

**”ELÄMYS ON NIIT PIENII ARJEN ASIOIT, JOTKA ME EHKÄ OLLAAN TÄS  
VUOSKYMMENISSÄ UNOHETTU”**

**Elämyksen rakentaminen prosessina**

Tiina Autio

Liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielma

Liikuntatieteellinen tiedekunta

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2020

## TIIVISTELMÄ

Autio, T. 2020. ”Elämys on niit pienii arjen asioit, jotka me ehkä ollaan täs vuosikymmenissä unohettu”: Elämyksen rakentaminen prosessina. Liikuntatieteellinen tiedekunta, Jyväskylän yliopisto, liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielma, 54 s., 1 liite.

Elämyksiä tuotetaan lasten ja nuorten kasvun ja kehityksen tukemiseksi. Elämykset ovat mieleenpainuvia kokemuksia, joista yksilön on mahdollista oppia. Tämän pro gradu -tutkielman tarkoituksena oli ymmärtää elämystä ilmiönä ja selvittää, miten elämykset rakentuvat erilaisissa elämysympäristöissä. Tutkimuksessa oli tavoitteena lisätä ymmärrystä elämykseen vaikuttavista tekijöistä ja näiden tekijöiden tärkeydestä elämyksen aikaansaamisessa.

Tutkimus toteutettiin laadullisilla tutkimusmenetelmillä. Tutkimuksen aineisto kerättiin teema-haastattelulla marraskuun 2019 ja tammikuun 2020 aikana. Tutkimusta varten haastateltiin viittä elämysasiantuntijaa, jotka työssään tai vapaaehtoisena toteuttavat elämyksiä lapsille tai nuorille. Haastateltavat olivat joko suoraan tai välillisesti kasvatuksellisessa vuorovaikutuksessa lasten tai nuorten kanssa. Haastateltavat toimivat kolmella eri sektorilla, eli kunnissa, järjestöissä tai yksityisissä yrityksissä. Haastattelut kestivät keskimäärin 40 minuuttia. Tutkimusaineisto analysoitiin sekä teorialähtöisellä että aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä.

Tutkimus osoitti, että aikaisempi teoria ja kirjallisuus elämyksen elementeistä ja kokonaisvaltaisen elämyksen hallinnan elämysosista toteutui myös tämän tutkimuksen haastateltavien elämysten rakentamisessa. Niitä olivat ohjaajan asemointi, aistihavainnot, teema, aitous, osallistujan aktiivinen rooli, yksilöllisyys ja vuorovaikutus. Lisäksi tutkimuksessa selvisi, että turvallisuudella ja tavoitteiden asettamisella on suuri merkitys elämystä rakennettaessa. Elämyksen onnistumisen varmistamisen kannalta olennaisina teemoina pidettiin järjestelmällistä suunnittelua, etukäteisviestintää ja reflektiota. Elämysasiantuntijat kokivat, että suunnittelulla voidaan ottaa huomioon yksilön tarpeita ja turvallisuuteen liittyviä asioita. Onnistuneella etukäteisviestinnällä voidaan haastateltavien mukaan motivoida lapsia ja nuoria osallistumaan. Etukäteisviestinnän avulla tulevaa elämystä voidaan kuvata realistisesti. Reflektiolla taas voidaan vahvistaa elämystä ja käsitellä tapahtumia. Tämän tutkimuksen haastattelujen pohjalta tässä tutkimuksessa rakennettiin elämyksen rakentamisen malli. Tutkimus osoitti, että elämyksiä voidaan rakentaa, mutta elämyksen syntymistä on vaikea varmistaa, sillä elämys on hyvin subjektiivinen kokemus.

Tutkimus on ajankohtainen sen vuoksi, että elämyksiä pyritään rakentamaan entistä enemmän eri ympäristöissä. Useat eri toimijat voivat hyödyntää työn tuloksia, kuten kouluttajat, palveluntuottajat ja opettajat. Tämän työn tuloksia hyödyntämällä, elämysten rakentamisen aloittaminen voi olla helpompaa tulevaisuudessa.

Asiasanat: elämys, kokemus, Elämyskolmio, kokonaisvaltainen elämyksen hallinta

## ABSTRACT

Autio, T. 2020. Experiences are the small things in everyday life, that we may have forgotten over the past decades: Process of building an experience. University of Jyväskylä, Master's thesis in sports pedagogy, 54 pp., 1 appendices.

Today's experiences are produced to support children and youth growth and development. Experiences are memorable mind experiences. Person can learn through the experience. The purpose of the study was to understand experience as a phenomenon and to research how experiences are built in different kinds of experience environments. The aim of this study was to increase understanding about the factors that affect to building an experience.

The research was carried out using a qualitative method. The research data was gathered using themed interviews during November 2019 and January 2020. The interviewees were five experience specialists who worked as employees or volunteer workers and who produced experiences for children or youth. The interviewees were directly or indirectly in educational interaction with children and youth. The interviews were carried out personally with every interviewee. Interviews lasted averagely 40 minutes. The research material was analysed in theory driven and material driven content analysis.

The research pointed out that the previous theories and literature about the elements of experience and the total experience management model held up in this study's interviewees experience planning processes. The research clarified that both safety and setting the aim were important themes for building an experience in addition to previous theories. Themes that were important to ensure that the experiences were achieved were systematic planning, up-front communication and reflection. Experience specialists thought that through a good planning process the individual could be better taken into account. Through planning it was possible to consider safety issues. Successful up-front communication can increase attendees motivation and describe the experience realistically. Reflection was a way of strengthening the experience and handling things that had happened. In this study a model for building experiences was made through these interviews. The research pointed out that experiences can be built but it is hard to ensure that experiences happen.

The research is up-to-date because building experiences happen in different kinds of environments even more than before. Many different professions can use these findings, such as educators, teachers and service providers. Through this research starting to build experiences can be easier than before.

Key words: experience, model of experience triangle, total experience management model

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1 JOHDANTO.....	1
2 ELÄMYS JA KOKEMUS .....	3
2.1 Elämys .....	3
2.1.1 Elämyksen ulottuvuudet Pinen ja Gilmoren mukaan .....	4
2.1.2 Elämyksen ominaisuuksia Konun mukaan.....	5
2.1.3 Turvallisuus osana elämystä.....	7
2.2 Kokemus.....	7
3 ELÄMYKSELLINEN JA KOKEMUKSELLINEN OPPIMINEN .....	9
3.1 Kokemuksellinen oppiminen.....	9
3.2 Elämys- ja seikkailupedagogiikka .....	10
4 ELÄMYKSELLISEN KOKEMUKSEN RAKENTAMINEN .....	12
4.1 Elämyksen rakentamisen olennaiset vaiheet .....	12
4.2 Elämyskolmio.....	14
4.2.1 Elämyksen elementit.....	15
4.2.2 Elämyksen kokemisen tasot .....	17
5 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET .....	19
6 TUTKIMUSMENETELMÄT .....	20
6.1 Tutkimuksen lähtökohta .....	20
6.2 Esiymmärrykseni .....	21
6.3 Teemahaastattelu aineistonkeruumenetelmänä .....	22
6.4 Tutkittavat ja haastatteluaineisto .....	24

6.5	Aineiston analyysi ja tulkinta .....	26
7	TULOKSET JA NIIDEN TARKASTELU .....	31
7.1	Elämyksen rakentamisen olennaiset tekijät.....	31
7.2	Elämyksen varmistamisen olennaiset tekijät.....	38
7.3	Elämyksen rakentamisen malli.....	41
8	POHDINTA.....	44
8.1	Tutkimustulosten pohdintaa .....	44
8.2	Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys.....	47
8.3	Jatkotutkimusaiheet .....	49
	LÄHTEET .....	50
	LIITTEET	

# 1 JOHDANTO

Elämyksellisyys näkyy tänä päivänä vahvasti palveluiden tuotteistamisessa, mutta myös kasvatust maailmassa. Elämyksiä ostetaan, myydään ja tuotetaan. Elämykset ovat hyvin monenlaisia ja ne ovat varsin subjektiivisia, tästä johtuen elämys on moniulotteinen käsite. Elämyksen moniulotteisuus haastaa elämyksen määrittelyä ja aiheen tutkimista. Tämän pro gradu -tutkielman tarkoituksena on selvittää, miten elämyksiä rakennetaan, mitkä ovat elämyksen rakentamisen kannalta olennaiset tekijät ja miten elämyksen onnistumista voidaan varmistaa.

Elämys ja kokemus ovat tutkielman keskeiset käsitteet. Elämyksen ja kokemuksen eron määrittäminen on haastavaa, muun muassa siksi, että eri kielissä ne tarkoittavat hieman eri asioita. Esimerkiksi englannin kielessä sana *experience* tarkoittaa sekä elämystä että kokemusta. (Konu 2016, 25.) Käsitteiden moninaisuuden vuoksi niihin ei kannata suhtautua täysin ehdottomasti (Perttula 2007). Tässä tutkimuksessa elämys on vahva kokemus, joka on kuitenkin vielä vähän enemmän kuin kokemus. Elämys on jokaiselle oma ja toisen elämys voi olla toiselle vain tavallinen arkinen kokemus.

Elämyksien ja kokemusten avulla voidaan myös oppia (Linjama 2014, 10; Karppinen 2007b). Kolb (1984, 20) on kehittänyt kokemuksellisen oppimisen teorian (*Experiential Learning Theory*). Mallin pohjalla on lähestymistapa, jossa oppimiseen yhdistetään kokemus, havainnot, kognitio ja käyttäytyminen. (Kolb 1984, 20.) Näiden päälle rakennetaan uuden oppimista. Oppimisesta, elämyksestä ja kokemuksesta puhuttaessa olennaiseen rooliin kuuluvat myös elämys- ja seikkailupedagogiikka. Tässä työssä kasvaminen elämyksen avulla on tärkeässä roolissa, sillä suurin osa tutkimukseen osallistuneista henkilöistä teki töitä kasvatuksen parissa. Myös haastattelujen pohjalta rakennettu malli korostaa tavoitteellisuutta, mikä on kasvun ja kasvatuksen näkökulmasta tärkeää.

Elämyksen rakentamista prosessinomaisesti on lähestytty ensinnäkin turismin kannalta (Maher 2005). Toisaalta elämyksen tuottamisen lähestymistapana on ollut myös asiakkaan kokemus (Rintala 2004) sekä asiakkaan käyttäytyminen (Meriläinen 2004). Elämyksen rakentaminen

toiselle voi olla hyvin haastavaa, koska elämys ja sen kokeminen ovat hyvin henkilökohtaisia asioita (Gelter 2006, 37). Tarssanen ja Kylänen lähestyvät elämyksen rakentamista Elämyskolmion avulla. Elämyskolmiossa elämyksen elementtien ja elämyksen kokemisen tasojen tulee täytyä, jotta varsinainen elämys voidaan saada aikaan. (Tarssanen & Kylänen 2007.) Gelter (2006) taas lähestyy elämyksen rakentamista kokonaisvaltaisesta elämyksen hallinnasta (TEM – total experience management) käsin. Molemmista malleista löytyy yhtäläisyyksiä, muun muassa yhteisenä teemana on yksilön huomioiminen. Erojakin malleissa on, esimerkiksi Elämyskolmiossa on teemana vuorovaikutus ja kokonaisvaltaisen elämyksen hallinta mallista löytyy teemana ohjaajan huomiointi, nämä teemat ovat sellaisia, että ne löytyvät vain toisesta mallista. Näitä molempia malleja hyödynsin tämän tutkimuksen tulososan tulkintaan ja pohdintaan. Tässä työssä rakennettiin elämyksen rakentamisen malli, jossa tutkimuksen haastateltavien ajatukset elämyksen rakentamisesta korostuvat, mutta mallin pohjalla vaikuttaa myös aikaisempi kirjallisuus.

Elämystä on tutkittu paljon, mutta elämyksen rakentamista ei kovin paljoa. Tutkimukselle löytyi selkeästi tarvetta. Aiheesta löytyy jonkin verran tutkittua tietoa, mutta selkeää ja yhtenäistä käsitystä siitä, mitä elämyksen rakentaminen prosessina vaatii, ei vielä ole. Tieteellistä mallia elämyksen tuottamiselle onkin vaikea rakentaa (Liedes & Ketonen 2004). Näistä syistä tätä aihetta tuleekin tutkia lisää. Tässä tutkimuksessa keskityttiin erityisesti elämyksen rakentamiseen prosessina, elämyksen rakentamiseen liittyviin tekijöihin sekä elämyksen onnistumisen varmistamiseen liittyviin tekijöihin. Tämä tutkimus myös pyrki kokoamaan tietoa siitä, mitä elämyksen rakentamisesta prosessina tiedetään tänä päivänä. Useat eri toimijat voivat hyödyntää työn tuloksia, kuten kouluttajat, palveluntuottajat ja opettajat.

Tutkimus toteutettiin teemahaastatteluna, jossa haastattelin viittä erilaisten elämysten ja tapahtumien järjestäjää siitä, mitä he tekevät suunnitellessaan elämystä. Olennaista olikin löytää ne asiat, joita elämysten rakentajat pitävät tärkeinä, jotta elämys saadaan aikaiseksi. Tavoitteenani oli löytää yhtäläisyyksiä erilaisten elämysten rakentamisesta.

## 2 ELÄMYS JA KOKEMUS

Elämys ja kokemus ovat tämän työn keskeiset käsitteet. Näiden käsitteiden selventäminen auttaa hahmottamaan kokonaisuutta, jonka ympärille elämyksellinen kokemus rakennetaan. Luku kaksi käsittelee elämystä ja kokemusta sekä niiden ympärille rakentuvaa käsitemaailmaa.

### 2.1 Elämys

Elämys on käsitteenä haastava määritellä. Elämys-käsitteen käännökset muille kielille, esimerkiksi englanniksi, ovat monitieteisiä kasvatukseen, opetukseen ja oppimiseen liitettäviä käsitteitä (Karppinen 2007b). Sanalla elämys voidaan englannin kielessä (experience) viitata kahden toisistaan poikkeavaan näkökulmaan. Toisaalta elämys voi olla prosessi tai hetki hetkeltä eletty tapahtuma, kun taas toisaalta voidaan ajatella, että elämys tai kokemus voi olla tietoon sidottua. Englannin kielessä sana elämys voi myös olla sekä verbi että substantiivi, kun taas suomen kielessä elämys ei voi olla verbi. (Konu 2016, 25.) Käsite onkin hyvin moninainen ja tästä johtuen siihen ei kannata suhtautua ehdottomasti (Perttula 2007). Elämyksestä puhuttaessa voidaan tarkoittaa hyvin monitasoista merkitystä (Keskinen 2015, 12).

Elämystä voidaan pitää hyvin vahvana kokemuksena ja sen voidaan ajatella olevan ärsykeitä, jotka avaavat mieltä käynnistämään henkilökohtaisiakin prosesseja (Kiiski 1998). Elämys on ikimuistoinen, merkityksellinen ja voimakkaasti tunteisiin vaikuttava kokemus (Tarssanen & Kylänen 2007, 101102). Sen rajuus, vaikuttavuus ja henkilökohtaisuus ovat osa elämyksen kokemista (Perttula 2007,).

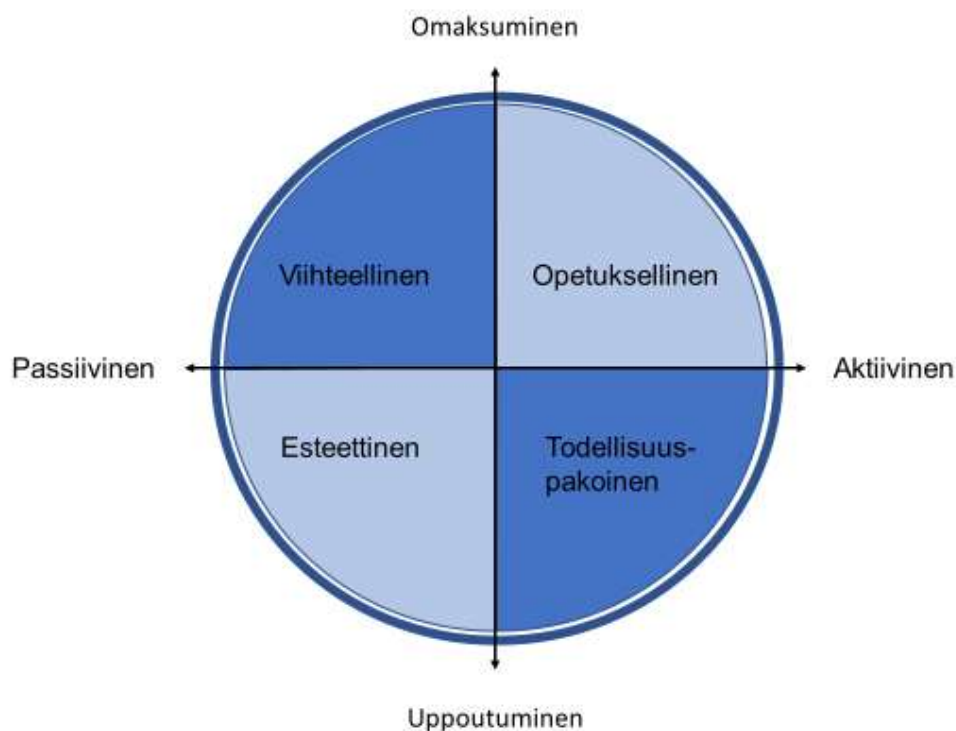
Elämyksen merkityksellisyys on subjektiivinen, eli jokainen kokee elämyksen omalla tavallaan. Esimerkiksi toisen elämys voi toisen kokemana tuntua arkipäiväiseltä (Linjama 2014, 18). Myös Perttula pitää elämystä monimerkityksellisenä ja jokaiselle henkilökohtaisena (Perttula 2007). Karppinen (2007a) pitää elämyksen subjektiivisuutta riippuvaisena kohteesta, tilanteesta, toiminnasta ja tavoitteesta.



Elämys liitetään usein myös oppimiseen. Karppinen (2007b) pitää elämystä olennaisena osana pedagogiikkaa ja määrittää elämyksen kasvatuksellisen sekä opetuksellisen vuorovaikutustapahtuman tavoitteeksi. Oppimiskokemuksia voidaan luoda elämyksen ympärille ja mahdollistaa näin vaikuttavien kokemusten saaminen (Linjama 2014, 10).

