

CHANGING GAME

Kuinka tehdä
läpimurto
muuttuvassa
maailmassa.

WSOY

Blanca Juti

Kuinka tehdä läpimurto
muuttuvassa maailmassa

CHALLENGER

Blanca Juti

WERNER SÖDERSTRÖM OSAKEYHTIÖ
HELSINKI

Tämän kirjan kirjoitustyöhön on saatu tukea WSOY:n kirjallisuussäätiöltä.

© BLANCA JUTI & WSOY 2016

ISBN 978-951-0-40864-3

PAINETTU EU:SSA

| / - / |

Omistettu Pepelle ja Melcolle



| / / - / / |

Kuinka tehdä läpimurto muuttuvassa maailmassa

Alkusanat

Maailma kaipaa kipeästi pelin muuttajia 11

OSA I

Nyt on paras aika koskaan olla pelin
muuttaja: tartu hetkeen 21

Se on maailmanlaajuista!

Pelin muuttaminen voi tavoittaa kaikki 24

Koko maailma on kokoontunut saman

takkatulen ympärille 25

Millenniaalit muuttavat yhteiskunnan arvoja 28

Uudelleen löytynyt rakkauteen yksinkertaisuuteen 34

Uuden työmoraaalin nousu 37

Valta siirtyy verkostoille 46

Et ole yksin: on syntynyt uusi

yhteistyön yhteiskunta! 49

Koskaan ei ole ollut helpompaa päästä alkuun 54

OSA II

Kutsu ratkaisemaan maailman
viheliäisimpiä ongelmia 61

Tarvitsemme energiahmeen 65

Ajattele kulutus uudelleen 69

Peliä muuttava ruoka 72

Tuotannon mullistuminen 75

Vaihda tarkastelutapaa: jäte on aarre 81

Urbaanin potentiaalin kätkeyty helmet 85

Siivoa sotkusi 89

Epätasa-arvon hinta ja mahdollisuuksien palkinto 94

Girl Power! 106

Osallistavampi maailma 133

OSA III

Haluatko olla pelin muuttaja?
Käydään töihin! 137

Aloita ongelmasta 139

Vapauta tarinankerronnan voima 147

Muodosta heimo 152

Rakenna brändi 158

Käy pelaamaan! 167

Jälkisanat 177

Kiitokset 182



Maailma kaipaa kipeästi
pelin muuttajia!

AIKKUSAINAT

| / / - / / |

Edessämme on sellaisia mutkikkaita ongelmia kuin ilmastonmuutos ja lisääntyvä yhteiskunnallinen eriarvoisuus. Huomaamme yhä selvemmin, että nämä ongelmat vaikuttavat meihin kaikkiin. Tulevaisuutemme on vaakalaudalla.

Pelin muuttajat ovat rohkeita, sitkeitä, optimistisia ja kärsimättömiä ihmisiä, jotka käyttävät kekseliäisyytään, intohimoaan ja draiviaan ratkaistakseen maailman viheliäisimpiä ongelmia – nyt.

Pelin muuttajat lähestyvät ongelmia täysin uudella tavalla. Joskus heidän ratkaisunsa vaikuttavat jälkikäteen yksinkertaisilta tai jopa ilmeisiltä, mutta näiden ratkaisujen löytyessä ne olivat kaikkea muuta. Pelin muuttaja on joku, joka tekee kvanttihiipyn: ei 1:stä 1,1:een vaan »nollasta kymmeneen», kuten sanonta kuuluu.

Pelin muuttajat tekevät eksponentiaalisia muutoksia, eivät lineaarisia.

Historian aikana on nähty monia huomattavia pelin muuttajia. Se tuntematon, joka keksi pyörän, oli sivilisaation laajenemiskehityksen kärjessä. Kun Gutenberg keksi kirjapainotaidon, tieto alkoi levitä nopeammin ja laajemmalle. Huomattava määrä ihmishenkiä säästy, kun Alexander Fleming löysi penisilliinin ja Marie Curie ymmärsi radioaktiivisuuden merkityksen. Teollistuminen ei olisi ollut mahdollista ilman polttomoottorin keksimistä. Ehkäisyvälineet antoivat naisille lisää vapautta ja mahdollistivat heidän osallistumisensa yhteiskuntaan laajemmin kuin ennen. Mandelan myötätunto ja anteeksianto loivat perustan modernille, moniarvoiselle Etelä-Afrikalle.

