoiden kohtaamista ansainnan ja rahoituksen haasteista ja mahdollisuuksista digitaalisessa ympäristössä, sekä hahmottaa ratkaisuja havaittuihin haasteisiin. Selvityksen tilaajana on Helsingin kaupunki (Estradi-hanke).

Selvityksen tulokset raportoidaan syyskuussa osana Estradi-hanketta sekä Cuporen tietokorttijulkaisuna. Aineistoa voidaan hyödyntää myöhemmin Cuporen muissa hankkeissa tai tieteellisissä julkaisuissa. Kyselyyn on mahdollista vastata anonyymisti.

Jos edustat organisaatiota/yhteisöä, pyydämme vastaamaan kyselyyn organisaationne näkökulmasta. Olemme kiitollisia kaikista tutkimusteemoja koskevista näkemyksistänne ja huomioistanne.

Ryhmähaastattelujen esikysely

Yhteensä 24 vastaajaa; eri taide- ja kulttuurialat edustettuina

- 11 vastaajaa edusti pientä tai keskisuurta organisaatiota tai yhteisöä (alle 20 hlö)
- 5 vastaajaa edusti suurta organisaatiota tai yhteisöä (vähintään 20 hlö)
- 9 vastaajaa toimi itsenäisenä taiteilijana tai kulttuurialan ammattilaisena.
- 14 vastaajaa tuotti haastatteluhetkellä kulttuuri- tai luovaa sisältöä digitaaliselle alustalle, yhdeksän vastaajaa oli tuottanut sitä aiemmin, ja yksi vastaaja ei ollut tuottanut sisältöä, mutta oli tästä kiinnostunut.

Yhteensä 19 kysymystä, 4 kysymysteemaa

- Taustakysymykset
- Sisällön tuottaminen digitaaliselle alustalle
- Ansainnan mahdollisuudet ja haasteet
- Ratkaisut ansainnan ja rahoituksen haasteisiin

Vastaajien edustamat alat	
Kuvataide	8
Teatteri	7
Musiikki	6
Kirjallisuus	4
Kulttuuriperintö	4
Tanssi	4
AV, elokuva & TV	3
Mediataide	3
Runous	2
Tapahtumat	2
Sirkus	1
Muu	3

Ansainnan mahdollisuudet

Mistä syistä taide- ja kulttuurialan toimijat ovat kiinnostuneet tuottamaan kulttuuri- tai luovaa sisältöä digitaaliselle alustalle?

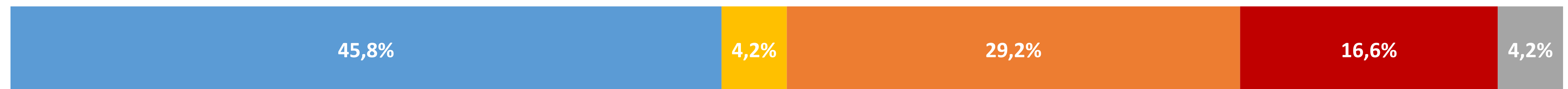


Usko tulevaisuuden ansaintamahdollisuuksiin

Lähde: esikysely

Ryhmähaastattelujen esikyselyssä esitettiin erilaisia ansaintamahdollisuuksia koskevia väittämiä, joihin vastaajilta (n=24) pyydettiin näkemyksiä.

Digitaaliset alustat tarjoavat taide- ja kulttuurialojen toimijoille hyvät ansaintamahdollisuudet.



Ansaintamahdollisuudet etäkulttuurisisältöjen tai -palvelujen tuotannosta paranevat tulevaisuudessa.



■ Täysin samaa mieltä ■ Jossain määrin samaa mieltä ■ Ei samaa eikä eri mieltä ■ Jossain määrin eri mieltä ■ Täysin eri mieltä ■ En osaa sanoa

Usko tulevaisuuden ansaintamahdollisuuksiin

Lähde: esikysely

Kyselyyn vastanneista noin puolet oli vähintään jossain määrin sitä mieltä, että **digitaaliset alustat eivät tarjoa taide- ja kulttuurialojen toimijoille hyviä mahdollisuuksia tulonsaantiin**. Kuitenkin yhtä suuri osuus vastaajista uskoi jossain määrin ansainnan mahdollistumiseen digitaalisten alustojen kautta.

Kysyttäessä tulevaisuuden ansaintamahdollisuuksista, selkeä **enemmistö vastaajista uskoi etäkulttuurisisältöjen tai -palvelujen tuotannon muotoutuvan tulevaisuudessa entistä kannattavammaksi**.

Taiteilijoiden näkemyksiä digitalisaatiosta ansainnan mahdollistajana on selvitetty Cuporen ja Taiteen edistämiskeskuksen Taiteen ja kulttuurin barometrissa vuosina 2019 ja 2024. Barometrin 2024 tulosten mukaan teknologisen kehityksen vaikutukset sekä digitaalisten alustojen korvauskäytännöt aiheuttavat taiteilijoille epävarmuutta tulevasta ja vain harva taiteilija koki digitalisaation lisänneen mahdollisuuksiaan tekijänoikeuksien taloudelliseen hyödyntämiseen (Lahtinen et al. 2025, 55-56).

Barometrin 2019 tulosten perusteella digitalisaatiokehitys aiheuttaa huolta suurehkolle osalle taiteilijoista ja noin kaksi kolmasosaa barometrin vastaajista ei nähnyt digitaalisia myyntikanavia merkittävinä toimeentulolleen (Hirvi-Ijäs et al. 2020, 45-46, 63).

Mikä motivoi tuottamaan sisältöä digitaaliselle alustalle?

Lähde: esikysely

Kyselyvastaajia pyydettiin kertomaan syitä kiinnostukselleen tuottaa kulttuuri- tai luovaa sisältöä digitaaliselle alustalle.

Vastauksissa nousi esiin useita erilaisia teemoja, joista vain osa liittyi suoraan ansaintaan.



Verkkosisältö tuottaa ansaintaa eri tavoin

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Ryhmähaastatteluissa ja kyselyvastauksissa tuotiin esiin erilaisia tapoja kehittää ansaintaa verkkosisältöjen avulla.

- Osan vastaajista tavoitteena oli **saada luomastaan verkkosisällöstä suoraa tuloa** – joko välittömästi tai tulevaisuudessa. Vaikka tuloja ei tällä hetkellä syntyisikään, mainitsivat haastateltavat mahdollisuuden saada tuloja maksullisista verkkosisällöistä tulevaisuudessa.
- Toisille verkkosisällön tuottaminen oli **keino tukea muuta ansaintaa**, kuten fyysisten tuotteiden myyntiä, live-esitysten lipunmyyntiä tai verkkokaupan tuotteita.
- Myös Li (2020) toteaa digitaalisten teknologioiden muuttaneen liiketoimintamalleja ja ennen kaikkea mahdollistaneen useiden liiketoimintamallien käytön portfoliona.
- Verkkosisältöjen tarjonta voi myös tukea **kansainvälistymistä**:
 - Globaaleilla markkinoilla on mahdollista tavoittaa suurikokoisia yleisöjä, kun taas Suomessa yleisömäärät jäävät usein pieniksi.
 - Sisällön globaali tarjonta parantaa yhteistyö- ja verkostoitumismahdollisuuksia Suomen rajojen ulkopuolella.

Sitähän voisi olettaa että syy on asiakkaat. Vaan eivät ne nettikaupan kautta tule, vaan perinteisesti myyntipöydän eteen. Tätä en osannut yhtään ennakoida, että nettikauppa on rahareikä.

Saavutettavuus kannustimena verkkosisällön tuottamiseen

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Yleisimmin mainitut kannustimet verkkosisällön tuottamisen eivät liittyneet ansaintaan, vaan muihin digitalisaation mahdollisuuksiin.

- Useimmin mainittu syy oli **saavutettavuus**: verkkosisältö koettiin keinoksi tavoittaa entistä suurempi yleisö suhteellisen pienin kustannuksin sekä laajentaa yleisöä siten, että myös fyysisesti tavoittamattomissa olevat voivat osallistua tai kokea esityksen.
- Verkkosisällön tarjonta voi parantaa saavutettavuutta mahdollistamalla **uudenlaisia osallistumisen tapoja**, jotka sopivat paremmin joillekin yleisöryhmille:
 - Mahdollisuus osallistua omalla ajalla tallenteiden kautta.
 - Mahdollisuus osallistua omasta kodista käsin ilman altistumista julkisille tilanteille.
- Verkkosisältö nähtiin myös **yhteisöllisyyttä vahvistavana tekijänä** edellä mainituissa tilanteissa.

Digitaalinen alusta mahdollistaa myös uudenlaista osallistumisen tapaa. Verkossa toimintaa voi katsoa "etäämpää". Ei ole pakko paljastaa itseään - kamera ja mikrofoni voi olla kiinni, voi rajata mitä haluaa itsestään näyttää ja paljastaa. Osalle ihmisistä tällainen tapa osallistua on helpompaa ja turvallisempaa.

Saavutettavuus on yksi tärkeä syy. Kaukana kulttuurikeskittymistä asuva tai esimerkiksi toimintakyvyltään toisenlainen voi kokea kulttuurista osallisuutta tai löytää oman yhteisön digitaalisten alustojen kautta.

Kansainvälisyys ja konkreettiset, sekä laajemmat tulokset ja vaikutus osallistuville osapuolille ei ole millään muulla tavalla mahdollista - ainakaan yhtä kustannustehokkaasti.