### 2.1.1 Elämyksen ulottuvuudet Pinen ja Gilmoren mukaan

Pine ja Gilmore ovat tutkineet elämystä elämyksen luonteen kautta. He ovat luoneet mallin, jossa elämys jaetaan neljään ulottuvuuteen. Näiden neljän ulottuvuuden vaikutus johtaa elämyksen onnistuneeseen kokemiseen. Kuviossa 1 esitetään ulottuvuuksien asettuminen vaakasuoran ja pystysuoran akselin suhteen. Elämyksen tuottaminen ei ole vain näyttelemistä ja passiivista vastaanottamista, vaan olennaista on, että kokija pääsee aktiivisesti osallistumaan elämyksen tuottamiseen. (Pine & Gilmore 1999, 29–30.)



KUVIO 1. Elämyksen neljä ulottuvuutta (Pine & Gilmore 1999, 30).

Vaakasuora akseli kuvaa osallistumisen ulottuvuuksia. Akselin vasemmassa päässä on täysin passiivinen osallistuminen, jossa osallistuja ei vaikuta elämyksen esitykseen ollenkaan. Tästä esimerkkinä voi toimia esimerkiksi sinfoniaorkesterin kuunteleminen. Elämys aikaansaadaan siis observoimalla, kuuntelemalla ja katsomalla sekä seuraamalla mitä tapahtuu. Akselin oikeassa päässä on aktiivinen osallistuminen. Tässä tavassa kokijat ovat olennainen osa esitystä, ja he ovat itse mukana luomassa elämystä. (Pine & Gilmore 1999, 30.)

Pystysuorassa akselissa taas kuvataan elämyksen ja kokijan välistä yhteyttä. Akselin toisessa päässä on omaksuminen/sulautuminen (absorption), jossa kokijan huomio kiinnittyy täysin kyseessä olevaan asiaan. Elämys tuodaan kokonaisuudessaan mielen sisään. Toisessa päässä akselia on uppoutuminen (immersion). Tässä ulottuvuudessa kokija ottaa fyysisesti osaa kokemukseen. Esimerkki näiden kahden erosta voi olla television katsominen, jossa katsoja omaksumaa maailmaa, jota hän katsoo. Toisaalta taas videopelien maailmassa osallistuja on olennaisessa roolissa itse pelaamisessa ja pääsee näin uppoutumaan elämykseen. (Pine & Gilmore 1999, 30–31.)

Kaksi akselia erottavat neljä elämyksen aluetta toisistaan. Nämä alueet ovat viihteellinen, kasvatuksellinen, todellisuuspakoinen ja esteettinen. Elämystä koettaessa nämä alueet voivat olla päällekkäisiä ja sekoittua muodostaessaan jokaiselle yksilöllisen elämyksen. (Pine & Gilmore 1999, 30–35.) Näille kaikille tavoille aistia kokemusta on paikkansa luotaessa yksilöllistä elämystä.

### **2.1.2 Elämyksen ominaisuuksia Konun mukaan**

Elämystä on käsitteellistetty monella eri tavalla. Eri tutkijat ovat hyödyntäneet erilaisia ominaisuuksia ja korostaneet eri asioita. Konun mukaan on kuitenkin mahdollista eritellä tiettyjä ominaisuuksia, joita voidaan pitää oleellisina elämyskontekstissa. Taulukossa yksi esitetään elämyksen ominaisuuksia, joita tutkijat ovat hyödyntäneet tutkiessaan elämyskontekstia. (Konu 2016, 30.)

Taulukko 1. Elämyksen ominaisuuksista (Mukaiillen: Konu 2016, 31.)

Ominaisuudet / asia esitettynä	Maslow (1964)	Csikszentmihalyi (1975)	Abrahams (1986)	Turner (1986)	Arnould ja Price (1993)	Otto ja Ritchie (1996)	Pine ja Gilmore (1998)	Schmitt (1999)	Gupta ja Vajic (2000)	Carú ja Cova (2003)	Knutson ja Beck (2003)	LaSalle ja Britton (2003)	Johnston ja Clarke (2005, 2012)	Shaw ja Ivens (2005)	Gentile ym. (2007)	Mascarenhas ym. (2007)	Meyer ja Schwager (2007)	Verhoef ym. (2009)	Palmer (2010)	Walter ym. (2010)	Kim ym. (2011)	Lenke ym. (2011)	Walls ym. (2011)	Paregeis ym. (2012)	Schmitt ja Zarantonello (2013)	Esiintymisen summa
Huippu/poikkeuksellinen/ ikimuistoinen/flow	x	x	x	x	x		x		x	x													x			9
Arkipäivän elämys			x	x						x													x			4
Prosessi/eletty läpi					x			x								x				x						4
Arvioitu lopputulos					x								x	x						x					x	5
Vuorovaikutus					x			x	x			x	x	x	x	x	x		x	x		x	x	x	x	15
Henkilökohtainen/subjektiiivinen	x	x	x			x	x				x		x		x	x	x				x	x	x			13
Osallistava / osallistuminen											x				x				x		x					4
Aistillinen								x							x										x	3
Tunteellinen	x				x		x	x			x	x		x	x	x		x	x	x				x	x	14
Fyysinen							x								x	x		x								4
Voimakastunteinen	x				x	x		x										x								5
Kognitiivinen								x	x						x			x		x				x	x	7
Käytännöllinen															x											1
Elämäntapa / sosiaalinen konteksti								x			x				x	x		x						x		6
Suhteellinen / riippuvainen kontekstista/tilanteesta	x								x		x				x				x				x			6
Holistinen						x									x			x								3
Hurmaava							x									x					x					3
Kestävä																x										1
Riippuvainen palvelun/tuotteen ominaisuuksista															x											1
Moniulotteinen											x				x				x		x		x			5
Tarjoaa vaikuttavan/ käytännöllisen/ toiminnallisen arvon																								x		2
Tarjoaa nautinnollisen/ kokemuksellisen arvon						x																		x		3
Ajallinen ulottuvuus							x				x					x		x	x				x		x	7

Taulukko antaa kuvaa siitä, minkälaista muutosta elämyksen tutkimuksen ympäristössä on tapahtunut, sekä siitä, mikä on ollut milloinkin olennaista. Ennen 1990-luvun alkua on keskitytty arkipäiväisiin elämyksiin, jotka ovat löydettävissä elämästä tässä ja nyt (katso esim. Abrahams, 1986). Taulukon tutkimukset ilmentävät myös elämyksiä, jotka ovat erityisiä, ikimuistoisia ja arkipäivään verrattuna jotain aivan erityislaatuista. Yleisimmät ominaisuudet ja pääasiat, joita yhdistetään elämyskonseptiin näiden tutkimusten mukaan, ovat osallisuus, tunteellisuus ja henkilökohtaisuus tai subjektiivisuus. (Konu 2016, 32.)

### **2.1.3 Turvallisuus osana elämystä**

Turvallisuus voidaan ajatella hyvin kokonaisvaltaisesti osaksi elämystä. Turvallisuuden ymmärtäminen on tärkeää ja sen tavoitteena ei ole pilata elämystä, vaan parantaa kaikkien kokemusta. Turvallisuus saavutetaan terveen harkintakyvyn, tilanteen arvioinnin ja taitojen kautta, ei vahvalla kontrollilla. (Telemäki 1998, 61; Rätty 2011, 91–93.) Toimittaessa oppimista tavoitellen on toiminnan oltava turvallista. Turvallisuudella voidaan tarkoittaa kokonaisvaltaista turvallisuuden tunnetta, jossa huomioidaan fyysinen, psyykinen ja sosiaalinen turvallisuus. (Rätty 2011, 91.) Toiminnan turvallinen ohjaaminen ja samanaikaisesti toiminnan tavoitteen saavuttaminen taitoja ja tietoja opettaen on haastavaa (Thomas 2005).

Turvallisuustaidot ovat suuri joukko erilaisia ja monipuolisia taitoja. Turvallisuustaidot ovat laaja kokonaisuus, jossa elämyksen tuottamisen turvallisuutta katsotaan eri näkökulmista (Lehtonen, Mäkelä & Pulli 2007). Turvallisuustaidoiksi luokitellaan muun muassa riskienhallinta-, turvallisuusajattelu-, ympäristönhallinta- sekä turvallisuussuunnittelutaidot (Kivinen 2016, 53). Turvallisuuteen vaikuttavat myös viestintätaidot. Buckleyn (2010) mukaan turvallisuuteen vaikuttaa olennaisesti ohjaajien välinen kommunikointi sekä ohjaajan ja osallistujan välinen kommunikointi. Varsinkin tilanteissa, joissa turvallisuuteen tulee kiinnittää erityistä huomiota, viestinnän tulee olla selkeää. Ohjaajien on myös huomioitava osallistujan kielitaito, jottei kielimuuri estä turvallisuuden hyvän tason saavuttamista. (Buckley 2010, 8-11).

Keskisen (2015, 87) mukaan on useita erilaisia tapoja tehdä asiat turvallisesti, ja nämä erilaiset tavat luovat turvallisuuskulttuuria. Ei siis ole olemassa vain yhtä oikeaa tapaa toteuttaa turvallista elämystä. On tärkeää keskustella erilaisista turvallisuuteen vaikuttavista tekijöistä, läheltä piti -tilanteista ja onnettomuuksista, jotta turvallisuutta voidaan parantaa entisestään. (Keskinen 2015, 87.) Ohjaajan on tiedostettava elämykseen liittyvät riskit (Rätty, 2011, 91).

## **2.2 Kokemus**

Kokemus, kuten elämyskin, on henkilökohtainen ja siten mahdoton yleistettäväksi. Latomaa (2007) jakaa kokemuksen merkitykseen ja elämykseen, jotka muodostavat kokemuksen kaksi

eri puolta. Hän pitää siis elämystä osana kokemusta. Jokainen kokemus rakentuu merkityssisällöstä ja elämyssisällöstä. Sisältöjen ei tarvitse olla tasapainossa, vaan joissain kokemuksissa korostuu merkityksellisyys ja joissain taas elämyksellisyys. Kokemuksen mielekkyys vaikuttaa siihen, pidetäänkö kokemusta enemmän elämyksenä vai merkityksenä. Kokemuksen rakennuspalikoina ovat elämys tilana ja merkitys suhteena. Käytännössä elämystä ei voi suoraan liittää vain tunteisiin ja merkitystä ajatteluun, vaan ne vaikuttavat toinen toisiinsa. (Latomaa 2007.) Kokemuksen voi saavuttaa, vaikka elämystä ei saavuttaisi.

Kokemus nivoo yhteen elämysosia, muodostaen näiden avulla yksilön henkilökohtaisen kokonaisuuden. Kokemusten karttuessa kehittyy jokaiselle tieto ja käsitys, ja nämä yhdessä mahdollistavat ymmärryksen. (Karppinen 2007a.) Perttula (2007) kuvaakin, että: ”Ei tule olemaan tilannetta, jossa kaikki tarkoittavat kokemuksella samaa asiaa”. Kokemuksen käsitteistöä ei voida myöskään rajata vain yhteen tulkintaan. Ne kuvaavat maailmaa, vaikka eivät ole todellisia kuvauksia ihmisen sisäisestä todellisuudesta. (Ollila 2013, 18.) Henkilökohtaisesti merkittävän kokemuksen kuvaaminen vain erilaisin ilmaisumenetelmin on rajoittunut tulkinta kokemuksesta, sillä se on jotain vielä enemmän. Merkityksellisen kokemuksen ytimessä onkin ajatus henkilökohtaisesta kehittämisestä. (Perttula 2007.)

Kuten elämystä, myös kokemusta pidetään tärkeänä osana oppimista. Kolbin (1984, 42) mukaan oppiminen lähtee liikkeelle kokemuksesta, mutta pelkästään kokemus ei takaa oppimista. Oppiminen tapahtuu vasta, kun henkilö reagoi kokemukseen (Kolb 1984, 42). Kokemukset mahdollistavat yksilön kasvun ja kehityksen myös henkisellä tasolla. Kokemusten avulla yksilö voi oppia elämänsä arvoista ja elämän suunnasta. (Perttula 2007.) Oppimista ei välttämättä aina kuitenkaan tapahdu ja kokemus voikin olla oppimisen kannalta myös huono (”epäopettava”) (Hopkins & Putnam 1993, 11).

### 3 ELÄMYKSELLINEN JA KOKEMUKSELLINEN OPPIMINEN

#### 3.1 Kokemuksellinen oppiminen

Kolb (1984) on kehittänyt kokemuksellisen oppimisen teorian (Experiential Learning Theory). Mallin pohjalla on holistinen integroiva lähestymistapa oppimiseen, jossa yhdistetään kokemus, havainnot, kognitio ja käyttäytyminen. (Kolb 1984, 20.) Olennainen ajatus teorian taustalla on, että se pyrkii yhdistämään erilaiset tiedot käytännön osallistumisen avulla. Siten oppiminen onkin paljon muuta kuin vain passiivista vastaanottamista. (Meyer 2003.) Kokemuksellinen oppiminen tarjoaa olennaisen eroavaisuuden oppimisprosessiin suhteessa perinteisiin oppimisperustaisiin menetelmiin. Mallin näkökulma pyrkii yhdistämään oppimisen, työn ja muut elämän aktiviteetit ja näiden pohjalle pyritään rakentamaan tietoa. Kolb on rakentanut mallinsa Deweyn, Lewin ja Piagetin mallien pohjalta. (Kolb 1984, 2021.)

Kokemuksellisen oppimisen teoriassa oppiminen on prosessi, jossa kokemuksen kautta luodaan tietoa. Oppiminen rakennetaan neljän eri elementin pohjalle. Kuvio 2 havainnollistaa näitä neljää elementtiä ja esittää kokemuksellisen oppimisen mallin vaiheittain. Nämä elementit ovat: omakohtainen kokemus, reflektiivinen havainnointi, käsitteellistäminen ja aktiivinen toiminta. Oppimisen lähtökohtana onkin, että tarvitaan sekä kokemusta että teoriaa. Näin oppiminen monipuolistuu ja mahdollisuudet ymmärtämiseen ja soveltamiseen aukeavat. Kokemus ei ole automaattisesti kokemuksena opettavainen, vaan oppiminen vaatii kokemuksen reflektointia ja käsitteellistämistä. Saman ilmiön ajatellaan tapahtuvan myös toisinpäin, eli tieto ei vain tietona ole opettavaista, se vaatii rinnalleen käytännön. (Kolb 1984, 40–43.) Kokemuksellinen oppiminen on asiakaskeskeistä, yksilöä, ryhmää tai organisaatiota tukeva lähestymistapa kehittymiseen. Tämä mahdollistaa kaikkien prosessin elementtien käytön osana oppimista. (Beard & Wilson 2002, 1.)



KUVIO 2. Kokemuksen oppimisen malli (Mukaillen: Kolb 1984. 42)

### 3.2 Elämys- ja seikkailupedagogiikka

Kasvatuksen kentällä elämyksen ja seikkailun ympärillä puhutaan pääosin kahdesta mallista, seikkailukasvatuksesta ja elämyspedagogiikasta. Mallit eroavat toisistaan, mutta päämäärä on molemmissa sama: saada aikaan merkityksellinen kokemus, jonka avulla on mahdollista oppia. Tästä syystä en erittele näiden menetelmien eroja vaan ajattelen sanat synonyymeina. Kirjoituksessa käytän käsitteitä elämys- ja seikkailupedagogiikka. Karppinen ja Latomaa toteavatkin, että seikkailukasvatuksessa yhdistyy seikkailu sekä kasvatus, kun taas elämyspedagogiikassa elämys ja kasvatus (Karppinen & Latomaa 2015, 45).

Elämys- ja seikkailupedagogiikka on käytännön kasvatustapa, jossa kokemus ja elämys ovat olennaisessa roolissa. Seikkailua voidaan pitää välineenä elämyksen saavuttamisessa. Elämys- ja seikkailupedagogiikan avulla voidaan saavuttaa sekä teoreettista että käytännöllistä kasvatusta. (Karppinen 2010, 118-119.) Elämys- ja seikkailupedagogiikka on myös osallistujalähtöistä ja osallistujan huomioivaa. Elämys on niin subjektiivinen kokemus, että todellisuudessa kokija määrittää elämyksen. Osallistujalle tuleekin tarjota erilaisia tilaisuuksia ja mahdollisuuksia saavuttaa elämys hänen omasta lähtökohdastaan. (Keskinen 2015, 21.) Olennaista

on kuitenkin, että kokija pääsee pois kaikesta hänelle entuudestaan hyvin tutusta. (Karppinen 2010.)

Elämys- ja seikkailupedagogiikan avulla onkin siis mahdollista kasvattaa ja oppia. Elämys ja kokemus mahdollistavat oppimisen, ja seikkailu on väline elämyksen saavuttamiseen (Karppinen 2010). Näin voidaan vaikuttaa esimerkiksi oman toiminnan ohjaustaitoihin, keskittymiseen, liikunnallisiin taitoihin (Louhela 2010) sekä ongelmanratkaisutaitoihin (Karppinen 2010). Samanaikaisesti toiminnassa otetaan huomioon sosiaaliset taidot ja pyritäänkin kehittämään toimintaa yhteistoiminnalliseksi. Elämys- ja seikkailupedagogiikalla pyritäänkin vaikuttamaan kasvuun kokonaisvaltaisesti ja monipuolisesti. Ohjaajan kannalta tämän toteuttaminen ei ole helppoa. Ohjaajan rooli onkin todella merkityksellinen rakennettaessa oppimista elämys- ja seikkailupedagogiikan avulla. (Karppinen 2010.)

Jokaisen taidoille sopivat haasteet motivoivat. Itsensä haastamista pidetään olennaisena asiana osana elämys- ja seikkailupedagogiikkaa. Kaikki erilaiset ja uudenlaiset haasteet luovat intoa oppia uusia asioita. (Louhela 2010.) Tulee kuitenkin huomioida, ettei haasteita ole yhtäaikaisesti liikaa. Jo ympäristö tilana ja toiminnan tilanteena voi aiheuttaa osallistujalle ylitsepääsemätöntä pelkoa tai fyysisiä haasteita. (Karppinen 2010.)



## 4 ELÄMYKSELLISEN KOKEMUKSEN RAKENTAMINEN

Elämyksen rakentamista prosessinomaisesti on lähestytty ensinnäkin turismin kannalta (Maher 2005). Elämysmatkailu muokkaakin turismin kenttää yhtenä nopeiten kasvavista trendeistä (Liedes & Ketonen 2004). Elämyksen tuottamisen lähestymistapana on toisaalta ollut myös asiakkaan kokemus (Rintala 2004) sekä asiakkaan käyttäytyminen (Meriläinen 2004). Elämyksen rakentaminen toiselle voi olla hyvin haastavaa, koska elämys ja sen kokeminen ovat hyvin henkilökohtaisia (Gelter 2006, 37).