Vaikka pelin muuttajia on ollut kautta historian, koko maailman historiassa ei ole ollut parempaa hetkeä olla pelin muuttaja kuin tänään. Yksilöillä ei ole koskaan aikaisemmin ollut yhtä hyviä mahdollisuuksia innovoida ja suurentaa mittakaavaa. Olemme tänään yhtä suuressa murroskohdassa kuin mitä sellaisten maailmaa muuttaneiden asioiden kuin tulen, metallien hitsaamisen ja teollistumisen keksiminen merkitsivät aikoinaan.

Peliä muuttavat innovaatiot ovat tänään mahdollisia ennennäkemättömässä mittakaavassa. Tähän on kolme syytä:

Elämme valtavan teknologisen harppauksen aikaa. Eikä kyse ole vain Mooren laista, jonka mukaan transistorien määrä tiheässä

integroidussa piirissä kaksinkertaistuu joka vuosi, mikä mahdollistaa suuremman tietojenkäsittelytehon halvempaan hintaan. Näemme saman harppauksen jokaisella inhimillisen toiminnan alueella: viestinnässä, lääketieteessä, teollisuusteknologiassa, kaikkialla. Se koskee kaikkea toimintaa, johon liittyy tietotekniikka. Maailman tunnetuin tulevaisuudentutkija Ray Kurzweil pyytää meitä miettimään jo pelkästään viestintää. Kielen kehittyminen vei satoja tuhansia vuosia ja kirjoitetun kielen leviäminen kymmeniä tuhansia. Painettu lehdistö saavutti kriittisen massan 400 vuodessa, puhelin saavutti yhden neljäsosan eurooppalaisista ja yhdysvaltalaisista 50 vuodessa. Matkapuhelin pääsi kriittiseen massaansa seitsemässä vuodessa, ja sosiaalisen median, wikien ja blogien tulo maailmanlaajuisiksi ilmiöiksi vei vain noin kolme vuotta.¹ Tämä johtuu siitä, ettei digitaalisen maailman vauhti ole enää lineaarista vaan eksponentiaalista. Kurzweil ennustaa, että näemme tulevana vuosikymmeninä luonnontieteissä ja lääketieteessä samanlaisen hämmästyttävän hyppäyksen kuin on jo tapahtunut tietoliikenteessä.

Toiseksi, mobiilipalvelujen ja internetin ansiosta käytännössä jokainen voi ensi kertaa historiassa olla yhteydessä kehen tahansa muuhun reaaliaikaisesti ja ilman viivettä. Ideat virtaavat ihmiseltä toiselle, kaikkialle maailmaan, yhtä nopeasti kuin viereiseen taloon. Tämä viestinnän vallankumous on todella globaali ja yleismaailmallinen. Kuka tahansa voi ottaa yhteyden keneen tahansa, ja pian myös esineet liittyvät toisiinsa. Tätä nimitetään esineiden internetiksi.

Kolmantena syynä on valtava sukupolvenvaihdos, joka vaiuttaa yhteiskunnan arvoihin. Millenniaalit ja Z-sukupolvi näkevät maailman hyvin toisenlaisella tavalla kuin vanhemmat ihmiset. Millenniaalit ovat *määrätietoinen sukupolvi*. Se ei kysy itseltään, mitä se haluaa olla, vaan minkä ongelman se haluaa ratkaista.

Nämä kolme elementtiä – teknisen kehityksen vauhti, tietoliikenneyhteydet globaalilla tasolla sekä sukupolvenvaihdos ja siihen liittyvä arvojen muutos – tuottavat inhimilliseen kekseliäi-

¹ Ray Kurzweil — Immortality by 2045 / Global Future 2045 Congress 2013
https://www.youtube.com/watch?v=qIRtBl_IB-s

syyteen sekoitettuna tehokkaan cocktailin. Meillä on käytössämme enemmän työkaluja ja olemme kykenevämpiä yhteistyöhön ja innovaatioihin kuin koskaan ennen historiassa.

Jos vain toimimme oikein, meillä on mahdollisuus käydä käsiksi maailman viheliäisimpiin ongelmiin – suoraan ja nopeasti. Mahdollisuus peliä merkittävästi muuttaviin innovaatioihin on täällä. Riippuu vain sinusta, tartutko siihen!

Oman elämämme pohtiminen antaa meille suhteellisuudentajua. Kun synnyin alle 50 vuotta sitten, maailma oli hyvin erilainen paikka. Synnyin Meksikossa myrskyisänä vuonna. Vuonna 1968 koettiin useita merkittäviä poliittisia tapahtumia. Opiskelijat nousivat kapinaan Pariisissa, Yhdysvalloissa, Meksikossa ja muissa muissa paikoissa. Osa mielenosoituksista päättyi huonosti, kuten Meksikon Tlatelolcossa, missä nähtiin opiskelijoiden verilöyly. Autoritaariset vallanpitäjät eivät olleet maailmalla harvinaisia. He hallitsivat itse asiassa enemmistöä maailman maista. Tšekkoslovakia miehitettiin tuona vuonna ja se menetti vapautensa parinkymmenen vuoden ajaksi.

