

SEIKKAILUPIISTOJEN RANTAUTUMINEN SUOMEEN TARKASTELTUNA  
INNOVAATIOIDEN DIFFUUSIOTEORIAN KAUTTA

Tea Naskali

Liikunnan yhteiskuntatieteiden  
pro gradu -tutkielma  
Liikuntatieteellinen tiedekunta  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2019

## TIIVISTELMÄ

Naskali, T. 2019. Seikkailupuistojen rantautuminen Suomeen tarkasteltuna innovaatioiden diffuusioteorian kautta. Liikuntatieteellinen tiedekunta, Jyväskylän yliopisto, liikunnan yhteiskuntatieteiden pro gradu -tutkielma, 71 s., 4 liitettä.

Seikkailupuistoja on rakennettu eri puolille Suomea kiihtyvällä tahdilla viimeisten vuosien aikana. Tämä liikunnan yhteiskuntatieteiden pro gradu -tutkielma käsittelee seikkailupuistojen rantautumista Suomeen. Tutkimustehtävinä on selvittää, minkälainen prosessi seikkailupuistojen rantautuminen on ollut ja miten seikkailupuistojen määrän muutosta voidaan tulkita innovaatioiden diffuusioteorian avulla. Tämän lisäksi tutkielman tarkoituksena on selvittää luonnon merkitystä seikkailupuistotoiminnassa.

Tutkimusta varten kerättiin sekä kvalitatiivinen teemahaastatteluaineisto että seikkailupuistotoiminnan yleispiirteitä kartoittava tausta-aineisto. Kvalitatiivinen aineisto koostuu neljästä seikkailupuistoyrittäjän teemahaastattelusta. Nämä neljä seikkailupuistoa muodostavat tutkielman tapaustutkimuskohteet. Tausta-aineisto (n=20) muodostuu seikkailupuistoyrittäjille lähetystä sähköisestä kyselylomakkeesta.

Teoreettisessa viitekehyksessä kurkistetaan seikkailupuistojen historiaan ja käsitellään seikkailupuistotoimintaan liitettäviä liikuntakulttuurisia käsitteitä. Koska tutkimuksessa hyödynnetään innovaatioiden diffuusioteoriaa tulkittaessa seikkailupuistojen rantautumista Suomeen, kvalitatiiviseksi sisällönanalyysimenetelmäksi valikoitui teoriasidonnainen analyysitapa. Toisena aineiston analyysiä jäsentävänä metodina käytetään kerronnan analyysiä. Haastatteluaineiston keruun ja analyysin osalta tutkimus kuuluu kvalitatiiviseen tutkimusperinteeseen.

Seikkailupuistot ovat levinneet Suomeen hierakkisena diffuusiona, joka on tapahtunut rauhanomaisen kaupan ja pääasiassa avoimen kopioinnin kautta. Seikkailupuistojen määrän muutos näyttää toistaiseksi saavuttaneen suurimman kasvuvaiheensa Suomessa. Tämän osoittaa seikkailupuistojen määrän kaksinkertaistuminen vuosien 2014–2015 välisenä aikana ja kasvun taantuminen jo seuraavana vuonna. Seikkailupuistojen rantautuminen Suomeen on ollut monivaiheinen ja haastava prosessi, jossa korostuu oivallukseen perustuva yrittäjähenkisyys. Viestintä nousi tärkeään osaan seikkailupuiston suunnitteluprosessissa. Seikkailupuiston suunnitteluprosessin aikainen viestintä tapahtui tietyn ajanjakson ja kontekstin sisällä, kuten innovaatioiden diffuusiolle on ominaista. Neljästä haastattelusta yrittäjästä kolmen kontaktit johtivat lopulta saksalaisiin seikkailupuistorakentajiin. Seikkailupuistoyrittäjät pitivät seikkailupuiston sijainnin valintaa tärkeänä. Kaikilla yrittäjillä seikkailupuiston perustaminen yritysideasta valmiiksi seikkailupuistoksi kesti reilun vuoden. Luontoa ja metsäistä ympäristöä pidettiin seikkailupuistotoiminnassa tärkeänä, ja sen nähtiin luovan seikkailukokemukseen oman positiivisen piirteensä.

Tämän tutkimuksen tuloksia voi hyödyntää erilaisten liikuntailmiöiden juurruttamisessa Suomeen. Liikunnallisten ilmiöiden omaksumisprosesseja paremmin ymmärtämällä voidaan mahdollisesti myötävaikuttaa ihmisten mahdollisuuksiin harrastaa liikuntaa koko yhteiskunnan tasolla.

Asiasanat: innovaatioiden diffuusioteoria, luontoliikunta, seikkailupuisto, kerronnan analyysi

## ABSTRACT

Naskali, T. 2019. The introduction of adventure parks to Finland, viewed through diffusion of innovations theory. Department of Sport Sciences, University of Jyväskylä, Master's thesis in Social Sciences of Sport, 71 pp., 4 appendixes.

During the last few years, adventure parks have appeared in different parts of Finland at an accelerating rate. This Master's thesis in Social Sciences of Sport addresses the beaching of adventure parks to Finland and how the change in the number of adventure parks can be interpreted through diffusion of innovation theory. In addition, the object of this study is to find out the relevance of nature in adventure park activity.

Both qualitative theme interview data and general features of adventure park activity mapping background data were collected for this study. The qualitative data consisted of four theme interviews of adventure park entrepreneurs. The four adventure parks run by these entrepreneurs constituted the case studies of this study. The background data (n=20) consisted of an electronic background questionnaire which was sent to the adventure park entrepreneurs.

In the theoretical framework, we are peeking into the history of adventure parks and dealing with the concepts of sport culture which are related to the adventure park activity. Since diffusion of innovations theory is used as a tool to interpret the beaching of adventure parks to Finland, the theory-bound method of qualitative content analysis was chosen as the method of analysis. Narrative analysis is used as a second method to structure the analysis of data. When it comes to the collecting of interview data and analysing it, the study belongs to the qualitative research tradition.

Adventure parks have spread as a hierarchical diffusion to Finland, which has happened through peaceful trade and mainly open copying. The change in the number of adventure parks seems to peaked in Finland thus far. This was shown by the doubling of the number of adventure parks between the years 2014–2015, and by growth evening out by the following year. The beaching of adventure parks to Finland has been a challenging and multiphase process, where entrepreneurship based on inspiration stood out. Communication stood out as a significant part of the planning process of adventure parks. Communication that was contemporaneous with the planning process of the adventure park occurred in a certain period and context, as is characteristic with the diffusion of innovations. Three of the four contacts of entrepreneurs interviewed were eventually German adventure park constructors. The adventure park entrepreneurs regarded the choice of location of the adventure park as being very important. For all entrepreneurs, the establishment of the adventure park from a business idea to a complete adventure park took over a year. Nature and wooded surroundings were considered significant in adventure park activity, being seen to create a positive characteristic for the adventure experience.

The results of this study may benefit the introduction of different sport phenomena to Finland. By better understanding the diffusion processes of sport phenomena, we may possibly contribute at the society level by increasing the possibilities for people to participate in sports.

Key words: diffusion of innovations theory, outdoor activity, adventure park, narrative analysis

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

1 JOHDANTO .....	1
2.1 Seikkailupuistojen historia .....	3
2.2 Seikkailupuistojen nykytilanne Suomessa .....	5
3 SEIKKAILUPUISTON LIIKUNTAKULTTUURISIA KÄSITTEITÄ .....	15
3.1 Seikkailu .....	15
3.2 Liikunta, urheilu ja elämysliikunta .....	16
3.3 Elämysthakuisuus .....	19
3.4 Luontoliikunta ja luontosuhde .....	20
4 INNOVAATIOIDEN DIFFUUSIO .....	25
4.1 Innovaatioiden omaksuminen .....	28
4.2 Innovaatiot alueellisina ilmiöinä .....	32
5 KERTOMUS JA KERRONNAN ANALYYSI .....	35
6 TUTKIMUSTEHTÄVÄT JA TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	39
6.1 Tutkimustehtävät .....	39
6.2 Haastatteluaineiston keruu .....	40
6.3 Haastatteluaineiston analyysi .....	42
6.4 Tutkimuksen luotettavuus, pätevyys ja eettisyys .....	44
7 SEIKKAILUPUISTOJEN RANTAUTUMINEN PROSESSINA .....	47
7.1 <i>"Hei täst puuttuu seikkailupuisto"</i> .....	47
7.2 <i>"Piti vähän luntata ulkomailta"</i> .....	50
7.3 <i>"Tehkää sinne hevonneeraan"</i> .....	53
7.4 <i>"Kahdessa päivässä oli idea valmis"</i> .....	55
7.5 <i>"Ei se nyt aivan helpoin tie ollut"</i> .....	56
7.6 <i>"Pitäis, niinku sopeutuu siihen maastoon"</i> .....	59
8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	62
LÄHTEET .....	67
LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Seikkailupuistoja on rakennettu Suomeen viimeisten viiden vuoden sisällä sellaisella vauhdilla, että Moilanen (2015) uutisoi Helsingin Sanomissa Munkkivuoren lähialueen ihmisten pelkäävän seikkailupuiston tuovan ”*liikaa ihmisiä metsään*” ja asukkaat pelkäävät lähimetsän ”*tuhoutuvan seikkailupuiston myötä*.” Samalla yhteiskuntatasolla keskustellaan siitä, kuinka kalliiksi liikkumattomuus käy yhteiskunnalle, ja kuinka ihmisten liikkumattomuuteen pitäisi puuttua. Pusa (2018) uutisoi Helsingin Sanomissa tutkimuksesta, jossa kerrotaan ensimmäistä kertaa liikkumattomuuden aiheuttavan yhteiskunnalle vähintään 3,2 miljardin vuotuiset kustannukset. Tässä liikunnan yhteiskuntatieteisiin kuuluvassa pro gradu -tutkielmassa selvitän, minkälainen prosessi seikkailupuistojen leviäminen Suomeen on ollut, ja miten suomalaisten seikkailupuistojen määrän muutosta voidaan tulkita innovaatioiden diffuusioteorian avulla. Lisäksi etsin vastausta kolmanteen tutkimustehtävään, mitä luonto merkitsee seikkailupuistotoiminnassa, sillä kaikille tutkimukseni aineistona oleville seikkailupuistoille on yhteistä niiden sijainti luontoympäristössä.

Rogersin (2003) mukaan diffuusiotutkimuksesta ollaan oltu hyvin kiinnostuneita eri tieteenaloilla. Varsinkin teknologisten innovaatioiden omaksuminen on kiinnostanut tutkijoita markkinoinnin alalla. Maantieteellisen diffuusiotutkimuksen uranuurtajan ruotsalaisen Torsten Hägerstrandin kiinnostus on kohdistunut maatalousinnovaatioiden alueelliseen leviämiseen. (Rogers 2003, 39–101.) Seikkailupuistojen leviämistä Suomeen ei ole ennen tutkittu johtuen osin siitä, että seikkailupuistot ovat Suomessa suhteellisen uusi ilmiö. Aiemmat diffuusiotutkimukset huomioon ottaen rajasin tutkimuskohteeni suomalaisiin seikkailupuistoihin. Suurimmasta osasta puistoja sain taustakyselyn avulla perustietoja, joita olivat seikkailupuistojen perustamisvuodet, aukiolokuukaudet ja profiloituminen vuodenajan ja toiminnan laajuuden mukaan (ks. liite 2). Haastatteluaineiston osalta tutkimuskohteeni rajautui neljään Suomessa sijaitsevaan seikkailupuistoon, joiden yrittäjiä teemahaastattelin. Tutkimuksen tein teoriasidonnaisesti hyödyntäen innovaatioiden diffuusioteoraa. Tutkimuksen tuloksia jäsentävänä analyysimetodina käytin kerronnan analyysiä. Haastatteluaineiston keruun ja analyysin huomioon ottaen opinäytetyöni on kvalitatiivinen tutkimus, jota täydennän suomalaisia seikkailupuistoja käsittelevällä tausta-aineistolla.

Tutkielman kirjallisuuskatsauksessa kurkistan ensimmäiseksi seikkailupuistojen historiaan ja esittelen Suomessa sijaitsevien seikkailupuistojen taustatietoja. Luvussa kolme määrittelen seikkailupuistoon läheisesti linkittyviä liikuntakulttuurisia käsitteitä. Näitä käsitteitä ovat liikunta, urheilu, seikkailu, elämys- ja luontoliikunta sekä kahteen viimeiseen liittyvät elämyshaikuisuus ja luontosuhde. Innovaatioiden diffuusioteorian esittelen luvussa neljä. Kertomusta ja kerronnan analyysia käsittelem luvussa viisi. Tutkimustehtävistä ja tutkimuksen toteutuksesta kerron luvussa kuusi. Luvussa seitsemän esittelen tutkimuksen tuloksia. Tutkimukseen liittyvät johtopäätökset ja pohdinnat esitän luvussa kahdeksan.