Digitaaliseen sisällöntuotantoon kannustaa moni syy

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Haastatellut ja kyselyvastaajat toivat esiin myös muita syitä sisällön tuottamiselle digitaalisille alustoille:

- Suuren potentiaalisen tavoittavuutensa vuoksi verkkosisällön avulla voidaan **parantaa taiteilijan, organisaation, esityksen tai tietyn taiteenlajin näkyvyyttä**.
- Useat vastaajat kokivat, että digitaaliset alustat mahdollistavat heille **uudenlaisten sisältöjen kehittämisen ja tuottamisen**. Tuotantojen mahdollisuudet ovat moninaisia: digitaaliset teokset fyysisiin tuotantoihin pohjautuen, suoraan verkkoon tuotettu esitys, eri taiteenlajien uudentyyppiset yhdistelmät jne.
- Alustat mahdollistavat myös **uudenlaisia yhteistyön muotoja**, esimerkiksi virtuaalisessa ja lisätyssä todellisuudessa.
- Verkkolevitystä pidettiin lisäksi **ekologisena**, koska se voi poistaa tarpeen matkustaa yleisöjen luokse tai paikan päälle esitystä katsomaan.
- Eräs osallistuja toi esiin, että digitaaliset alustat tarjoavat entistä paremman **mahdollisuuden ilmaista itseään taiteellisesti vapaasti**, ilman portinvartijoita.
- Lisäksi taide- ja kulttuuriammattilaisten digitaalisen sisällöntuotannon nähtiin tarjoavan **vaihtoehtoja algoritmien tarjoamille sisällöille**.

Hyvin tehty sisältö voisi tarjota vaihtoehtoja koukuttavalle, algoritmien ohjailemalle monotoniselle ja manipulatiiviselle sisällölle.

Haluan lisätä organisaatiomme näkyvyyttä ja myydä lippuja. On pakkokin pysyä mukana tässä, sillä yleisö on paljolti verkossa.

Yhteiskunnallista hyvinvointia tukeva ja kestävämpää kehitystä rakentava työnteke kiinnostelee!

Tulevaisuuden - ja nykyisyyden teknologiset mahdollisuudet luovat kokonaan uuden tavan kokea taidetta ja kulttuuria, mikä tulee muuttamaan dramaattisesti käsityksemme taiteesta ja kulttuurista.

Rahoitusmallit ansainnan perustana

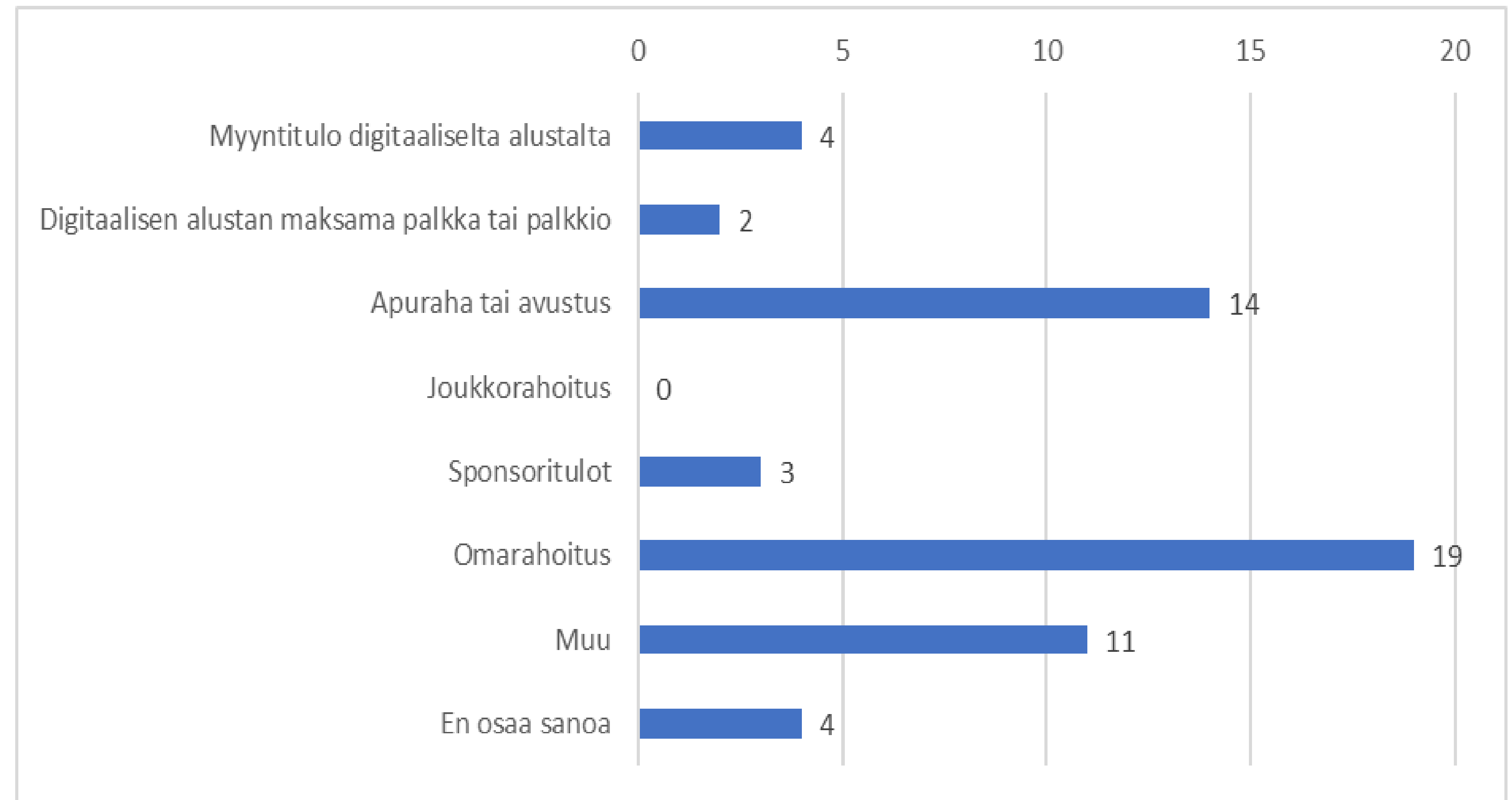
Millaisia ovat digitaalisten kulttuurisisältöjen tuotannon rahoituslähteet ja kaupallistamisen mahdollisuudet?



Digitaalisille alustoille toteutettujen tuotantojen tärkeimmät rahoituslähteet

Lähde: esikysely

Ryhmähaastattelujen esikyselyssä kysyttiin, mitkä ovat olleet tuotannon rahoituslähteinä tuotettaessa kulttuuri- tai luovaa sisältöä digitaalisille alustoille. Vastaajat (n=23) saivat nimetä kolme tärkeintä rahoituslähdeä. Kuviossa näkyy vastausten jakauma kysymykseen (valintojen lkm).



Omarahoitus on merkittävä rahoituslähde (1)

Lähde: esikysely

- Vastaajat mainitsivat selvästi useimmin rahoituslähteiksi omarahoituksen sekä apurahat tai avustukset. Lisäksi lähes puolet (43%) oli valinnut omarahoituksen ja noin kolmannes apurahan tai avustuksen kaikista tärkeimmäksi rahoituslähteeksi.
 - Omarahoitettujen tuotantojen tärkeänä kannustimena moni mainitsee toimintansa tai sisältönsä näkyvyyden lisäämisen.
 - Julkisen sektorin toimijoilla tuotannot olivat olleet osana organisaation perusrahoituksella rahoitettavaa toimintaa.
 - Apurahoista ja avustuksista nostettiin esiin opetus- ja kulttuuriministeriön, Suomen kulttuurirahaston, kuntien ja Euroopan unionin (NextGenerationEU; Euroopan aluekehitysrahasto (EAKR)) hankerahoitus. Myös korona-ajan erillisavustukset sekä koronakriisistä toipumista vauhdittava EU:n elpymisvälinerahoitus (RRF) mainittiin vastauksissa.
 - Apurahan tai avustuksen lähdeä ei pyydetty ilmoittamaan, mutta avoimien vastausten perusteella rahoitusta saadaan niin julkishallinnolta, säätiöiltä kuin myös Euroopan unionin rahoitusinstrumenteista.

Omarahoitus on merkittävä rahoituslähde (2)

Lähde: esikysely

- Myyntitulon tai alustan maksaman palkan tai palkkion valitsi vain muutama vastaaja.
 - Vastauksissa tuotiin esiin myös, että myyntitulot toteutuvat tyypillisesti vasta levityksen käynnistämisen jälkeen. Siten niihin usein liittyy epävarmuutta ja tuotanto on kyettävä rahoittamaan joko muiden rahoituslähteiden tai aiemman myyntitulon varassa.
- Sponsoritulot olivat tärkeimpien rahoituslähteiden joukossa muutamalla vastaajalla.
- Yksikään vastaaja ei valinnut joukkorahoitusta tärkeimpien rahoituslähteiden joukkoon. Tämä ei silti suoraan tarkoita sitä, etteikö joukkorahoitettuja tuotantojakin olisi toteutettu vastaajajoukossa.
- Myös vaihtoehdon ”Muu” valitsi usea vastaaja (ks. seuraava dia).

Muut rahoituslähteet

Lähde: esikysely

Kyselyn avovastauksista nousi myös muita kuin valmiina vastausvaihtoehtoina annettuja rahoituslähteitä:

- Tilausrahoitus – Sekä julkisen että yksityisen sektorin toimijoiden tilaukset mainittiin muutamassa vastauksessa.
- Hankerahoitus – Monissa vastauksissa mainittiin nimenomaisesti hankkeisiin saatu rahoitus.
- Muu julkinen rahoitus – Vastauksissa mainittiin esim. julkishallinnon tuet ja budjettirahoitus museolle tai oppilaitokselle.
- Yhteistyö kumppanien kanssa – Eri tahojen, esim. teknologiakumppanien, kanssa voidaan kehittää ja toteuttaa tuotantoja yhteistyössä ja samalla jakaa kustannuksia.