Muutoksen siemeniä oli kaikkialla. Yhdysvalloissa opiskelijat vaikuttivat Vietnamin sodan päättymiseen. Musta väestö taisteli kansalaisoikeuksiensa puolesta. Juuri vuonna 1968 Yhdysvaltoihin säädettiin uusi kansalaisoikeuslaki, viisi vuotta Martin Luther Kingin kuuluisan »I have a dream» -puheen jälkeen. Naisasialiike oli vahvistumassa ehkäisytablettien keksimisen myötä. Seuraavana vuonna ihminen astui ensi kertaa kuun kamaralle. Jälkikäteen voi selvästi nähdä, kuinka vahva sukupolvien välinen kuilu oli tuohon aikaan. Mutta käänteeseen saaminen aikaan oli vaikeaa. Vallanpitäjillä oli luja ote, ja muutos vaati suuren määrän poliittista vääntöä.

Kuten monet muutkin lapset, vietin onnellisen lapsuuden 1970-luvun ja 1980-luvun alun Meksikossa. Leikin ulkona naapuriensa kanssa, urheilin paljon, soitin viulua, osallistuin koulun näytelmiin, seurasin maailman tapahtumia harmittavasti sensuroitujen TV-kanavien välityksellä ja kävin toisinaan elokuvissa. Meillä ei ollut VHS-nauhuria. Kuuntelimme musiikkia kaseteilta. Tietokoneita oli toimistoissa tärkeitä laskutoimituksia varten, mutta kirjoituskoneiden valtakausi jatkui enimmäkseen yhä. Meidän ensimmäi-

nen kotitietokoneemme, Commodore 64, tuli taloon kun olin varhaisessa teini-iässä, mutta sen toiminnot olivat varsin alkeellisia. Ja vaikka matkustimme ulkomailla ja koimme olevamme kiinni maailmassa, elämä vaikutti silti varsin paikalliselta. Vaikka useimmissa kaupunkilaiskodeissa oli lapsuudessani puhelinliittymä, vain yhdellä kymmenestä meksikolaisperheestä oli puhelin: yhteinen linja perheelle ja usein myös naapureille. Lähetimme ja vastaanotimme yhä käsin kirjoitettuja kirjeitä, joilta vei viikkokausia tavoittaa kirjekaverimme ulkomailla. Maailma oli avautumassa, mutta se oli hidas.

Sittenmin olen onnekseni saanut vaikuttaa useisiin peliä muuttaviin teknologioihin (matkapuhelimet, mobiili internet, pelit ja sosiaalinen media), jotka ovat kutistaneet ja yhdistäneet maailmaa. Onnellinen sattuma vei minut Meksikosta Britannian kautta Suomeen, missä aloitin työt Nokialla vuonna 1998 ja Angry Birdsin luoneella Roviolla vuonna 2013. Näinä vuosina Nokia toi ensi kertaa miljardien ihmisten käyttöön ensin matkapuhelimet ja sitten mobiilin internetin. Sitten Rovio sai ympäri maailmaa faneja, jotka kaikki pelasivat samaa peliä yhdessä ja jakoivat kokemuksiaan.

Teknologian kehitys ei ollut itsestäänselvää, vaikka se jälkikäteen saattaa vaikuttaakin sellaiselta. Yritysten käyttöön alun perin tehdyt keksinnöt ovat olleet suuren yhteiskunnallisen muutoksen moottorina ja koskettaneet lähes jokaista ihmistä maapallolla. Innovaatioita ei synny vain toimistoissa, vaan niitä tekevät kaikki ihmiset.

Internet oli todella suuri yhteiskunnallinen muutosvoima. Ajatus, että minkä tahansa informaation voisi löytää koska tahansa vain tekemällä siitä haun, oli todella vallankumouksellinen. Mutta internetin teki vieläkin tehokkaammaksi se, että jokainen käyttäjä antoi oman panoksensa sen sisältöön. Tämä ei ollut ylhäältä alas päin -maailma, jollaisessa vietin lapsuuteni. Sen sijaan jokaisesta saattoi tulla reportteri ilman että sanomalehden toimituksen täytyi hyväksyä jutut. Kenestä tahansa saattoi tulla tähti ilman suuren TV-kanavan tukea.