Tässä luvussa käsittelen kokemuksen rakentamista prosessina. Elämyksen tuottamiselle ei kuitenkaan ole olemassa varmaa tieteellistä mallia (Liedes & Ketonen 2004). Tämä johtunee ainakin elämyksen vahvasta subjektiivisuudesta. Ensimmäisessä luvussa käsittelen elämyksen rakentamiselle yhteisiä vaiheita ja toisessa luvussa käsittelen Tarssasen ja Kyläsen (2007) luomaa Elämyskolmio mallia.

### 4.1 Elämyksen rakentamisen olennaiset vaiheet

Elämyksen toteuttamisprosessia voidaankin käsitteellistää metaforallisesti miksauspöydän avulla, jossa jokainen säädin ja nappula on yksi osa elämyksen rakentamista. Nappeja kuitenkin säädetään, joten se asettaa elämykselle myös rajoja. Nappulat mahdollistavat kuitenkin jokaisen pienenkin yksityiskohdan suunnittelun järjestettäessä elämystä. Musiikkituotannossa kokeneella tuottajalla on iso miksauspöytä, jossa on useita erilaisia säätimiä eri tarkoituksiin. Toisaalta taas kokemattomalla tuottajalla on pieni miksauspöytä, jossa säätömahdollisuudet ovat paljon rajallisemmat. Samalla tavalla kokeneella elämyksen tuottajalla on paljon taitoja, joita hän voi hyödyntää kokemusta rakentaessa. (Gelter 2006.) Mielestäni tätä teemaa voi lähestyä myös siten, että kokeneella ja kokemattomalla voi olla samat mahdollisuudet, mutta kokenut tuottaja osaa hyödyntää näitä erilaisia mahdollisuuksia paremmin kuin kokematon.

Gelter (2006) on luonut mallin kokonaisvaltaisesta elämyksen hallinnasta (TEM – total experience management). Mallista löytyy useita elämysosia, joiden tulee olla hallinnassa, jotta elämys voidaan saada aikaan. Ensimmäisenä hän mainitsee **laadun** jokaista yksityiskohtaa

myöten. (Gelter 2006.) Elämys tulee miettiä tarkasti läpi, jotta kohdat, joissa on mahdollista saada aikaan negatiivisia tunteita, pystytään eliminoimaan jo elämystä suunniteltaessa (Pine & Gilmore 1999). Jotta elämys saadaan sujumaan jouhevasti, aikataulua on hyvä miettiä tarkasti ennen toteutusta (Gelter 2006).

Elämyksen taustalle on hyvä suunnitella jokin **teema** (Gelter 2006). Teemoittaminen onkin olennainen osa elämyksen rakentamista (Liedes & Ketonen 2004). Teemoittaminen tarinallistaa elämystä (Tarssanen & Kylänen 2009) sekä yhtenäistää elämyskokemusta (Pine & Gilmore 1999). Teeman yhteyteen on hyvä miettiä, mitä elämyksestä on tarkoitus oppia sekä mikä elämyksessä on erityisen hauskaa, miellyttävää ja positiivista (Gelter 2006).

Olennaisena osana elämyksen aikaansaamista on myös tuottaa **erilaisia tunnekokemuksia sekä aistihavaintoja** (Gelter 2006). Moniaistillisuus mahdollistaakin hyvin moninaisen kokemuksen (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009). Myös Aula, Romppainen ja Varanka pitävät tärkeänä, että elämys työllistäisi useita eri aistikanavia (Aula, Romppainen & Varanka 2004). Tämä auttaa myös luomaan muistoja (Pine & Gilmore 1999).

**Osallistujan aktiivisen roolin** hahmottaminen eri tilanteissa on olennainen osa suunnittelua. Suunnittelussa tulisikin miettiä tarkasti, kuinka osallistujan aktiivinen osuus sisällössä toteutetaan ja miten vuorovaikutus osallistujan kanssa toteutetaan (Gelter 2006). Kokijan roolista tulee rakentaa aktiivinen. Osallistajat hakevat enemmän kuin vain passiivista kokemusta (Liedes & Ketonen 2004). Elämyksen tuottaminen ei ole vain näyttelemistä ja passiivista vastaanottamista, vaan olennaista on, että kokija pääsee aktiivisesti osallistumaan elämyksen tuottamiseen (Pine & Gilmore 1999, 29–30). Elämyksen aktiivisuutta voidaan havainnollistaa ulottuvuusajattelulla, joka esitettiin työssä aikaisemmin.

Osallistujan huomioinnissa olennaista on myös **asiakkaan tarpeiden huomioiminen** kokijan tietojen ja taitojen tiedostaminen aiheeseen liittyen. Näin ymmärretään paremmin sitä, mitä elämyksestä tulee informoida osallistujalle etukäteen ja mihin tulee kiinnittää erityistä huomiota. Näiden avulla elämystä pystytään myös yksilöllistämään ja jättämään tilaa luovuudelle. (Gelter

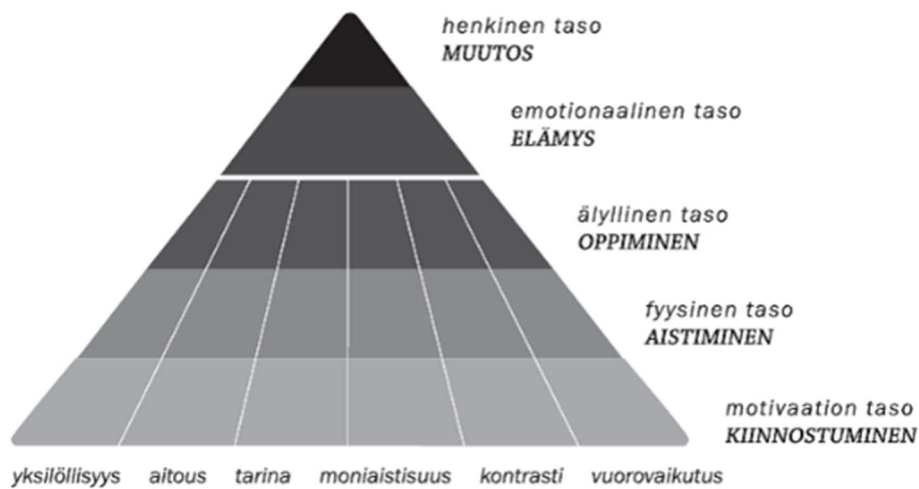
2006.) Liedes ja Ketonen (2004) korostavat yksilön huomioimisessa myös kulttuuristen erojen huomioimista osana elämyksen rakentamista.

Vaikka osallistujan roolin suunnitteleminen on tärkeää, olennaista on myös ajatella, miten ohjaajat tai palvelun tuottajat esiintyvät ja ohjaavat. **Ohjaajan roolissa** tulee miettiä, kuka on näkyvässä roolissa missäkin vaiheessa ja kuka on sivussa (Gelter 2006). Ohjaajien toiminta erilaisissa tilanteissa vaikuttaa myös turvallisuuteen (Buckley 2010, 8-11). Turvallisuus onkin riskien kartoituksen ohella yksi tärkeä huomioitava asia seikkailua suunniteltaessa. Turvallisuuden lisäksi tärkeä huomioitava asia on myös eettisyys. (Gelter 2006.)

Tästä luvusta voimmekin päätellä, että olennaista ei ole niinkään se, mitä tehdään missäkin vaiheessa, vaan se, että huomioidaan suunnittelussa kaikki olennaiset asiat. Olennaiset kysymykset elämystä rakennettaessa ovat mitä, kenelle, milloin, missä, kuinka ja miksi (Gelter 2006).

## 4.2 Elämyskolmio

Tarssasen ja Kyläsen mukaan vahvalla elämyksellä on mahdollisuus tuottaa kokijalleen henkilökohtainen muutos. Elämystä ei pysty lupaamaan kenellekään varmasti, koska ihmiset kokevat asiat hyvin eri tavoin. Myös yksilön taustat vaikuttavat elämyksen vaikuttavuuteen, kokemukseen ja siten koko elämykseen. (Tarssanen & Kylänen 2009, 8, 10–11.) Elämyksen systemaattista rakentamista voidaan kuvata Elämyskolmion avulla (Kuvio 3).



KUVIO 3. Elämyskolmio (Tarssanen & Kylänen 2007.)

Jotta tavallisesta kokemuksesta voi tulla elämys, tulee tuotteessa Tarssasen ja Kyläsen mukaan olla mukana kaikki Elämyskolmiossa kuvatut elementit ja tasot. Elämyskolmion avulla on tarkoitus luoda täydellisiä elämystuotteita. Elämyksen aikaansaamiseksi tulee jokaisen elementin toteutua jokaisella tasolla. Kuitenkaan edes tämän pohjalta elämystä ei voi jokaiselle luvata. (Tarssanen & Kylänen 2007.) Elämys ei siis ole vain yksinkertainen helppo valmistettava, vaan vaatii systemaattista suunnittelua.

#### 4.2.1 Elämyksen elementit

Elämyskolmion vaaka-akselilla on kuvattuna elämyksen elementit. Elementtien tarkoituksena on kuvata yksilön kokemuksen vaikutusalueita. Elementeistä ensimmäinen on **yksilöllisyys**. Yksilöllisyyden tulee ilmetä siten, että kokija ei voi kokea samaa missään muualla, vaan tapahtuman tulee olla ainutkertainen ja ainutlaatuinen. Yksilöllisyyttä luodaan antamalla osallistujalle vaihtoehtoja, joista hän voi koota oman elämyksensä. Näin tuote on joustava ja yksilön tarpeisiin vastaava. Joustavuudella elämyksestä saadaan myös tarpeeksi haasteellinen jokaiselle kokijalle. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

Toisena elementtinä heti yksilöllisyyden rinnalla on **aitous**. Aitoudella tarkoitetaan tuotteen tai palvelun uskottavuutta. Kokija on tuotteen uskottavuuden mittari. Jos kokija pitää tuotetta uskottavana, vaikka se olisi täysin fiktiivinen, on tuote aito. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

Hyvällä ja mukaansatempaavalla **tarinalla** vaikutetaan tuotteen uskottavuuteen ja aitouteen. Tarinan tarkoituksena on perustella osallistujalle mitä tehdään, milloin tehdään ja missä järjestyksessä jotakin tehdään. Faktaa ja fiktiota on hyvä sekoittaa tarinaan, jotta tarinasta saadaan mahdollisimman mielenkiintoinen. Vanhat tarinat, legendat ja uskomukset on hyvä liittää tarinaan tuomaan lisäjännitystä. Tarina ei saa olla mikä tahansa kertomus, vaan sen tulee olla puhutteleva, kohdeyleisölle suunniteltu ja huolellisesti käsikirjoitettu. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

**Moniaistillisuudella** tarkoitetaan kaikkien aistien hyväksikäyttöä kokemuksen luomisessa. Näkö-, kuulo-, tunto-, haju- ja makuaistimuksia sisältävä elämys luo moninaisen kokemuksen. Kaikkien aistihavaintojen tulisi olla tasapainossa keskenään, jotta liiallinen aistillisuus ei pilaa kokemusta. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

**Kontrasti** normaalin päivän ja kokemuksen välillä tulee olla suuri. Kun kokemus koetaan yhdessä jonkun kanssa, sen merkitys on suurempi kuin yksin koetulla kokemuksella. Kontrastilla vaikutetaan elämyksen ikimuistoisuuteen, koska se ei ole vain tavallista tekemistä. Haasteena tässä on jokaisen ihmisen erilaisuus, sillä jokainen tuntee eri asiat erityisenä. (Tarssanen & Kylänen 2009.)

Viimeinen elementti on **vuorovaikutus**. Vuorovaikutusta koetaan muita osallistujia, ohjaajia ja itse tuotetta kohtaan. Yhteisöllisyys ja sen tunne ovat tärkeä osa vuorovaikutuksen kokemista. Yhdessä koettu elämys on suurempivaikutteinen kuin yksin koettu elämys. Kokijalla on tietoisuus siitä, että joku toinen on ollut jakamassa saman kokemuksen hänen kanssaan. Yhteiset kokemukset myös tiivistävät ryhmää. Palveluntarjoajan ja osallistujan välisellä vuorovaikutussuhteella on suuri merkitys elämyksen kokemisessa, joten palveluntarjoajan kannattaa panostaa hyvään vuorovaikutukseen. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

## 4.2.2 Elämyksen kokemisen tasot

Elämyksen kokemisen tasot kuvataan Elämyskolmion pystyakselilla. Elämyksen kokeminen alkaa mielenkiinnon herättämisellä aiheeseen, ja lopputuloksena tulisi olla jokin henkilökohtainen muutos. Elämyksen toteutumisen kannalta on tärkeää, että kaikki aikaisemmin kuvatut elementit toteutuvat jokaisella kokemisen tasolla. (Tarssanen & Kylänen 2009.)

**Motivaation tasolla** pyritään herättämään mielenkiintoa tuotteeseen tai palveluun. Mielenkiinnon herättämisen tarkoituksena on luoda odotuksia ja halu kokeilla tuotetta. Markkinointi on yleisin keino herättää ihmisten mielenkiinto tuotteeseen. Motivaation tasolla pitäisi jo toteutua kaikki elämyksen elementit, eli markkinoinnin tulisi olla mahdollisimman henkilökohtaista, aitoa, moniaistillista ja erilaista, eikä tarinaa saisi unohtaa missään vaiheessa.

**Fyysisellä tasolla** osallistuja kokee tuotteen ensi kertaa aistiensa avulla. Tuotteen kokeminen fyysisesti tarkoittaa, että tuote nähdään, kuullaan, maistetaan, tunnetaan tai haistetaan (LaSalle & Britton 2003, 9). Fyysisellä tasolla kokijalle tulisi taata miellyttävä ja turvallinen kokemus. Jos asiaan voi vaikuttaa, osallistujalla ei saisi olla esimerkiksi liian kylmä tai kuuma, jano tai vessahätä. Näin fyysisestä kokemuksesta saadaan onnistunut. Poikkeuksen turvallisuuteen tuovat extreme-elämykset, joiden kokeminen vaatii vaarassa olemista. Vaara on vain harvoin todellinen, koska turvajärjestelyt ovat usein vahvat. Illuusio vaarasta aikaansaa kuitenkin suuria tunteita niin fyysisellä kuin emotionaalisella tasolla. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

**Älyllisellä tasolla** prosessoidaan fyysisellä tasolla koettuja ärsykeitä. Tarkoituksena on oppia ja soveltaa uusia taitoja. Jos prosessin aikana osallistuja ei pidä kaikesta, voi koko elämys olla huono. Älyllisellä tasolla kokija pohtii, mitä mieltä hän on tuotteesta. (LaSalle & Britton 2003, 9). Hyvä tuote mahdollistaa jonkun uuden asian oppimisen. Oppiminen voi tapahtua joko tiedostetusti tai tiedostamatta. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

Kaikista vaikein taso ennakoida ja kontrolloida on **emotionaalinen taso**. Tunne-elämystä on usein vaikea hallita ja arvioida etukäteen. Elämys on vahvasti subjektiivinen eli

henkilökohtainen kokemus, siten henkilön persoona ja taustat vaikuttavat emotionaaliseen kokemiseen. (LaSalle & Britton 2003, 9). Kaikkien aiempien palasten ollessa kohdallaan henkilö tuntee usein iloa, riemua sekä itsensä ylittämisen ja onnistumisen elämyksiä emotionaalisella tasolla. Jos kaikki peruselementit eivät ole olleet kunnossa ja fyysinen ja älyllinen taso eivät ole toimineet, on elämyksen tuottaminen hankalaa. Varsinainen elämys tapahtuu emotionaalisella tasolla. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

Viimeisenä tasona on **henkinen taso**. Vahva elämys voi aikaansaada suuriakin muutoksia henkisellä tasolla. Yksilö voi tuntea kehittyneensä ihmisenä, omaksuneensa jotain uutta tai saaneensa paremman itsetunnon. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009.)

## 5 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tutkimuksen tarkoituksena on ymmärtää elämystä ilmiönä ja selvittää, miten tutkimuksen haastateltavien kokemusten mukaan elämys rakentuu erilaisissa elämysympäristöissä. Tutkimuksessa on tavoitteena lisätä ymmärrystä elämykseen vaikuttavista tekijöistä ja näiden tekijöiden tärkeydestä elämyksen aikaansaamisessa. Tutkimuksessa haastattelen elämyspalvelujen tuottajia, jotka rakentavat elämyksiä kasvatusympäristössä.

Seuraavien tutkimuskysymysten avulla pyritään tarkastelemaan edellä mainittuja asioita:

1. Miten elämys rakennetaan?
2. Mitkä tekijät ovat olennaisia elämystä rakennettaessa?
3. Minkälaiset tekijät ovat tärkeitä elämyksen onnistumisen varmistamisessa?



## 6 TUTKIMUSMENETELMÄT

Tässä luvussa kuvataan tutkimuksen kulkua mahdollisimman tarkasti. Tämä luku selventää tutkimuksen toteuttamistapaa ja pyrkii tekemään selväksi, miten tutkimus on toteutettu ja miten tulokset, jotka esitetään myöhemmin, on saatu aikaan. Tutkimusmenetelmät -luvussa kuvaan tutkimuksen lähtökohtia, esiymmärrykseni, aineistonkeruumenetelmän, tutkittavat ja haastatelluaineiston sekä aineiston analyysimenetelmän.

### 6.1 Tutkimuksen lähtökohta

Lähtökohtanani tätä tutkimusta aloitettaessa oli lisätä ymmärrystä elämyksestä ja siitä, miten elämyksen voi rakentaa kasvatuksellisessa ympäristössä. Tästä johtuen tämän tutkimuksen tavoitteena oli lisätä ymmärrystä elämyksen rakentumisesta ja hahmottaa elämyksen rakentamiseen vaadittavia tekijöitä. Siksi laadullinen tutkimusmenetelmä oli luonnollinen valinta, koska pyrkimyksenäni oli lisätä ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä ja käsitteellistää entistä paremmin tätä ilmiötä. Laadullisen, eli kvalitatiivisen tutkimuksen (engl. qualitative research) tarkoituksena onkin lisätä ymmärrystä ilmiöistä (Eskola & Suoranta 1998). Laadullista tutkimusta voidaan kuvata luonteeltaan ymmärtäväksi, tulkinnalliseksi ja pehmeäksi tutkimukseksi ja se on varsin kokonaisvaltaista ja moniulotteista (Tuomi & Sarajärvi 2009, 23). Laadullisella tutkimuksella voidaan myös tavoittaa erilaisia merkityksiä, joita ihmiset kokevat. Laadullisella tutkimuksella ei ole tarkoituksena löytää totuutta vaan selittää erilaisia ilmiöitä. (Vilkka 2015, 118.)