Eräs vastaaja mainitsi myös, että hänelle tärkeä syy sisällön tuottamiselle sosiaaliseen mediaan on sen mahdollistama työllistyminen tai toimeksiantojen saaminen muuta kautta. Tällöin myyntitulojen merkitys jää vähäisemmäksi.

Markkinointiin ja toiminnan tunnetuksi tekemiseen pitäisi käyttää paljon enemmän rahaa ja resursseja, tätä emme ole ehkä osanneet huomioda tarpeeksi hyvin avustushakemuksia tehdessämme.

Jos etäkultuurisisältöjen tuottaminen ei ole osa hanke- tai muuta julkista rahoitusta, pienillä toimijoilla ei ole mahdollisuuksia tuottaa [...] etäpalveluja tai -sisältöjä.

Striimaustoiminnan alkuvaiheessa yritettiin löytää ansaintalogiikkaa, mutta sitä ei löytynyt, eivät tunnu muutkaan löytäneen.

Lähde: esikysely

Apurahat ja avustukset tärkeitä

Lähde: ryhmähaastattelut

Selkeä enemmistö esikyselyn vastaajista koki, että etäkultuurisisältöjen tuotantoon tulisi tulevaisuudessa olla saatavilla **nykyistä enemmän julkista ja yksityistä rahoitusta**. Etenkin julkisen rahoituksen tarve nousi esiin.

Myös ryhmähaastatteluissa julkisen rahoituksen sekä yksityisten rahastojen ja säätiöiden merkitystä pidettiin tärkeänä erityisesti silloin kun sisällöt halutaan yleisöjen saataville mahdollisimman saavutettaviksi, riippumatta esimerkiksi yleisön varallisuudesta.

Julkisen rahoituksen merkitystä pidettiin korostuneen tärkeänä myös silloin kun sisältöä tuotetaan pelkästään kotimaisille markkinoille.

Ryhmähaastatteluissa tulivat esiin **suomalaisen kulttuurin näkyvyyden sekä osallisuuden näkökulmat julkisen rahoituksen perusteluina**. Julkinen rahoitus voidaan nähdä investointina suomalaisten kulttuurialan toimijoiden näkyvyyden lisäämiseksi sekä uusille markkinoille pääsemiseksi.

Ollaan viemässä sisältöjä myös [...] asiakaskunnalle, jotka ei muuten ehkä pääsisi mukaan.

Joukkorahoituksen mahdollisuudet hyödyntämättä?

Lähde: ryhmähaastattelut

Vaikka joukkorahoitus ei noussut kyselyvastauksissa tärkeimpien rahoituskanavien joukkoon yhdelläkään vastaajalla, kerrottiin ryhmähaastatteluissa sen mahdollistaneen toisaalla suuriakin produktioita. Joukkorahoituksen hyödyntämisen mahdollisuuksia voisikin jatkossa tarkastella nykyistä läheisemmin.

- Joukkorahoituskampanjan muotoilu on tehtävä harkiten ja siten, että rahoittajat saavat vastikkeeksi sijoituksestaan jotain sellaista, mitä haluavat (esim. pääsylippu, tai muu tavara tai palvelu).
- Joukkorahoituskampanja voi olla myös mahdollisuus kasvattaa asiakaspohjaa samalla kun kerää varoja tuotantoon (Euroopan Unioni 2015, 16).

Sponsoritulot ja yritysyhteistyö

Lähde: ryhmähaastattelut

Sponsoritulot ja yritysyhteistyö tuotiin esiin myös ryhmähaastatteluissa ja eräät haastateltavat uskoivat, että niiden **potentiaali kulttuurialojen rahoituskanavana voisi olla nykyistä paremmin hyödynnetty**. Jo aiemmin on havaittu, että kulttuurin sponsorointi on Suomessa selvästi harvinaisempaa kuin esimerkiksi Ruotsissa (Nykänen 2024).

Yritysyhteistyössä voitaisiin esimerkiksi pohtia mahdollisia **yhteisiä yleisöjä ja tavoitteita** sekä kehittää kaikkia osapuolia hyödyttäviä **uusia toimintakonsepteja**. Yritysyhteistyö voi parhaassa tapauksessa auttaa myös laajentamaan yleisöä. Usea haastateltava piti yritysyhteistyön mahdollisuuksia houkuttelevina, kun taas osa haastateltavista taas piti ajatusta yritysyhteistyöstä vieraana. Myös tuotiin riskinä esiin, että kulttuurisisältö voi joissain tapauksissa jäädä alisteiseksi rahoittavan yrityksen tuotesijoittelulle.

Toiminnan kaupallistamisen mahdollisuudet

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Vaikka toiminta perustuisi muihin kuin kaupallisiin päämääriin, on rinnalla myös mahdollisuus kaupallistaa ja siten rahoittaa toimintaa. Osa haastateltavista toi esiin **kaupallisten mahdollisuuksien tunnistamisen merkityksen**: erityisesti kansainvälisillä markkinoilla on löydettävissä mahdollisuuksia digitaalisen liiketoiminnan kehittämiseksi kannattavaksi. Myös osaamisen tuotteistamiseen panostaminen voisi avata toimintamahdollisuuksia kaupallisilla markkinoilla.

- Ryhmähaastatteluissa tuotiin esiin myös se, että erityisesti silloin kun loppukäyttäjä maksaa sisällöstä itse, odotetaan sisällöltä myös **korkeaa laatua**. Laadukkaan kaupallisen sisällön tuottamiseen tarvitaan resursseja esimerkiksi ammattikuvaajan, -leikkaajan ja -äänittäjän palkkaamiseen. Tuen ja yhteistyökumppanien tarve nouseekin esiin monista kyselyvastauksista.
- Vaikka monesti odotetaan sisällöiltä korkeaa laatua, on **yleisön maksuhalukkuus** haastateltujen kokemuksen perusteella usein alhainen.
- Myyntiä voisi helpottaa myös se, että maksaminen olisi yleisölle mahdollisimman suoraviivaista – myös ilman kuukausitilauksen tekoa.
- Mikäli yleisö valitsee käyttämänsä verkkoalustat katalogin runsauden perusteella, voi ansainnan hankkiminen yksittäisten toimijoiden itsenäisesti pystyttämiltä alustoilta muodostua vaikeaksi.
- **Tiedetäänkö vielä riittävästi siitä, mitä yleisöt haluavat?** Yleisötutkimuksen avulla voidaan tunnistaa ansainnan mahdollisuuksia sekä kanavia kohdeyleisöjen tavoittamiseen.

Katse tulevaan

Lähde: ryhmähaastattelut

Kulttuurin digitaaliset levityskanavat hakevat vielä muotoaan ja siksi markkinoiden syntymisen suhteen tarvitaan kärsivällisyyttä. Markkinat eivät ehkä ole olleet vielä tähän saakka kypsiä siihen, että yleisöt maksaisivat digitaalisesta sisällöstä.

- Juuri nyt kehitetään ja löydetään uusia digitaalisen liiketoiminnan muotoja, joihin tulevaisuuden tulonmuodostus voisi perustua.
- Samalla syntyy uudenlaisia tapoja olla taiteen piirissä ja kokea osallisuutta.
- Teknologinen kehitys mahdollistaa uudentyyppisen toiminnan esimerkiksi virtuaalitodellisuuksissa, jonne voidaan rakentaa tiettyyn tarkoitukseen kustomoituja galleriatiloja ja näyttämöitä.

Meillä ei ehkä ole vielä taidealakohtaisesti löytynyt niitä muotoja, missä ihmiset haluaisi kiinnittyä sisältöihin niin paljon, että he ovat valmiita maksamaan jonkun kuukausitilaushinnan [...]

Kustannusrakenne

*Mitkä ovat digitaalisen tuotannon
kustannusrakenteen erityispiirteet?*



Digitaalisten tuotantojen kustannusrakenne

Lähde: ryhmähaastattelut

Ryhmähaastatteluissa käsiteltiin digitaalisten tuotantojen kustannusrakennetta sekä sen eroja haastateltavien muun toiminnan kustannuksista. Keskustelu jäsentyi kuviossa esitettyjen teemojen kautta.

Haastateltavat näkivät **tuotantokustannukset** (erityisesti tekniseen toteutukseen, kalustoon sekä tuotantoasiantuntemuksen kehittämiseen liittyvät kustannukset) ja **jakelukustannukset** yleisesti suurimpina kustannuserinä.



Tuotannon ja jakelun kustannukset vaihtelevat

Lähde: ryhmähaastattelut

Kustannusrakenne **vaihtelee suuresti toimijasta riippuen**: tuotannon tekniset kustannukset ovat pienemmät organisaatioilla, joilla on jo tarvittava kalusto ja tuotanto-osaaminen, kuten ammattilaisvalokuvaajat, editoijat, ääniteknikot ja IT-asiantuntijat omasta takaa.

Kustannusrakenne **vaihtelee myös eri toimialojen välillä**. Esimerkiksi audiovisuaalisilla tuotannoilla on tyypillisesti raskas kustannusrakenne verrattuna muun tyyppiseen verkkoalustoilla tarjottavaan kulttuurisisältöön.

Suurimmat kustannuserot perinteisen ja digitaalisen tuotannon välillä liittyvät haastateltavien mukaan tuotannon ja jakelun kustannuksiin:

- Jos digitoidaan jo olemassa oleva teos, kustannukset vaihtelevat aineiston tyylistä riippuen (esimerkiksi teatteriesityksen tallentaminen vs. näyttelyn digitointi)
- Uuden digitaalisen tuotannon toteuttaminen voi olla joko edullisempaa tai kalliimpaa kuin olemassa olevan teoksen digitointi.
- Jakelu, markkinointi, sekä käyttäjien tavoittaminen vaativat erilaisia lähestymistapoja digitaalisessa ja fyysisessä ympäristössä.
- Tekijänoikeudella suojatun aineiston käyttöön tarvitaan erilaiset luvat eri käyttötilanteissa.