Tutkielman olen tarkoittanut kaikille diffuusiotutkimuksesta ja luontoliikunnasta kiinnostuneille sekä kaikille liikunnan ja urheilun alalla toimiville, joita liikuntakulttuuriin kuuluvan innovaation leviämisen- ja omaksumisprosessit kiinnostavat. Tutkimusaiheeni on merkittävä liikunnan yhteiskuntatieteille, sillä liikunnallisen innovaation, kuten seikkailupuistojen rantautumisprosessin tutkiminen, voi tuoda uutta näkökulmaa liikunnallisten ilmiöiden leviämiseen ja niiden omaksumiseen. Tutkimuksella voi olla näin merkitystä uusien liikuntailmiöiden omaksumisprosessin ymmärtämisessä, ja sitä kautta voi löytyä yhteys myös sellaisiin työkaluihin, joilla uusien liikuntamahdollisuuksien omaksumiseen voidaan vaikuttaa positiivisesti yhteiskuntatasolla. Tutkimuksesta voi olla hyötyä myös suomalaisen luontoliikuntaan liittyvälle yritystoiminnalle.

Ensimmäisen kosketuksen seikkailupuistoihin sain kandidaatin tutkielman työstäessäni keväällä 2013, jolloin vierailin seikkailupuistoissa Liettuassa ja Saksassa. Tutkimustehtäväni oli tuolloin selvittää kansainvälisen ulkoliikuntakäytännön soveltuvuutta Suomeen tapaustutkimuksella liettualaisesta seikkailupuisto Lokes Pedasta. Kaiken kaikkiaan olen aina ollut innokas eri luontoliikuntalajien harrastaja, joten tutkimusaihe on minulle henkilökohtaisesti hyvin mielenkiintoinen. Luontoliikunnan elämykselliset kokemukset ja luontoympäristön aikaansaama seikkailun tuntu ovat aina kiehtoneet minua. On ihanaa liikkua metsässä, sillä usein siellä kohtaa jotain yllättävää ja kaunista, jota ei ennalta voi tietää.

## 2 KATSAUS SEIKKAILUPIUSTOJEN MAAILMAAN

Tässä luvussa käsittelen seikkailupuistojen historiaa ja esitän yleiskuvauksen Suomessa sijaitsevien seikkailupuistojen nykytilanteesta keräämäni tausta-aineiston perusteella. Jotta ymmärtäisimme paremmin nykyisyyttä, on hyvä tietää, mitä on ollut ja tapahtunut aiemmin. Lernerin (1997, 211) mukaan historia muokkaa määritelmää itsestämme ja suhteestamme yhteisöön kiinnittäen meidät samalla aikaan ja paikkaan helpottaen näin merkityksen antamista elämälle.

### 2.1 Seikkailupuistojen historia

Wagstaffin (2016) mukaan haasteradat (engl. challenge courses) tai toisin sanoen köysiradat (engl. ropes courses) ovat saaneet ensimmäisen kipinänsä armeijan esteradoista. Nykyisin armeijälähtöiset köysiradat ovat kohonneet tuottavaksi toimialaksi. Haasteratatoimialasta (engl. challenge course industry) vaikuttaa tulleen yksi tämän hetken menestyksekkäimmistä ulkoilmaharrastuksista maailmanlaajuisesti. Haasteratatoimialan piiriin kuuluvat ison mittakaavan yritysten ryhmähengen rakentamistapahtumat (engl. team-building events), luontoympäristöön rakennetut kattorakennelmat tai toiselta nimeltään vaijeriliukuradat (engl. canopy tours, ts. zip-line tours), ilmaseikkailupuistot (engl. aerial adventure parks) ja isot vaijeriliu't (engl. mega ziplines) yhdessä tuhansien perinteisten haasteratojen kanssa. Ilmaseikkailupuistot ja luontoympäristöön rakennetut vaijeriliukuradat ovat uudenlainen kehityssuuntaus haasteradoista. (Wagstaff 2016, 217–219.) Tutkimukseni kohteena olevat seikkailupuistot ovat identtisiä Wagstaffin mainitsemien ilmaseikkailupuistojen kanssa, vaikka kaikissa muissakin edellä mainituissa haasteratatoimialaan liittyvissä aktiviteeteissa on seikkailupuistotoiminnalle ominaisia elementtejä.

Wagstaff (2016) toteaa, että perinteiset haastekokemukset muodostuvat vaijereista, köysistä ja puusta rakennetuista esteistä tai toisin sanoen elementeistä, jotka ovat 3–18 metrin korkeudella maasta. Koulutetun ohjaajan avustuksella osallistujat kulkevat haasteesta toiseen. Päivänmittaisessa tapahtumassa edistytään portaittain lämmittelystä leikkimielisten haasteiden kautta jännityksen purkamiseen. Perinteisten haastekokemusten on tarkoitus olla opettavaisia ja kehittäviä. Georges Hébert ja Kurt Hahn olivat ensimmäisiä, jotka yhdistivät armeijan esteradat kasvatukselliseen asiayhteyteen. Hébert oli laivastoupseeri, joka vastasi liikuntakasvatuksesta. Hän

ehdotti Ranskan liikuntakasvatuksen kongressille vuonna 1913, että esteratakoulutusta sovellettaisiin armeijan ulkopuolelle. Hébert uskoi ulkoilmassa tehdyn esteratakoulutuksen parantavan oppilaiden fyysistä kuntoa ja antavan mahdollisuuden löytää henkilökohtaiset piilevät kyvyt ja puutteet. Kurt Hahn ja hänen opetushenkilökuntansa ottivat armeijan esteradat opinto-ohjelmaansa, kun elämyspedagogiikan (engl. Outward Bound) koulut kehittyivät 1930–1940-luvuilla Iso-Britanniassa. (Wagstaff 2016, 218.) Veeversin ja Allisonin (2011, 56) mukaan Kurt Hahn antoi oppilaidensa osallistua armeijan urheiluleireille 1930-luvulla. Telemäen (1998, 17) mukaan Hahn ajatteli, että oikeanlaisessa kasvuympäristössä ihminen voisi löytää järkevän halun, kuten seikkailunhalun ja tutkimusmatkailun ilon sekä tahdonvoiman suorittaa tehtäviä, jotka vaativat muun muassa kärsivällisyyttä. Hébert (1943) kehitti liikuntakasvatukseen luonnollisen metodin mallin (la méthode naturelle/the natural method), jossa kehoa ja mieltä kehitetään luonnollisten liikkeiden avulla. Seikkailupuistotoiminnalla näyttää olevan juurensa kasvatuseriaatteen voimalla organisoidussa haasteratatoiminnassa. Vaikuttaa siltä, että nykyisestä seikkailupuistotoiminnasta on muokattu aikakautemme yksilökeskeiseen aikaan sopivasti hyvin omatoiminen ja itsenäinen seikkailukokemus, kun taas haasteratojen toiminnassa yhteisöllisyys ja yhdessä tekeminen ohjaajan opastuksella ovat toiminnan ydin.

Wagstaffin (2016) mukaan ilmaseikkailupuistot eivät kuulu perinteisiin haasteratoihin, jotka kehittyivät Hébertin ja elämyspedagogiikan myötävaikutuksella. Perinteiset haasteradat ja nykyiset ilmaseikkailupuistot ovat samankaltaisia, mutta ne voi erottaa toisistaan selvästi havaittavissa olevista eroavuuksista. Seikkailupuistot tai puunlatvaseikkailut tarjoavat laadukkaita vapaa-ajan kokemuksia, joissa on vähän tai ei ollenkaan painoarvoa kasvatuksellisuudessa ja henkilökohtaisessa kehittämisessä. Seikkailupuistojen asiakkaat koulutetaan etenemään radoilla mahdollisimman itsenäisesti ja vähällä kouluttajien avustuksella. Ilmaseikkailupuistot on myös suunniteltu kierrettäväksi ja niihin kuuluu perinteisten haasteratojen korkealla olevia elementtejä, kuten vaijeriliukuja, heiluvia siltoja ja tasapainopalkkeja muiden haastavien esteiden lisäksi. Nämä radat ovat 2–20 metrin korkeudella maanpinnasta. Seikkailupuistojen radat suunnitellaan usein vaikeusasteiltaan erilaisiksi, jotta kaikki fyysisiin kykyihin katsomatta voivat käyttää niitä. Suosituimmissa turistikohteissa ympäri maailman on nykyisin ilmaseikkailupuistoja ja vaijeriliukuja. Ranskalaisilla seikkailupuistoilla on ollut suuri vaikutus köysiratojen standardisoimiseen Euroopassa. (Wagstaff 2016, 219–220.) Nykyiset seikkailupuistot vaikuttavat



olevan rakennettu seikkailijoiden vapaa-ajan viihdyttämiseksi ja aktivoimiseksi, josta palvelua tarjoavat yritykset havittelevat taloudellista voittoa liiketoiminnalleen. Perinteisten haasteratojen kasvatuksellinen merkitys näyttää olevan jätetty suomalaisessa seikkailupuistotoiminnassa taka-alalle. Keski-Euroopan seikkailupuistoissa ryhmähengen rakentamistapahtumat ovat näkyneet olennaisena osana seikkailupuistoyrittäjyyttä. Olen kuitenkin Wagstaffin kanssa eri mieltä siitä, etteikö seikkailupuistossa liikkuminen tarjoaisi henkilökohtaisen kehittymisen mahdollisuuksia seikkailijalle, kuten perinteisellä haasteratatoiminnallakin on tarkoitus tehdä.

## **2.2 Seikkailupuistojen nykytilanne Suomessa**

Kartoittaakseni seikkailupuistojen nykytilannetta Suomessa esittelen tässä alaluvussa tutkimuksen taustakyselyn tuloksia. Keräsin taustatietoja seikkailupuistoyrittäjiltä SurveyMonkey-alustalle luomallani verkkokyselylomakkeella. Sähköisen taustakyselylinkin lähetin sähköpostilla seikkailupuistot.fi -verkko-osoitteessa listattuihin seikkailupuistoihin kesäkuun 2018 alkupuolella. Näiden lisäksi lähetin taustakyselyn muutamiin Google-hakupalvelun avulla löydettyihin seikkailupuistoihin, joita ei ollut listattu seikkailupuistot.fi -verkko-osoitteessa. Kahdeksan seikkailupuistoyrittäjää vastasi kyselyyni viiden päivän sisällä, minkä jälkeen lähetin muistutusviestin vastaamatta jättäneille. Kesäkuun loppupuolella tein vielä soittokierroksen muistutusviestin jälkeenkin vastaamatta jättäneille, minkä myötä taustakyselyn vastaajamäärä nousi 17. Kaikkia seikkailupuistoyrittäjiä en saanut ensimmäisellä soittokierroksella kiinni. Toisella soittokierroksella elokuun alussa sain kerättyä muutaman vastauksen lisää täydentämään taustaineistoa. Kaiken kaikkiaan tavoittelin 30 seikkailupuiston tausta-aineistoa, mikä selvitykseni aikaan vastasi myös sen hetkisten seikkailupuistojen määrää Suomessa. Joitakin Suomessa toimivia puistoja on tosin voinut jäädä minulta kokonaan huomaamatta, mikäli ne eivät ole olleet listattuina seikkailupuistot.fi -verkko-osoitteessa tai en ole löytänyt niitä Google-hakupalvelun avulla. Tavoitetuista 30 seikkailupuistosta 20 vastasi kyselyyn. Kaikki vastaajat eivät kuitenkaan osanneet tai halunneet vastata jokaiseen kysymykseen, joten jokaisen tulosesityksen kohdalla mainitsen siihen vastanneiden seikkailupuistojen määrän erikseen.

