

# SITRA

Innovatiivisuus ja tasa-arvo  
Kalevi Sorsa-päivä 18.11.2006  
Tuovi Allén

*Suomen itsenäisyyden juhlarahasto*

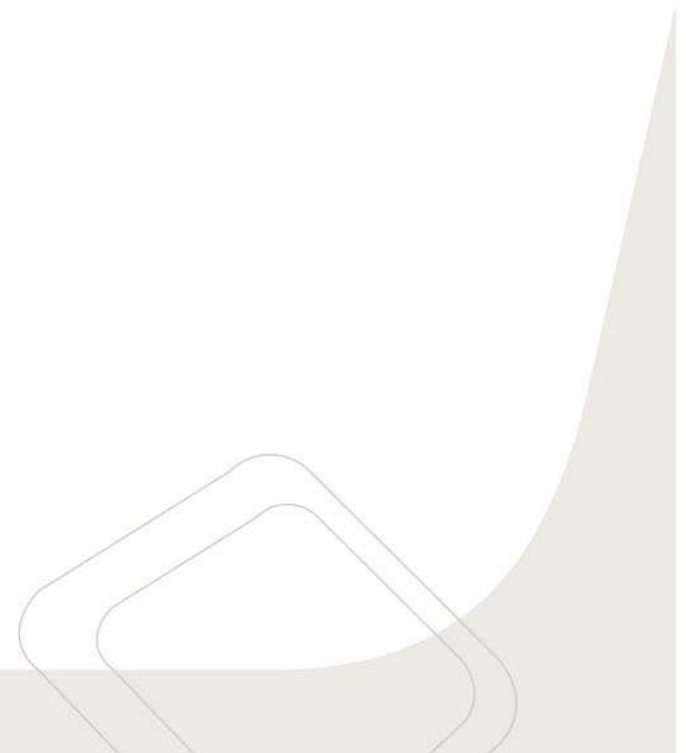


## Mitä innovaatio on yleisesti?

- Lupaus uutuudesta: uusi idea, uusi käytäntö, uusi tuote, uusi palvelu
- Uudenlainen tapa toimia, "luova hulluus"
- Idea, joka on toteutettu ja siitä on joko suoraan tai epäsuorasti taloudellista tai yhteiskunnallista hyötyä – tätä hyötyä ei aina voi mitata rahassa
- Innovointi on prosessi, missä syntyy paljon hukkaa – ilman syyllisten etsimistä
- Innovaatio voi olla myös sosiaalinen
- Idea – keksintö/patentti – innovaatio!
- = Kaupallistettu uusi idea

**SITRA**

**Suomalainen innovaatio ... Koneen hissi, joka ei vaadi konehuonetta (kuva Shanghain tehtaalta)**



## Esimerkkejä innovaatioista

- Internet ja hakukoneet
- Linux ja avoimet innovaatiot
- Tekstiviesti
- Nettipelit, esim. Habbo Hotel, Max Payne
- Kävelysauvat
- Muumit
- Terveysvaikutteiset elintarvikkeet
- Julkinen kirjastolaitos
- Peruskoulu, maksuttomuus ja universaalisuus
- Lastenneuvola

SITRA

## Suomalaiset metalli-innovaatiot ...



## Mitä innovaatio on taloudellisesti?

- INNOVAATIO on liiketoimintaan liittyvä oivallus, joka synnyttää tilapäisen kilpailuedun - joskus jopa monopoliaseman (Microsoft)
- INNOVATIIVISUUS on kyky synnyttää innovaatioita ja kilpailukykyä parantavia ratkaisumalleja (mobiilipalvelut)
- INNOVATIIVISUUS on strateginen valinta panostaa tuotteiden ja toiminnan uudistamiseen
- INNOVAATIO voi olla tekninen, toimintatapaan liittyvä tai sosiaalinen
- INNOVAATIO on sitä, että muutetaan tieto rahaksi! Tutkimus ja tuotekehitys on sitä, että muutetaan rahaa tiedoksi!

## Innovatiivisuuden määrään vaikuttavat tekijät?

### **Organisaation tai yhteisön ilmapiiri**

- Psykologinen turvallisuus – kannustavuus, salliminen
- Miten epäonnistumiset hoidetaan – virheistä oppiminen
- Johtamiskulttuuri – kilpailu vai kannustus, avoimuus?
- Innovaatiokulttuuri yhteiskunnassa

### **Ideoiden määrä**

- Määrä synnyttää laatua ja päinvastoin
- Korkeintaan yksi kymmenestä on hyvä!

### **Kehityshankkeiden hallinta**

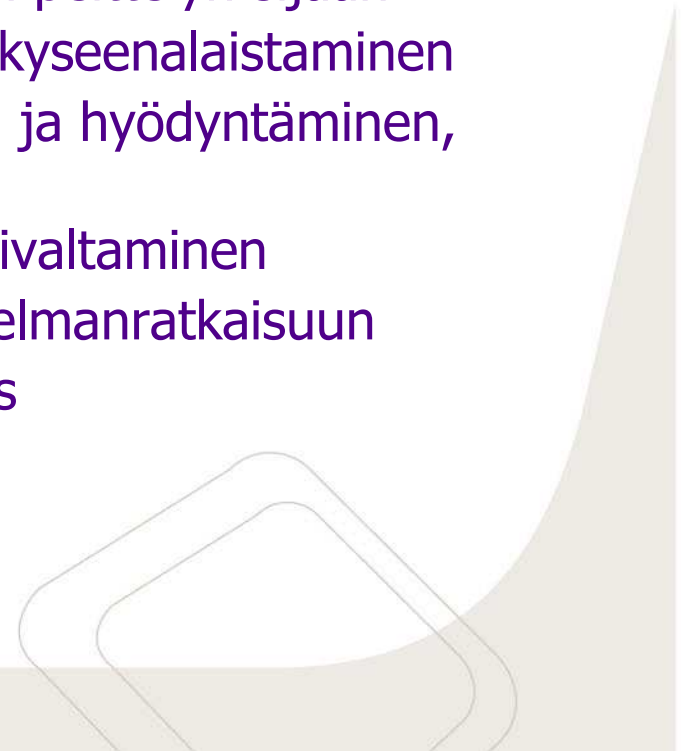
- Miten ideoista innovaatioita - tuotteistaminen ja kaupallistaminen
- Huonojen hankkeiden lopettaminen ajoissa, tunnusta epäonnistuminen