Ansainnan haasteet

Mitkä seikat estävät taide- ja kulttuurialan toimijoita tuottamasta sisältöä digitaalisille alustoille?



Keskeisimmät haasteet digitaalisessa kulttuurituotannossa

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Taide- ja kulttuuritoimijoilta kysyttiin sekä esikyselyssä että ryhmähaastatteluissa ansainnan haasteista ja toimijoiden kokemista esteistä digitaalisilla alustoilla.

Keskeisimpänä käytännön haasteena esille molemmissa nousi **rahoituksen puute** sekä **rahoituksen hankepohjaisuus** ja siitä aiheutuvat toiminnan jatkuvuuden haasteet. Tuotannoissa erityisesti teknisen toteutuksen, levityksen ja markkinoinnin rahoitus on puutteellista.

Rahoituksen lisäksi useimmiten mainittiin (erityisesti maksavan) **yleisön tavoittamiseen** sekä taide- ja **kulttuuritoimijoiden osaamiseen** liittyvät haasteet sekä **rakenteiden kehittymättömyys**.

Ryhmähaastatteluissa tuotiin esille, että digitaalisuus tulisi ymmärtää myös laajempänä kulttuurisena ja systeemisenä muutoksena, joka ei tapahdu hetkessä.

Kaikki haasteet yhdessä aiheuttavat sen, että **digitaalisille kulttuuripalveluille on tällä hetkellä vielä vaikea löytää ansaintalogiikkaa ja todellisia ansainnan mahdollisuuksia**.

Rahoitus vaikuttaa tuotannon mahdollisuuksiin

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Rahoitusta ei vastaajien mukaan tällä hetkellä ole riittävästi saatavilla digitaaliseen kulttuurituotantoon.

- Erityisenä haasteena tuodaan esiin tuotantojen **teknisen toteutuksen, markkinoinnin ja levityksen rahoituksen vähäisyys**.
- Rahoituksen niukkuus vaikuttaa myös **tuotantojen kokoluokkaan** eivätkä toimijat pysty toteuttamaan tarpeeksi isoja tuotantoja ansainnan mahdollistamiseksi.
- Rahoituksen vähyyden vuoksi **ei ole aina mahdollista ostaa** teknistä ja tuotanto-osaamista muilta ammattilaisilta tuotannon mahdollistamiseksi.
- Digitaalinen kulttuurituotanto kohtaa edelleen vähättelyä ja sitä kohtaan esiintyy negatiivisia asenteita. Tämän koetaan heijastuvan tuotantojen resursointiin ja rakenteisiin.

Rahoituksen puute voi estää digitaalisten kulttuurisisältöjen toteutumisen

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

- Aineiston perusteella vaikuttaa siltä, että rahoituksen mahdollisuuksien ollessa vähäisiä jää moni digitaalinen tuotanto toteuttamatta. Rahoituksen vähäisyys voi korostua tietyillä taiteen ja kulttuurin aloilla muita enemmän.
- Rahoituksen puuttuessa toimintaan ei välttämättä löydy motivaatiota ja omarahoituksen mahdollisuudet jäävät usein rajallisiksi. Esimerkiksi apurahojen merkitys on taiteilijoille tyypillisesti tärkeä, mutta yhtä aikaa se on epävarma rahoitusmuoto (Lahtinen et al. 2025, 37).
- Kulttuurikentän rahoituksen kiristyminen näkyy erään vastaajan mukaan yhteistyökyselyiden kasvuna.

Digitaalinen tuotanto lasketaan usein "ylimääräiseksi" ja kulttuuriorganisaatioiden rahoitus on jo muutoinkin tiukalla. [...]

Hankepohjaisuus ja rahoitusmallit vaikuttavat digitaalisen kulttuurituotannon jatkuvuuteen

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Digitaalisen kulttuurituotannon rahoituksen **hankelähtöisyys ja tuotannon riippuvaisuus julkisesta rahoituksesta** on tulosten perusteella keskeinen haaste toiminnan jatkuvuudelle.

- Rahoitusta ei ole tällä hetkellä tarpeeksi saatavilla pitkäjänteiseen toimintaan. Rahoitusta saa helpommin **kokeiluun ja pilotointiin**, mutta pilotin aikana ei useinkaan ehditä luoda yleisösuhdetta ja vakiinnuttaa toimintaa. Myös Halonen (2024, 32) tuo esiin pysyvien ja kestävien rahoitusmallien kehittämisen välttämättömyyden.
- **Julkisen rahoituksen suhde kaupalliseen toimintaan** koetaan informanttien mukaan monin paikoin haastavaksi: ei ole aina yksiselitteistä, voiko julkisella rahoituksella luoda kaupallisesti toimivia digitaalisia sisältöjä esimerkiksi saavutettavuuden nimissä.
- Digitaalisesta tuotannosta saatuja **tuloja tai saavutettuja yleisöjä** ei selvityksen informanttien mukaan huomioida vielä riittävästi julkisesti rahoitetun kulttuuritoiminnan arvioinnissa ja arviointia tulisi kehittää tulevaisuudessa.

Digitaalisen kulttuurituotannon rakenteelliset haasteet

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Kulttuuriorganisaatioilla ja muilla toimijoilla (ml. kunnat) on harvoin digitaaliseen tuotantoon **erikoistuneita ammattilaisia palkattuna** ja/tai välineitä ammattimaiseen tuotantoon, eikä digitaalinen tuotanto ole osa toiminnan perusrakenteita. Tämän nähdään vaikuttavan keskeisesti palveluiden ja laatuun ja ammattimaisuuteen.

Laadukkaan sisällön tuottaminen vaatii sekä teknistä asiantuntemusta että ymmärrystä sisällöistä. Jos toimijalla itsellään ei ole tarvittavaa osaamista, kalustoa tai henkilökuntaa digitaalisen sisällön tuottamiseen, jää tuotanto toteuttamatta.

Osa esikyselyn vastaajista taas kertoi, että tarvittava tuotanto-osaaminen olisi jo olemassa omassa organisaatiossa, mutta tarvittava rahoitus digitaalisen sisällön tuotannolle puuttuu.

Kilpailu yleisöistä haastaa sisällöntuottajia

Yleisöistä kilpailevia kanavia ja sisältöjä on tällä hetkellä paljon ja oikean väylän löytäminen omalle toiminnalle voi olla haastavaa.

- Toisaalta koetaan, että etäkulttuurisisältöjen tarjoamiseen ei ole riittävästi sopivia (pienimuotoiseen, ainakin osin julkisrahoitteiseen tuotantoon sopivia) alustoja.
- Kilpailu erityisesti kansainvälisesti on haaste, ja taide- ja kulttuuritoimijoiden mahdollisuudet kilpailla isojen ja usein kaupallisten toimijoiden tuotantokulttuurin kanssa koetaan rajalliseksi.

Esikyselyn vastauksissa yhtenä konkreettisena haasteena nostettiin esiin myös digitaalisten alustojen toimimattomuus ja heikot käyttöliittymät.

Digitaalisen kulttuurituotannon rakenteellinen ymmärryksen puute

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Selvityksessä tuli esille myös näkemys, jonka mukaan ymmärrys digitaalisuudesta ja digitaalisen kulttuurituotannon moninaisista mahdollisuuksista on kulttuurikentällä edelleen puutteellista. Digitaalisuus tulisi ymmärtää laajemmin tuotannon lähtökohtana, ei vain jakelukanavana fyysisille sisällöille.

[...] se digitaalinen jakelu ei voi tarkoittaa pelkästään sitä, että valmis esitys siirretään digitaaliselle alustalle, vaan siinä pitää säilyttää jotain siitä vuorovaikutuksellisuudesta, joka on livekohtaamisessa. Tarvittaisiin lisää osaamista suomalaiselle [...] taiteen kentälle, se sisällöllinen ajattelu, että mitä kaikkea sinne digitaaliselle alustalle kannattaa viedä.

Toivon, ettei tässä huomaamatta siirretä vanhan polven haasteita vain uuteen ympäristöön, vaan oikeasti luodaan uutta matalamman kynnyksen kulttuuritilaa.

Markkinointi haasteena – resurssien puute ja digiosaamisen erot korostuvat

Lähde: ryhmähaastattelut

Monet haastateltavat kokivat tunnettuuden lisäämisen ja markkinoinnin haasteelliseksi.

- **Markkinoinnin resurssit voivat olla vähäiset tai olemattomat**, vaikka liiketoiminnan kehittämisen näkökulmasta tarve laajamittaiselle markkinoinnille tunnistetaan. Kuitenkin suuremmissa organisaatioissa on kehitetty myös omia verkkoalustoja sekä digitaalisen sisällön rahallistamisen malleja. Tulostemme perusteella työ on ollut pitkälti omarahoitteista.
- Markkinoinnin ongelmat voivat korostua, jos toiminnan **kohderyhmän digitaaliset taidot** ovat valtaväestöä heikommalla (esim. senioriväestö kohderyhmänä, ks. Hutchinson 2022).
- Moni erityisesti pienempi toimija voisi hyötyä digitaalisen alustan myyntipalveluista. Myynnin rakentuminen alustan kautta auttaa erityisesti toimijoita, joilla ei ole mahdollisuuksia itse kehittää markkinointia tai toteuttaa myyntiä.