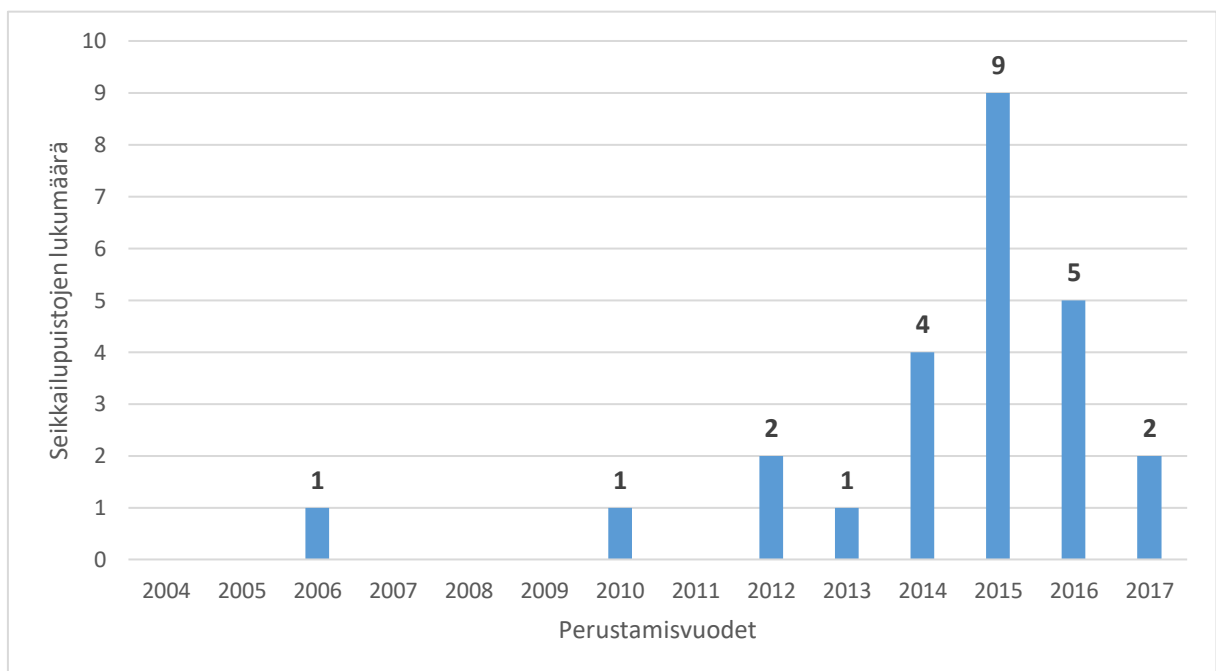
Seikkailupuistojen sijainnit Suomen kartalla esitän kuvassa 1. Paikkatiedot täydensin Maanmittauslaitoksen paikkatietoikkunapalvelun tarjoamaan karttapohjaan. Pohjoisin seikkailupuisto Suomesta löytyy Kittilän Leviltä. Pääkaupunkiseudulla seikkailupuistoja on kolme Helsingissä

ja yksi Espoossa. Tähän laskin mukaan yhden vuonna 2018 avatun seikkailupuiston, jota en voinut tavoitella tausta-aineistoon, sillä kartoitin siihen tietoja seikkailupuistotoiminnasta vuodelta 2017. Muut Suomen seikkailupuistopaikkakunnat ovat Rovaniemi, Kuusamo, Taivalkoski, Oulu, Kalajoki, Vuokatti, Töysä, Ähtäri, Joensuu, Jyväskylä, Savonranta, Jämijärvi, Pori, Tampere, Vierumäki, Nastola, Rauha, Lappeenranta, Hämeenlinna (2), Kouvola, Hyvinkää, Turku, Somerniemi, Pyhtää ja Sipoo.



KUVA 1. Seikkailupuistojen (n=31) sijainnit Suomen kartalla (ks. Maanmittauslaitoksen paikkatietoikkuna).

Kuviossa 1 esitän 25 seikkailupuiston perustamisvuodet. Tähän kuvioon olen ottanut mukaan taustakyselyyn vastanneiden seikkailupuistojen perustamisvuodet (20) sekä Google-hakupalvelun avulla seikkailupuistoyritysten kotisivuilta löytämäni perustamisvuodet (5). Neljän taustakyselyyn vastaamatta jättäneen seikkailupuiston perustamisvuosia en löytänyt yritysten kotisivuilta, joten näiden seikkailupuistojen perustamisvuodet ovat jääneet kuviosta pois. Selvitykseni perusteella vuonna 2006 perustettiin ensimmäinen seikkailupuisto Suomeen. Siitä kuusi vuotta myöhemmin vuonna 2010 perustettiin seuraava seikkailupuisto Suomeen. Kaksi seikkailupuistoa perustettiin vuonna 2012. Seuraavana vuonna perustettiin vain yksi seikkailupuisto, mutta vuonna 2014 perustettiin jo neljä uutta seikkailupuistoa. Vuosi 2015 oli seikkailupuistojen perustamisvuosista määrällisesti merkittävin, sillä sinä vuonna perustettiin eniten puistoja, kun yhdeksän uutta seikkailupuistoa näki päivänvalon. Vuonna 2016 ei päästy edellisvuoden tasolle, mutta uusia seikkailupuistoja syntyi kuitenkin viisi kappaletta. Vuonna 2017 palattiin vuoden 2012 tasolle, kun uusia seikkailupuistoja perustettiin kaksi.



KUVIO 1. Suomalaisten seikkailupuistojen perustamisvuodet (n=25).

Kuviossa 2 esittelen seikkailupuistojen määrän muutoksen Suomessa innovaatioiden omaksumista kuvaavan kumulatiivisen S-käyrän avulla (ks. luku 4.1). Samalla vastaan tutkimustehtä-

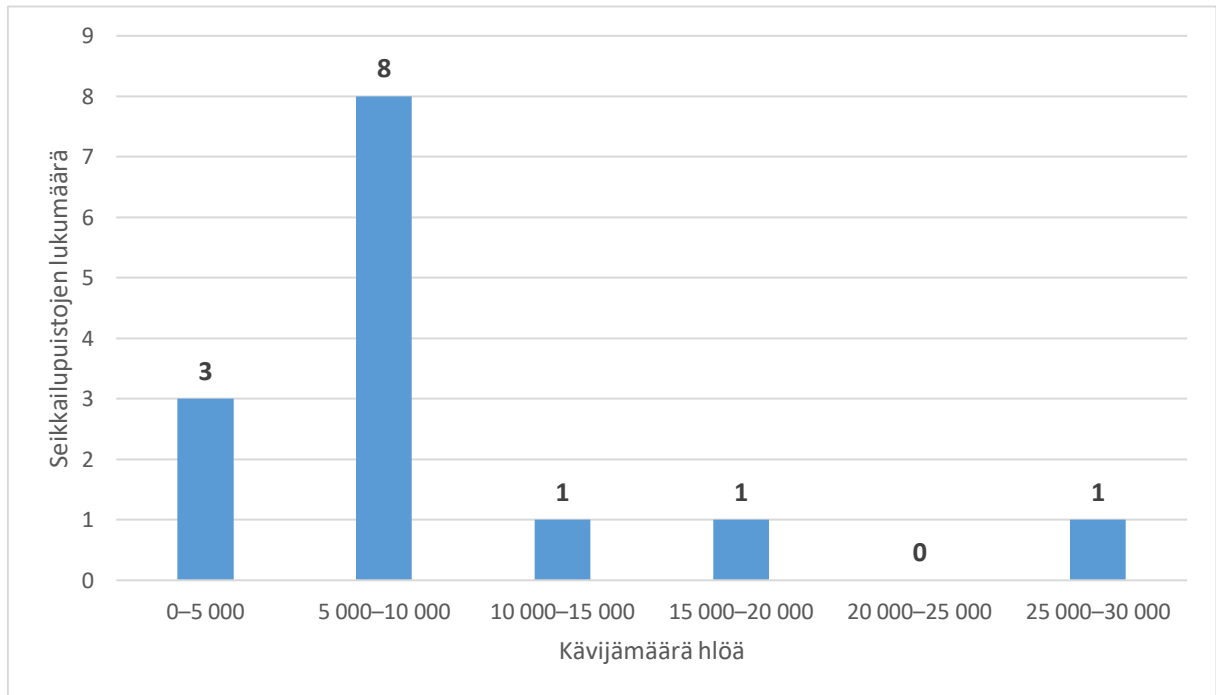
vääni, miten seikkailupuistojen määrän muutosta voidaan tulkita innovaatioiden diffuusioteorian avulla. Kuvion 2 tein kuviossa 1 esitettyjen seikkailupuistojen perustamisvuosien pohjalta. Kuvion 2 S-käyrästä tulkitsen, että seikkailupuistojen leviäminen Suomeen tapahtui aluksi hitaasti. Sen osoittaa S-käyrän loivuus tai oikeastaan tasaisuus vuosien 2006–2009 välillä. Seikkailupuistojen määrän kasvu pysyi vielä suhteellisen loivana vuosien 2010–2014 välisenä aikana. Jyrkin seikkailupuistojen määrä kasvu tapahtui vuonna 2015, jolloin seikkailupuistojen määrä kaksinkertaistui. Vuonna 2016 seikkailupuistojen määrän kasvu osoitti jo hieman loiventumisen merkkejä, kun taas vuonna 2017 seikkailupuistojen määrän kasvu oli jo tasaantumaan päin.



KUVIO 2. Seikkailupuistojen kumulatiivinen määrä esitettynä innovaatioiden omaksumisnopeutta kuvaavan S-käyrän avulla (n=25).

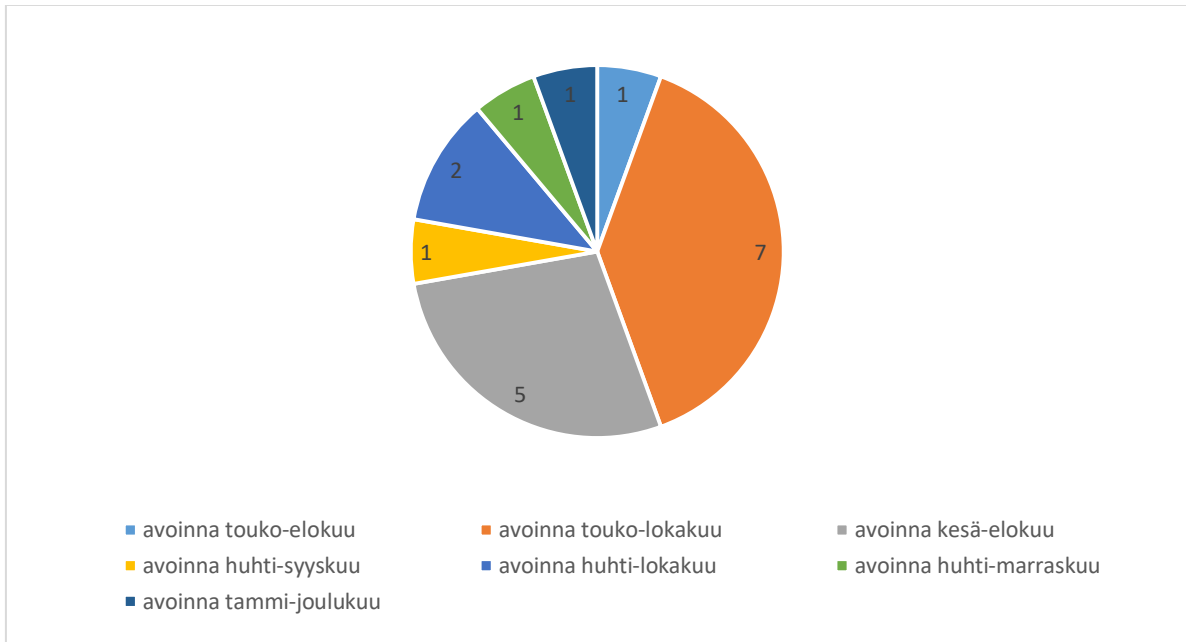
Seikkailupuistojen kävijämääriä luokittelen kuviossa 3 viiden tuhannen kävijän välein. Seikkailupuistojen vuoden 2017 kävijämäärään vastasi 14 seikkailupuistoyrittäjää 20 taustakyselyyn vastanneesta yrittäjästä. Kahdeksan seikkailupuistoyrittäjää kertoi kävijämääräksi 5 000–10 000 kävijää vuonna 2017, mikä osoittautui seikkailupuistojen kävijämäärien keskiarvoksi. Yksi yrittäjä ilmoitti määrän olleen 0–5 000 kävijää. Eräs yrittäjä totesi kävijämäärän

olleen 10 000–15 000 kävijää. Eräs toinen ilmaisi kävijämäärän olleen 15 000–20 000 kävijää. Yksi yrittäjistä raportoi kaikkein suurimman kävijämäärän, joka oli 25 000–30 000 kävijää vuonna 2017.



KUVIO 3. Seikkailupuistojen kävijämäärät vuonna 2017 (n=14).