Monessa tilanteessa laadullista tutkimusta pidetään määrällisen eli kvalitatiivisen tutkimuksen vastakohtana. Menetelmät eivät kuitenkaan sulje toisiaan pois eivätkä ne enää nykypäivänä ole vastakohtaisia menetelmiä (Eskola & Suoranta 1998). Laadullisessa tutkimuksessa tyypillistä on kuitenkin prosessinomaisuus, jonka raamit ovat väljät, eli niitä ei ole määritetty tarkasti etukäteen. Raamit ovat väljät, jotta tutkittavalle aineistolle annetaan tilaa vaikuttaa tutkimukseen. Laadullisessa tutkimuksessa onkin mahdollista päästä tutkittavan kohteen lähelle ja muodostaa sen pohjalta syvällisempää käsitystä ja näkemystä tutkittavasta aiheesta. Laadullinen tutkimus onkin joustava ja antaa mahdollisuuden kehittymiselle tutkimuksen edetessä. (Eskola &

Suoranta 1998.) Tämä joustavuus ja syvällisempi ilmiön tarkastelu oli tämän tutkimuksen kannalta tärkeää, sillä näin pystyin vastaamaan tavoitteeseeni elämyksen ymmärtämisen lisäämisestä.

Tutkimukseen tulee hermeneuttinen ulottuvuus, koska pyrkimys on ymmärtää kokemuksia. Toisen ihmisen kokemusten käsitteellistäminen ja ymmärtäminen vaatii subjektiivista tulkintaa. (Laine 2010.) Hermeneuttinen ulottuvuus tutkimuksessa haastaa tutkijan roolia ilmiön objektiivisena tarkastelijana. Hermeneutiikan tehtävänä onkin selventää ehtoja, jotka tekevät mahdolliseksi tulkinnan ja ymmärtämisen. Laadullista tutkimusta onkin mahdoton toteuttaa täysin objektiivisesti. Tutkijan intressit, ihmiskäsitys, esiymmärrys sekä valitut teoreettiset mallit vaikuttavat tutkimusprosessin etenemiseen koko tutkimuksen ajan. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 20.) Toteutan tutkimuksessa hermeneuttisen kehän periaatetta, jotta tutkimuksesta tulisi mahdollisimman objektiivinen, avoin ja tutkittavien kokemuksia kunnioittava. Hermeneuttisen kehän periaatteella tarkoitetaan kehämäistä käsittelyä aineiston ja oman tulkinnan välillä. (Laine 2010.)

## **6.2 Esiymmärrykseni**

Tutkijalla on oleellinen rooli laadullisessa tutkimuksessa. En tutkijana pysty toimimaan täysin objektiivisesti. Mielenkiinnonkohteeni, aikaisemmat kokemukseni ja näkemykseni aiheesta vaikuttavat tulkintaan. Tutkijan roolia tulosten tarkastelijana ei tästä johtuen voi sivuuttaa. Tutkijan on pyrittävä mahdollisimman avoimeen ja kunnioittavaan vuorovaikutukseen kohdejoukon ja aineiston kanssa. (Laine 2010.) Pyrin kuitenkin tekemään mahdollisimman näkyväksi sen, mistä lähtökohdasta lähdän tarkastelemaan tätä aihetta. Tätä tapaa avata omaa näkökulmaa ja ymmärrystä aiheesta kutustaan esiymmärrykseksi (Laine 2010).

Elämän pienet ja suuret elämykset ovat kiehtoneet minua lapsesta saakka. Minulla on oman kouluaikani varrella ollut opettajia, jotka ovat onnistuneet kytkemään oppimisen pieniin elämyksiin, jotka ovat jääneet mieleeni. Opettajia selkeästi kiinnosti se, miten oppiminen tapahtuu ja jokainen yksilö oli olennaisessa osassa elämyksen saavuttamisesta. Olen myös harrastanut

partiota ja seikkaillut perheeni kanssa aina tähän päivään saakka. Uskon tämän lähtökohdan vaikuttaneen siihen, miten kiehtovana aiheena elämyksen koen.

Elämysten kytkemisestä koulumaailmaan on tullut oma intohimoni kohde. Koen, että oppimisesta on mahdollista saada enemmän, jos oppilas kokee saavansa opin elämyksen kautta. Oppimisen ohessa koenkin, että opettaja voi aikaansaada muistoja, jotka voivat vaikuttaa pitkään oppilaiden mielessä.

Aloitettuani liikunnanopettajakoulutuksen syksyllä 2018 tiesin heti, että haluan liittää tutkielmani jotenkin elämykseen. Aihe oli hautunut mielessäni jo hetken, koska opiskelin samanaikaisesti luokanopettajakoulutuksessa ja olin pohtinut kandidaatintutkielman aihetta. Tästä johtuen aiheen valitseminen oli minulle helppoa. Aihetta rajatessa koin, että tietous siitä, kuinka elämys rakentuu, on minulle liikunnanopettajana olennainen. Haluan opettajana saada aikaan elämyksiä liikunnan parissa ja näin kasvattaa nuoria kohti liikunnallista elämäntapaa.

Tehdessäni kirjallisuuskatsausta keväällä 2019 huomasin kiinnostuvani aiheesta entistä enemmän. Ymmärsin, että elämyksellä on oikeasti mahdollisuus vaikuttaa yksilöön. Havaitsin myös, että tutkimukselle löytyy selkeästi tarvetta, koska vastaavia tutkimuksia on tehty äärimmäisen vähän maailmalla. Elämystä on kyllä tutkittu, mutta ei niinkään sitä, miten se rakennetaan, vaan sitä, miten se koetaan, mitä se on. Tästä syystä aiheeseen syventyminen tuntui mielenkiintoiselta ja tarpeelliselta.

### **6.3 Teemahaastattelu aineistonkeruumenetelmänä**

Valitsin aineistonkeruumenetelmäksi teemahaastattelun, koska tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää ja ymmärtää sitä, miten elämys rakennetaan. Eskolan, Lätin ja Vastamäen (2018) mukaan haastattelu on aineistonkeruumenetelmänä hyvä tapa selvittää sitä, mitä joku jostain asiasta ajattelee. Teemahaastattelu mahdollistaa tutkittavan omien ajatusten ja näkemystensä selville saamisen ja heidän näkemysten kuulumisen (Hirsjärvi ym. 2004, 155). Haastattelu on keskustelu, jonka avulla tutkija pyrkii selvittämään tutkimukseen osallistujan ymmärryksen

aihepiiriin kuuluvista asioista (Eskola, Lätti & Vastamäki 2018). Näistä syistä tämä menetelmä on sopiva vastaamaan tutkimuskysymyksiini.

Etenin teemahaastattelussa keskeisiä teemoja käsitellen, ja pyrkimyksenäni oli löytää vastauksia tutkittavaan ilmiöön liittyen. Eteneminen oli keskustelunomaista, eikä niinkään kysymysvastaus haastattelua. Keskustelulla pyrittiin selvittämään haastateltavan kiinnostuksen kohteet ja osaaminen tutkittavan aihepiirin sisällä. Teemahaastattelu sijoittuukin täysin strukturoidun ja täysin strukturoimattoman haastattelumenetelmän välimaastoon. Kysymysten ei tarvitse olla tarkasti muotoiltuja ja niiden järjestys haastattelutilanteessa voi vaihdella. Minulla haastattelijana olikin mukana vain valmis tukilista, mutta ei valmiita kysymyksiä. (Eskola, Lätti & Vastamäki 2018.)

Aikaisemmin on ajateltu, että haastattelutilanteessa haastattelijan tulee olla mahdollisimman neutraali ja jopa kyllästyneen oloinen, jottei hän tutkijana vaikuta tutkimuksen tulokseen. Nykyään tästä käytännöstä on kuitenkin alettu joustaa ja ajatellaankin, että ei ole haitaksi, jos haastattelija osoittaa kuuntelevansa esimerkiksi nyökkäyksin. Näin tilanteesta saadaan haastateltavallekin luontevampi ja miellyttävämpi. Haastattelutilanteessa haastattelijan on kuitenkin päätettävä, miten hän lähestyy tilannetta. (Eskola, Lätti & Vastamäki 2018.) Pyrin haastattelutilanteessa olemaan aktiivinen kuuntelija, eli tein tavallani olla selväksi sen, että kuuntelen. Nyökkäilin ja käytin pieniä sanoja, kuten ”joo” ja ”kyllä”, jotta keskustelu pysyisi yllä. Pyrin saamaan tilanteesta mahdollisimman luontevan. Ennen haastattelua kuvasin tutkimuksen aiheita ja teemoja, joita käsitelimme. Itsestäni en kertonut ennen haastattelua juuri mitään, näin pyrin varmistamaan sen, että haastateltava ei olettaisi minun tietävän jotain asiaa.

Haastateltavien lukumäärä vaihtelee huomattavasti riippuen tutkimuksesta. Yleensä ajatellaan, että kun haastattelut alkavat toistaa itseään, on aineistoa riittävästi. (Eskola, Lätti & Vastamäki 2018.) Tässä tutkimuksessa haastateltavia oli viisi. Neljän haastattelun jälkeen koin, että haluan haastatella vielä yhden, vaikka haastattelut jo hieman toistivat itseään. Haastattelutilanteesta kannattaa tehdä haastateltavalle mahdollisimman vaivaton. Tilavalinnan kannattaa olla mahdollisimman helposti saavutettava ja mahdollisimman luonteva haastateltavasta katsottuna. Näin keskustelu käynnistyy helposti ja turhat paineet puuttuvat. Haastattelun tallentamisesta

kannattaa myös sopia jo ennen haastattelua, jotta haastattelijalla voi etukäteen miettiä jättääkö koko haastattelun tekemättä, jos ei saa lupaa haastattelun nauhoittamiselle. (Eskola, Lähti & Vastamäki 2018.) Annoin haastateltavien itse valita tilan, jossa haastattelu toteutettiin. Ja ensimmäisissä yhteydenotoissa keskustelimme myös haastattelun nauhoittamisesta, mikä sopi kaikille hyvin.

Haastattelijana lähdin haastattelutilanteessa liikkeelle Eskolan, Lähtin ja Vastamäen (2018) ohjeen mukaisesti helpoilla kysymyksillä ja näin johdatin haastateltava hiljalleen käsiteltävän aiheen ytimeen, eli elämyksen rakentamiseen. Muutamalla orientoivalla kysymyksellä pystyin helposti herättämään haastateltavan aiheen äärelle. Mietin myös tarkasti tapaani puhua, jotta haastateltava ja haastattelijat ymmärtävät toisiaan. (Eskola, Lähti & Vastamäki 2018.) Haastattelutilanteessa alun orientoivat kysymykset auttoivat, koska pystyin selvittämään sitä, miten haastateltava käsittää teeman sanastoa sekä toimintaympäristöä.

Haastattelun teemat olen kasannut aikaisemman tutkimustiedon ja intuition perusteella. Teemojen ideointivaiheessa hyödynnän sekä teoriaa, että tutkimuskysymystä. Millaiset teemat ovat olennaisia suhteessa tutkimuskysymykseen. Millaisten teemojen avulla saan vastauksia tutkimuskysymyksiini? Teemojen pohjalta luon haastattelulle teemarungon (Eskola, Lähti & Vastamäki 2018).

Haastattelujen jälkeen kirjoitin haastattelut puhtaaksi eli litteroin aineiston, jonka jälkeen aloitin haastattelujen purkamisen sisällönanalyysin menetelmiä hyödyntäen (Eskola, Lähti & Vastamäki 2018). Seuraavaksi kuvaan tutkittavia, heidän valintaansa ja haastatteluaineistoa.

#### **6.4 Tutkittavat ja haastatteluaineisto**

Valitsin tutkittavat harkinnanvaraisesti ja etsin juuri tähän tarkoitukseen sopivia haastateltavia. On olennaista, että tutkittavilla on ilmiöstä paljon kokemusta ja tietoa. (Tuomi & Sarajärvi 2017.) Tutkittavien henkilöiden tuli täyttää tietyt kriteerit, jotta he saattoivat osallistua haastatteluun. Tutkimukseen tarvitsin henkilöitä, jotka joko työksensä tai vapaaehtoisesti toteuttavat elämyksiä lapsille ja nuorille. Lähdin siis etsimään nämä kriteerit täyttäviä henkilöitä ensin

eliittiotannalla, eli tutkimukseen valittiin henkilöt, joiden uskotaan ymmärtävän ilmiötä parhaiten (Tuomi & Sarajärvi 2017). Muutaman eliittiotannan jälkeen sain henkilöitä tutkimukseen myös lumipallo-otannalla, eli eliittiotannalla valittu henkilö johdatti minut toisen kriteerit täyttävän henkilön luokse (Tuomi & Sarajärvi 2017).

Tutkimukseen osallistui viisi erilaisissa elämysympäristöissä toimivaa elämysten järjestäjää, jotka tekivät pääasiassa työtään kasvatusympäristöissä. Toiminnan tavoitteena oli siis aikaansaada elämyksiä. Tutkimukseen osallistujille kerrottiin, että tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista, ja tutkittava voi ilmoittaa halunsa keskeyttää tutkimus missä vaiheessa tahansa. Tutkimuksen anonymiteetti säilytettiin ja tutkittavat ovat täysin tunnistamattomia tässä tutkimuksessa. Tätä varmistin sillä, että annoin tutkittavien lukea tulokset ennen tutkimuksen julkaisemista. Kohdehenkilöt lupautuivat tutkimukseen joko puhelimitse tai sähköpostilla. Lähetin kaikille haastateltaville haastattelupyynnön (liite 1) sähköpostitse ennen haastattelua. Haastatteluaineisto tuhoetaan tutkimuksen valmistuttua.

Kohdehenkilöiksi valikoitui toimijoita kolmelta eri sektorilta. Yksi haastateltavista toimii kunnallisessa elämystoiminnassa, yksi ohjelmalveluyrittäjänä ja kolme kasvatusjärjestön toiminnassa. Kohdehenkilöistä kaksi tekee työtä vapaaehtoisena, kaksi päätoimisena ja yksi oman toimensa ohessa. Neljä viidestä haastateltavasta toimi suoraan kasvatukseen liittyvällä kentällä ja yksi välillisesti. Kutsun heitä tutkielma tulososassa H1, 2, 3, 4 ja 5. Haastatteluaineistosta muodostui sisällöltään monipuolinen, mutta koin kuitenkin, että muutama aineisto antoi aiheeseen enemmän tarttumispintaa.

Haastattelut totutettiin ja litteroitiin marraskuun 2019 ja tammikuun 2020 aikana. Yksi haastattelu kesti keskimäärin 40 minuuttia. Haastattelut nauhoitin digitaalisella nauhurilla. Koko haastatteluaineisto litteroitiin peruslitteroinnin tasolla. Peruslitteroinnilla tarkoitetaan sanatarkkaa litteraatiota, jossa toistot ja ylimääräiset äänteet jätetään kirjoittamatta (Tietokirjasto 2017). Litteroituna aineistoa kertyi Word-tiedostoon 53 sivua, fonttikoolla 12 ja tyylillä Times New Roman, rivivälillä 1,5. Viimeisen aineiston sain litteroitua tammikuun 2020 lopussa.

Seuraavassa luvussa käsittelen aineiston analysointia, käyttämiäni menetelmiä ja tulkintatapaa. Aineiston analysointi alkoi tammikuussa 2020 ja lopulliset tulokset sain valmiiksi maaliskuussa 2020. Maaliskuussa kirjoitin auki vielä tekemiäni johtopäätöksiä ja pohdintaprosessiani sekä viimeistelin tutkimusjulkaisun.

## 6.5 Aineiston analyysi ja tulkinta

Aineiston analysoinnin aloitin lukemalla aineistoa läpi useaan kertaan. Näin tutustun aineistooni ja sain kattavan kuvan siitä, mitä aineistoni käsittelee. Aineisto analysoitiin sisällönanalyysimenetelmin. Sisällönanalyysiä voidaan tehdä joko aineistolähtöisesti tai teorialähtöisesti. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä aineistosta pyritään löytämään erilaisia yhteyksiä teemaan liittyen. Aineisto saa siis vaikuttaa tulokseen, vaikka aikaisempi teorian tieto ei olisikaan samaa mieltä. (Vilka 2015, 163–164, 170–171.) Teorialähtöisessä sisällönanalyysissä lähtökohdaksi taas on löytää vastaavuuksia aikaisempaan tietoon. Käsitteistö tulee valmiina teoriasta, ilmiöstä jo ”tiedettynä”. Aineiston luokittelu perustuu aikaisempaan viitekehukseen. Teorialähtöisen sisällönanalyysin ensimmäinen vaihe on muodostaa analyysirunko teemoista, jotka syntyvät aikaisemmasta teoriasta. (Vilka 2015, 140–141)

Tässä tutkimuksessa hyödynnettiin sekä teorialähtöistä että aineistolähtöistä sisällönanalyysiä. Elämyksen rakentamiseen liittyvää kirjallisuutta löytyi jonkin verran, mutta sitä ei ole kovin paljon. Tästä johtuen oli luonnollista hyödyntää molempia menetelmiä, jolloin aineistosta voidaan hyödyntää kaikki tutkimuksen kannalta olennainen tieto. Aineistosta voitiin selvittää teoreettinen näkökulma sekä aineistolähtöinen näkökulma, jossa aineisto saa tilaa. Alun perin ajatukseni oli tutkia aineistoa vain aineistolähtöisesti, mutta luettuani aineiston alussa muutama kertaan havaitsin, että aineisto vastaa tutkimuskysymyksiin parhaiten, jos hyödynnän molempia menetelmiä.

Lähdin ensimmäisenä tarkastelemaan aihetta teorialähtöisesti. Eskolan ja Vastamäen (2010) ehdottamalla tavalla yliviihasin aineistosta kohtia, jotka vastasivat teemoihin, joita aineistoni kuvasi. Pyrin siis löytämään aineistostani asioita, jotka ilmentäisivät teoriaosuudessa kuvattua Elämyskolmio ajattelua tai ajatusta elämyksen rakentamisen olennaisista vaiheista.

Tutkimusaineisto ei mielestäni taipunut Elämyskolmion ajatukseen siitä, että kaikki asiat tapahtuvat jokaisella Elämyskolmion tasolla eli sen tasot eivät luoneet teemoja. Tarkastelin sen sijaan aihetta teemoittain, jotka nousivat joko Elämyskolmion elementeistä (Tarssanen ja Kylänen 2007) tai elämyksen rakentamisen olennaisista vaiheista (Gelter 2006). Luin kirjoittamaani teoriaosaa läpi ja yhdistin Tarssasen ja Kyläsen sekä Gelterin ajatukset, muokaten teemarungon, jonka perusteella lähdin aineistoa tarkastelemaan. Yhdisteltyäni teemoja tarkastelin aineistoani kahdeksasta eri näkökulmasta. Kuusi teemaa nousi sekä Elämyskolmiosta että elämyksen rakentamisen olennaisista vaiheista, ja kaksi teemaa nousi ainoastaan elämyksen rakentamisen olennaisista vaiheista. Käsiteltävät teemat olivat: yksilöllisyys ja osallistujan rooli, aitous ja laatu, tarina ja teema, moniaistillisuus, kontrasti, vuorovaikutus ja ryhmäilmiöt, viestintä ja odotusten luominen sekä ohjaajan asemointi. Kuviossa 4 kuvaan esimerkin omaisesti sitä, miten 'vuorovaikutus ja ryhmäilmiöt' -teema esiintyy aineistossa ja kuinka olen aineistoa käsitellyt analyysivaiheessa.