(..) se on kauhean raskasta alkaa pyörittää kauppaa. Se vaatii ihan niinku oman juttunsa ja sitten se tulonmuodostus on hyvin haastavaa. (..)

Yleisösuhteen ja kysynnän haasteet digitaalisissa kulttuuripalveluissa

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Selvityksen tulosten mukaan digitaalisten kulttuuripalveluiden **kysynnän vähäisyys** on yksi keskeisimmistä ansainnan haasteista taide- ja kulttuuritoimijoille.

- Erityisesti **maksavien asiakkaiden ja kohderyhmien** tavoittaminen ja sitouttaminen on haastavaa, ja tämä korostuu julkisesti rahoitettujen organisaatioiden digitaalisten palveluiden kohdalla.
- Digitaaliset kulttuuripalvelut **kilpailevat ihmisten vapaa-ajasta** muiden palveluiden kanssa.
- Yleisö ei ole välttämättä tottunut etsimään digitaalista kulttuurisisältöä eikä väylä sisällön löytämiseksi ole vielä selvä tai vakiintunut (ks. myös Hutchinson 2022; Mäkinen et al. 2020).
- Selvityksessä kuulemamme ammattilaiset kokevat, että yleisöt ovat myös osin kyllästyneet etäkulttuuripalveluihin Covid-epidemian jälkeen.
- Käytännön haasteena esiin nostettiin asiakastietokantojen ja viestinnän välinen koordinaatio sekä asiakasrekisterien toimijakohtaisuus, mikä tekee tiedon jakaminen asiakkaista eri toimijoiden kesken vaikeaa.

Rahoitus on suurin este, sillä iso osa digitaalisesta tuotannosta toimii yksityisellä puolella ja siten esimerkiksi alustat ja usein myös iso osa työstä pitää ostaa yksityiseltä toimijalta. On myös harvinaista, että kulttuurialan organisaatiossa olisi henkilö, jolle tämä kuuluisi varsinaiseen työnkuvaan eikä vain tulisi ylimääräisenä oman kiinnostuksen vuoksi.

Tulonmuodostus on haastavaa, etenkin kun ajatellaan, että käyttäjien pitäisi maksaa jotain ja samalla tarjota heille kokonaan uusi tapa kokea kulttuuria. Maksava yleisö on haastava, melkein mahdoton tavoite - mutta samalla ilman käyttäjien monetisointia ei muodostu toimivaa rakennetta.

Algoritmit toimivat parhaiten kaupallisilla alustoilla. Kun tehdään ei-kaupallisille, algoritmi ei löydä käyttäjiä. Tähän kun lisätään senioreiden heikkoudet digiosaajina, yhtälö johtaa alhaiseen käyttöasteeseen. Kuka sellaista pitkän päälle rahoittaisi. Ts. rahoituksen pitäisi tähdätä myös tavoittavuuteen.

Osaamistarpeet

Minkälaista tietoa ja tukea taide- ja kulttuurialan toimijat tarvitsevat?



Vastaajien näkemykset osaamista, tukea ja alustoja koskevista väittämistä

Lähde: esikysely

Ryhmähaastattelujen esikyselyn vastaajia (n=24) pyydettiin kertomaan näkemyksiään taide- ja kulttuurialan toimijoiden osaamista ja tuen tarpeita sekä digitaalisia alustoja koskeviin väittämiin.

- Enemmistö (63 %) esikyselyn vastaajista oli sitä mieltä, että taide- ja kulttuurialan toimijoilla ei ole tällä hetkellä riittävää osaamista etäkultuurisisältöjen ja -palvelujen tuottamiseen.
- Samaa mieltä (79 % täysin tai jokseenkin samaa mieltä) oltiin myös siitä, että toimijat tarvitsevat nykyistä enemmän käytännön tai teknistä tukea palvelujen tuottamiseen.
- Vain vajaa viidesosa (17 %) esikyselyn vastaajista oli sitä mieltä, että Suomessa toimii riittävästi digitaalisia alustoja etäkultuurisisällön tarjoamista varten. Lähes kolmannes ei osannut vastata kysymykseen, mikä voi kertoa alustojen olemassaoloon liittyvästä epätietoisuudesta.

	Täysin eri mieltä	Jossain määrin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jossain määrin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
Taide- ja kulttuurialan toimijoilla on riittävä osaaminen etäkultuurisisältöjen ja -palvelujen tuottamiseksi.	29,2%	33,3%	12,5%	16,7%	8,3%	0,0%
Taide- ja kulttuurialan toimijat tarvitsevat nykyistä enemmän käytännön tai teknistä tukea etäkultuurisisältöjen ja -palvelujen tuottamiseen.	8,3%	0,0%	8,3%	25,0%	54,2%	4,2%
Suomessa toimii riittävästi digitaalisia alustoja etäkultuurisisällön tarjoamista varten.	12,5%	25,0%	16,7%	8,3%	8,3%	29,2%

Osaamisvajeet digitaalisten kulttuurituotantojen esteinä

Lähde: esikysely, ryhmähaastattelut

Digitaalisen sisällön tuotanto vaatii sellaista monialaista osaamista, mikä monesti puuttuu kulttuurialan toimijoilta itseltään. Informantit näkivät kulttuuritoimijoiden osaamisessa erityisesti seuraavia haasteita:

- Tekniseen ja tuotanto-osaamiseen liittyvät puutteet koetaan keskeisinä haasteina. Toisaalta löytyy myös toimijoita (erityisesti isompia kulttuuriorganisaatioita), joilla tuotanto-osaaminen ja kalustot ovat ammattimaiset.
- Kulttuuritoimijoilla on tiedon ja osaamisen puutetta myös digitaalisista alustoista ja niiden mahdollisuuksista sekä tekniikan mahdollisuuksista ja heikkouksista.
- Osaaminen kulttuurikentällä ei kartu, sillä tällä hetkellä on vain vähän ammattilaisia jotka voivat keskittyä digitaalisuuteen työssään (ks. rakenteellisia haasteita käsittelevä [Dia 38](#)).

Myös etäkulttuurisisältöjen yleisöillä voi olla osaamishaasteita. Esimerkiksi ikäihmisillä ei välttämättä osaamista palveluiden ja niiden tarvitsemien teknologioiden käyttöön (ks. Hutchinson 2022). Samoin digitaalisten tuotantojen tilaajien osaamisessa nähdään vielä puutteita.

Osaamistarpeet vaihtelevat

Lähde: esikysely

Esikyselyyn vastanneiden osaamistarpeet vaihtelivat: osa vastaajista koki tiimillään olevan toiminnan tarpeisiin sopiva osaaminen ja osa taas koki oman tai organisaationsa osaamisen kehittämistarpeet suuriksi.

Vastaajien esille nostamat osaamistarpeet liittyivät ennen kaikkea seuraaviin teemoihin:

- **Sisällöntuotanto:** digitaalisen sisällöntuotannon ominaispiirteet; ajantasainen tieto digitaalisen sisällöntuotannon mahdollisuuksista; työmäärän arviointi sekä kyky tuottaa sisältöä kustannustehokkaasti
- **Tekninen osaaminen:** alustojen käyttö ja mahdollisuuksien hyödyntäminen; sisällöntuotannoissa vaadittava tekninen osaaminen (kuvaaminen, äänittäminen, tallenteen editointi)
- **Rahoituksen hankinta**
- **Yhteistyökumppaneiden etsiminen ja verkostoituminen**
- **Markkinointi:** käyttäjäryhmien tarpeiden ja kiinnostuksen profilointi, markkinoinnin resursointi ja kohdentaminen, oman osaamisen ja taiteilijuuden markkinointi, viestintä digitaalisessa ympäristössä, digitaalisten alustojen ominaispiirteiden tuntemus
- **Tekijänoikeudelliset sekä saavutettavuuteen liittyvät kysymykset** (saavutettavuusdirektiivin vaatimukset)

Ratkaisut haasteisiin

Mitkä julkiset tai muut toimenpiteet kannustaisivat tuottamaan etäkulttuurisisältöjä ja/tai -palveluja digitaalisille alustoille?



Ratkaisut haasteisiin

Osana selvityshanketta kartoitimme kulttuurialojen ansainta- ja rahoitusmallien kehittämistarpeita sekä kannustimia etäkulttuuripalvelujen tuotantoon.

Tässä osiossa on numeroituina erilaisia ratkaisuja edellä käsiteltyihin haasteisiin. Ratkaisut koskevat ennen kaikkea julkisia ja rahoittajien toimenpiteitä, mutta myös muita kehittämistarpeita.



Ratkaisut haasteisiin: rahoitus

Lähde: esikysely

Selvityksen tulosten perusteella kulttuurialan toimijoiden tiedonsaanti rahoitusmahdollisuuksista ja toisaalta rahoittajien ymmärrys digitaalisten tuotantojen ominaispiirteistä on tärkeää.

Kysyttäessä, mitkä julkiset tai muut toimenpiteet kannustaisivat tuottamaan etäkulttuurisisältöjä ja/tai -palveluja digitaalisille alustoille, tuotiin esiin

- digitaalisen tuotannon ja levityksen sisällyttäminen selkeämmin nykyisiin avustusmuotoihin, sekä
- digitaaliseen kulttuurituotantoon ja levitykseen suunnatut uudet rahoitusmallit, avustushaut ja apurahat.

Rahoitus, jota voisi hakea juuri tätä tarkoitusta varten. (...)

Jos hanke- tai muussa rahoituksessa mahdollistetaan etäsisältöjen tuottaminen ja siihen on varattu erillinen määräraha.

Vastauksissa tuotiin esiin myös sen merkitys, että toiminta digitaalisessa ympäristössä ymmärretään normaalina osana julkisrahoitteisten kulttuuriorganisaatioiden toimintaa. Niin ikään toiminnan tulee olla kirjattu organisaatioiden strategiaan, tavoitteisiin ja työtehtäviin.