Seikkailupuistojen vuoden 2017 aukiolokuukausia koskevaan kysymykseen vastasi 18 seikkailupuistoyrittäjää 20 taustakyselyyn vastanneesta yrittäjästä. Nämä tulokset esittelen kuviossa 4. Kaikki seikkailupuistot (18) ovat auki ainakin kesäkuukaudet, kesä-, heinä- ja elokuun. Yli puolet seikkailupuistoista (10) aloittaa kesä kautensa jo huhti-toukokuun aikana. Jotkin näistä huhti-toukokuun aikana kautensa avaavista seikkailupuistoista ovat tuolloin avoinna supistetumpina aukiolopäivinä ja -aikoina kuin kesäsesongin aikana, jolloin puistot ovat pääasiassa auki joka päivä. Samalla tavalla kesäkautta pidennetään kauden loppupuolella, jolloin aukiolopäiviä ja -aikoja supistetaan syys-, loka- ja marraskuun aikana. Kesäsesongin ulkopuolella osa puistoista on auki ryhmille erikseen varattaessa. Yksi seikkailupuistoyrittäjä ilmoitti puiston olevan auki vuoden jokaisena kuukautena. Oletan, että tässä tapauksessa on myös kyse siitä, että puisto on auki erikseen varattaessa kesäsesongin ulkopuolella.

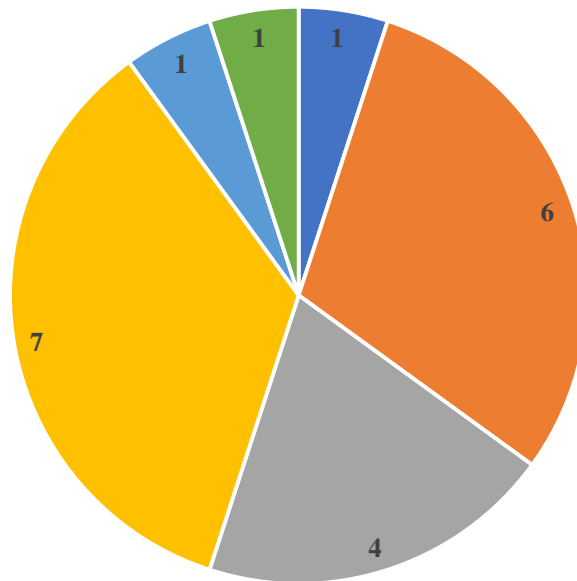


KUVIO 4. Seikkailupuistojen aukiolokaudet vuonna 2017 (n=18).

Seikkailupuistojen profiloitumisen yrityksen/toimijan pääasialliseksi aktiviteetiksi tai oheisaktiviteetiksi sekä toiminnan ajoittumisen kesäkaudelle tai ympärivuotiseen toimintaan esittelen kuviossa 5. Kaikki 20 taustakyselyyn vastannutta seikkailupuistoyrittäjää vastasivat seikkailupuistojen profiloitumista koskevaan kysymykseen. Seikkailupuistoyrittäjistä suurin osa eli seitsemän profiloitui seikkailupuistotoimintansa pääasialliseksi muiden oheispalveluiden täydentämäksi aktiviteetiksi *kesäkaudella*, jolloin seikkailupuiston yhteydessä voi olla esimerkiksi kioski/kahvilamyyntiä, mutta myös muita liikunta/ulkoilupalveluita, kuten maastopyöräilyn ja sauvakävelyn välinevuokrausta. Kuusi seikkailupuistoyrittäjää profiloitui seikkailupuistotoimintansa pääasialliseksi aktiviteetiksi vain *kesäkaudella*, jolloin seikkailupuiston yhteydessä voi olla esimerkiksi kioski/kahvilamyyntiä, mutta ei muita aktiviteetteja, kuten välinevuokrausta (mm. maastopyöräily ja koskenlasku).

Neljä vastaajista profiloitui seikkailupuistotoimintansa pääasialliseksi muiden oheispalveluiden täydentämäksi aktiviteetiksi *ympärivuotisesti*, jolloin seikkailupuiston yhteydessä voi olla esimerkiksi kioski/kahvilamyyntiä, mutta myös muita liikunta/ulkoilupalveluita, kuten maastopyöräilyn, sauvakävelyn, moottorikelkkojen tai suksien vuokrausta. Yksi vastaajista profiloitui

seikkailupuistotoimintansa pääasialliseksi aktiviteetiksi *ympäri vuotisesti*, jolloin seikkailupuiston yhteydessä voi olla kioski/kahvilamyyntiä, mutta ei muita aktiviteetteja, kuten maastopyöräilyä, koskenlaskun, moottorikelkkailun tai suksien välinevuokrausta. Yhden vastaajan seikkailupuistotoiminta profiloitui oheisaktiviteetiksi kesäkaudella, jolloin seikkailupuisto on muita kesäisiä liikunta- ja ulkoilupalveluita täydentävä aktiviteetti. Yksi vastasi seikkailupuistotoiminnan profiloitumista omien sanojen mukaan näin: *”Sopii pääasialliseksi aktiviteetiksi kesäkaudella ja muina loma-aikoina. Pääasiallisesti kevät, talvi ja syysy aikana seikkailupuisto on kuitenkin enemmän oheisaktiviteetti.”* Kuviossa 5 havainnollistetaan seikkailupuistojen profiloitumista ympyrädiagrammilla.

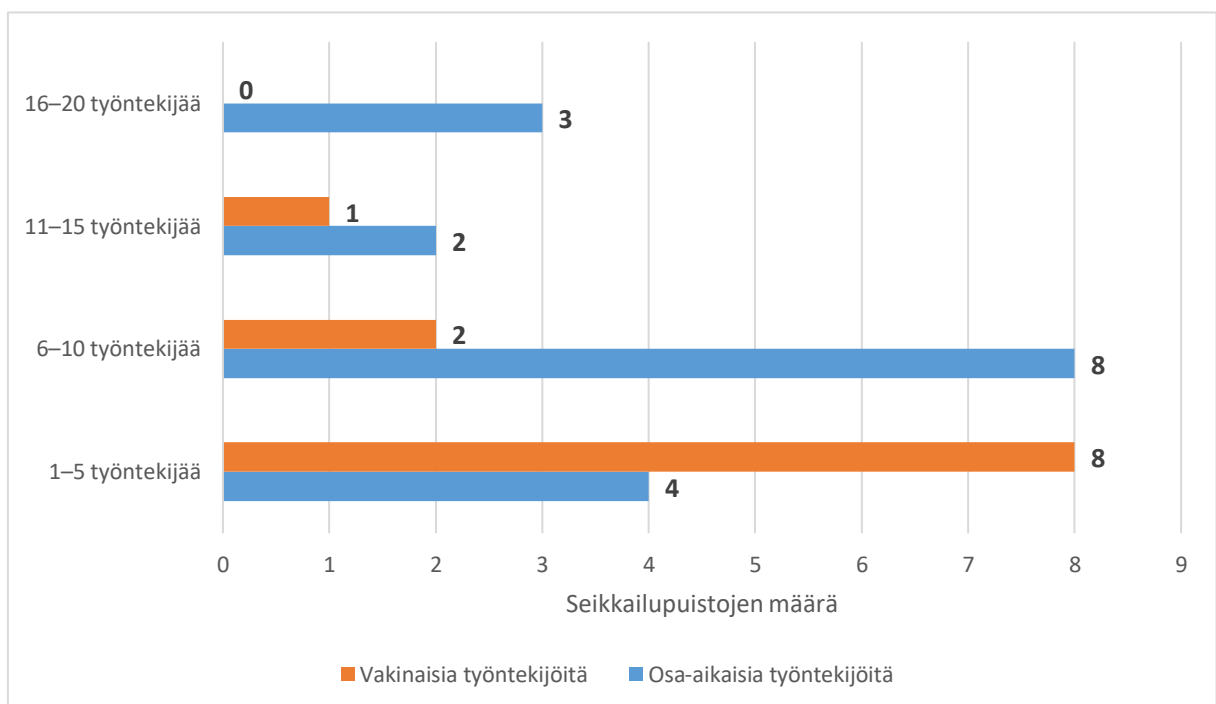


- Pääasiallinen aktiviteetti ympärivuotisesti
- Pääasiallinen aktiviteetti vain kesäkaudella
- Pääasiallinen, muiden oheispalvelujen täydentämä aktiviteetti ympärivuotisesti
- Pääasiallinen, muiden oheispalveluiden täydentämä aktiviteetti kesäkaudella
- Oheisaktiviteetti kesäkaudella eli muita kesäisiä liikunta/ulkoilupalveluita täydentävä aktiviteetti
- Omin sanoin tarkennettu vastaus: "Sopii pääasialliseksi aktiviteetiksi kesäkaudella ja muina loma-aikoina. Pääasiallisesti kevät, talvi ja syksy aikana seikkailupuisto on kuitenkin enemmän oheisaktiviteetti."

KUVIO 5. Seikkailupuiston profiloituminen pääasialliseksi aktiviteetiksi tai oheisaktiviteetiksi sekä toiminnan ajoittuminen kesäkaudelle tai ympärivuotiseen toimintaan (n=20).



Kuviossa 6 esittelen vakinaisten ja osa-aikaisten työntekijöiden määrät seikkailupuistossa vuonna 2017. Kahdeksan seikkailupuistoyrittäjää vastasi, että heillä on töissä 1–5 vakinaista työntekijää. Kaksi yrittäjää ilmoitti vakinaisten työntekijöiden määrän olevan 6–10 henkilöä. Vain yksi yrittäjä kertoi vakinaisten työntekijöiden määräksi 11–15. Neljällä yrittäjällä oli osa-aikaisia työntekijöitä 1–5. Kahdeksan seikkailupuistoyrittäjää totesi, että osa-aikaisten työntekijöiden määrä oli 6–10. Kaksi yrittäjää vastasi, että heillä työskenteli 11–15 osa-aikaista työntekijää. Kolme yrittäjää ilmaisi, että heillä oli osa-aikaisia työntekijöitä 16–20. Joidenkin yrittäjien suurempi vakinaisten työntekijöiden määrä selittyy sillä, että seikkailupuistotoiminta ei välttämättä ole yrityksen pääasiallinen aktiviteetti tai toimeentulomuoto, vaan yritys tarjoaa seikkailupuistotoiminnan ohella muuta toimintaa. Osa-aikaisten työntekijöiden suhteellisesti suurempaa määrää työntekijöistä selittänee seikkailupuistotoiminnan kausiluontoisuus, sillä kesäkuukaudet ovat seikkailupuistotoiminnan sesonkikautta.

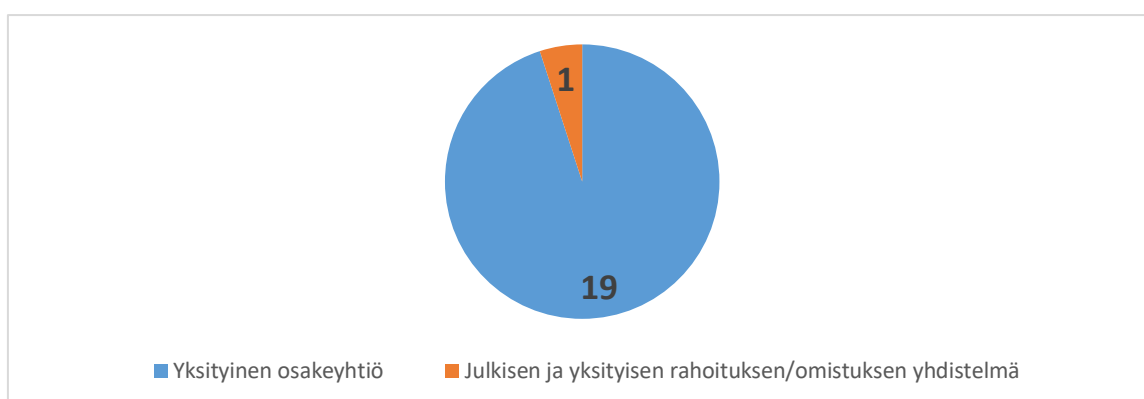


KUVIO 6. Seikkailupuistojen työntekijämäärät vuonna 2017 (n=20).