Aineistolähtöinen teema	Alkuperäisilmaus
Vuorovaikutus	"luotan siihen et se vahvistaa sen lapsen nuoren itsetuntoo ja sitä sellasta, vuorovaikutustaitoja" (H1) "ne elämykset syntyy sen ryhmän kautta" (H1) "sehän on se tärkein missä sen oman porukan kanssa istutaan nuotiolla" (H1) "ryhmän yhdessä tekemiseen" (H2) "aluks jutustelen, niin mä nään vähän sitä ryhmän fiilistä" (H2) "sitten sieltä rupee tulee iteltä sitä semmosta positiivista puhetta just muille" (H2) "oltiin sitten niinku neljässä ryhmässä" (H3) "pieni ryhmäytyminen taise et kaikki tuntee toisensa ja et on kivaa tehdä yhdessä" (H4) "liikkuu omissa pienissä ryhmissään" (H4) "ne alkaa luottaa toisiinsa, että ne tutustuu toisiin, jakaa paljon asioita, keskustelee ja tietäis, mitä muut ajattelee," (H5) "yhessä tekeminen ja yhdessä koettu" (H5)

Kuvio 4. Teemojen esiintyminen aineistossa

Teorialähtöisen tarkastelun jälkeen paneuduin vielä aineistoon aineistolähtöisesti. Aineistolähtöinen tapa tulkita aineistoa antaa mahdollisuuden siihen, että tutkija esittää aineiston perusteella oman tulkintansa. Aineistosta poimitaan siis tutkijan mielestä olennaisimmat ja tärkeimmät kohdat ja kirjoitetaan ne auki. (Eskola 2018.) Lähdin myös tässä vaiheessa hyödyntämään



Vastamäen (2010, 42) ehdottamaa yliviivausta. Etsin aineistosta merkityskokonaisuuksia (Tuomi & Sarajärvi 2009, 106), jotka kumpusivat aineistosta teorialähtöisen tarkastelun jälkeen. Etsin aineistossa esiintyvät samaan aiheeseen liittyvät kohdat. Järjestin siis aineiston uudelleen ja annoin aihekokonaisuusille nimet eli teemoittelin aineiston. (Eskola 2018.) Hyödynsin Tuomen ja Sarajärven (2009, 108) mallia kolmivaiheisesta tulkitsemisesta ja pelkistämistä.

### 1) Pelkistäminen eli redusointi

Tutkimusaineiston analysoinnissa aineistosta poistetaan tutkimuskysymysten kannalta epäolennainen tieto (Vilkka 2005, 140). Aineistosta pyritäänkin löytämään tutkimusongelman näkökulmasta kiinnostava tieto, kiinnostavat lauseet, jotka pyritään pelkistämään lyhyiksi ilmaisuiksi (Tuomi & Sarajärvi 2009, 101). Alla olevassa kuviossa (kuvio 5) on aukikirjoitettuna, miten tässä tutkimuksessa alkuperäisilmaukset on pelkistetty.

Alkuperäisilmaus	Pelkistetty ilmaus
"meillä oli tietysti talon sisälle rakennettu projektiorganisaatiokaavio"	Järjestelmällinen suunnittelu
"tavoitteiden mukaan kulkeminen, ku hirveen helpostihan käy niin, et asetetaan hirveen hienot tavoitteet ja sit ne unohtaan"	Toimiminen tavoitteiden mukaan
"Et kun me mietitään jotain kokonaisvaltaista kohtaamista ja noin, et mä aattelen, et se on kaiken a ja o, et laps saa ruokaa se saa nukkuu se on kuiva"	Fyysinen turvallisuus
"mutta lapsilla nuorilla on sitä, et jos mä en uskalla mennä niin mua kiusataan"	Psyykinen turvallisuus

KUVIO 5. Alkuperäisilmauksista pelkistykseen

### 2) Ryhmittely eli klusterointi

Pelkistyksen jälkeen alkoi ryhmittely. Ryhmittelyä voi toteuttaa monella tavalla, esimerkiksi pelkistetyn ilmaisun piirteiden, ominaisuuksien tai käsitysten mukaan (Vilkka 2005, 140). Tässä tutkimuksessa ryhmittely toteutettiin yhdistelemällä kokonaisuuksia saman teeman alle. Ryhmittelyllä pyrittiin myös etsimään vastausta tutkimuskysymyksiin. Tarkoituksena oli siis

etsiä samaa tarkoittavia käsitteitä ja ryhmitellä ne luokaksi (Vilka 2005, 140). Tässä tutkimuksessa luokiksi muodostuivat tavoite, suunnittelu, reflektio ja etukäteisviestintä.

### 3) Teoreettinen käsitteellistäminen eli abstrahointi

Abstrahoinnissa aineistosta etsitään tutkimuksen olennainen tieto. Tämän perusteella aletaan muodostaa teoreettisia käsitteitä. Käsitteellistämistä pyritään jatkamaan niin pitkään, että tutkimustehtävään saadaan vastaus. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 111–112.) Kuvio 6 on esimerkki siitä, miten olen toteuttanut pelkistämisen ja käsitteellistämisen elämysasiantuntijoiden haastatteluiden pohjalta.

Alkuperäisilmaus	Pelkistetty ilmaus	Käsitteellistäminen
"Me lähettiin yhdessä rakentaa leirille tavoitteet" (H1)	Tavoitteiden luominen	Tavoitteen luominen, toiminnan suunnittelu tavoitteen suunnassa ja toimiminen tavoitteen saavuttamiseksi
"tavoitteiden mukaan kulkeminen, ku hirveen helposti käy niin, et asetetaan hirveen hienot tavoitteet ja sit ne unohetaan" (H1)	Tomiminen tavoitteiden mukaan	
"vastaa parhaiten (järjestön) kasvatus tavoitteisiin" (H4)	Toiminta vastaa tavoitetta	
"yks tavoite oli se, et luodaan semmosta wow en oo ikinä tehny" (H4)	Tavoitteiden asettaminen	
"että mitkä tavoitteet meillä on" (H5)	Tavoitteiden luominen	
"suunnitellaan ja valmistellaan ja muis-tetaan ne tavoitteet. Että tavoitteesta ollaan lähetty liikkeelle ja suunnitellaan sen mukaan." (H5)	Tomiminen tavoitteiden mukaan	

KUVIO 6. Alkuperäisilmauksista pelkistykseen ja käsitteisiin

Tämän vaiheen jälkeen aloitin varsinainen aineiston tulkinnan. Tavoitteena on esittää aineiston perusteella oma tulkintansa (Eskola 2018). Aloitin tulososion kirjoittamisen tammikuussa 2020. Peilasin aineistoa sekä aikaisemmin esitettyyn, että uuteen teoriatietoon. Aineistosta poimitaan tutkijan mielestä tärkeimmät kohdat ja valitut kohdat kirjoitetaan auki. Olennainen osa

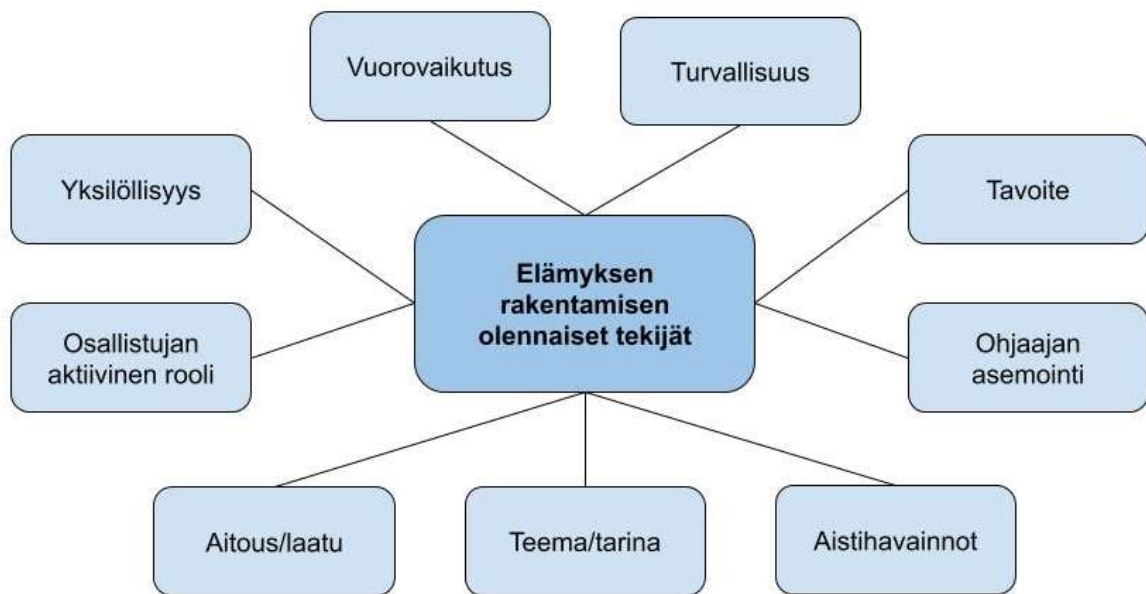
havaintojen auki kirjoittamista on aiheen liittäminen teoriaan. Tämän jälkeen tekstiä hiotaan ja käsitellään kokonaisuutena. (Eskola 2018.)

## **7 TULOKSET JA NIIDEN TARKASTELU**

Pro gradu -tutkielman tarkoituksena oli selvittää, mitkä tekijät ovat olennaisia elämyksen rakentamisessa, mitkä tekijät ovat olennaisia elämyksen varmistamisessa ja miten elämys rakennetaan. Tässä luvussa käsitellän tutkimuksen tuloksia.

### **7.1 Elämyksen rakentamisen olennaiset tekijät**

Elämyksen rakentamisen olennaisiksi tekijöiksi muodostuivat vuorovaikutus, turvallisuus, tavoite, ohjaajan asemointi, aistihavainnot, teema ja tarina, aitous ja laatu, osallistujan aktiivinen rooli sekä yksilöllisyys, jotka ovat kuvattuna kuviossa 7. Kuvioon sisältyy Elämyskolmiosta (Tarssanen & Kylänen 2007) yksilöllisyys, aitous, tarina, moniaistillisuus, kontrasti osana yksilöllisyyttä ja vuorovaikutus, jotka ovat Elämyskolmiomallin kriittiset elementit elämyksen mahdollistamiseksi ja aikaansaamiseksi. Kokonaisvaltaisen elämyksenhallintamallista (TEM – total experience management) kuvioon sisältyy laatu, teema, tunne- ja aistikokemukset, osallistujan aktiivinen rooli, osallistujan tarpeiden huomioiminen osana yksilöllisyyttä sekä ohjaajan roolin rakentaminen. (Gelter 2006.) Lisäksi elämyksen rakentamisen olennaisiksi vaiheina kuviossa näkyvät tavoite ja turvallisuus. Tekijät ovat osittain päällekkäisiä, mutta tarkastelen tekijöitä erillisinä teemoina.



KUVIO 7. Elämyksen rakentamisen olennaiset tekijät.

Haastattelemani elämysasiantuntijat kokivat, että elämyksen ainutkertaisuus on olennainen osa elämystä ja, että heidän tarkoituksenaan on luoda kokemuksia ainutkertaisuudesta. Tarssasen ja Kyläsen (2009) mukaan elämyksen tulee olla kokemuksena **yksilöllinen**, mikä näkyy elämyksen ainutkertaisuutena ja ainutlaatuisuutena. Vastaavaa kokemusta ei voi muualta saada. Elämyksen kokeminen on jotain tavallisesta arkielämästä poikkeavaa, ja siten kontrasti arjen ja elämyksen välillä on suuri. Kontrasti mahdollistaa oman itsensä näkemisen tavallisesta poikkeavassa roolissa, mikä luo osallistujalle mahdollisuuden nähdä itsensä uudessa valossa poissa arjen rutiineista ja työtavoista. Myös seikkailu ja elämyspedagogiikassa on olennaista, että osallistuja pääsee pois hänelle entuudestaan hyvin tutuista asioista (Karppinen 2010). Tämä tukee yksilön oppimista ja kehittymistä (Beard & Wilson 2002, 1).

*”Meidän yks tavoite oli se et luodaan semmosta, wow en oo ikinä tehny, tätä en pääse tekemään muualla” (H4).*

Osallistujan yksilölliseen huomiointiin kuuluu myös osallistujan roolin suunnittelu mahdollisimman tarkasti koko elämyksen ajaksi, eli milloin **osallistuja on aktiivisessa roolissa** ja

milloin enemmän passiivisessa roolissa (Gelter 2006). Elämyksen tuottaminen ei ole vain passiivista vastaanottamista vaan myös aktiivista osallistumista elämyksen tuottamiseen (Pine & Gilmore 1999, 29–30). Kokemuksellisen oppimisen peruslähtökohtana on osallistujan omakohtainen kokemus, jonka avulla omaa toimintaa ja ajattelua kehitetään (Kolb 1984, 20). Osa haastattelimistani henkilöistä koki, että osallistujan rooli tulee suunnitella tarkasti jo suunnitteluvaiheessa, kun taas osa ei tätä teemaa niinkään nostanut esille. Suunnitteluvaiheessa pohdittiin, miten lapsi tai nuori voidaan ottaa huomioon jo ennen tapahtumaa. Osallistaminen saattoi tapahtua ennen tapahtumaa sosiaalisessa mediassa, jolloin osallistujan kiinnostusta kartoitettiin, tai suunnittelussa, jossa lähtökohtana oli se, että lapsi tai nuori on aktiivisena toimijana koko tapahtuman ajan.

*”Meillä oli sit niinku kolme tiimiä vahvasti, eli viestintätiimi, ohjelmatiimi ja järjestelytiimi. Ja sit niinku kaikkien jotenki näitte tiimien taustalla meil oli ajatus osallisuudesta. Eli kokoajan mielessä se, et miten lapset ja nuoret osallistetaan siihen leirin rakentamiseen ja tekemiseen.”* (H1).

Elämyskolmiomallissa **aitous** on yksi elämyksen kriittinen elementti. Osallistuja mittaakin tuotteen aitoutta (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009). Elämyksenhallintamallissa taas puhutaan **laadukkaasta** tuotteesta (Gelter 2006). Molemmat kuvaavat kuitenkin sitä, että tuotteen tulee olla uskottava ja osallistujan tulee uskoa tuotteeseen (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009; Gelter 2006, 44). Tässä tutkimuksessa aitous ja laadukkuus ei esiintynyt kaikissa haastatteluissa, mutta suurimmassa osassa siihen viitattiin. Laatu on sitä, että asiat ovat huolella tehtyjä, hyvin suunniteltuja ja hyviä kokonaisuuksia.

*”jotenki mä aina tykkään niinku, et sen pitää olla niinku laadukasta toimintaa”* (H3).

**Teemoittaminen ja tarinallistaminen** vaikuttavat myös osaltaan tuotteen aitouteen ja uskottavuuteen. Hyvä teema tai tarina tempaisee mukaansa ja luo mielenkiintoa. (Tarssanen & Kylänen 2009; Gelter 2006.) Kaikki erilaiset ja uudenvuolaiset haasteet mahdollistavatkin uuden oppimisen (Louhela 2010). Tarinan avulla voidaan yhtenäistää elämyskokemusta (Pine & Gilmore 1999). Tarinalla voidaan saada aikaan yhtenäinen kokonaisuus, jossa koko

elämyskokonaisuuden punainen lanka kiertyy elämyksen ympärille rakennetun tarinan ympärille. Tarinalla vaikutetaan osallistujaan myös tunnetasolla, sillä hyvä tarina puhuttelee. (Tarssanen & Kylänen 2007.) Elämyksen ympärille luodun teeman tai tarinan merkitys näkyi jokaisessa haastattelemani henkilön tavassa luoda elämys. Osa rakensi koko elämyksen punaisen langan tarinan ympärille.

*”meillä oli leirille rakennettu tällaiset leiritarinat, eli leirin punanen lanka. Ja mä jotemkin aattelen, et se oli varmasti yks mikä jo viritti ne lapset sellaselle elämystaajuudelle”* (H1).

Osa taas hyödynsi tarinallistamista ennemmin motivoinnin keinona sekä positiivisen ilmapiirin kasvattamisena, jolloin aiheesta kiinnostuttiin entistä helpommin. Mielenkiinnon herättämisellä mahdollistetaan odotusten luomista sekä kasvatetaan halua kokeilla tuotetta (Tarssanen & Kylänen 2007.) Tarinallisuutta ja mielenkiinnon herättämistä yhdistettiin niin valmiisiin tarinoihin kuin peleihin ja elokuviin.

*”Voi sanoo --, että oot jostain konsoli pelistä, tai sanon joskus pelin nimenkin, tai elokuvasta tai muustakin, et jos jossakin on justiin ollu jotain seinää pitkin laskeutumista tai muuta. Että yleensä ne aina siitä innostuu.”* (H2).

Erilaiset **aistihavainnot** koetaan olennaiseksi osaksi elämyksen rakentamista (Tarssanen & Kylänen 2007; Gelter 2006). Aistihavaintoihin liittyy olennaisesti turvallisuus, sillä monesti fyysiset kokemukset koetaan aistien kautta, mutta olennaista on myös se, että kokijalla on fyysisesti hyvä olla (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009). Eri aistien ja monenlaisten aistihavaintojen hyödyntäminen osana elämystä moninaistaa koko elämyksen kokemista (Gelter 2006). Elämyksen työllistäessä monia eri aistikanavia voidaan myös luoda erilaisia muistoja (Pine & Gilmore 1999). On kuitenkin tärkeää muistaa, että aistihavaintoja ja haasteita ei saa yhtäaikaisesti olla liikaa (Karppinen 2010). Tutkimuksen haastatteluissa elämyksen fyysinen kokeminen oli isossa roolissa jokaisessa elämysisiantuntijan kertomassa kokemuksessa ja näkyi niin elämyksen mahdollistamisessa kuin elämyksen esteissä.