- Organisaatioiden toimintaa arvioitaessa on tärkeää huomioida digitaalisten kävijöiden/asiakkaiden määrät fyysisten kävijämäärien rinnalla.

Ratkaisut haasteisiin: rahoitus

RAHOITUS

Ratkaisut koskevat tiedon saantia erilaisista rahoituslähteistä ja myös rahoittajien ymmärryksen lisäämistä digitaalisen kulttuurituotannon erityispiirteistä.

1. Kootun tiedon tarjoaminen kulttuurialojen toimijoille etäkulttuurisisältöjen ja -palvelujen tuotannon rahoituslähteistä
2. Digitaalisen kulttuurituotannon kustannusrakenteen nykyistä parempi huomioiminen rahoitushakemuksissa ja –päätöksissä

Ratkaisut haasteisiin: yhteistyöverkostot

Lähde: esikysely

Selvityksen tulosten perusteella yhteistyökumppaneiden löytäminen koetaan paikoin vaikeaksi. Kulttuuritoimijat kaipaavat myös tietoa muiden hyvistä käytännöistä ja toimintamalleista.

Uusien yhteistyömuotojen ja liiketoimintamahdollisuuksien löytämistä voitaisiin helpottaa ylläpitämällä yhteistyöpankkia tai muuta foorumia yhteistyökumppanien tavoittamiseksi sekä järjestämällä verkostoitumismahdollisuuksia. Digitaalisten sisältöjen ja palvelujen tuottajien sekä siitä kiinnostuneiden toimijoiden verkostoitumista ja tiedonvaihtoa voitaisiin tukea esimerkiksi tätä varten rakennetun verkkoalustan keinoin.

Yhteistyöpohjaista toimintaa digitaalisilla alustoilla tukisi kulttuurisektorin erityispiirteet ja kentän huomioiva strateginen kehittäminen ja suunnittelu. Tämä veisi myös eteenpäin Kulttuuripoliittisessa selonteossa mainittuja tavoitteita (VN 2024, mm. s. 27-29).

*Julkiselle kulttuurisektorille
oikea ja asiantunteva
digistrategia, hyviä esimerkkejä
esim. kulttuuriperinnön ja
museosisältöjen
digitalisoinnista ja niitä
esittelevistä digipalveluista.*

Ratkaisut haasteisiin: yhteistyöverkostot

YHTEISTYÖVERKOSTOT

Ratkaisut koskevat sitä, miten yhteistyökumppaneita voisi löytää nykyistä helpommin.

3. "Yhteistyöpankki" helpottamaan yhteistyökumppanien löytämistä tuotantojen tekniseen toteutukseen
4. Tilaisuuksien järjestäminen ja ns. matchmaking-alustojen tarjoaminen digipalveluiden tuottajien ja siitä kiinnostuneiden toimijoiden verkostoitumiseen ja tiedonvaihtoon
5. Kootun tiedon tarjoaminen eri toimijoiden hyvistä käytännöistä ja toimintamalleista

Ratkaisut haasteisiin: koulutus ja tietämys

Tiedon saatavuus digitaalisen sisällöntuotannon erityispiirteistä ja sisällön jakelukanavista, sekä sisältöliiketoiminnan huomioiminen kulttuuri- ja taidealojen koulutuksessa ovat tärkeää perusta ansainnalle. Digitaalisen sisällöntuotannon kehittämiseen tarvitaan sekä monialaista osaamista että strategialähtöistä panostusta toiminnan resursointiin.

Kyselyvastauksissa toivottiin koottua tietoa muun muassa tekijänoikeuskysymyksistä, saavutettavuuteen liittyvistä kysymyksistä, sekä siitä, miten ja mistä rahoitusta tai yhteistyötahoja voi hakea. Niin ikään tarve hyville esimerkeille ja toimintamalleille nostettiin esiin.

Digitaalinen toimintaympäristö muuttuu fyysiseen ympäristöön verraten nopealla tahdilla, mikä korostaa kootun tiedon saatavuuden merkitystä etenkin pienille toimijoille.

Ratkaisut haasteisiin: koulutus ja tietämys

KOULUTUS JA TIETÄMYS

Ratkaisut koskevat sitä, miten toimijat saisivat tarvittavaa tietoa esimerkiksi jakelualustojen löytämiseksi ja tekijänoikeudellisten kysymysten ratkaisemiseksi.

6. Kootun tiedon tarjoaminen eri kulttuurialojen toimijoille digitaalisista jakelukanavista sekä niiden toimintamalleista
7. Kootun tiedon tarjoaminen digitaalisissa tuotannoissa huomioitavista tekijänoikeudellisista kysymyksistä
8. Kootun tiedon tarjoaminen saavutettavuuteen liittyvistä teknisistä ja muista vaatimuksista
9. Digitaalisen sisältöliiketoiminnan riittävä huomioiminen kulttuuri- ja taidealojen koulutuksessa

(..) Koulutus, jossa käytäisiin läpi mitä ansaintamahdollisuuksia tässä ylipäätään on ja mitä vaatii, ennen kuin striimaus Spotifyssä tai Youtubessa alkaa tuottamaan rahaa.

Vaikka on hirveästi ammattitaitoa ja on moniammatillisia työyhteisöjä, niin ei välttämättä löydy kuitenkaan sellaista spesifiä tietämystä tietyistä asioista.

Lähde: ryhmähaastattelut

Ratkaisut haasteisiin: alustan tuki

Vastaajien näkemykset siitä, millaisten digitaalisten alustojen kautta he voivat tavoittaa yleisönsä vaihtelivat jonkin verran, mikä myös kuvastaa vastaajajoukon erilaisia tavoitteita ja kohdeyleisöjä. Osa haastatelluista uskoi julkisrahoitteisten alustojen potentiaaliin yleisön tavoittamisen mahdollistajana. Osa taas uskoi sisällön tavoittavan yleisönsä parhaiten muiden kuin keskitettyjen jakelukanavien kautta.

Esikyselyn vastauksissa mainittiin ongelmana digitaalisten alustojen toimimattomuus ja heikot käyttöliittymät. Tähän osittain liittyvänä ratkaisuna tuotiin esiin julkisrahoitteisten digitaalisten alustojen avaaminen nykyistä laajemmin etäkultuuripalveluja tarjoavien toimijoiden käyttöön. Esimerkkejä tällaisista alustoista ovat [Lämpö](#) ja Kansallisgallerian [alusta.art](#).

Alustalta saatavan teknisen tuen merkitystä pidettiin yleisesti tärkeänä. Se, että alustat tarjoavat digitaalista tuotantoa tukevia palveluita on korostuneen tärkeää niille kulttuurialan toimijoille, joilla ei ole itsellä riittävää teknistä osaamista tai resursseja tämän kehittämiseen.

Ratkaisut haasteisiin: alustan tuki

ALUSTAN TUKI

Ratkaisut liittyvät digitaalisten alustojen käytettävyyteen ja niiden tarjoamaan tukeen sisällöntuottajille.

10. Julkisrahoitteisten digitaalisten alustojen avaaminen nykyistä laajemmin etäkulttuuripalveluja tarjoavien toimijoiden käyttöön
11. Tekninen ja markkinoinnin tuki sisällöntuottajille julkisrahoitteisilla digitaalisilla alustoilla

Tukevien palveluiden organisointi: digiosaamisen tuominen lähemmäs niitä tekijöitä, joilla ei ole osaamista tai resurssia siihen. Keskittämällä laatu paranisi. Markkinointia pitäisi parantaa. [..]

[..] sitten toi alustan tuki niin esimerkiksi toi Lämpiö niin se on kyllä todella ihanaa kun siellä on semmoiset tekniset ihmiset, jotka pystyy auttamaan asioissa [..]

Lähde: ryhmähaastattelut

Yhteenveto: ratkaisut haasteisiin

RAHOITUS

1. Kootun tiedon tarjoaminen kulttuurialojen toimijoille etäkultuurisisältöjen ja -palvelujen tuotannon rahoituslähteistä
2. Digitaalisen kulttuurituotannon kustannusrakenteen nykyistä parempi huomioiminen rahoitushakemuksissa ja -päätöksissä

YHTEISTYÖVERKOSTOT

3. "Yhteistyöpankki" helpottamaan yhteistyökumppanien löytämistä tuotantojen tekniseen toteutukseen
4. Tilaisuuksien järjestäminen ja ns. matchmaking-alustojen tarjoaminen digipalveluiden tuottajien ja siitä kiinnostuneiden toimijoiden verkostoitumiseen ja tiedonvaihtoon
5. Kootun tiedon tarjoaminen eri toimijoiden hyvistä käytännöistä ja toimintamalleista

KOULUTUS JA TIETÄMYS

6. Kootun tiedon tarjoaminen eri kulttuurialojen toimijoille digitaalisista jakelukanavista sekä niiden toimintamalleista
7. Kootun tiedon tarjoaminen digitaalisissa tuotannoissa huomioitavista tekijänoikeudellisista kysymyksistä
8. Kootun tiedon tarjoaminen saavutettavuuteen liittyvistä teknisistä ja muista vaatimuksista
9. Digitaalisen sisältöliiketoiminnan riittävä huomioiminen kulttuuri- ja taidealojen koulutuksessa

ALUSTAN TUKI

10. Julkisrahoitteisten digitaalisten alustojen avaaminen nykyistä laajemmin etäkultuuripalveluja tarjoavien toimijoiden käyttöön
11. Tekninen ja markkinoinnin tuki sisällöntuottajille julkisrahoitteisilla digitaalisilla alustoilla

Kulttuurialan toimijan checklist

*Käytännön suositukset taide- ja kulttuurialan
toimijoille*



Kulttuurialan toimijan checklist

Osana selvitystä määriteltiin käytännön suosituksia toimijoille, jotka ovat kiinnostuneita kulttuurisisällön tai -palvelujen tarjoamisesta digitaalisilla alustoilla. Suosituksia ideoitiin hankkeen ryhmähaastatteluissa yhdessä kulttuurialan toimijoiden kanssa.