Kysyttäessä, mitä lupia seikkailupuistotoiminta edellyttää, useampi seikkailupuistoyrittäjä mainitsi seuraavia asioita, joita tarvitsee ottaa huomioon seikkailupuistotoiminnassa: kaupungilta vuokralupa, maanvuokraussopimus/maankäyttölupa, mahdolliset rakennusluvut, rakennusviraston toimenpidelupa sekä ELY-keskuksen eli Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskuksen

ympäristölupa. Yksi vastaajista mainitsi, että tarkastustodistus ja tarkastusraportti tarvitaan ulkopuoliselta tarkastajalta. Toinen vastaaja kertoi, että seikkailupuiston kunto pitää tarkastuttaa rakentajilta. Kolmas vastaaja mainitsi, että seikkailupuistotoiminta edellyttää rakennusaikaisia lupia, ERCA (European Ropes Course Association) henkilökunnan turvallisuuskoulutusta ja useampia muita lupia. Neljäs vastaaja ilmoitti, että toimintaan tarvitaan seikkailupuistostandardien määrittämiä lupia ja tarkastuksia. Viides vastaaja oli sitä mieltä, että *”ratojen tulee täyttää turvallisuussertifikaatit, välineiden tulee olla sertifioitu”* ja lisäksi sama vastaaja mainitsi kiipeilytoiminnanohjaajan kortin. Kuudes vastaaja esitti, että toiminta edellyttää terveystarkastajan lupaa. Seitsemäs vastaaja raportoi, että seikkailupuistoyrittäjä itse vastaa seikkailupuiston turvallisuudesta, mutta toiminta edellyttää kuluttajaturvallisuuslakien noudattamista. Muutama vastaaja kertoi, että TUKES eli Turvallisuus ja kemikaalivirasto valvoo seikkailupuiston turvallisuussääntöjen noudattamista. Eräs vastaajista oli sitä mieltä, että *”Varsinaisia lupia ei tällä hetkellä tarvita. Ilmoitus TUKESille kuluttajapalveluiden tarjoamisesta riittää.”* Eräs toinen vastaaja oli puolestaan sitä mieltä, että seikkailupuistotoiminta ei edellytä lupia *”vain lajikohtaiset hyväksymiset varusteille.”*

Seikkailupuistojen rahoitus- ja omistusmallit esittelen kuviossa 7. Kaikki 20 taustakyselyyn vastannutta seikkailupuistoyrittäjää vastasivat seikkailupuiston rahoitusta ja omistusta selvittävään kysymykseen. Vain yksi seikkailupuistoyrittäjä totesi, että hänen seikkailupuisto oli julkisen ja yksityisen rahoituksen ja omistuksen yhdistelmä. Kaikki muut (19) mainitsivat seikkailupuistojen olevan yksityisiä osakeyhtiöitä.



KUVIO 7. Seikkailupuistojen rahoitus/omistusmallit (n=20).

### 3 SEIKKAILUPIUSTON LIKUNTAKULTTUURISIA KÄSITTEITÄ

Tiihonen (2014) määrittelee liikuntakulttuuria seuraavasti ”*liikuntakulttuuri yhdistää liikuntaa ja urheilua harrastavat, sitä seuraavat ja sille merkityksiä antavat ihmiset jollakin tavoin toisiinsa.*” Liikuntakulttuurin käsite nivoo yhteen liikunnan ja urheilun kentät, mutta yhtäaikaista liikuntakulttuuriin kuuluvat useat alakulttuurit eriytyvät. Eriytyminen ilmenee uusien lajien, lajikulttuurien ja seurojen ilmaantumisenä järjestökenttään. (Tiihonen 2014, 17.) Tässä kolmannessa luvussa määrittelen liikuntakulttuuriin kuuluvia seikkailun, liikunnan ja urheilun käsitteitä. Ulotan liikuntakulttuurin alakäsitteiden määrittelyn aina luonto- ja elämysliikunnan käsitteistä elämyshakuisuuteen asti.

Seikkailupuistojen toimintaan liittyvät läheisesti käsitteet seikkailu ja liikunta. Joku saattanee pitää seikkailupuistossa liikkumista myös urheiluna, mutta seikkailupuistossa ainakin liikutaan eli ollaan seikkailemassa maanpinnan yläpuolella erilaisista elementeistä rakennetuilla köysi- eli seikkailuradoilla. Seikkailun aikana saatetaan liikkua hyvin monipuolisesti esimerkiksi tasapainoillein, hyppien, roikkuen, kurkottaen ja liukuen. Seikkailupuistoille on keskeistä luontoympäristö, johon ne rakennetaan. Tämä johdattaa käsitteiden määrittelyn yltämään aina luonto- ja elämysliikuntaan asti ja sitäkin pidemmälle elämyshakuisuuden piiriin. Seikkailupuistoilmiö voitaneen määrittää sijoittuvan näiden käsitteiden välimaastoon.

#### 3.1 Seikkailu

Cavén (1998) määrittelee, että kaikki sellainen tekeminen, jossa fyysinen ja psyykinen kokeminen on samanaikaisesti läsnä, voidaan määrittellä seikkailuksi. Ympäristö ja luonto muodostavat kolmannen tärkeän elementin seikkailua ajatellen. Seikkailutoiminnassa on tärkeää huomioida ympäristön ja luonnon olosuhteiden muutokset. (Cavén 1998, 8.) Seikkailupuistossa henkinen ja fyysinen omien rajojen kokeilu on alituisesti läsnä. Motorisia taitoja sekä rohkeutta ja uskallusta vaaditaan seikkailupuiston radoilla etenemiseen. Huojuvien ja epätasapainoisten elementtien hyödyntäminen radalla etenemiseksi ja korkeus itsessään tuo seikkailijalle jännitystä. Turvallisuussääntöjen noudattaminen taas takaa käyttäjälle turvallisen seikkailukokemuksen.

Swarbrooken ym. (2003) mukaan yksi ominaisuus ei riitä määrittämään seikkailun luonnetta, vaan seikkailu on useiden tärkeiden ominaisuuksien summa. Seikkailuun liitettäviä ominaisuuksia ovat epävarma lopputulos, vaara, riski, haaste, ennakoitu palkkio, uutuudenviehätys, piristys, jännitys, todellisuuden pako, erossaolo, tutkimusmatkailu, löytäminen, syventyminen, keskittyminen ja vastakohtaiset tunteet. Monet edellä mainituista ominaisuuksista liittyvät toisiinsa ja ovat toisistaan riippuvaisia. Yksistään nämä ominaisuudet eivät muodosta seikkailua, mutta yhdessä näin tapahtuu melko varmasti. (Swarbrooke, Beard, Leckie & Pomfrett 2003, 9.) Monet ominaisuuksista ovat läsnä seikkailupuistoissa liikuttaessa. Seikkailupuistojen radat tarjoavat käyttäjilleen varmasti haasteita, sillä ratoja on yleensä useita eritasoisia seikkailijan iästä ja taitotasosta riippuen. Seikkailuradoilla liikuttaessa mielessä pyörii samalla tunteiden vuoristorata. Seikkailija saattaa hyvin kulkea niin epäonnistumisesta onnistumiseen kuin myös jännityksestä itsensä voittamiseen tai helpotuksen tunteeseen. Radoilla eteneminen vaatii lisäksi hyvää keskittymistä ja syventymistä käsillä olevaan hetkeen.

Swarbrooke ym. (2003) lisäävät, että yksi tyypillisin seikkailun piirre on, että lopputulos ei ole ennalta arvattavissa. Epävarmuuden tunne kuuluu seikkailuun ja luo itsensä haastamisen tunnetta. Tähän liittyy läheisesti tunne vaarasta, joka puolestaan näyttäytyy riskeinä. Riskit voivat olla sekä fyysisiä että psyykkisiä. Fyysisten riskien piiriin kuuluvat esimerkiksi loukkaantuminen tai mahdollinen kivun tunteminen ja psyykkisten riskien joukkoon esimerkiksi nöyryytyksen, häpeän tai itseluottamuksen menettämisen riskit. (Swarbrooke ym. 2003, 9–10.) Seikkailuradan läpipääseminen ei ole ennalta kiveen hakattu. Todennäköisesti vaaran tunne on läsnä monella liikkujalla seikkailupuistoissa, vaikka turvavarusteiden oikeaoppinen käyttö tekee seikkailusta turvallista. On mahdollista, että seikkailija jää roikkumaan turvavaljaiden varaan, jos esimerkiksi voimat ehtyvät kesken radan tai seikkailija ottaa liian suuren riskin kurkottaessaan seuraavalle tukielementille. Seikkailuradoilla pelko saattaa johtaa psyykkisten riskien toteutumiseen, kuten häpeän tunteeseen ja itseluottamuksen heikkenemiseen, jos uskallus loppuu seikkailuradan varrella ja seikkailija tarvitsee henkilökunnan apua radalta alas pääsemiseksi.

### **3.2 Liikunta, urheilu ja elämysliikunta**

Tiihonen (2014) toteaa, että käsitteenä urheilu on elänyt liikuntakulttuurissa pitkään aina 1800-luvun lopulta 1960–1970-luvuille saakka. Tämän jälkeen liikuntakulttuurin käsitemaailma on

rikastunut liikuntaan ja liikkumiseen liittyvillä käsitteillä. Liikuntakäsitteen yleistyminen ajoitui liikuntatieteellisen tiedekunnan perustamisen jälkimaininkeihin 1960-luvulla, mutta liikuntakulttuurin käsite kotiutui käyttöön vasta 1980-luvulla. Tiihonen määrittelee liikunnan ilmiöksi, jossa keskiössä on eri väestökerrokset kattava monimuotoinen liikunta. Liikunnan alakäsitteiksi Tiihonen määrittää arkiliikunnan, kuntoliikunnan, harrasteliikunnan, terveysliikunnan ja erityisliikunnan. Urheilu on ilmiö, jossa urheilemisen eri muodot ovat keskiössä. Urheilun alakäsitteitä ovat junioriurheilu, kilpaurheilu, huippu-urheilu ja veteraani/senioriurheilu. (Tiihonen 2014, 15, 18, 192–193.) Liikuntakulttuurin käsitteistö on muovautunut laajemmaksi varsin myöhään, mikä korostaa urheilun vankkaa asemaa kansallisen itsetunnon kohottajana itsenäisyyden kynnyksellä. Kokkosen (2015, 51) mukaan suomalaisten urheilusaavutusten kautta nationalismi tuli kouriintuntuvasti esille ja lisäsi kansan yhteisöllisyyttä. Selvimmän eron liikunnan ja urheilun välille tekee urheilun yhteyteen liitettävä kilpailemisen ulottuvuus. Karrikoidusti voisi sanoa, että liikunta muuttuu urheiluksi, kun kilpailu astuu mukaan kuvioihin. Tiihosen (2014, 196) mielestä junioriurheilussakin leikitään ja liikutaan urheilun ohella, mutta ne tapahtuvat urheilun ja kilpailemisen kontekstissa.

Eichbergin (1987) mukaan urheilu ”sisältää puhtaan suoritusperiaatteen”. Hän jakaa urheilun kolmeen malliin motivaatio- ja päämäärätekijöiden mukaan. Nämä ovat 1) suoritus, 2) terveys ja 3) elämyksellisyys. Hänen mukaan urheilu on osa ruumiinkulttuuria, jossa liikutaan ja ponnistellaan suorittaakseen jotakin. Urheiluun liittyy myös sosiaalinen tila, joka on suhteellisen itsenäinen ja rajattu alue. Ensimmäinen malli on olympialaistenkin perusta, jossa urheilu on suorittamista, tulosten tuottamista, parantamista ja maksimoimista. Urheiluseuratoiminnassa se on osa kilpailujärjestelmää, jossa siinäkin tulokset ovat ratkaisevassa asemassa. (Eichberg 1987, 52, 54–55, 67.) Eichbergin ensimmäinen malli on vielä nykyään hyvä määrittelemään urheilun olennaisinta luonnetta suorituksena, jossa pyritään parantamaan tulosta. Kun urheilun olennaisimmaksi luonteenpiirteeksi nostaa suorituksen parantamisen, voi seikkailupuistossa liikkuminen olla urheilua. Seikkailupuistojen radat ovat tietyn mittaisia ja niillä seikkaileminen ei välttämättä aina elementtien haasteellisuuden vuoksi onnistu radan loppuun asti tai se voi sujua takkuilevasti. Tällöin omaa suoritustaan voi yrittää parantaa ja sujuvoittaa seuraavalla yrittämällä. Seikkailupuistossa liikkumisen käsitteellistäminen yksioikoisesti liikunnan tai ur-

heilun alle on edellä mainittujen käsiteulottuvuuksien valossa haasteellista. Määrittelyä helpot-  
taisi huomattavasti, jos seikkailupuistokävijöiden liikkumishistoria ja -motiivit olisivat tie-  
dossa. Edempänä määriteltävät luonto- ja elämysliikunnan käsitteet tuovat lisää ulottuvuuksia  
tähän kategorisointiin ja kertovat yksilön kokemusmaailman merkityksestä määrittelyssä.