*”suunnittelussa pitää huomioida, että mitkä on niinku hänen fyysiset ja psyykkiset voimavarat kautta kykeneminen” (H2).*

Tärkeänä pidettiin myös sitä, että kokijalla on sellainen tunne, että hänen on hyvä olla. Ettei osallistuja ole liian kylmissään, nälissään tai vailla suojaa. Että hänellä on turvallinen olo ja hän on siten vastaanottavainen kaikelle sille, mitä elämys tuo mukanaan.

*”et jos oikeesti niinku ei oo sitä riittävää lämpöä ja suojaa, tai jos ois satanu viikko vettä ja telttä vuotaa tai ihan mikä tahansa, et kun on kurja olo et kun on paha olla niin sillonhan siitä myös sulkee jollakin tavalla käpertyy itteensä ja ei oo vastaanottavainen sille, mitä ympärillä tapahtuu. Et se on minusta ehkä se kaikkein tärkein ja konkreettisin, että mahdollistetaan se, et on se turva ja lämpö ja on ruoka ja riittävä lepo.” (H1).*

Yhdessä koetusta elämyksestä on mahdollista saada jotain enemmän kuin yksin koetusta elämyksestä. Elämyksessä **vuorovaikutus** on kolmisuuntaista osallistujia, ohjaajia ja itse tuotetta kohtaan. (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009). Vuorovaikutus on kuitenkin ilmiönä hyvin moniulotteinen niin, että sitä onkin haastava lähestyä vain yhdestä näkökulmasta (Loukusa, Hautala, Kääntä & Suvanto 2016, 2). Elämys ja seikkailupedagogiikassa tavoitellaan yhteistoiminnallista toimintaa, jossa ryhmän vuorovaikutus on olennaisessa osassa (Karppinen 2010). Haastatteluissa vuorovaikutus näkyi erityisesti siinä, että elämyksiä koettiin ryhmässä, niitä jaettiin ryhmässä ja siten muutokset saatiin aikaan ryhmässä. Vuorovaikutuksessa olennaiseksi koettiin luottamus ja se, että tunne ryhmään kuulumisesta on voimakasta. Ryhmä tarvitseekin kehittyäkseen ja kasvaakseen hyvää vuorovaikutusta (Räty 2011, 41).

*”No mä ajattelen, että se tärkein tehtävä on saada se ryhmä, että ne alkaa luottaa toisiinsa, että ne tutustuu toisiin, jakaa paljon asioita, keskustelee ja tietäis mitä muut ajattelee, tietäis myös mitä mieltä ite on asioista. Niin ku ne omat mielipiteet uskaltas myös kertoa, et että mitä suuremmaks sen luottamuksen saa kasvatettua niin sen paremmin ne uskaltaa lähteä niinku tekemään asioita, erilaisia niinku oman itsensä ylityksiä ja kokeilemaan niitä rajoja ja tekemään sitä päätöksen tekoa, et se ydin on aina jotenkin se ryhmä ja se, että jokainen löytää oman*



*paikkansa siinä ja, että se on turvallinen. Ja sitä ei voi saavuttaa ilman keskustelua ja vuorovaikutusta ja jotenkin sitä jakamista” (H5).*

Kokonaisvaltaisen elämyksenhallintamalli nostaa **ohjaajan roolin** elämyksen suunnittelussa ja toteutuksessa olennaiseen osaan. Jo elämystä suunniteltaessa tulee miettiä tarkasti, missä vaiheessa ohjaaja on näkyvässä roolissa ja milloin hän on enemmän sivussa. (Gelter 2006.) Ohjaajien toiminnalla on vaikutusta myös turvallisuuteen ja turvallisuuden tunteeseen (Buckley 2010, 8-11.) Myös suunniteltaessa seikkailu- ja elämyspedagogiikkaa kokonaisuudessaan, on olennaista suunnitella ohjaajan rooli tarkasti (Karppinen 2010, 119–120). Milloin ohjaajan tulee olla lähellä, milloin kauempana, milloin oppiminen tapahtuu ilman ohjaajaa ja milloin ohjaajaa tarvitaan. Havainnot ohjaajan roolista nousivat esille monessa kohtaa ja se koettiin huomattavan tärkeäksi varsinkin, jos aiheeseen liittyy eri turvallisuuden osa-alueiden huomiointia. Haastateltavat ilmensivät ohjaajan asemointia muun muassa näin:

*”Sen oman ohjaajan asemointi, että millon mun pitää olla ryhmän lähellä, millon mä meen kauemmas, millon mä jätän ne ite ratkasee ongelmia ja millon mua oikeesti tarvitaan.” (H5).*

**Tavoite** ohjaa toimintaa. Kun toiminnalla on jokin tavoite ja tavoitetta lähdetään saavuttamaan jollain suunnitellulla toimintamallilla ja uskotaan, että kohdehenkilö voi tavoitteeseen pääsemällä kehittyä, ollaan aika lähellä ajatusta pedagogiikasta (Kivelä 2020). Pedagogista intentiota, eli tavoitetta, aikomusta tai päämäärää, pidetään olennaisena osana seikkailu- ja elämyspedagogiikkaa (Karppinen & Latomaa 2015, 72–73). Haastatteluista saamaani aineistoa käsitellessäni tavoite ja tavoitteellisuus nousivat monessa kohtaa esiin. Tämä on olennainen osa elämyksen luomisprosessia. Luodaan tavoite, joka halutaan saavuttaa elämyksen avulla. Tavoitteen koettiin olevan yksi iso tekijä elämystä rakennettaessa. Mitä pidempi elämysjakso on kyseessä, sitä enemmän tavoite elää prosessin aikana. Tavoitteesta on siis olennaista lähteä liikkeelle ja miettiä sitä, mitä tällä toiminnalla halutaan saavuttaa.

*”et me lähettiin yhdessä rakentaa leirille tavoitteet. -- et siellä suunnitteluvaiheessa niinku jotenkin säännöllisesti, varmaan alituisestikin palattiin siihen, et mitkä ne meidän tavoitteet on ja*

*vastataanko me sillä toiminnalla, mitä me ollaan tekemässä, niin vastataanko me sillä niihin tavoitteisiin ” (H1).*

**Turvallisuus** ja siihen liittyvät tekijät ovat olennainen osa elämyksen rakentamista. Turvallisuudella voidaankin tarkoittaa turvallisuuden tunnetta kokonaisvaltaisesti, jolloin huomioidaan fyysinen, psyykinen ja sosiaalinen turvallisuus (Räty 2011, 91). Seikkailu ja elämyspedagogisessa toiminnassa turvallisuusajattelu sekä turvallisuuden hallinta ovat itsestäänselvä osa toimintaa ja toiminnan suunnittelua (Karppinen & Latomaa 2015, 73). Tämä erottaakin tavanomaista opetusta ja seikkailu- ja elämyspedagogiikkaa, koska turvallisuusnäkökohdat eroavat (Marttila 2020) ja tästä syystä turvalliseen ryhmään tulee kiinnittää erityistä huomiota (Marttila 2016, 67). Turvallisuuden ymmärtäminen on tärkeää ja sen tavoitteena ei ole pilata elämystä, vaan parantaa osallistujien kokemusta. Turvallisuus saavutetaan terveen harkintakyvyn, tilanteen arvioinnin ja taitojen kautta, ei vahvalla kontrollilla. (Telemäki 1998, 61; Räty 2011, 91–93.) Suunnittelussa on olennaista ottaa huomioon se, miten kaikki toiminta, mitä suunnitellaan, tapahtuu turvallisesti. Turvallisuus on olennainen osa elämyksen onnistumista, ei vain fyysisesti, vaan myös psyykkisesti ja sosiaalisesti.

Fyysinen turvallisuus on sitä, että henkilö ei voi loukata tai vammauttaa itseään (Räty 2011, 91). Fyysinen turvallisuus voi kuitenkin vaarantua, jos kehoon kohdistuva stressi on liian kova tai jos sattuu onnettomuus tai tapaturma. Elämystä tuotettaessa ei aina voida poistaa kaikkia riskejä. On kuitenkin olennaista pyrkiä minimoimaan riskit ja hallita niitä. Tätä tehdään hyvän suunnittelun, ennakoinnin ja varautumisen avulla. (Lehtonen & Saaranen-Kauppinen 2020.) Fyysinen turvallisuus nousi jokaisessa haastattelussa esiin ja sitä pidettiin hyvin tärkeänä osana elämystä. Fyysinen turvallisuus korostui erityisesti seikkailullisiin lajeihin liittyen kuten kiipeilytoiminnassa sekä veteen liittyvissä aktiviteeteissa.

*”Tietysti siinä sillä tavalla kuitenkin ajatus on, että puhutaan omasta hengestä, et jos ei osaa, vaikka sitä kuinka sanoo, että ei ole vaaraa tippua niin silti se on (tunteena mukana).” (H2).*

Psyykinen turvallisuus on taas henkistä tasapainoa, ni ettei tekeminen horjuta sitä (Räty 2011, 91). Psyykkisen turvallisuuden uhan kokeminen voi liittyä esimerkiksi tuntemattomuuden

pelkoon. Uudet asiat saattavat luoda liiallista stressiä tai pelkoa, nämä taas voivat johtaa moniin epämiellyttäviin tunteisiin. (Lehtonen & Saaranen-Kauppinen 2020.) Jokainen haastateltava piti psyykkistä turvallisuutta tärkeänä. Psyykkisen turvallisuuden kokemuksen kasvattamiseen moni hyödynsi keskustelua ja huomioi mahdolliset riskit jo ennaltaehkäisevästi.

*”Et niin ku jotenki se, et lapsella on sellanen olo siitä, et täällä me ollaan niin ku turvassa ja, et ei oo mitään hätää, et sen lapsen ei tarvii pelätä niin ku mitään niit elementtei, mitä sielt on tulossa vastaan.” (H1).*

Sosiaalinen turvallisuus on taas erilaisiin sosiaalisiin suhteisiin ja ryhmään liittyviä turvallisuustekijöitä. Käytännössä nämä ovat yhteydessä fyysiseen ja psyykkiseen turvallisuuteen. Käytännössä sosiaalinen turvallisuus näkyy siinä, että jokainen osallistuja voi osallistua ja olla oma itsensä ilman pelkoa siitä, että voi menettää kasvonsa tai tulla nolatuksi. (Lehtonen & Saaranen-Kauppinen 2020.) Haastatteleman elämysasiantuntijat loivat elämyksiä ryhmille, mikä nosti sosiaalisen turvallisuuden tärkeyden isoon rooliin. Puhuttiin syrjinnästä vapaasta alueesta, kiusaamisen kokemisesta, ryhmän ulkopuolelle jättämisestä. Nämä kaikki voivat vaikuttaa sosiaaliseen turvallisuuteen, joten ratkaisuja ongelmiin tulee pohtia jo ennakkoon.

*”(meidän täytyi miettiä,) miten me varmistetaan se, et jos kyseessä on ryhmäaktiiviteetti ja joku on vaikka tullutkin leirille niin, että hänellä ei ole leirille tullessa kavereita niin, miten hän voi silti siihen osallistua.” (H4).*

## **7.2 Elämyksen varmistamisen olennaiset tekijät**

Miten elämyksiä voidaan tuottaa? Voidaanko niitä ylipäänsä tuottaa? Näitä kysymyksiä elämystalous on pohtinut jo pitkään ja todettavaa onkin, että varmuudella elämyksiä on mahdollista tuottaa. (Tarssanen & Kylänen 2007.) Joitain tekijöitä varmistamalla voidaan kuitenkin päästä hiukan lähemmäs onnistunutta elämystä.

Osallistujan tarpeet voidaan huomioda paremmin, kun **etukäteisviestintä** on hoidettu hyvin. Elämyksestä on olennaista myös kertoa kaikki tarpeellinen, jotta osaa varautua tapahtumaan

oikein. (Gelter 2006.) Etukäteisviestintä voi olla osa markkinointia, jolla pyritään herättämään osallistujan mielenkiinto ja odotukset tuotetta, palvelua tai tapahtumaa kohtaan (Tarssanen & Kylänen 2007; Tarssanen & Kylänen 2009). Viestinnällä pyritään haastatteluiden mukaan varmistamaan asioita, jotta elämyksen kokeminen olisi mahdollista. Haastatteluissa korostui viestintä erityisesti varusteiden osalta, sillä joissain elämysympäristöissä jokin henkilökohtainen väline kuten oikeanlaiset kengät ovat olennainen osa elämyksen onnistumista.

*”sitten välillä on semmosii paikkoja missä täytyy sillä etukäteisviestinnällä huomioida, että valitettavasti tässä rastissa nyt maistellaan näitä eksoottisia hedelmiä että – mun mielestä siinä tilanteessa sitä yksilön huomiointia on se että siitä avoimesti viestitään ja” (H4.)*

Haasteeksi viestinnässä koettiin aiheen ymmärtämisen varmistaminen sekä se, että meneekö informaatio esimerkiksi koululaisryhmissä perille saakka, kun opettajalle ilmoitetaan varusteista.

*”et varsinkin jos meillä ei ole yhteistä kieltä ja tarvitaan tulkki. Ja sit just se että kuinka hyvin tulkki ymmärtää ja onko edes siinä kielessä niitä sanoja joita tarvitaan. Ja sit esimerkiksi nää, että tulkin välityksellä on paljon vaikeampi kertoa vitsiä tai niinku rentouttaa.” (H2).*

**Reflektiolla** tavoitellaan tietoista ymmärtämistä ja reflektio on olennainen osa kokemuksellista oppimista. Reflektion avulla on mahdollista pohtia sitä, mitä elämyksessä on tapahtunut, mitä on oppinut ja mitä voidaan siirtää omaan arkeen. Reflektointi on monitasoista ja reflektion suunnittelu ei sinänsä tarkoita, että suunnitelmaa tulisi noudattaa kirjaimellisesti. Suunnitelma luo mahdollisuuksia, joiden puitteissa reflektiota voi toteuttaa toimintaa ennen, toiminnan aikana ja sen jälkeen. Kaikessa kokemuksellisessa oppimisessa tätä kokemuksen jälkeen tapahtuvaa sanallistamista kutsutaan reflektoinniksi. (Pietilä 2020.) Työskentely reflektiivisesti mahdollistaa myös arvioinnin toteuttamisen jatkuvana osana toimintaa (Marttila 2016, 144). Elämys ei pelkkänä kokemuksena saa välttämättä aikaan oppimista, mutta reflektio osana elämystä mahdollistaa oppimisen. Se voi myös syventää elämystä kokemuksena. Kokemuksellisessa oppimisessa ajatus reflektiivisestä toiminnan ja itsen havainnoinnista on olennainen osa oppimisprosessia. (Kolb 1984, 40–43.) Haastattelemani elämysasiantuntijat nostivat reflektion tai

tapahtumien purkamisen olennaiseksi osaksi elämyksen rakentamista. Osa hyödynsi reflektiota huomattavasti toisia enemmän, mutta kokonaisuutena tämä muodosti olennaisen osan elämyksen rakentamista ja elämyksestä oppimista.

*”Mutta sitten joka päivähän me reflektoidaan ja käydään läpi sitä, mitä itessä tapahtuu, mitä muissa on tapahtunu, mitä yhdessä on opittu.” (H5).*

*”(vastuu aikuinen), jonka tehtävänä on vähän ohjata sitä toimintaa ja käydä läpi se, että mitä seuraavana päivänä tehdään ja mitäs tänään on tehty ja opittu.” (H4).*

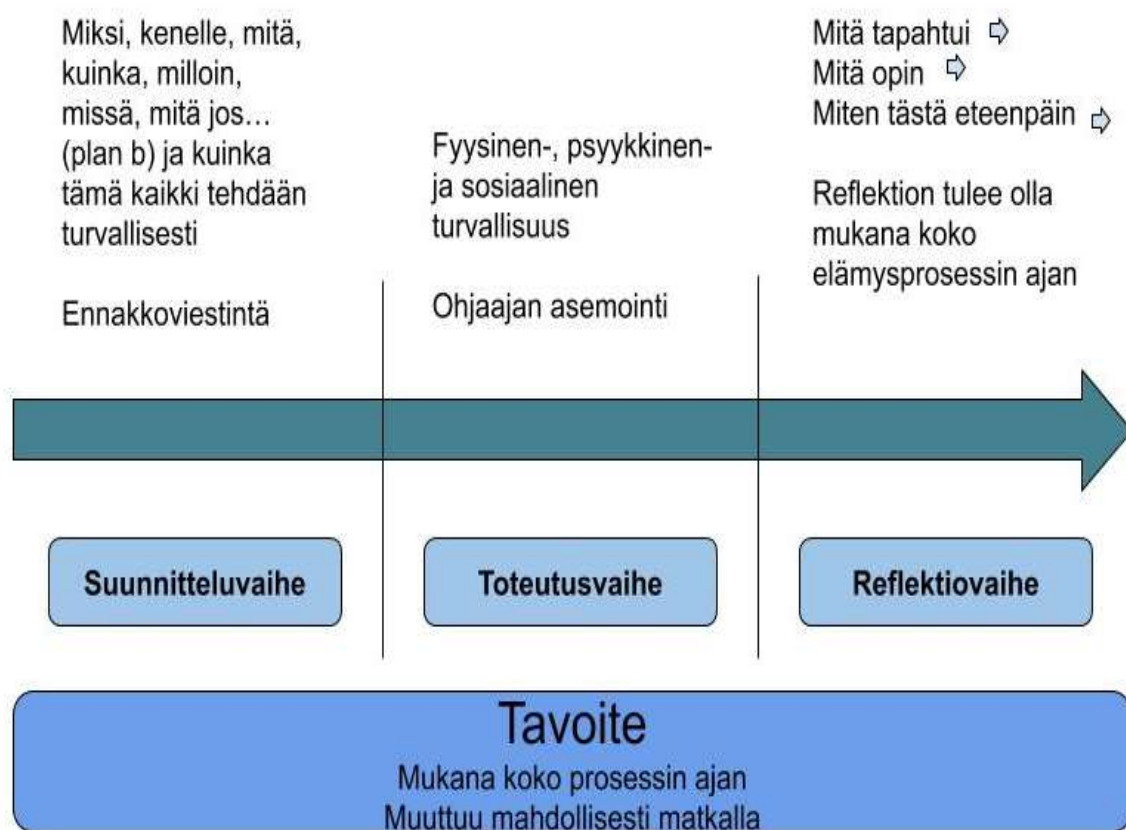
”Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty” sanonnan kuulee lentävän monessa tilanteessa ja ainakin suurempia elämyksiä suunniteltaessa se pitää paikkansa. **Suunnittelussa** olennaista on vastata kysymyksiin miksi, kenelle, mitä, kuinka, milloin ja missä (Gelter 2006). Suunnittelu on prosessi, jossa moni yksityiskohta tulee ottaa huomioon. Elämyksen rakentaminen ei ole koviinkaan yksinkertaista vaan vaatii systemaattista suunnittelua. (Tarssanen & Kylänen 2007.) Elämys ja seikkailupedagogiikassa elämyksen suunnittelussa on otettava huomioon osallistujan taitotaso, jotta tekeminen on sopivan haastavaa ja siten motivoivaa (Louhela 2010; Karppinen 2010). Haastatteluun osallistuneista henkilöistä kaksi oli järjestämässä suurleirejä, joissa molemmissa tapahtumissa oli useita tuhansia osallistujia. Suunnittelu alkoi pari vuotta ennen tapahtumaa vaikka itse tapahtumat kestivät vain noin viikon. Pienemmissä elämyskokonaisuuksissa elämyksen rakentamisen suunnittelu lähtee huomattavasti lähempänä tapahtumaa. Moni koki, että mitä pidempään työtä on tehnyt, sitä jouhevammin suunnittelu tapahtuu. Suunnittelussa koettiin tärkeäksi, että vuorovaikutus kaikkiin suunnittelutiimin jäseniin on hyvä. Hyvä suunnittelu mahdollisti elämykset.