Käytännön suositukset on esitetty tässä osiossa checklist-korteissa, jotka käsittelevät kulttuurialan toimijoiden oman osaamisen määrittelyä, digitaalisen toimintaympäristön analyysia, yhteistyön ja verkostoitumisen mahdollisuuksia, sekä tuotannon vaiheita ja prosesseja.



Käytännön suositukset (1)

OMAN OSAAMISEN MÄÄRITTELY

- ✓ Huomioi jo sisällön suunnitteluvaiheessa digitalisaation mahdollisuudet: miksi teen sisältöä juuri digitaaliseen jakeluun?
- ✓ Pohdi, mikä on juuri sinun ominta osaamistasi, jota haluat tuottaa digitaalisiin kulttuuripalveluihin.
- ✓ Kartoita, mitä osaamista on tarpeen hankkia ja miten tai keneltä sitä voi saada: tarvitsetko apua sisällöntuotannossa, markkinoinnissa, oikean alustan valinnassa, rahoitusmahdollisuuksien kartoittamisessa sekä tekijänoikeuteen liittyvissä kysymyksissä?

Käytännön suositukset (2)

TOIMINTAYMPÄRISTÖN ANALYYSI

- ✓ Selvitä mitä Suomessa ja kansainvälisesti jo tehdään (benchmarking). Hyvien käytäntöjen kartoitus auttaa oman paikan löytämisessä ja oman toiminnan merkityksen arvioimisessa.
- ✓ Tutustu eri alustoihin sekä niiden toimintaan. Digitaalisten palveluiden tarjoamat mahdollisuudet ovat alustaspesifejä.
- ✓ Pyri ymmärtämään potentiaalisten yleisöjen kiinnostuksen kohteita sekä sitä, mitä käyttäjät haluavat palveluilta. Yleisötutkimuksen avulla voidaan tunnistaa ansainnan mahdollisuuksia sekä kanavia kohdeyleisöjen tavoittamiseen.

Käytännön suositukset (3)

YHTEISTYÖ JA VERKOSTOITUMINEN

- ✓ Hae yhteistyökumppaneita ja kokemuksia digitaalisesta tuotannosta oman alan ohella myös eri taiteen ja kulttuurin aloilta sekä muilta toimialoilta.
 - Tuomalla ammattiosaamisensa yhteen voivat yhteistyökumppanit löytää uusia toimintatapoja sekä tuottaa entistä monipuolisempaa ja laadukkaampaa sisältöä.
 - Yhteistyöverkostot voivat mahdollistaa uusien yleisöjen tavoittamisen.
- ✓ Pyri luomaan verkostoja jo ennen rahoituksen hakua.
- ✓ Kartoita mahdollisuuksia yritys yhteistyöhön:
 - Ennen yritys yhteistyötä: oman toiminnan arvojen ja tavoitteiden määrittäminen
 - Yhdessä yrityksen kanssa: yrityskumppanuuden muotojen, suoritteiden ja tavoitteiden määrittäminen
- ✓ Kartoita uusia rahoituslähteitä sekä digitaalisen liiketoiminnan muotoja, joihin tulevaisuuden tulonmuodostus voisi perustua.

Käytännön suositukset (4)

TUOTANNON VAIHEET

- ✓ Suunnittele tuotannon prosessit ja palvelun elinkaari ennen digitaalisen kulttuurituotannon aloittamista (päivittäminen ja ylläpito on usein kallista)
- ✓ Huomioi käytettävyydestaaminen: käytettävyys on keskeisen tärkeää digitaalisissa palveluissa (ks. myös Sivonen 2019, 19).

Mä luulen, että se konsepti mitä se sisältö on, vaatisi vielä tosi paljon kokeilua, työstämistä ja tutkimista, että mikä on oikeasti se, mikä tuottaa kiinnostavan elämyksellisen kokemuksen asiakkaalle verkossa.

Yhteenveto: käytännön suositukset

OMAN OSAAMISEN MÄÄRITTELY

- ✓ Huomioi jo sisällön suunnitteluvaiheessa digitalisaation mahdollisuudet: miksi teen sisältöä juuri digitaaliseen jakeluun?
- ✓ Pohdi mikä on juuri sinun ominta osaamistasi, jota haluat tuottaa digitaalisiin kulttuuripalveluihin
- ✓ Kartoita, mitä osaamista on tarpeen hankkia ja miten tai keneltä sitä voi saada

TOIMINTAYMPÄRISTÖN ANALYYSI

- ✓ Selvitä mitä Suomessa ja kansainvälisesti jo tehdään (benchmarking)
- ✓ Tutustu eri alustoihin sekä niiden toimintaan
- ✓ Pyri ymmärtämään potentiaalisten yleisöjen kiinnostuksen kohteita sekä sitä, mitä käyttäjät haluavat palveluilta

YHTEISTYÖ JA VERKOSTOITUMINEN

- ✓ Hae yhteistyökumppaneita ja kokemuksia digitaalisesta tuotannosta oman alan ohella myös eri taiteen ja kulttuurin aloilta sekä muilta toimialoilta
- ✓ Pyri luomaan verkostoja jo ennen rahoituksen hakua
- ✓ Kartoita mahdollisuuksia yritys yhteistyöhön
- ✓ Kartoita uusia rahoituslähteitä sekä digitaalisen liiketoiminnan muotoja, joihin tulevaisuuden tulonmuodostus voisi perustua

TUOTANNON VAIHEET

- ✓ Suunnittele tuotannon prosessit ja palvelun elinkaari ennen digitaalisen kulttuurituotannon aloittamista
- ✓ Huomioi käytettävyydestäminen

Lähteet



Ryhmähaastattelujen osallistujat

Marja Korhola, Yhteisö tanssii ry.

Ville Laaksonen, Taiteen Talo / Virtual Art House / CULTURHUB

Anna Laamanen, Kansallisgalleria

Rami Meling, Greta Tuotanto Oy

Marjo Mäenpää, FT, Digitaalisen mediatuotannon professori 2006–2013, Aalto-yliopisto

Matti Numminen, Avate Audiovisuaalisen alan tekijät ry

Lauri Oino, Kansanmusiikki-instituutti

Iris Suomi, EMMA – Espoon modernin taiteen museo

Outi Sädekallio-Snellman, Teatteri ILMi Ö.

Riitta Taarasti, Helsingin kaupunginkirjasto - Kirjastokaista

Dita Tammivaara, Oulun museo- ja tiedekeskus

Satu Tani, Kettuki Ry

Ari Tenhula, Zodiak – Uuden tanssin keskus

Kirjalliset lähteet (1)

Euroopan Unioni. 2015. *Joukkorahoitus: Opas pk-yrityksille*. Euroopan Unionin julkaisutoimisto. <https://doi.org/10.2873/25989>

Halonen, L. (2025). *Estradi ikääntyneille – etäkultuuripalveluiden rahoitusmallit ja tulevaisuuden mahdollisuudet Suomessa*. https://innokyla.fi/sites/default/files/2025-01/Estradi_hankkeen_selvitys_Halonen.pdf

Hirvi-Ijäs, M., Kautio, T., Kurlin, A., Rensujeff, K. & Sokka, S. (2020). *Taiteen ja kulttuurin barometri 2019: Taiteilijoiden työ ja toimeentulon muodot*. Cuporen verkkojulkaisu 57. Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore. https://www.cupore.fi/images/tiedostot/2020/taiteen_ja_kulttuurin_barometri_2019.pdf

Hutchinson, V. (2022). *Lämpö-hankkeen asiakasymmärryksen tulokset*. <https://taikusydan.turkuamk.fi/uploads/2022/02/a1da93b6-lampion-asiakasymmarryskyselyn-tulokset.pdf>

Lahtinen, E., Ruusuvirta, M., Kautio, T., Rensujeff, K. & Leppänen, A. (2025). *Taiteen ja kulttuurin barometri 2024: Taiteilijoiden työn rahoitus ja tuki*. Cuporen verkkojulkaisu 83. Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore. <https://www.cupore.fi/julkaisut/taiteen-ja-kulttuurin-barometri-2024/>

Li, F. (2020). *The digital transformation of business models in the creative industries: A holistic framework and emerging trends*. Technovation, Volumes 92–93, 2020. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2017.12.004>

Kirjalliset lähteet (2)

Mäkinen M. & Siponkoski S. (2020). *Ikääntyneiden etäkulttuuripalvelut -selvitys 2020*. Helsingin kaupunki. https://innokyla.fi/sites/default/files/2024-11/et%C3%A4kulttuuripalveluselvitys_2020_tiivistelm%C3%A4.pdf

Nykänen, H. (2024). *Taiteilijoita patistetaan ottamaan mallia urheilijoista ja etsimään sponsoreita*. Yle uutiset 20.11.2024. Viitattu 2.9.2025. <https://yle.fi/a/74-20125427>

Sivonen O. (2019). *Opas etäkulttuuripalveluiden kehittämiseen - Tänään kotona -hankkeen aikana koottuja oppeja*. Tänään kotona -hanke, Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/julkaisut/kulttuuri-vapaa-aika/opas-etakulttuuripalveluiden-kehittamiseen.pdf>

Valtioneuvosto (2024). *Kulttuuripoliittinen selonteko*. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Valtioneuvoston julkaisuja 2024:55. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/165946>

Liite 1

Esikyselyn runko



Taide- ja kulttuurialan toimijoiden ansainta- ja rahoitusmallit digitaalisilla alustoilla: esikysely taiteilijoille ja sisällöntuottajille

Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä ()*

Tällä kyselyllä kerätään taiteilijoiden ja sisällöntuottajien näkemyksiä ansaintamahdollisuuksista digitaalisilla alustoilla. Kohderyhmänä ovat **taide- ja kulttuurialan toimijat, jotka ovat tuottaneet sisältöä digitaalisille alustoille tai ovat tästä kiinnostuneita**. Kyselyn tarkoituksena on auttaa valmistautumaan toukokuussa 2025 järjestettäviin ryhmähaastatteluihin. Esikyselyn voi täyttää myös, vaikka et osallistuisi ryhmähaastatteluihin.