Eichbergin toisen mallin motivaationa ja päämääränä ovat fyysisen terveyden parantaminen ja  
sosiaalisen integraation edistäminen liikunnan avulla. Nämä päämäärät eivät ole mitattavissa  
tuloksina, vaan ennaltaehkäisevinä keinoina esimerkiksi työttömien passivoitumista tai vähem-  
mistöjen eristäytymistä vastaan. Kolmannen mallinsa kohdalla Eichberg painottaa, ettei urhei-  
lun harrastaminen liity vain kilpailutuloksiin tai terveyteen. Kolmannen mallin elämyksellisyy-  
den motiivit ja päämäärät ovat viihtymisessä ja nautinnossa. Elämyksellisyyden nimissä saate-  
taan etsiä sekä yksilöllisiä että sosiaalisia ruumiinkokemuksia, jotka ovat jo sinänsä motiiveja.  
Näitä voivat olla esimerkiksi ulkoileminen luontoympäristössä yksin tai yhdessä sekä yhteis-  
hengen kokeminen joukkueessa. (Eichberg 1987, 55–56.) Eichbergin toisen mallin terveyskä-  
site viittaa liikunnan alakäsitteenä tunnettuun terveysliikuntaan, jolla edistetään psyykkistä, so-  
siaalista ja fyysistä terveyttä. Kolmas malli elämyksellisyys viittaa liikunnan alakäsitteenä elä-  
mysliikuntaan, jossa liikkumisympäristön sosiaalinen, psyykinen ja/tai fyysinen kokemus  
nousee tärkeään osaan liikunnan motivaatiotekijänä ja päämääränä.

Kokkonen (2015, 302) kokee, että viimeisten parinkymmenen vuoden kuluessa paljon liikku-  
vien harrastamisessa ovat painottuneet elämykset sekä liikunnan ja urheilun näkeminen yhä  
enemmän elämäntapana. Roos (1989) määrittelee elämäntavan säännöllisiksi päivittäisiksi va-  
linnoiksi ja merkityksellisiksi toiminnoiksi, jotka näkyvät ihmisen arjessa niin työn, kulutuk-  
sen, asumisen, vapaa-ajan kuin perhe-elämän piirissä. Tyypillisesti elämäntapa kiteytyy ja lii-  
tetään johonkin elämän vallitsevaan osaan kuten liikuntaan. (Roos 1989, 9.) Aktiivisesti liikun-  
taa harrastavien keskuudessa elämysten ja liikunnallisen elämäntavan korostuminen on yksi  
merkki liikuntakulttuurin pirstaloitumisesta uusien kokemusten ja lajien äärelle. Se kertoo myös  
liikunnan ja urheilun isosta merkityksestä aktiivisten liikkujien arjessa.

### 3.3 Elämyshakuisuus

Zuckerman (2015) toteaa, että *elämyshakuisuus* (engl. sensation seeking) kuvaa taipumusta hakeutua erilaisten uusien ja monitahoisten elämysten ja kokemusten äärelle, johon liittyy läheisesti halukkuus fyysisten ja sosiaalisten riskien ottamiseen. Elämyshakuisimmilla ihmisillä on alttius tehdä sellaisia asioita, joita vähemmän elämyshakuisemmat henkilöt kokevat liian riskialttiiksi. Ero tämänkaltaisessa tilanteessa voi johtua erilaisesta riskitason arvioinnista tai erilaisesta reaktiosta samanlaiseksi arvioituun riskitasoon. Elämyshakuiset ihmiset hakeutuvat riskialttiiden aktiviteettien ja urheilulajien, kuten sukelluksen, laskuvarjohypyn tai tulipalojen sammutusten pariin. Pelon tunteen puute saa elämyshakuiset henkilöt uskaliaiksi tietyissä fobiatilanteissa, joita vähemmän elämyshakuiset kauhistelevat ja mieluummin välttelevät. (Zuckerman 2015, 10–11, 217.) Ihmiset voivat kokea seikkailupuistossa liikkumisen riskit hyvin eritasoisina turvavarusteista huolimatta. Toisista korkealla liikkuminen turvavaljaissa voi tuntua vähemmän riskittömältä kuin toisista. Toisaalta samantasoinen riski voi tuntua toisista jännittävältä ja innostavalta, kun taas toiset se voi lamauttaa täysin. Tällöin seikkailija saattaa jättää menemättä radalle tai hän saattaa palata takaisin radan alkupäähän liiallisena koetun riskin edessä. Zuckermanin (2015) mukaan elämyshakuisuus laskee iän myötä. Lasku elämyshakuisuusasteikolla ei ole vielä merkitsevää 16–20-vuotiailla, mutta 20 ikävuodesta eteenpäin elämyshakuisuus laskee todistettavasti. Sukupuolieroja on havaittu elämyshakuisuuden määrässä kaikissa kulttuureissa. Miehet ovat pääsääntöisesti elämyshakuisempia kuin naiset. (Zuckerman 2015, 122–135.) Elämyshakuisuuden demografisista tekijöistä ikä ja sukupuoli voisivat merkitä seikkailupuistokontekstissa, että suurempi osa puistojen seikkailijoista olisi poikia tai nuoria miehiä. Toisaalta, mikäli elämyshakuisuuden tarkoituksena on koetella omia rajoja ja selviytyä vaativiksi koetuista tilanteista, seikkailupuistot saattavat houkutella ihmisiä, jotka etsivät itseään elämysten kautta.

Gans (1962) erottelee kaksi toisilleen vastakkaista käyttäytymistapaa ihmisillä; rutiininhakuiset (engl. routine-seekers) ja seikkailunhakuiset (engl. action-seekers). Rutiininhakuisien ihmisten elämä on hyvin säännöllistä ja usein heidän harrastuksensa on organisoitu rutiininomaisesti. Lisäksi rutiininhakuisilla ihmisillä viikko-ohjelma soljuu eteenpäin hyvin samanlaisena viikosta toiseen. Seikkailunhaluisilla ihmisillä on sitä vastoin päämääränä seikkailu ja jännityksen etsiminen. He haluavat kohdata ja voittaa haasteita. Seikkailunhaluisuus on nähtävissä miesten

etuoikeutena. Lasten ollessa kouluikäisiä saavat pojat kuljeskella kaduilla ja etsiä lapsuusajan seikkailuja. Tämä etuoikeus on vielä vahvempi alempien luokkien kuin työläisluokkien perheissä. Tyttöjen odotetaan olevan kotona, eikä ainakaan avoimesti hakeutuvan seikkailujen perään. Seikkailunhaluisuutta ilmenee myös enemmän murrosikäisillä nuorilla kuin aikuisilla. (Gans 1962, 28–31.) Jos Gansin kaksi käyttäytymistyyppiä pitävät paikkansa, niin seikkailupuisto houkuttelisi liikkumaan enemmän poikia kuin tyttöjä ja enemmän miehiä kuin naisia. Toisaalta luulen, etteivät alemman sosioekonomisen aseman perheet ole etuoikeutettuja seikkailupuistokävijöitä, sillä seikkailupuistossa käyminen on maksullista ja tutkitusti korkean sosioekonomisen aseman perheissä liikuntaa harrastetaan enemmän. Hakamäen ym. (2014, 29) mukaan perheiden nuoret harrastavat sitä enemmän liikuntaa ja osallistuvat urheiluseuran harjoituksiin, mitä korkeampi on vanhempien koulutustaso. Nostin aiemmin lyhyesti esille yksilön ~~oman~~ kokemuksen merkityksen siinä, kuinka joku määrittelee harrastaako hän liikuntaa vai urheilua. Seuraavassa alaluvussa lähestyn tarkemmin luontoliikuntaa ja luontosuhdetta. Lisäksi käsittelem urheilun ja liikunnan identiteettikysymyksiä. Miten urheilu ja identiteetti liittyvät toisiinsa?

### **3.4 Luontoliikunta ja luontosuhde**

*”Luontoliikunnalla tarkoitetaan vapaa-ajalla luonnonympäristössä tapahtuvaa fyysisesti aktiivista harrastustoimintaa, jossa tavoitteena on liikunnan tai muun tarpeen tyydyttäminen”* (Lyytinen & Vuolle 1992, 19). Määritelmässä ovat mukana vapaa-ajan aktiviteetit ja toiminnot, joilla pyritään ensisijaisesti muuhun tarkoitukseen kuin toimeentulon hankkimiseen. Luonnossa tehtävät työtoiminnot, kuten metsätyöt ja kalastus päätoimisina ammatteina jäävät silloin luontoliikunnan määritelmän ulkopuolelle. Sen sijaan hyötyliikuntamuotoina harjoitettavat marjastus, sienestys, metsästys ja kalastus sekä metsätyöt lukeutuvat luontoliikunnan määritelmän alle. (Lyytinen & Vuolle 1992, 19.) Marttila (2016) yhdistää väitöskirjassaan luontoliikunnan tiiviisti elämys- ja seikkailupedagogiikkaan, koska pelkästään liikkuminen luonnossa tuottaa ihmisille elämyksiä. Hän on koonnut useaan tunnettuun luontoliikunnan alalla toimivaan organisaatioon (Luonnonvarakeskus 2015; Metsähallitus 2015; Pirkanmaan virkistysalueyhdistys ry 2015; Suomen Latu ry 2015; Ympäristöhallinto 2015) viitaten taulukon erilaisista luontoliikuntalajeista vuodenaikojen mukaisesti jäsennettynä. (Marttila 2016, 27–28.) Esitän tämän tau-



lukossa 1. Ulkoiluun liitetään vahvasti luonnossa liikkuminen ja sen mukanaan tuomat esteettiset luontoelämykset ja -kokemukset. Suomessa, tuhansien järvien maassa, ulkoiluun luonnonympäristöissä on hyvät mahdollisuudet. Onko kuitenkin niin, että luonnossa liikkuminen ei välttämättä motivoi kaikkia yhtä lailla? Tarvitseeko luontoympäristöön rakentaa jotain houkuttelevampaa ihmisten liikkumisintoa lisäämään, esimerkiksi rakennettujen elementtien kautta luontokokemukseen lisättyä seikkailun tuntua kuten seikkailupuistossa liikkumista? Tästäkin huolimatta luonnonympäristöjen saavutettavuutta on hyvä vaalia ja niiden äärelle pääsemistä edesauttaa väestön liikunta-aktiivisuuden takaamiseksi ja lisäämiseksi.

TAULUKKO 1. Luontoliikuntalajeja ja -muotoja vuodenaikojen mukaisesti jäsennehtynä (Marttila 2015, 27–28).

Luontoliikuntalajeja ja -muotoja pääsääntöisen harrastusajankohdan mukaan			
Talvi	Kevät	Kesä	Syksy
Avantouinti Hiihto Hiihtosuunnistus Jäljestäminen Jäänveisto Laskettelu Lunikenkäily Lunilautailu Potkukelkkailu Retkikilustelu	Koskenlasku Lintuharrastus Luonnon muutosten havainnoiminen Maanmuokkaus ja kylväminen	Hiekanveisto Kalliokiipeily Kasviharrastus Maastopyöräily Maastorullaluistelu Melonta Pyöräily Sukellus Suunnistus Uinti Veneily	Marjastus Riistanhoito Sienestys Ympäristötaiteen tekeminen luonnonmateriaaleista
Kaikkiin vuodenaikoihin hyvin soveltuvia lajeja ja toimintoja			
Geokätköily, Jousiammunta, Kalastus, Kävely, Leijan tai lennokin lennätys, Leikit, Leirit, Luontovalokuvaus, Luontopolut & oppimistehtävät & rastit luonnossa, Pelit, Perhelii-kunta, Ratsastus, Sauvakävely, Seikkailutoiminnot, Telttailu, Vaeltaminen			

Luonto merkitsee monelle suomalaiselle tärkeää vapaa-ajanviettopaikkaa. Luonnossa liikkuminen on pelkästään fyysisen aktiivisuuden vuoksi kannattavaa, mutta monelle luonnon esteettiset elämykset ja kokemukset merkitsevät paljon enemmän kuin itse liikunta. Luontoon ja luonnossa liikkumiseen on liitetty erilaisia merkityksiä eri yhteiskuntarakenteiden aikoina. Simulan (2012) väitöskirjassa suomalaisten luontosuhdetta tarkastellaan kolmesta päänäkökulmasta, jotka ovat 1) *traditionaalinen-pragmaattinen luonnossa liikkumisen representaatio*, 2) *romanttis-ekspressiivinen luonnossa liikkumisen representaatio* sekä 3) *harrastuksellinen-kollektiivinen luonnossa liikkumisen representaatio*. Simulan mukaan traditionaalinen-pragmaattinen luonnossa

liikkumisen representaatio liittyy yhteen taloudelliset, sosiaaliset ja kulttuuriset olosuhteiden kuvaukset, joissa luonto ja ruumiillinen tekeminen ovat olleet tärkeässä asemassa. Tarkastelun kohteena on yksilöiden ymmärrys ruumiilliseen toimeliaisuuteen liitettävistä merkityksistä perinteisissä kyläyhteisöissä. Niissä luonnossa liikkumisen merkitykset kytkeytyivät eritoten omavaraistalouteen ja voimassa olevaan sukupuoliperusteiseen työnjaotteluun, jossa peltojen, metsien, vesistöjen ja suoalueiden ympäristöt olivat suurimmassa määrin miesten toimintatiloja. Kyläyhteisöjen miehille luonnossa liikkuminen liittyi hyödyn tavoittelemiseen työnteon kautta. (Simula 2012, 87, 90–91, 188–189.) Luonnossa liikkumisen tarkoituksena on ollut suurimmissa määrin elannonhankinta maatalousyhteiskunnan aikana. Työt on jaettu sukupuoliroolien mukaisesti, jolloin naiset toimivat kotipiirissä kotiaskareiden parissa ja miehet kauempana metsissä kalastaen ja pyydystäen.