*“(suunnittelussa) turvallisuuteen liittyvät asiat huomioituna, että ne kaikki toteutuu, sitten mihin ollaan menossakaan ja kaikki niinku varusteet on kunnossa ja aikataulut on aika tärkeä, joskin se päivähän muuttuu sisältä ja sitten sen niinku, että on tietonen siitä kenen nuorien kanssa on lähössä ja, mitä tarpeita heillä on ja, mitä pitää huomioida. Että se pysyy koko ajan mukana siinä omassa suunnittelussa ja valmistelussa ja se työpain kanssa se yhteinen, koska se tehdään niin yhdessä ja se on tosi kiinteää se yhdessä -- . siis mä ajattelen että sen (suunnittelun)*

*aikana me ajatellana enemmän kokonaisuutta ja sen jälkeen se alkaa siellä arjessa pilkkoutuu niihin pienempiin, mitä me ollaan lähössä tekemään kyllä et sen kokonaisuuden äärellä me ollaan siinä (suunnittelu) vaiheessa.” (H5).*

### 7.3 Elämyksen rakentamisen malli

Elämys on haastava käsite määritellä ja luoda, koska jokaiselle se merkitsee hieman eri asiaa. Todellisuudessa on kokijan määriteltävissä, mitä elämys tarkoittaa. (Keskinen 2015, 21.) Turismin näkökulmasta elämyksiä on rakennettu jo pitkään (Maher 2005). Myös kasvatuksen kentällä elämysten, kokemusten ja seikkailujen avulla on opittu jo kauan (Karppinen & Latomaa 2015, 45). Mahdollisuuksia elämyksen saavuttamiselle voidaan siis rakentaa. Tämän tutkimuksen tulosten pohjalta loin mallin siitä, miten elämyksiä mahdollisesti voi rakentaa. Malli on esitetty kuviossa 8.



KUVIO 8. Elämyksen rakentamisen malli

Kuviossa 8 kuvaan sitä, kuinka elämyksen rakentaminen alkaa tavoitteesta, joka on mukana jokaisessa vaiheessa. Tavoitteella ohjataan toimintaa ja rakennetaan mahdollista oppimisprosessia (Kivelä 2020). Elämyksen rakentamiseen liittyy kolme vaihetta: suunnittelu-, toteutus- ja reflektointivaihe. Suunnitteluvaiheen pohjana on Gelterin luoma kysymyslista sekä ajatuksia siitä, miten muuttuneeseen suunnitelmaan voidaan suhtautua. Suunnitteluvaiheessa tulee ottaa huomioon myös turvallisuus, mitä haastateltavat korostivat erityisesti. Tässä mallissa turvallisuuden tunnetta tarkoitetaan kokonaisvaltaisesti, eli turvallisuusasioissa tulee huomioida niin fyysinen, psyykkinen kuin sosiaalinenkin turvallisuus (Räty 2011, 91). Etukäteisviestintä on yksi tärkeä osa suunnitteluvaihetta. Jotta yksilöt saadaan edes elämysten äärelle, on tapahduttava jonkin tasoista markkinointia (Tarssanen & Kylänen 2007). Etukäteisviestinnällä pyritään kuvaamaan elämystä sopivasti, muttei liikaa, jotta kaikkea ei paljasteta ennen elämyksen tapahtumista.

Toisessa, eli toteutusvaiheessa tämä kaikki suunniteltu viedään käytäntöön. Tässä vaiheessa turvallisuusajattelu viedään käytäntöön. Turvallisuuden harkintakyky ja tilanteen arviointi ovat olennaisessa roolissa elämyksen toteutusvaiheessa (Telemäki 1998, 61). Ohjaajan rooli on lähtökohtaisesti suunnittelussa jo harkittu (Karppinen 2010), mutta käytäntö näyttää sen, kannattaako suunnitelmaa toteuttaa sellaisena vai tulisiko ohjaajan asemointia ja tarvetta harkita uudelleen.

Tavoiteltaessa elämystä, jolla voidaan kasvattaa, on reflektio olennaisessa osassa (Kolb 1984, 40-43). Reflektointi on mukana koko ajan, mutta elämyksen päätyttyä on olennaista pohtia sitä, mitä elämyksen aikana on tapahtunut, jottei se jää vain yksittäiseksi kokemukseksi (Keskinen 2015, 76). Reflektion avulla toimintaa voidaan myös arvioida ja siten sekä ohjaajat että osallistujat voivat vaikuttaa omaan tapansa toimia (Marttila 2016, 144). Reflektiossa ohjaaja voi hyödyntää erilaisia apukysymyksiä, jotta reflektion toteuttaminen helpottuu, esimerkiksi (Keskinen 2015, 76; Räty 2011 82–83):

- Mitä tapahtui?
- Miltä harjoite sinusta tuntui?
- Mitä opin harjoituksesta?

- Miten ryhmä onnistui?
  - Mikä sai ryhmän onnistumaan?
  - Mitkä asiat johtivat siihen, että ryhmä ei onnistunut?
- Mitä sellaista opin, jota voin hyödyntää myös jatkossa?

Näiden ajatusten pohjalta voi olla mahdollista saada aikaan elämys.



## 8 POHDINTA

Pro gradu -tutkielman tarkoituksena oli ymmärtää elämystä ilmiönä ja selvittää, miten elämys rakennetaan erilaisissa elämysympäristöissä. Tutkimuksessa oli tavoitteena lisätä ymmärrystä elämykseen vaikuttavista tekijöistä ja näiden tekijöiden tärkeydestä elämyksen aikaansaamisessa. Tehdyn tutkimuksen perusteella tärkeät asiat elämyksen rakentamisessa ja elämyksen varmistamisessa ovat: vuorovaikutus, turvallisuus, tavoite, ohjaajan asemointi, aistihavainnot, teema ja tarina, aitous ja laatu, osallistujan aktiivinen rooli, yksilöllisyys, etukäteisviestintä, reflektio sekä suunnittelu. Tutkimuksen tulokset koottiin elämyksen rakentamisen malliksi (kuvio 8), jossa elämystä tarkastellaan prosessina.

### 8.1 Tutkimustulosten pohdintaa

**Elämyksen rakentamisen olennaiset tekijät.** Halusin selvittää sitä, toistuvatko samat tekijät ympäristöstä huolimatta elämyksen rakentamisen toteutuksessa. Lähtökohtana näiden tekijöiden etsimiseen hyödynsin elämyksen elementtejä (Tarssanen & Kylänen 2007) ja kokonaisvaltaisen elämyksen hallinnan tekijöitä (Gelter 2006). Tässä tutkimuksessa ilmenneet elämyksen rakentamisen olennaiset tekijät on esitetty kuviossa 7.

Tutkimuksessa selvisi, että kaikki elämyksen elementit ja kokonaisvaltaisen elämyksen hallinnan tekijät ovat olennainen osa elämyksen rakentamista. Nämä teemat olivat osittain päällekkäisiä ja kuvasivat samoja asioita. Tästä johtuen esimerkiksi elämyksen elementeistä kontrasti, jolla tarkoitetaan eroa arjen ja elämyksen välillä (Tarssanen & Kylänen 2007) on yhdistetty yksilöllisyyden kanssa saman teeman alle. Näiden teemojen lisäksi tutkimuksessa selvisi turvallisuuden ja tavoitteen merkittävyys elämyksen rakentamisessa. Haastateltavat kuvasivat turvallisuutta kokonaisvaltaisesti, mikä ei samalla tavalla korostu aikaisemmassa kirjallisuudessa elämyksen rakentamisessa. Turvallisuuden kokonaisvaltainen ajattelu on ollut kuitenkin nähtävissä aikaisemmin seikkailu ja elämyspedagogiikan toimintamalleissa (Karppinen & Latomaa 2015, 73). Järjestelmällinen suunnittelu korostui varsinkin isojen tapahtumien osalta. Suunnittelu oli monitasoista ja sitä tehtiin monissa ryhmissä. Suunnittelulla pystyttiin varmistamaan toiminnan kohdistaminen osallistujan kannalta sopivalle taitotasolle (Louhela 2010; Karppinen

2010). Käyttämäni kirjallisuus ei korostanut tavoitteen merkitystä elämystä rakennettaessa, mutta tässä tutkimuksessa se nousi olennaiseen osaan. Haastateltavat toimivat suoraan tai välillisesti kasvatuksen parissa, minkä uskon selittävän tätä tulosta. Kuitenkin pedagoginen toiminta lähtee tavoitteesta ja pyrkii pääsemään tavoitteisiin, jotka ohjaavat toimintaa (Kivelä 2020). Tässä tutkimuksessa tekemäni havainnot kertovatkin siitä, että elämyksen rakentamisen olennaisia tekijöitä voi olla enemmän kuin aikaisemmin on ajateltu.

**Elämyksen varmistamisen olennaiset tekijät.** Tässä pro gradu -tutkielman tulosten mukaan elämyksen varmistamisen olennaisia vaiheita ovat: järjestelmällinen suunnittelu, etukäteisviestintä ja reflektio. Aikaisemmat tutkimustulokset tukevat tulosta siten, että tekijät ovat olennaisia elämyksen rakentamisessa (Tarssanen & Kylänen 2007; Gelter 2006). Aikaisemmin ei ole niinkään kuvattu elämyksen onnistumista varmistavia tekijöitä.

Tässä tutkimuksessa haastateltavat korostivat järjestelmällistä suunnittelua varsinkin isojen tapahtumien osalta. Osa hyödynsi erilaisia taulukkoja ja listoja asioiden varmistamisessa. Listat ja taulukot olivat monen haastateltavan mukaan myös turvallisuustekijä. Suunnittelu oli pääsääntöisesti monitasoista, sitä tehtiin yksin, pareittain, pienryhmissä tai isossa suunnitteluorganisaatiossa. Etukäteisviestinnällä pyrittiin luomaan odotuksia, mutta samalla realisoimaan tuote, eli ei luvata mitään, mikä ei ole totta ja kerrotaan elämyksestä avoimesti. Reflektio mahdollistaa elämyksen avulla oppimisen ja syventää elämystä kokemuksena (Kolb 1984, 40–43). Reflektio yhdistää tässä tutkimuksessa erityisesti elämyksen rakentamisen seikkailu ja elämyspedagogiikkaan ja kokemukselliseen oppimiseen. Refleктоimalla voidaankin pohtia, mitä elämyksen aikana tapahtui ja mitä elämyksestä on opittu (Pietilä 2020). Myös ohjaajan kannalta reflektio on olennaista, koska sen avulla toimintaa voidaan arvioida jatkuvasti (Marttila 2016, 144). Haastateltavat korostivat tapahtuman jälkeistä keskustelua, siitä, mitä on tapahtunut ja mitä ryhmä ja yksilö ovat oppineet. Toisaalta Tarssanen ja Kylänen (2007) ovat Elämyskolmio mallissaan kuvanneet elämyksen älyllisellä tasolla tapahtuvasta oppimisesta, mikä tapahtuu prosessoimalla koettuja ärsykeitä.

**Elämyksen rakentamisen malli.** Tutkimuksen ensimmäinen tutkimuskysymys pyrki hakemaan vastausta elämyksen rakentamiselle. Olennaista elämyksestä puhuttaessa on muistaa se,

että elämys on subjektiivinen kokemus, eli jokainen yksilö voi kokea ja kokee elämyksen hie-  
man eri tavoin (Linjama 2014, 18; Perttula 2007; Karppinen 2007a). Tämä asia haastaa ajatusta  
siitä, että elämyksiä voisi rakentaa. Tähän kysymykseen vastaaminen kuitenkin kiinnosti minua  
erityisesti, koska elämyksellä voidaan vahvistaa kokemuksen merkityksellisyyttä (Tarssanen &  
Kylänen 2007). Tämä merkityksellisten kokemusten luominen on minulle tulevana liikunnan-  
opettajana olennainen taito.

Elämyksen rakentamiselle on aikaisemmin luotu Elämyskolmio malli (Tarssanen & Kylänen  
2007), jonka tuotteistamisvälineenä on toimiva erityisesti yritysmaailmassa. Tässä tutkimuk-  
sessa elämyksen rakentaminen on pyritty suuntaamaan kasvatus ympäristöön. Tutkimuksen tu-  
loksena loin elämyksen rakentamisen mallin (Kuvio 8), joka voi helpottaa elämyksen rakenta-  
misen suunnittelussa ja toteutuksessa. Mallin pohjana on ajatuksia Elämyskolmiosta, kokonais-  
valtaisesta elämyksen hallinta mallista sekä elämyksellisestä ja kokemuksellisesta oppimisesta.  
Malli yhdistääkin siis aikaisempaa kirjallisuutta elämyksen rakentamisesta ja elämyksen avulla  
kasvattamisesta. Elämyksen rakentamisen mallissa yhtenä isona teemana tavoite, joka on peda-  
gogisen toiminnan kannalta olennaista (Kivelä 2020). Tavoite ohjaa toimintaa ja muuttuu tar-  
vittaessa elämystä toteutettaessa. Kaksi muuta asiaa, jotka korostuvat tässä mallissa ovat koko-  
naisvaltainen turvallisuus ja reflektio. Reflektio yhdistää elämyksen oppimiseen (Pietilä 2020).  
Elämyksen tapahtumia voidaan pohtia monesta näkökulmasta ja näin mahdollistetaan yksilön  
ja ryhmän kasvua. Kokonaisvaltaiset turvallisuus näkökohdat ovat yksi erottava tekijä tavan-  
omaisen ja seikkailu- ja elämyspedagogisen opetuksen välillä (Marttila 2020). Elämystä raken-  
nettaessa turvallisuus tulee suunnitella tarkasti koko elämyksen ajaksi.

Mielestäni elämyksen rakentamisen malli yksinkertaistaa ajatusta siitä, miten elämyksen raken-  
tamiseen tulee suhtautua. Moni elämyksen määrittely, kuten myös monen haastateltavan mää-  
ritelmä elämyksestä korosti sitä, miten elämyksen tulee olla jotain ainutkertaista ja erityistä.  
Osa haastateltavista kuitenkin korosti sitä, että ”*elämys on niitä pieniä arjen asioita, jotka me ehkä  
ollaan täs vuosikymmenissä unohettu*” (H1). Ajattelen, että moni voi kokea elämyksen rakenta-  
misen liian suurena kynnyksenä ja tässä tutkimuksessa luotu malli pyrkiikin vastaamaan tähän  
tarpeeseen. Elämys voi olla pieniä asioita ja elämyksen rakentamista kannattaa kokeilla, siitä  
saattaa vaikka oppia.

## 8.2 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Luotettavuuden tarkastelu on laadullisessa tutkimuksessa koko tutkimusprosessin ajan arvioitava asia (Vilkka 2005, 159–160). Kuitenkaan siitä, miten luotettavuutta tulisi arvioida ei ole esitetty yksiselitteisiä ohjeita (Tuomi & Sarajärvi 2018). Tästä johtuen koen tärkeäksi avata tämän tutkimuksen luotettavuuteen liittyviä tekijöitä. Perinteisesti tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan reabiliteetin ja validiteetin avulla, mutta laadullisessa tutkimuksessa nämä käsitteet eivät kuitenkaan sovellu luotettavuuden arviointiin (Tuomi & Sarajärvi 2018). Laadullisessa tutkimuksessa on osanaan myös ainutkertaisuus, eli tutkimusta ei juuri sellaisena voi toistaa (Vilkka 2005, 159). Seuraavaksi esittelen tutkimusprosessini valintoja ja niiden perusteluja. Pyrin avaamaan valintani vaihe vaiheelta. Tuomi ja Sarajärvi (2018) ovat esitelleet näkemyksen laadullisen tutkimuksen arvioinnista ja tässä tutkimuksessa peilaan luotettavuutta heidän näkemykseensä.

Tämän ro gradu –tutkielman tarkoituksena oli ymmärtää elämystä ilmiönä ja selvittää, miten elämys rakennetaan erilaisissa elämysympäristöissä. Tutkimuksessa oli tavoitteena lisätä ymmärrystä elämykseen vaikuttavista tekijöistä ja näiden tekijöiden tärkeydestä elämyksen aikaansaamisessa. Tutkimusaiheen valinta on aina olennainen kohta pohtia tutkimuksen etiikkaa, miksi aihe on valittu, miksi sitä on tärkeä tutkia (Tuomi & Sarajärvi 2018). Tein opinnäytetyöni vuonna 2016 Lapin Ammattikorkeakoulussa seikkailukasvatuksesta ja se sai minut kiinnostumaan elämysympäristöistä. Pro gradu -tutkielman aihetta valitessani pohdin, miten voisin syventää osaamistani tämän aiheen ympärillä. Halusin kaventaa aihealuetta, josta tein tutkimuksen, joten päädyin elämykseen. Elämys on haastava aihe, mikä motivoi minua entisestään valintatilanteessa.