Ryhmähaastattelut esikyselyineen ovat osa Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cuporen Taide- ja kulttuurialan toimijoiden ansainta- ja rahoitusmallit digitaalisilla alustoilla -selvitystä. Selvityksen tavoitteena on muodostaa kokonaiskuva kulttuurialojen toimijoiden kohtaamista ansainnan ja rahoituksen haasteista ja mahdollisuuksista digitaalisessa ympäristössä, sekä hahmottaa ratkaisuja havaittuihin haasteisiin. Selvityksen tilaajana on Helsingin kaupunki (Estradi-hanke).

Selvityksen tulokset raportoidaan syyskuussa osana Estradi-hanketta sekä Cuporen tietokorttijulkaisuna. Aineistoa voidaan hyödyntää myöhemmin Cuporen muissa hankkeissa tai tieteellisissä julkaisuissa. Kyselyyn on mahdollista vastata anonymisti.

Jos edustat organisaatiota/yhteisöä, pyydämme vastaamaan kyselyyn organisaationne näkökulmasta. Olemme kiitollisia kaikista tutkimusteemoja koskevista näkemyksistänne ja huomioistanne.

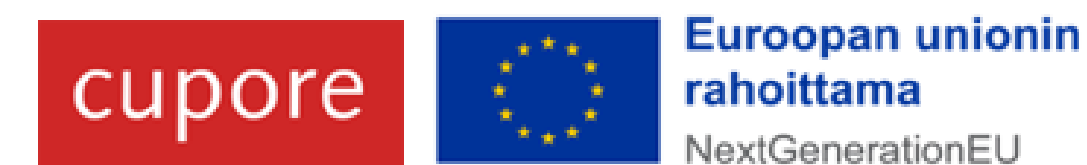
Lisätietoa:

Projektipäällikkö Tiina Kautio, tiina.kautio@cupore.fi, +358 50 4300658

Erikoistutkija Anna Kanerva, anna.kanerva@cupore.fi +358 50 302 1414

Tutkija Nathalie Lefever, nathalie.lefever@cupore.fi

Aineistonkeruuta koskeva tietosuojaseloste on saatavilla hankkeen [verkkosivuilta](#).



Tutkimuksen rekisterinpitäjä on Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore. Henkilötietojesi käsittely on tarpeen yleisen edun mukaisen tieteellisen tutkimuksen toteuttamiseksi tietosuojalain 4 § 3-kohdan perusteella. Kyselyssä henkilötiedoiksi luetaan avoimet vastaukset.

Taustakysymykset

1. Mikä seuraavista kuvaa tilannettasi: *

- ☐ Edustan suurta organisaatiota tai yhteisöä (vähintään 20 henkilöä)
- ☐ Edustan pientä tai keskisuurta organisaatiota tai yhteisöä (alle 20 henkilöä)
- ☐ Toimin itsenäisenä taiteilijana tai kulttuurialan ammattilaisena
- ☐ Muu, mikä?

2. Millä taiteen/kulttuurin alalla toimit? * (valitse yksi tai useampi vaihtoehto)

- ☐ Kirjallisuus
- ☐ Kulttuuriperintö
- ☐ Musiikki
- ☐ Runous
- ☐ Sirkus
- ☐ Kuvataide
- ☐ Tanssi
- ☐ Teatteri
- ☐ Muu, mikä/mitkä?

Sisällön tuottaminen digitaaliselle alustalle

3. Oletko tuottanut kulttuuri- tai luovaa sisältöä digitaaliselle alustalle? *

- ☐ Kyllä tällä hetkellä
- ☐ Kyllä aiemmin
- ☐ Ei, mutta olen kiinnostunut tuottamaan sisältöä digitaaliselle alustalle

Jos vastaus kyllä:

Millaista kulttuuri- tai luovaa sisältöä olet tuottanut digitaaliselle alustalle?

Mille seuraavista olet tuottanut sisältöä? * Valitse yksi tai useampi vaihtoehto.

- ☐ Julkisrahoitteinen alusta
- ☐ Kaupallinen alusta
- ☐ Voittoa tavoittelematon alusta
- ☐ Muu digitaalinen alusta

Mitkä ovat olleet tuotannon / tuotantojen rahoituslähteet? * Valitse 1–3 tärkeintä rahoituslähdeä: 1=tärkein, 2=toiseksi tärkein, 3=kolmanneksi tärkein.

- ☐ Myyntitulo digitaaliselta alustalta
- ☐ Digitaalisen alustan maksama palkka tai palkkio
- ☐ Apuraha tai avustus
- ☐ Joukkorahoitus
- ☐ Sponsoritulot
- ☐ Omarahoitus
- ☐ Muu
- ☐ En osaa sanoa

Vapaaehtoinen rahoituslähteen tai -lähteiden kuvailu:

Jos vastaus ei:

Mistä syistä et ole vielä tuottanut kulttuuri- tai luovaa sisältöä digitaaliselle alustalle?

Ansainnan mahdollisuudet ja haasteet

4. Mitä mieltä olet seuraavista väittämistä: *

	Täysin eri mieltä	Jossain määrin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jossain määrin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
	1	2	3	4	5	
Digitaaliset alustat tarjoavat taide- ja kulttuurialojen toimijoille hyvät ansaintamahdollisuudet.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ansaintamahdollisuudet etäkulttuurisisältöjen tai -palvelujen tuotannosta paranevat tulevaisuudessa.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Etäkulttuurisisältöjen tuotantoon tulisi olla saatavilla nykyistä enemmän julkista (kunnan/hyvinvointialueen/valtion) rahoitusta tulevaisuudessa.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Etäkulttuurisisältöjen tuotantoon tulisi olla saatavilla nykyistä enemmän yksityistä rahoitusta tulevaisuudessa.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Taide- ja kulttuurialan toimijoilla on riittävä osaaminen etäkulttuurisisältöjen ja -palvelujen tuottamiseksi.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Taide- ja kulttuurialan toimijat tarvitsevat nykyistä enemmän käytännön tai teknistä tukea etäkulttuurisisältöjen ja -palvelujen tuottamiseen.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Suomessa toimii riittävästi digitaalisia alustoja etäkulttuurisisällön tarjoamista varten.	☐	☐	☐	☐	☐	☐

5. Mistä syistä olet kiinnostunut tuottamaan kulttuuri- tai luovaa sisältöä digitaaliselle alustalle?
6. Mitkä ovat olleet suurimmat kohtaamasi esteet kulttuuri- tai luovan sisällön tuottamiselle digitaalisille alustoille?
7. Voit tässä kuvailla omin sanoin etäkulttuurisisältöjen tai -palvelujen tuotannon rahoitukseen liittyviä haasteita:

Ratkaisut ansainnan ja rahoituksen haasteisiin

8. Mitkä ovat keskeisimmät etäkulttuurisisältöjen tai -palvelujen tuottamiseen liittyvät osaamistarpeesi?
9. Mistä teemoista etäkulttuurisisältöjen ja -palvelujen tuottajille tulisi olla tarjolla käytännön ohjeita?
10. Mitkä julkiset tai muut toimenpiteet kannustaisivat tuottamaan etäkulttuurisisältöjä ja/tai -palveluja digitaalisille alustoille?
11. Voit tässä vielä kertoa kokemuksistasi mitä tahansa kyselyn teemaa koskien:

Liite 2

Ryhmähaastattelujen teemat



Ryhmähaastattelujen teemat

- **Ansainnan mahdollisuudet:**
 - *Miksi sisällön tuottaminen digitaalisille alustoille kiinnostaa teitä?*
 - *Digitaalisille alustoille toteutettujen tuotantojen tärkeimmät rahoituslähteet*
- **Ansainnan haasteet:**
 - *Mitkä koette digitaalisessa ympäristössä toimimisen suurimmiksi haasteiksi?*
- **Etäkulttuuripalvelujen tuotannon kustannusrakenne:**
 - *Mitkä ovat suurimmat digialustoille tehtyjen tuotantojen kustannuserät varsinaisen sisällöntuotannon lisäksi?*
 - *Miten digitaalisten tuotantojen kustannusrakenne eroaa muusta toiminnastanne?*
- **Ratkaisut haasteisiin:**
 - *Rahoitus, yhteistyöverkostot, koulutus ja tietämys, alustan tuki*
- **Käytännön suositusten muodostaminen taide- ja kulttuurialojen toimijoille**
 - *Mitkä ovat mielestänne kaikkein tärkeimpiä neuvoja?*

Estradi-selvitys toteutettiin Helsingin kaupungin (Estradi-hanke) toimeksiantona tammi-syyskuussa 2025.

Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore on kulttuuripolitiikan tutkimuksen asiantuntija, joka tuottaa ja välittää tutkimustietoa, selvityksiä ja arviointeja päätöksenteon ja kansalaisyhteiskunnan käyttöön. Tutkimuskeskusta ylläpitää Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö sr.



cupore



Euroopan unionin
rahoittama
NextGenerationEU