Simula (2012) toteaa, että maaseudun kyläkulttuurille ominainen yhteisökeskeisyys koki suurimman mullistuksen maaltamuuton ja elinkeinorakennemuutoksen myötä 1900-luvun puolivälin jälkeen. Uusien maaseutusukupolvien oli sosiaalistuttava markkinatalouden määrittämään yhteiskuntaan. Maaseudun perinteisen yhteisöllisyyden murtuminen vaikutti samalla myös maaseutuväestön luontosuhteen muuttumiseen, koska luontoa tulkittiin yhteisön perinteiden ja talousmuodon kautta. Luonnossa liikkumisen yhdistäminen toimeentulonhankintaan on maaseutuasukkaiden keskuudessa vähentynyt. Koneellistunut moderni maatalous ei ole enää tulkittavissa samanlaiseksi luonnossa liikkumisen ilmentymäksi kuin perinteinen maatalouden harjoittaminen oli ennen suurta elinkeinorakennemuutosta. (Simula 2012, 92–94.) Tekniikan kehityksen ja elinkeinorakennemuutoksen edetessä luontosuhde näyttää muuttaneen muotoaan niin, että luonnossa liikkumisesta on tullut yhä enemmän vapaa-ajanviettokohde.

Simulan (2012) mukaan romanttis-ekspressiivinen luonnossa liikkuminen käsittelee luontoympäristöön liitettäviä merkityksiä arjesta irtaantumisen, luonnon kokemisen ja virkistäytymisen kautta, jolloin huomion keskipisteenä ovat luonnossa liikkumisen synnyttämät positiiviset aistihavainnot ja niiden tulkinnat. Luonnosta tehdään romantisoitu tulkinta ja kielteiset asiat, kuten ympäristön tuhoutuminen ja maaseudun autioituminen jätetään sivualalle. Luonnossa liikkuminen yhdistetään näin esteettisiin ja elämyksellisiin kokemuksiin, esimerkiksi lomamatkojen maisemakohteisiin, päiväretkiin puistoalueilla tai liikkumiseen kotiseudun luontoympäristössä.

(Simula 2012, 141–142.) Luonto nähdään elämyksellisenä ja esteettisenä retkikohteena, jossa kerätään voimia ja rentoudutaan hektisen työelämän vastapainona.

Simulan (2012) mukaan harrastuksellis-kollektiivinen luonnossa liikkumisen representaatio kertoo luontoharrastajien välisestä yhteisyyden kokemisesta ja harrastajien muodostamista yhteisöistä. Näissä yhteisöissä luonnossa liikkuminen ja monenlaiset luontoharrastukset muotoutuvat omanlaisiksi harrastuskulttuureiksi ja kansalaistoiminnan ilmentymiksi, joissa korostuvat luonnossa liikkujien yhteisyys ja luonnossa liikkuminen elämäntapana. (Simula 2012, 143.) Ulkoilujärjestöjen ja -porukoiden perustaminen ja toiminta ilmentää harrastuksellis-kollektiivista luonnossa liikkumisen representaatiota. Esimerkiksi partiolaiset järjestävät leirejä ja vaelluksia, luontoretkeilijät pienemmän porukan vaellusmatkoja sekä marjastus- ja sienestysiltoja. Näin luonnossa liikkumisesta on tullut yhteistä kansalaistoimintaa ja mukavaa ajanvietettä. Näistä kolmesta luonnossa liikkumisen representaatiosta romanttis-ekspressiivinen representaatio lie-nee lähimmin liitettävissä seikkailupuistoon. Seikkailupuistossa liikkuminen toimii arjen vastapainona ja tuottaa useimmiten elämyksellisiä kokemuksia sekä positiivisia aistihavaintoja käyttäjilleen. Luonnon koskemattomuudella ei nähdä olevan merkitystä, vaan tärkeässä asemassa on luontoliikkujien elämyksellisyys ja virkistäytyminen.

Englanninkielinen sana *sport* on peräisin ranskan kielen sanasta *desport*, jonka merkitys liittyy huvitukseen ja viihdytykseen. Latinaksi *dis + portō* tarkoittaa kantaa pois, jolla viitataan asiaan, joka ajaa arjen huolet hetkellisesti pois mielestä. (Kanerva & Tikander 2012, 11.) Sirosen (1995) mukaan yksi perustavanlaatuinen liikuntamotiivi on nykyään kapinointi yhteiskunnan suoraviivaista aikakäsitystä vastaan. Luontoretkelle mennään pakoon arkisia aikatauluja ja urheiluun liitettäviä ajallisia mittareita. Tällöin nautitaan aikaan sitomattomasta, lapsenmielisestä ja vanhanaikaisesta ajan kokemuksesta, mihin esimerkiksi laskettelu ja golf voidaan yhdistää. Aistikokemuksen, kuten rentoutuneen olotilan saavuttamista ilman kiireen ja jännityksen tuntua pidetään suoritusta tärkeämpänä. (Sironen 1995, 169.) Mennäänkö seikkailupuistoon saman motivaation turvin kuin luontoretkelle rentoutumaan ja unohtamaan arjen askareet? Arjen kiireiden unohtaminen onnistuu varmasti yhtä lailla seikkailuradoilla liikuttaessa kuin luontoretkellä, mutta samanlaisesta rentoutumisesta tuskin on kyse seikkailupuistossa liikuttaessa kuin luontoretkellä käveltäessä. Seikkailulliset aistikokemukset, kuten epävarmuus, pelon tunne,

jännitys ja tiivis keskittymisen tarve ovat ensisijaisempia tunteita rentoutumiseen nähden seikkailupuistoissa. Kuitenkin nämä seikkailuun yhdistettävät aistikokemukset voivat olla itse suoritusta tärkeämpiä seikkailupuistossa. Näin ollen seikkailupuistossa liikkuminen olisi lähempänä liikunnan kuin urheilun käsitettä.

Vapaa-ajalla tapahtuva urheilu ja liikunta luontoympäristössä voivat määrittää ihmisen identiteettiä. Harris ja Parker (2009) toteavat, että ihmisen identiteetti on kolmen tekijän summa. Nämä tekijät ovat minäkuva ja julkikuva sekä näiden kahden keskinäinen suhde. (Harris & Parker 2009, 4.) Jenkinsin (2008, 18) mukaan identiteetti auttaa meitä ymmärtämään keitä me olemme ja ketä muut ovat. Ramsay (2014, 183) toteaa, että ihminen voi ilmaista omaa identiteettiään parhaiten vapaa-ajallaan, jolloin esimerkiksi perhe- ja työinstituution määrittelemät roolit eivät ole rajoitteena. Maguiren (2002, 168) mukaan urheilu on sosiaalinen ja kulttuurinen tuote. MacClancy (1996, 3) väittää, että urheilun avulla ihminen voi paitsi ilmaista jo olemassa olevaa sosiaalista identiteettiään myös luoda sitä yhä uudelleen. Ihminen ei ole erillään ympäristöstään, vaan se, mitä tehdään, missä ympäristössä tehdään ja kenen kanssa tehdään, määrittää identiteettiämme. Jos ihminen harrastaa luonnossa liikkumista, se myötävaikuttaa samalla hänen identiteettiinsä.

#### 4 INNOVAATIOIDEN DIFFUUSIO

Tutkimukseni teoreettisen viitekehyksen muodostaa innovaatioiden diffuusio -teoria eli innovaatioiden leviämistä ja omaksumista tarkasteleva tutkimusala. Rogers (2003) esittää innovaatioiden diffuusiotutkimuksen juurten olevan 1900-luvun alussa, jolloin Gabriel Tarde hahmotti *Imitaation lait* -kirjassaan innovaatioiden diffuusiota vain korvaamalla nykyisin käytössä olevan sanan omaksunta (*adoption*) sanalla imitaatio (*imitation*). Tarden imitaatio-sana viittaa yksilöön, joka omaksuu innovaation matkimalla jotain toista, mikä taas viittaa diffuusion olevan ihmistenvälisen viestintäverkostojen kautta syntyvä sosiaalinen prosessi. Sitten diffusiotutkimus on kehittynyt monitieteelliseksi tutkimusalaksi. Rogersin mukaan innovaatio tarkoittaa *ajatusta* tai *ideaa* (engl. idea), *käytäntöä* tai *tapaa* (engl. practice) tai *esineitä* tai *tavaraa* (engl. object), jonka yksilö kokee olevan itselleen uusi. (Rogers 2003, 12, 39–101.) Sivistyssanakirja määrittelee innovaation sanoilla 1) *uudistus, uutuus* 2) *uusi keksintö, uusi menetelmä tai toiminnan parannus* (Iso sivistyssanakirja 2005, 145). Vaikka idea olisikin keksitty jossain muualla jo aikaa sitten, merkitsee yksilön suhtautuminen siihen uutuutena, että se on innovaatio (Rogers 2003, 12). Kun seikkailupuistoinnovaatio on levinnyt, on jonkun täytynyt nähdä ja ehkä kokea kyseisenlaisia puistoja muualla ja tämä yksilö on suhtautunut näkemäänsä ja kokeemaansa uutuutena ennen kuin on perustanut seikkailupuiston eri paikkakunnalle tai eri maahan. Kaikki seikkailupuistot eivät ole syntyneet samanaikaisesti, vaan ilmiössä on nähtävissä seuraavissa kappaleissa esittelemiäni innovaatioiden leviämiselle tyypillistä piirteitä. Koen innovaatio sanan olevan jo hyvin vakiintunut suomen kieleen ja sen merkityksen uutuutena olevan yleisesti tiedossa, joten siitä syystä käytän pääasiassa innovaatio sanaa viitatessani uuteen ideaan, käytäntöön tai tapaan.

Rogersin (2003) mukaan innovaatioiden leviäminen eli diffuusio on prosessi, jossa innovaatiosta viestitään tiettyjen kanavien kautta, tietyn sosiaalisen systeemin jäsenten kesken ja tietyn ajan mittaan. Diffuusio on luonteeltaan hyvin erityisenlaista viestintää. Siinä viestit käsittelevät uusia ideoita eli innovaatioita. Juuri tämä idean uutuus viestiyhteydessä luo diffuusiolle sen erityisen luonteen. Uutuus tarkoittaa myös sitä, että diffuusiolle on ominaista jonkinlainen epävarmuus. Epävarmuus viittaa niin ennustettavuuden, rakenteen kuin informaation puutteeseen. (Rogers 2003, 5–6.) Seikkailupuistoilmiön diffuusion yhteydessä viestien erityisen luonteen

luo innovaatiosta eli seikkailupuistosta viestiminen. Rogers (2003) lisää, että diffuusiosta muutosta tapahtuu sekä sosiaalisen järjestelmän rakenteessa että toiminnassa. Uusia ideoita keksittäessä ne leviävät ja niitä omaksutaan tai torjutaan. Tämänkaltaisen prosessi johtaa tiettyihin jälki-ilmiöihin. Näissä jälki-ilmiöissä tapahtuu sosiaalista muutosta. (Rogers 2003, 5–6.) Uudella paikkakunnalla seikkailupuistoilmiö joko löytää omat tukijansa eli henkilöt, jotka ovat omaksuvat ilmiön ja pitävät siitä tai sitten innovaatio ei löydä tarpeeksi jalansijaa, vaan se syystä tai toisesta torjutaan.