Tutkimuksen tarkoituksena oli ymmärtää ilmiötä, mikä ohjasi vahvasti aineiston keruutani. Teemahaastattelu eli puolistrukturoitu haastattelu valikoitui aineistonkeruumenetelmäksi. Teemahaastattelussa edetään valmiiksi valittujen teemojen mukaan, mutta etuna on se, että kysymyksiä voidaan syventää tai tarkentaa tarvittaessa (Tuomi & Sarajärvi 2018). Yleistyksen sijaan pyrin myös saamaan yksityiskohtaista tietoa ilmiöstä, mikä tukee teemahaastattelun valintaa aineiston keruu menetelmäksi (Hirsjärvi & Hurme 2000, 46–48). Tässä tutkimuksessa

haastateltiin viittä elämysasiantuntijaa, jotka työssään tai vapaaehtoisesti rakentavat elämyksiä. Haastateltavat olivat joko suoraan tai välillisesti tekemisissä kasvatuksen kanssa. Tutkimuksessa käytettiin harkinnanvaraista otantaa, eli tutkimukseen etsittiin tietyt kriteerit täyttäviä haastateltavia. Kriteerinä oli, että haastateltavien oli joko työkseen tai vapaaehtoisesti toteuttavat elämyksiä lapsille ja nuorille. Etsiessäni haastateltavia pyrin saamaan haastateltavaksi sekä miehiä että naisia. Tutkimukseen osallistui yksi mies ja neljä naista. Osa haastateltavista löytyi myös lumipallo otannan avulla, eli kysyin haastateltaviltani ehdotuksia uusiin haastateltaviin. Luotettavuuden näkökulmasta onkin olennaista tarkastella sitä, millä perusteella haastateltavat valikoituivat (Tuomi & Sarajärvi 2018).

Ihmisoikeudet ovat tutkimuksen eettinen perusta tutkittavien näkökulmasta (Tuomi & Sarajärvi 2018). Tästä johtuen tutkimukseen osallistuneilla on eettisesti ajateltuna paljon oikeuksia. Tuomi ja Sarajärvi (2018) ovat esittäneet seitsemän kohtaa, jotka kuuluvat tutkittavien suojaan. Käsittelen tutkittavien suojaan liittyviä aiheita seuraavaksi. Haastateltaville selvitetiin alusta alkaen, mistä tutkimuksessa on kysymys ja mitä menetelmää tutkimuksessa käytetään. Tämän selvittämällä heille selvisi, mistä tässä tutkimuksessa on kyse. Osallistujille tiedotettiin, että osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Olennaista tutkimukseen osallistumisessa on se, että osallistujan hyvinvointi turvataan. Koin, että haastattelussa ei sinänsä ole mitään vaaraa, mutta pyrin mahdollistamaan sen, että haastattelut tehdään haastateltavan haluamassa paikassa, jotta psyykkinen turvallisuuden tunne olisi korkea. Osa haastatteluista toteutettiin Skypellä, joten näissä tilanteissa haastateltavat olivat omissa kodeissaan. Tutkimustiedot ovat luottamuksellisia, joten tässä tutkimuksessa en käyttänyt haastateltavien nimiä vaan nimesin heidät haastateltava 1-5. Ennen pro gradun -tutkielman julkaisua haastateltavat saivat vielä lukea työn ja kommentoida kohtia, jossa heidän haastattelunsa näkyy. Näin varmistan vielä eettisyyden. (ks. Tuomi & Sarajärvi 2018.) Kukaan haastateltavista kokivat työn hyväksi eettisyyden näkökulmasta.

Haastattelut etenivät kokonaisuudessaan lähes suunnitelman mukaan. Ajatuksenani oli toteuttaa kaikki haastattelut ennen joulua 2019, mutta osa haastatteluista toteutettiin tammikuussa 2020. Litteroin haastattelut kokonaan, koska koin, että tässä vaiheessa työtä en voi rajata mitään pois. Tutkijan tausta vaikuttaakin laadullisessa tutkimuksessa tulosten tulkintaan. Laadullisessa tutkimuksessa tutkijan tulisi toimia puolueettomasti ja luotettavasti. (Tuomi & Sarajärvi 2018.)

Tätä näkökulmaa huomioiden olen avannut taustaani tutkijana ja kirjoittanut esiyymmärrykses-täni (luku 6.2). Vaikka tutkijana pyrinkin tarkastelemaan asiaa mahdollisimman objektiivisesti en pääse aikaisemmista käsityksistäni ja näkökulmistani eroon. Tästä johtuen subjektiivisuus on osa laadullista tutkimusta. Aineiston analysoinnissa pyrin lähestymään aineistoa haastatel-tavan näkökulmasta. Näin pyrin saamaan käsityksen haastateltavan esille tuomista aiheista. Varmistuakseni ajatuksistani ja tulkinnoistani annoin pro gradu –tutkielman haastateltaville lu-ettavaksi ennen tarkastusta.

Tutkimusraportissa olen pyrkinyt esittelemään tutkimuksen vaiheet yksityiskohtaisesti, jotta tä-män työn lukijan olisi mahdollisimman helppo päästä ymmärrykseen siitä, miten työn tulokset on saatu aikaan. Vaikka olen pyrkinyt tarkkaan esittelyyn ei tutkimusraporttini ole täydellinen. En ole mitenkään pystynyt esittämään jokaista asiaa ja ajatusta raporttiin. Johdonmukainen työskentely onkin ollut pyrkimykseni koko tutkimusprosessin ajan, mitä pidetään hyvän tutki-muksen kriteerinä (Tuomi & Sarajärvi 2018).

### **8.3 Jatkotutkimusaiheet**

Tällä tutkimuksella selvitettiin sitä, miten elämys rakennetaan, millaisia tekijöitä elämyksen rakentamiseen liittyy ja minkälaiset tekijät ovat olennaisia elämyksen onnistumisen varmistamisessa. Elämys -käsitteen haastavuus nousi tässä tutkimuksessa esiin. Aihetta on tutkittu, mutta tutkimusta kaivataan edelleen lisää. Tässä tutkimuksessa haastattelin elämysasiantunti-joita, jotka rakentavat elämyksiä työkseen tai vapaaehtoisena. Tätä aihetta olisi mielenkiintoista tutkia myös havainnointi näkökulmasta osallistumalla muutamaan elämyksen rakennusproses-siin, jotta tutkija voisi havainnoida käytännössä sitä, miten elämysasiantuntijat rakentavat elä-myksiä.

Tässä tutkimuksessa luotiin malli elämyksen rakentamiselle. Mielestäni olisi hienoa tutkia käy-tännössä tukeeko malli elämysten suunnittelua, toteutusta ja arviointia. Oletan, että malli tukee monenlaista toimintaa eikä vain elämyksiä vaan myös kokemuksia, jotka eivät täytä elämyksen määritelmää. Tällaisessa tutkimuksessa toiminta rakennettaisiin mallin avulla ja toimintaan osallistuvilta selvitetäisiin elämyksen kokemista.

## LÄHTEET

- Aula, P., Romppainen, J. & Varanka, P. 2004. ”Ostaisin elämyksen, kiitos”. Teoksessa: Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus & elämystieteiden tutkimuskeskus (toim.): *Articles on Experiences*. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino, 10–15.
- Beard, C. & Wilson, J. 2002. *The power of experiential learning: a handbook for trainers and educators*. London: Kogan Page.
- Buckley, R. 2010. *Communications in Adventure Tour Products. Health and Safety in Rafting and Kayaking*. Viitattu 5.3.2019. [https://ac.els-cdn.com/S0160738309001340/1-s2.0-S0160738309001340-main.pdf?\\_tid=6155304b-383b-4ecc-9121-5957e0984b5c&acdnat=1551780162\\_bae9b511da133af5301672c7306abf27](https://ac.els-cdn.com/S0160738309001340/1-s2.0-S0160738309001340-main.pdf?_tid=6155304b-383b-4ecc-9121-5957e0984b5c&acdnat=1551780162_bae9b511da133af5301672c7306abf27).
- Eskola, J. 2018. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa: J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. 5. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 133–157.
- Eskola, J., Lähti, J. & Vastamäki, J. 2018. Teemahaastattelu: lyhyt selviytymisopas. Teoksessa R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. 5. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 27–51.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Viitattu 27.11.2019. <https://www.ellibslibrary.com/book/978-951-768-035-6>.
- Eskola, J. & Vastamäki, J. 2010. Teemahaastattelu: Opite ja opetukset. Teoksessa: J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: vinkkejä aloittelevalle tutkijalle*. 3. uudistettu ja täydennetty painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 24–42.
- Gelter, H. 2006. *Towards an Understanding of Experience Production*. Teoksessa: Mika Kylänen (toim.) *Articles on Experiences 4. Digital Media & Games*. Rovaniemi: University of Lapland press, 28–50.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hopkins, D. & Putnam, R. 1993. *Personal growth through adventure*. London: David Fulton Publishers.

- Karppinen, S. J. A. 2010. Seikkailukasvatus – erilainen tapa opettaa ja oppia. Teoksessa T. Latomaa & S. J. A. Karppinen (toim.) Seikkaillen elämyksiä II. Elämyksen käsitehistoriaa ja käytäntöä. Tampere: Lapin yliopistokustannus, 118–135.
- Karppinen, S. J. A. 2007a. Elämyksestä kokemukseen ja oppimiseen. Teoksessa S. J. A. Karppinen & T. Latomaa (toim.) Seikkaillen elämyksiä – Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 75–97.
- Karppinen, S. J. A. 2007b. Elämyksestä ja kokemuksesta teoriaa ja käytäntöä. Teoksessa S. J. A. Karppinen & T. Latomaa (toim.) Seikkaillen elämyksiä – Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 11–20.
- Karppinen, S. J. A. & Latomaa, T. 2015. Seikkaillen elämyksiä: III, Suomalainen seikkailupedagogiikka. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Keskinen, K. 2015. Seikkailijasta seikkailukasvattajaksi. Seikkailukasvatus ammattina. Turku: Koulutustalo Aavas Oy.
- Kiiski, E. 1998. Seikkailua elämysten maailmassa. Teoksessa T. Lehtonen (toim.) Elämän seikkailu – näkökulmia elämyksellisen ja kokemuksellisen oppimisen kysymyksiin Suomessa. Jyväskylä: Atena, 108–115.
- Kivelä, A. 2020. Kuinka tehdä mahdottomasta mahdollista? Ei vain elämyspedagogisten peruskysymysten äärellä. Teoksessa: S. J. A. Karppinen, M. Marttila & A. Saaranen-Kauppinen (toim.) Seikkailu kasvatusta Suomessa – pedagogisia ja didaktisia näkökulmia. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 108–121.
- Kivinen, M. 2016. Seikkailukasvattajan ammatillinen kasvu. Viitattu 27.11.2018. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/49227/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aaju-201603311974.pdf>.
- Kolb, D. 1984. *Experiential Learning. Experience as the source of learning and development.* New Jersey: Prentice-Hall.
- Konu, H. 2016. Customer involvement in new experiential tourism service development. Evidence in wellbeing and nature tourism contexts. Viitattu 5.3.2019. [http://epublications.uef.fi/pub/urn\\_isbn\\_978-952-61-2180-2/urn\\_isbn\\_978-952-61-2180-2.pdf](http://epublications.uef.fi/pub/urn_isbn_978-952-61-2180-2/urn_isbn_978-952-61-2180-2.pdf).
- Laine, T. 2010. Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa: J. Aaltola & R. Valli (toim.) 2010. Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia



- aloittelevalla tutkijalla tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 28–45.
- LaSalle, D. & Britton, T. A. 2003. Priceless. Turning Ordinary Products into Extraordinary Experiences. Yhdysvallat: Harvard Business School Press.
- Latomaa, T. 2007. Mieli elämys-, merkitys-, ja kokemusmaailmana – Psyko(loginen ja) semioottinen tarkastelu. Teoksessa S. J. A. Karppinen & T. Latomaa (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Tampere: TILA Tiede- ja taidekirjakauppa, 21–52.
- Lehtonen K., Mäkelä E. & Pulli K. 2007. Ohjaus seikkailutoiminnassa. Teoksessa S.J.A. Karppinen & T. Latomaa (toim.) Seikkaillen elämyksiä – Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 127–138.
- Lehtonen, K. & Saaranen-Kauppinen, A. Turvallisuus seikkailukasvatuksen oppimisprosessissa. Teoksessa: S. J. A. Karppinen, M. Marttila & A. Saaranen-Kauppinen (toim.) Seikkailu kasvatusta Suomessa – pedagogisia ja didaktisia näkökulmia. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 146–159.
- Liedes, O. & Ketonen, S. 2004. Elämyksiä ja kulttuuria kaupunkikohteissa. Teoksessa: Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus & elämysinstituutti (toim.): Articles on Experiences. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino, 16–25.
- Linjama, L. 2014. Visuaalinen tutkimus elämys- ja seikkailukokemusten merkityksistä opiskelijoille luontoliikuntakurssilla Norjassa. Viitattu 27.11.2018. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/43875/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aaju-201407012191.pdf>.
- Louhela, V. 2010. Seikkailu opetusmenetelmien monipuolistajana. Teoksessa T. Latomaa & S. J. A. Karppinen (toim.) Seikkaillen elämyksiä II. Tampere: Lapin yliopistokustannus, 150–162.
- Loukusa, S., Hautala, T. Kääntä, L. & Suvanto, A. 2016. Vuorovaikutusta vauvasta vaariin. Viitattu 13.1.2019. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/57699/johdantonakokulmia%20vuorovaikutukseenvalmis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Maher, P. T. 2005. The Nature of the Sea: A Framework for Exploring Visitor Experiences in the Ross Sea Region, Antarctica. Teoksessa: Mika Kylänen (toim.) Articles on Experiences 2. Rovaniemi: University of Lapland press, 54–79.

- Marttila, M. 2020. Luontoliikunta elämys- ja seikkailupedagogiikassa. Teoksessa: S. J. A. Karppinen, M. Marttila & A. Saaranen-Kauppinen (toim.) Seikkailu kasvatusta Suomessa – pedagogisia ja didaktisia näkökulmia. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 160–175.
- Marttila, M. 2016. Elämys- ja seikkailupedagoginen luontoliikunta opetussuunnitelman toteutuksessa Etnografinen tutkimus. Viitattu 25.3.2020. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/49593>.
- Meriläinen, K. 2004. The Structural Definition of Emotion and Experiences – a Customer Behavioural Approach. Teoksessa: Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus & elämysinstituutti (toim.): Articles on Experiences. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino, 65–71.
- Meyer, J. 2003. Four Territories of Experience: A Developmental Action Inquiry Approach to Outdoor-Adventure Experiential Learning. Viitattu 5.3.2019. [https://www.jstor.org/stable/40214211?read-now=1&seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/40214211?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents).
- Ollila, L. 2013. “Kuva kertoo enemmän kuin..” Osallistava visuaalinen tutkimus ammattikorkeakouluopiskelijoiden kokemuksista seikkailu- ja elämyspedagogisen oppimisen näkökulmasta. Viitattu 27.11.2018. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/40704/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201301161059.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Pietilä, K. 2020. Reflektointi elämyspedagogiikassa. Teoksessa: S. J. A. Karppinen, M. Marttila & A. Saaranen-Kauppinen (toim.) Seikkailu kasvatusta Suomessa – pedagogisia ja didaktisia näkökulmia. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 186–199.
- Pine, J.& Gilmore, J. 1999. The Experience Economy. Work Is Theatre & Every Business a Stage. Boston: Harvard Business Review Press.
- Perttula, J. 2007. Elämysten merkitys ihmiselämässä. Teoksessa S. J. A. Karppinen & T. Latomaa (toim.) Seikkailun elämyksiä – Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 53–74.
- Rintala, M. 2004. Flow emotionaalisenä matkakokemuksena. Teoksessa: Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus & elämysinstituutti (toim.): Articles on Experiences. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino, 26-28.
- Räty, K. 2011. Elämyspedagoginen ohjaaminen. Ajatuksia kokemuksellisesta oppimisesta. Tampere: Outward Bound Finland ry.

- Tarssanen, S. & Kylänen, M. 2007. Entä jos elämyksiä tuotetaan? Elämyskolmio-malli elämyksellisyyden tunnistamisessa, arvioinnissa ja vahvistamisessa. Teoksessa S. J. A. Karppinen & T. Latomaa (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Tampere: TILA Tiede- ja taidekirjakauppa, 99–126.
- Tarssanen, S. & Kylänen, M. 2009. Elämys - Mikä se on? Teoksessa S. Tarssanen (toim.) Elämystuottajan käsikirja. Viitattu 28.5.2015 [http://87.108.50.97/relis/REL\\_LIB.NSF/0/04BF71151EF96086C225763300257188/\\$FILE/elamystuottajan-kasikirja.pdf](http://87.108.50.97/relis/REL_LIB.NSF/0/04BF71151EF96086C225763300257188/$FILE/elamystuottajan-kasikirja.pdf).
- Telemäki, M. 1998. Johdatus seikkailukasvatuksen teoriaan. Oulu: Oulun yliopisto.
- Thomas, G. 2005. Traditional adventure activities in outdoor environmental education. Viitattu 27.11.2018. [https://www.latrobe.edu.au/education/downloads/thomas\\_g\\_ajoe\\_v9n1\\_thomas.pdf](https://www.latrobe.edu.au/education/downloads/thomas_g_ajoe_v9n1_thomas.pdf).
- Tietokirjasto. 2017. Kvalitatiivinen datatiedoston käsittely. <https://www.fsd.tuni.fi/aineistonhallinta/fi/kvalitatiivisen-datan-kasittely.html>.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789520400118>.
- Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. 4. uudistettu painos. Juva : PS-kustannus.

## LIITTEET

### LIITE 1 Haastattelupyyntö

Hei,

Olen Tiina Autio ja suoritan maisterin tutkintoa Jyväskylän yliopistossa liikunnanopettajakoulutuksessa. Teen tällä hetkellä Pro gradu –tutkielmaani elämäksestä ja erityisesti keskityn siihen, kuinka elämyksiä rakennetaan. Parhaillaan työni kulkee työnimellä ”Elämyksellisen kokemuksen rakentamisen kulmakivet. Mitä ottaa huomioon elämystä rakennettaessa?” Tutkin aihetta laadullisin menetelmin ja tarkoitukseni on haastatella neljää ”elämysasiantuntijaa”, jotka työssään/vapaa-ajallaan rakentavat elämyksiä lapsille, nuorille tai nuorille aikuisille. Tavoitteenani on saada haastatteluaineistoa sekä järjestömaailmasta että yritysmaailmasta.

Tiedustelin nyt mahdollista halukkuuttanne osallistua haastattelututkimukseeni. Haastattelun on tarkoitus kestää noin 40 minuuttia. Haastattelu voidaan suorittaa sinulle sopivassa paikassa, kuitenkin siten, että voimme keskustella rauhassa. Haastattelu voidaan toteuttaa myös skypellä. Toivoisin, että haastattelun voi nauhoittaa.

Tutkimusta tehdessäni huolehdin siitä, että haastateltavien henkilöllisyys pysyy salassa. Ennen lopullisen työni julkaisua voin antaa tekstin haastateltaville luettavaksi, jotta haastateltavat voivat varmistua siitä, että anonymiteettiä noudatetaan, eikä haastateltavaa siten pysty tekstistä tunnistamaan.

Olisitteko te kiinnostunut osallistumaan Pro Gradu –tutkielmaani?

Ystävällisin terveisin

Tiina Autio