Internetin ansiosta tuli mahdolliseksi luoda peliä muuttavia liikkeitä kysymättä siihen keneltäkään lupaa. Pian syntyi yh-

teistyön yhteiskunta. Suomalaisen Linus Torvaldsin vuonna 1991 julkaisema Linux-käyttöjärjestelmä oli varhainen esimerkki siitä, miten pitkälle ihmisten välinen yhteistyö saattoi mennä. Nykyään tämä avoin järjestelmä on Android-käyttöjärjestelmän ytimenä. Se on siten laatuaan maailman suosituin. Vuonna 2001 perustettu Wikipedia, jota toimittavat vapaaehtoiset asianharrastajat ympäri maailmaa, on samalla tavoin muodostunut maailman suurimmaksi hakuteokseksi.

Internet on myös häivyttänyt valtioiden rajoja. Aika, jolloin kulutimme ensisijaisesti paikallisia uutisia, medioita ja sisältöjä, on jo kaukana menneisyydessä. Tänäpäin indonesialainen nuori voi seurata japanilaista mangaa, korealainen laulaja voi nousta listojen huipulle kaikkialla maailmassa, suomalaiset millenniaalit voivat käynnistää maailmanlaajuisen ravintolailmiön ja ruotsalaisella youtubettajalla on enemmän faneja kuin useimmilla tärkeillä kaukallisilla brändeillä.

Minulle internetin perimmäinen kauneus on siinä, että se tarjoaa pelikentän ja sallii peliä syvästi muuttavien innovaatioiden syntyä mitä odottamattomimmissa paikoissa. Merkittävän muutoksen käynnistämiseen ei tarvita Applen mittakaavaa. Innovaatiot voivat olla peräisin mistä tahansa. Kaksi vuonna 1997 syntyntä nuorta, jotka asuvat kaukana toisistaan, saattavat muuttaa peliä valtavasti ja viedä ihmiskunnan nollasta kymmeneen ennen kuin täytävät 20 vuotta.

Yhdysvaltalainen keksijä Jack Andraka oivalsi, miten haimasyövän voi löytää mesoteliini-nimisen aineen avulla. Miten 15-vuotias koululainen voi olla kekseliäämpi kuin suuret lääkefirmat? Siten, että hän lähestyy ongelmaa eri tavalla ja hankkii tieteen tekijöitä seuraajikseen.

Malala Yousafzai kampanjoi samaan aikaan väsymättä toisella puolella maailmaa, jotta tytöt pääsisivät kouluun – ensin hänen omalla synnyinseudullaan Swatin laaksossa Pakistanissa, missä talibanit olivat kieltäneet tytöiltä koulunkäynnin, ja sittemmin kaikkialla maailmassa. Malala, jolla oli laajaa kansainvälistä huomiota saanut blogi ennen kuin talibanit hyökkäsivät hänen kimpuunsa ja melkein tappoivat hänet, sai Nobelin rauhanpalkinnon

ennen kuin täytti 18. Hän on eräs maailman johtavista tyttöjen oikeuksien puolustajista.

Eikä kyse ole vain nuorista. Tuhansien kilometrien päässä Malalasta ja Jackista yli kahdeksankymppinen tutkija Tu Youyou kehitteli malarialääkettä, joka teki vaikutuksen Nobel-komiteaan ja tiedemaailmaan. Youyoulla ei ole tutkintoa lääketieteestä eikä hän ole viettänyt elämäänsä länsimaissa. Sen sijaan hän havaitsi, että 2 000 vuotta vanhassa perinteessä oli mukana viisautta, jota hän saattoi soveltaa ja testata.

Pelin muuttamisessa on kyse merkityksellisestä muutoksesta kohti parempaa. Peliä muuttavilla innovaatioilla voi olla syvä vaikutus ihmisten elämään, kuten tukirangoilla, jotka sallivat halvaantuneiden kävellä jälleen; lasella, joiden ansiosta värisokeat voivat nähdä värejä; tai tarjottimilla, joita käyttämällä Alzheimer-potilaat voivat syödä helpommin. Innovaatiot voivat liittyä ympäristöön, kuten aurinko- ja tuulienergia sekä muut uusiutuvat energiamuodot. Ne voivat olla sosiaalisia, kuten virtuaalitodellisuus, joka lisää tietämystämme maailmasta ja empatiakykyämme, tai ohjelmistot, jotka kääntävät suoraan, mitä joku sanoo kielellä, jota emme osaa. Innovaatiot voivat kummuta myös yhteiskunnallisten kysymysten ajattelemisesta täysin uudella tavalla, kuten arvotettaessa luontoa ja sen monimuotoisuutta taloudellisesti yritysten kirjanpidossa. Ongelmien ratkaisemiseen on monia mahdollisuuksia. Ja maailma tarvitsee niitä kaikkia.