### **Huippuosaamisen määrä**

- Pitää olla eturintamassa – osaamiskeskittymät, monipuolisuus ja kriittinen massa

## Innovaatiokulttuuri

- Avoin viestintä ja tiedon jakaminen, hiljainen tieto
- Yrityksen/yhteisön arvot ja tarinat, jotka rohkaisevat innovatiivisuuteen ja riskinottoon
- Kulttuuri, joka nostaa ongelmat esiin niiden peittelyn sijaan
- Asioiden eri lailla tekeminen ja kysyminen/kyseenalaistaminen
- Muualla keksittyjen ideoiden omaksuminen ja hyödyntäminen, tämän tukeminen
- Intuitions luottaminen, mahdollisuuksien oivaltaminen
- Moniarvoisuus ja tasa-arvo, osallisuus ongelmanratkaisuun
- Ihmisten keskinäinen luottamus ja arvostus
- Asiakslähtöisyys



## Arvoinnovaatiot

- Punaisen meren strategia: kilpaillaan olemassa olevista markkinoista ja kysynnästä -> teollinen yhteiskunta
- Sinisen meren strategia: luodaan uudet markkinat, joilla ei ole kilpailua ja tehdään kilpailusta merkityksetöntä; luodaan uutta kysyntää ja vallataan se itselle
- Radikaalit innovaatiot: syntyvät rajapinnoissa, joista ei ole ennakkotapauksia, uraa uurtavia innovaatioita
- > Sulake Co:n Habbo Hotel
- > vallitsevien toimialarajojen ja liiketoimintakonseptien uudelleen arviointi

## Mitä luovuus on?

- Luovuus vaati rohkeutta ja riippumattomuutta
- Luovuuteen kuuluu epäonnistumisen riski ja virheistä oppiminen
- Luovuuteen ei voi pakottaa tai käskää, luovuus kumpuaa vapaudesta
- Luovat yksilöt ovat yleensä herkkiä, rohkeita, lapsenomaisia, intuitiivisia, verkottuneita
- Luovuuteen liittyy usein näennäinen laiskuus, koska luovia prosesseja ei voi keinotekoisesti kiihdyttää
- Luovuus ja älykkyys ovat jokseenkin riippumattomia toisistaan
- Luovuus ei ole sama kuin lahjakkuus
- Luovalle yhteisölle on tunnusomaista luottamus ihmisiin, vapaus, sallivuus, leikinomaisuus, riskinotto, avoin ilmapiiri

## Luovuuden viholliset –creative killers

- Tiukka arviointi ja kontrolli, "isovehi valvoo"
- Kilpailuttaminen ja vastakkainasettelu – kannustava kilpailu tukee luovuutta
- Tulostavuu ja tehokkuusvaatimukset
- Teollisuusyhteiskunnan ja massatuotannon toimintatavat, kaavamaisuus
- Työstä tarjotut ylimääräiset rahapalkkiot, tulospalkkaus
- Hierarkkisuus ja käskyttäminen
- Epäoikeudenmukaiset ja ristiriitaiset vaatimukset
- Eriarvoiset mahdollisuudet toteuttaa itseään

## Luova luokka vai tasa-arvo?

- Jokainen ihminen on omalla tavallaan luova, arjen luovuus esiin!
- Luovuus – lahjakkuus – älykkyys – viisaus?
- Luovaa luokkaa ei todellisuudessa ole
- Luovuuden perusta rakennetaan lapsuudessa, vanhemmilla suurin vastuu – koulu voi tukea luovuutta ja tasa-arvoa samanaikaisesti
- Luova ajattelu tukee tasa-arvoa, luovuus on kokonaisvaltainen elämäntapa
- Innovaatioilla voidaan lisätä tasa-arvoa ja avoimuutta
- Innovatiivisuus edellyttää tasa-arvoa
- Luovuus ei ole vain tietoa vaan myös taitoa ja taidetta! Monet tiedemiehet ammentavat luovuutensa taiteesta

## Lisää luovuudesta ja innovaatioista ...

- Yksitoista askelta luovaan Suomeen. Luovuusstrategian loppuraportti. OPM 2006/43, [www.minedu.fi](http://www.minedu.fi)
- Creating an Innovative Europe/Esko Ahon ryhmä/2005 [www.sitra.fi](http://www.sitra.fi)
- Askelmerkit tulevaisuuteen. Sitran raportteja 2003/34, [www.sitra.fi](http://www.sitra.fi)
- Suomi innovaatiotoiminnan kärkimaaksi, Sitran innovaatio-ohjelma/2005, [www.sitra.fi](http://www.sitra.fi)
- Innovatiivisuuden johtaminen/2006, julkistetaan 27.11.2006
- Professori Kari Uusikylä, koko kirjallinen tuotanto ja haastattelut

**SITRA**

**Luova ratkaisu talven kylmille pyöräretkille ...**



SITRA

**KIITOS!**

