

## 35-vuotias Hetky suuntaa tulevaisuuteen

Toistasataa hetkyläistä juhli yhdistyksensä 35-vuotistaivalta 5.10.2006 Tulevaisuusseminaarissa Nokian tutkimuskeskuksen auditoriossa.

Nopeasti kasvavan Sulaken **Osma Ahvenlampi** puhui muutoskyvystä kilpailutekijänä. Sulaken menestystuote Habbo on virtuaalinen yhteisöllinen kohtaamispaikka, käyttäjätarpeet ennakoiva innovaatio, joka sovitetaan paikalliseen kieleen ja olosuhteisiin.

Osma Ahvenlammen mukaan asiakkaan tarpeet heijastuvat usein menneisyydestä. Menestyvän yrityksen pitää ymmärtää sekä asiakkaan tarpeet että tulevaisuuden mahdollisuudet ja osata tarjota tälle parempia ratkaisuja kuin muut.

Nykyorganisaatioissa pitäisi ymmärtää, että parempia tuloksia saavutetaan, kun keskitytään yhteen asiaan kerrallaan eikä hajoteta resursseja eri tehtäviin. Nopea voi olla vain keskittymällä ja etenemällä pienin askelin.

Laatu pitää varmistaa tuotantoketjun alussa eikä loppumetreillä. Laatu kärsii, jos muutoksia ei tehdä, mutta vasta tulos markkinoilla kertoo muutoksen onnistumisesta.

**Pirjo Salo**, pitkän linjan ammattilainen ja asiantuntija TietoEnatorilta, räpäytti ajatuksiaan tulevaisuudesta. Hän kysyi, missä säilytämme elämäämme. Työnantajan kannettavallako? Tarvitsisimmeko oman elämämme takaisin?

Huippuosaajia pönkittämään tarvitaan koko organisaatio. Vaikka tällä hetkellä it-alalla vanhaa osaamista hävetään, Pirjo Salo toivoo, että seuraavien kolmenkymmenenviiden vuoden aikana meidänkin alallamme opittaisiin rakentamaan uutta vanhan päälle.

Pirjo Salo lanseerasi nastamallin. Nastan piikki on asiantuntemus, syvälinen osaaminen, jolla ihminen pysyy pystyssä. Levy taas on laaja osaaminen, jota tarvitaan pinnalla pysymiseen - ja siitä voi tarvittaessa kehittää itselleen uuden piikin.

Mistä ihmiset unelmoivat? Harvoin mistään, mikä liittyy töihin.

Tulevaisuus? Se on lapsissa, kasvavassa sukupolvessa, kavereista välittämisessä.

**Jarkko Sairanen** Nokialta kertoi mobiilista tulevaisuudesta. Internet on syrjäyttänyt staattisen tietokoneen ja muodostanut yhteisöllisen osallistumispaikan, jonka käyttäjämäärä on kasvanut räjähdysmäisesti. Wikipedia, Flickr, YouTube ja Skype kuvaavat yhteisöllisiä palveluja, Wifit ja Cafet erilaisia tapoja niiden tavoittamiseen.

Tulevaisuuspaneelissa **Risto Linturi** toi esiin ennusteet maan pinnan autioitumisen kasvusta sekä sotien ja pakolaismäärien kasvusta. Tulevaisuuden reaaliaikainen organisaatio voisi muistuttaa ilman johtajaa toimivaa muurahaiskekoa.

Pirjo Salo kysyi, mistä saadaan rakentamillemme sovelluksille kyvykkäitä käyttäjiä, kun kaikki ovat enemmän tai vähemmän esteellisiä. Hän toi esiin vammaisten kuljetuspaketit, jotka eivät jousta käyttäjien tarpeiden mukaan.

**Mikko Hyppönen** muistutti Internetin kansainvälisyydestä, joka tarkoittaa, että kaikki ip-osoitteet ovat yhtä lähellä toisiaan, yhtä saavutettavia ja yhtä alttiita hyökkäyksille. Nykynuoret hakevat kaiken tiedon Googlesta, vaikka paras tieto on edelleen kirjoissa ja kansissa. Hänen mielestään kaikki tieto pitäisi viedä digitaaliseen muotoon kaikkien saataville. Korvauksista ja tekijänoikeuksista sopiminen onnistuu, jos halutaan.

**Marja-Liisa Viherä** toivoi mielikuvia, unelmia, hyvän elämän näkökulmaa. Hän totesi, että monet ongelmat voitaisiin voittaa sähköpostilla ja kännykällä ilman sen hienompaa tekniikkaa.

Mobiilipelialalla toimiva **Jani Kahrama** totesi, että ihmisen viihtymishalusta syntyy jatkuva kierre, jossa ei ehkä ole aikaa pysähtyä ajattelemaan. Pelialan tuotteet täyttävät muilta toiminnoilta jäävät pienetkin hetket. Toisaalta peleillä voisi rohkaista ihmisiä kommunikoimaan. Esimerkiksi pelissä henkilökohtainen status voisi nousta viestinnän määrän ja kohteen etäisyyden mukaan.

Panelisteista yli puolet oli ehtinyt tutustua uuteen tietoyhteiskuntastrategiaan. Kysyttiin, miten voisimme neuvoa nuorille innovaatioiden tekemistä – tai miten voisimme olla estämättä heidän innovaatioitaan.

Eija Kalliala, lehtori, Helia