Tämä kirja on niille, jotka uskovat itseni tavoin, että aikaa ei ole hukattavaksi. Maailma tarvitsee ratkaisuja viheliäisimpiin ongelmiinsa: ilmastonmuutokseen, joka uhkaa koko olemassaoloamme; radikalisoitumiseen, joka leviää maailmalla; kansainvaelluksiin, jotka johtuvat sodasta, köyhyydestä, pelosta, kuivuudesta ja nälästä; monin paikoin maailmaa tapahtuvaan naisten syrjintään ja suoranaiseen sortoon; tietoturvaan ja yksityisyyden suojaan liittyviin vakaviin ongelmiin; siihen, ettei kaikilla ole mahdollisuutta koulutukseen; uusien työllistämistapojen tarpeeseen; kaikkien ihmisten haluun elää arvokasta elämää; vaikeiden sairauksien parantamiseen; tarpeeseen saada maailmaan enemmän iloa ja mielihyvää.

Olen vakuuttunut, että jossain päin maailmaa on henkilöitä, jotka voivat vastata kuhunkin näistä ongelmista: ihmisiä, jotka keksivät ratkaisuja, sekä yhteistyökumppaneita ja seuraajia, jotka auttavat näiden ratkaisujen toteuttamisessa.

Tämä kirja on sinua varten.

Olen jakanut sen kolmeen osaan.

Ensimmäisessä osassa puhun siitä, mikä tekee maailmasta, jossa elämme, uljaan uuden maailman. Selitän, miksi se tarjoaa meille kaikkien aikojen parhaan mahdollisuuden löytää peliä aidosti muuttavia ratkaisuja maailman viheliäisimpiin ongelmiin ja miksi meidän on tartuttava tähän mahdollisuuteen juuri nyt.

Toisessa osassa käsittelen maailman ongelmia, jotka valvottavat minua ja monia teistä öisin. Tarkastelen myös joitakin ideoita, jotka muuttavat peliä tällä hetkellä ja käyvät suoraan käsiksi näihin ongelmiin.

Kolmannessa osassa jaan kanssanne omia kokemuksiani ja esitän, että meistä kaikista voi tulla pelin muuttajia. On meistä itsestämme kiinni, tullako pelin muuttajiksi vai ei.

Mahdollisuus peliä merkittävästi muuttaviin innovaatioihin on täällä. Riippuu vain sinusta, tartutko siihen. Tehdään muutos. Aikaa ei ole hukattavaksi.

| / / - / / |

OSA I

Nyt on paras aika koskaan
olla pelin muuttaja:
tartu hetkeen



| / / - / / |

Liike-elämän totutut kaavat ovat murtumassa. Kansainvälisen uran tehnyt yritysmaailman ammattilainen kertoo, kuinka menestyä mullistuvassa maailmassa ja ryhtyä itsekin “pelin muuttajaksi”.

Elämme aikaa, jossa on suuria uhkia mutta myös suuria mahdollisuuksia. Maailma on täynnä jokapäiväiseen elämään ja koko ihmiskunnan tulevaisuuteen liittyviä ongelmia, minkä takia niitä ratkoviille ja kehitystä edistäville tuotteille ja palveluille on kova kysyntä. Jälkikäteen tarkasteltuna monet mullistavat ratkaisut vaikuttavat päivänselviltä, mutta niihin päätyminen on vaatinut paljon kekseliäisyyttä ja ennakkoluulottomuutta. Toisaalta meillä on ennennäkemättömät puitteet haasteisiin vastaimiseen: teknologia on kehittynyt viime vuosina huimin harppauksin, ja koko maailma on nyt yhden napinpainaluksen päässä.

Game Changer valottaa nykyistä liiketoimintaympäristöä ja tarjoaa monia esimerkkejä siitä, kuinka vanhat toimintatavat voi kyseenalaistaa lähestymällä tuttuja pulmia tuorein ajatuksin ja siten saada bisneksensä lentoon.



Meksikolaissyntyinen Blanca Juti (o.s. Merino) on työskennellyt tunnetuimpien suomalaisyhtiöiden, kuten Nokian, Fazerin ja Rovion, johtotehtävissä Suomessa ja maailmalla ja nähnyt aitiopaikalta muutokset, joita yritysmaailman lainalaisuuksissa ja liiketoimintaympäristössä on viime vuosina tapahtunut. Nykyään Blanca Juti on Heinekenin yhteiskuntasuhteista vastaava johtaja.

#kirja WWW.KIRJA.FI	 9 789510 408643	