Rogers (2003) pitää neljää tekijää tunnusomaisina jokaiselle diffuusiotutkimukselle; 1) itse innovaatio, 2) siitä viestiminen tietyissä viestintäkanavissa 3) tietyn ajan sisällä ja 4) tietyn sosiaalisen systeemin jäsenten keskuudessa. Innovaatio on joko idea, käytäntö tai esine, jota pidetään uutena. Se, missä määrin innovaatio omaksutaan sosiaalisen systeemin jäsenten kesken, on heidän päätettävissään. Innovaatioon voidaan yhdistää viisi ominaisuutta; *innovaation suhteellinen etu* (engl. relative advantage), *yhteensopivuus* (engl. compatibility), *monimutkaisuus* (engl. complexity), *kokeiltavuus* (engl. trialability) ja *näkyvyys* (engl. observability). Innovaation suhteellinen etu tarkoittaa sitä, kuinka paljon paremmaksi omaksujat kokevat uuden innovaation sen edeltäjiinsä nähden. Se on usein mitattavissa taloudellisten mittarien avulla, mutta myös uuden innovaation välittämällä sosiaalisella arvovallalla tai muilla tavoin. Jos innovaatio on yhteensopiva potentiaalisen omaksujan arvojen, aikaisempien kokemusten ja tarpeiden kanssa, on innovaatio todennäköisemmin omaksuttavissa. Päinvastaisessa tilanteessa esimerkiksi kulttuuristen arvojen ollessa ristiriidassa toisiinsa nähden innovaation omaksuminen on hidasta. Innovaation suhteellinen etu ja yhteensopivuus ovat merkityksellisimpiä ominaisuuksia, kun tarkastellaan innovaatioiden omaksumista. (Rogers 2003, 11–38, 229–266.) Yhteensopiva arvomaailma, kokemukset ja tarpeet ovat saattaneet edesauttaa seikkailupuistojen diffuusiota Suomessa.

Uuden innovaation omaksujat Suomessa, kuten seikkailupuistoyrittäjät tai seikkailupuiston käyttäjien näkökulmasta katsottuna ensimmäisten joukossa seikkailupuistotoimintaa kokeileva saattaa tuntea saavansa myös sosiaalista pääomaa omaksuessaan seikkailupuiston omaan kokemukspiiriinsä ennen muita sosiaaliseen ryhmäänsä kuuluvia kavereitaan. Bourdieu (1986) määrittelee sosiaalisen pääoman kokonaisuudeksi todellisia tai mahdollisia resursseja, jotka ovat

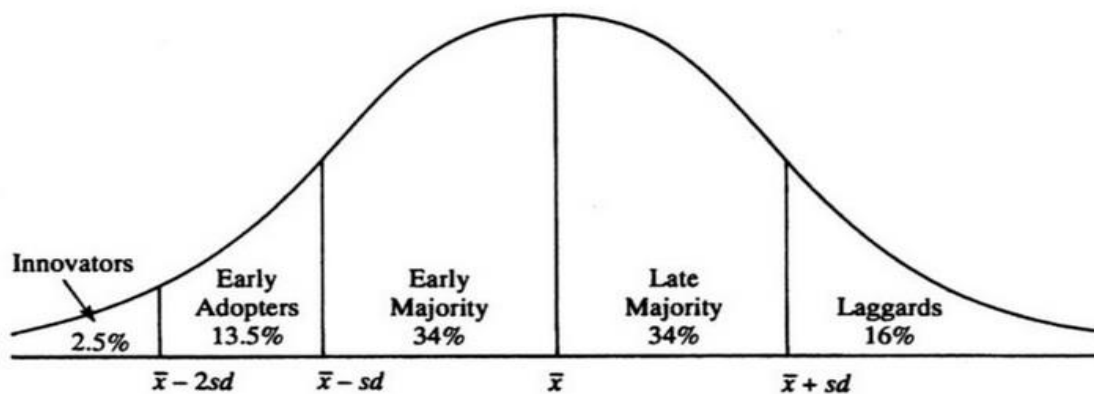
yhteydessä jokseenkin vakiintuneeseen verkostoon yhteisiä ystävyys- ja tuttavuussuhteita. Nämä verkostot tarjoavat jokaiselle ryhmän jäsenelle yhteisesti omistettua pääomaa, jolla voi olla myönteisiä materiaalisia, symbolisia ja taloudellisia vaikutuksia jäsenilleen. (Bourdieu 1986, 248–250.) Kariston (1988) mukaan henkilökohtaisilla valinnoilla ja kulutustavoilla on mahdollista osoittaa yhteiskunnallista asemaa ja erottautua muista elämäntyyllillään. Pieniltäkin vaikuttavilla eroilla arjen kulutuksessa ja tavoissa on iso merkitys nykypäivänä. (Karisto 1988, 43.) Nykyisessä, aiempaa yksilökeskeisemmässä yhteiskunnassa, on mahdollista rakentaa ja näyttää tietynlainen kuva omasta elämäntavastaan helposti ja nopeasti yhä suuremmalle määrälle yleisöä sosiaalisen median kanavien kautta päivittäin. Östman (2015) puhuu väitöskirjassaan *elämäjulkaisemisesta*, jonka hän määrittelee omaelämäkerralliseksi julkiseksi ja sosiaalisiksi toiminnaksi, jolta odotetaan vastavuoroisuutta. Elämäjulkaiseminen on sidoksissa teknologian kehitykseen, kuten sosiaalisten medioiden syntyyn. Esimerkiksi Facebookin aikajana-julkaisut ovat elämäjulkaisuja, joiden tekijä on itse elämäjulkaisija. (Östman 2015, 15–44.) Seikkailupuistoilmiön leviämistä Suomeen on saattanut edesauttaa sosiaalisen median tuomat mahdollisuudet julkaista omaelämäkerrallisia tarinoita. Tätä kautta seikkailupuistotoiminta on saattanut saada enemmän näkyvyyttä ja tunnettuutta, mikä on voinut lisätä seikkailupuistokävijöiden määrää ja täten myötävaikuttanut seikkailupuiston liiketoiminnan kannattavuuteen sekä seikkailupuistoilmiön leviämiseen Suomeen.

Rogersin (2003) mukaan monimutkaisuus viittaa innovaation ominaisuutena siihen, kuinka helppo innovaatiota on käyttää. Joidenkin innovaatioiden käyttötarkoitus ja itse innovaation käyttö on hyvin helppoa, kun taas toiset innovaatiot ovat vaikeatajuisia ja niitä on haastavaa opetella käyttämään. Kokeiltavuus tarkoittaa mahdollisuutta kokeilla innovaatiota. Helposti kokeiltavaksi tarjolla olevat innovaatiot omaksutaan nopeammin kuin vaikeasti saavutettavat. Näkyvyys on ominaisuus, joka kertoo kuinka helposti mahdolliset innovaation omaksujat voivat havaita innovaation tuoman hyödyn tai tulokset. Innovaation uudelleen keksimistä eli olemassa olevan innovaation muuntamista ja muokkaamista tapahtuu innovaation omaksumisen ja käyttöönottoprosessin aikana. (Rogers 2003, 11–38, 229–266.) Jokainen seikkailupuisto on rakennettu omanlaisekseen, vaikka kaikissa seikkailupuistossa on havaittavissa samanlaisia rakennuselementtejä ja -piirteitä, joiden perusteella ne voidaan kategorisoida seikkailupuistoiksi.

Seikkailupuiston ympäristö eli maasto, johon seikkailupuisto rakennetaan, määrittää minkälaisia ratoja ja vaijeriliukuja puistoon on mahdollista rakentaa. Aivan identtistä puistoa ei ole, koska puistot rakennetaan luontoympäristöön.

#### 4.1 Innovaatioiden omaksuminen

Seuraavaksi käyn läpi innovaatioiden omaksumista ja siihen liittyviä tunnettuja teoreettisia malleja. Esittelen Rogersin, Bassin ja Mooren innovaatioiden omaksumismallit. Rogers (2003) toteaa, että innovatiivisuutta voidaan mitata uuden idean omaksumisprosessin perusteella. Toiset omaksuvat uudet ideat aiemmin kuin toiset, jolloin omaksumisvaiheeseen käytetty aika erottaa erilaiset innovaatioiden omaksijat toisistaan. Tätä prosessia kuvataan innovaatioiden omaksumiskategorioiden avulla, johon kuuluvat seuraavat viisi ryhmää; 1) *innovaattorit* (innovators), 2) *varhaisomaksijat* (early adopters), 3) *varhaisenemmistö* (early majority), 4) *myöhäisenemmistö* (late majority) ja 5) *vitkastelijat* (laggards). Nämä viisi ryhmää on havainnollistettu kuviossa 8. Innovaattorit ovat luonteeltaan aktiivisia ja jopa uhkarohkeita uuden tiedon etsijöitä, joilla on hyvät yli paikallisten rajojen yltävät verkostot. Innovaattorille on ominaista korkea epävarmuuden sietokyky, koska hän ei voi olla varma, miten innovaatio omaksutaan. Innovaattoreiden pitää pystyä hyväksymään myös satunnainen takaisku, kun innovaatio ei menestykään. (Rogers 2003, 22–23, 279–285.) Seikkailupuistoyrittäjät ovat innovaattoreita. He ovat omaksuneet seikkailupuistokonseptin jostain muualta esimerkiksi toisesta maasta tai toiselta paikkakunnalta ja rakennuttaneet sellaisen hyvänä liikepaikkana pitämälleen paikkakunnalle.



KUVIO 8. Innovaatioiden omaksumiskategoriat (Rogers 2003, 281).



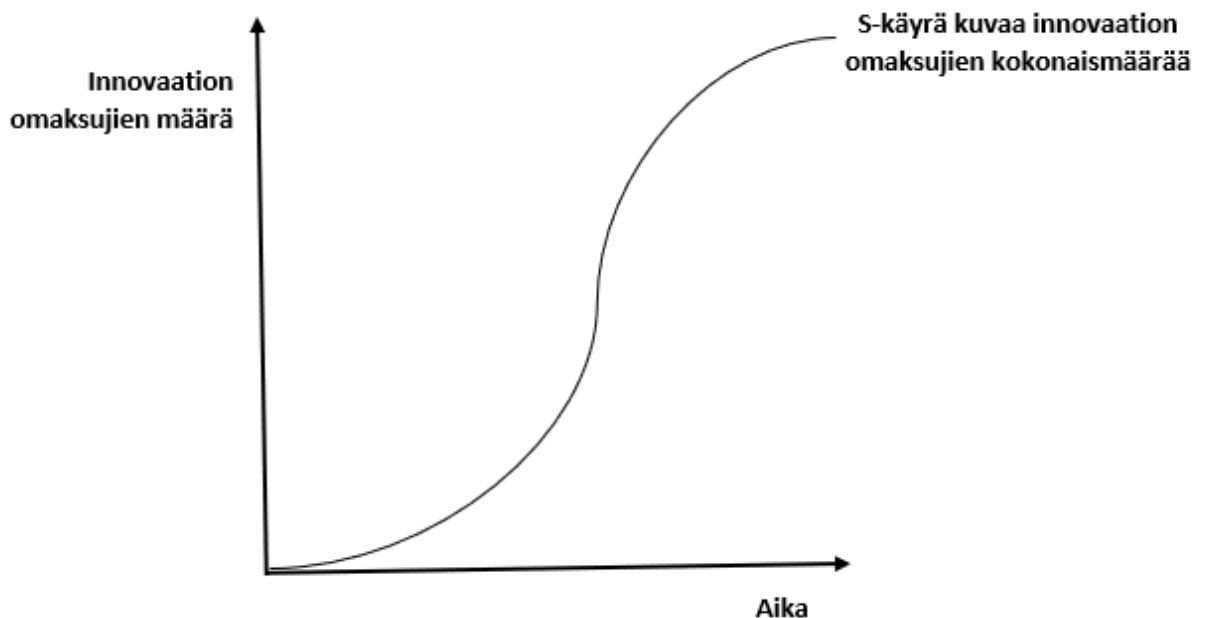
Rogersin (2003) mielestä varhaisomaksijat ovat integroituneet enemmän paikalliseen sosiaaliseen järjestelmään kuin innovaattorit. Varhaisomaksijat ovat muihin kategoriaryhmiin verrattuna suurimpia mielipidejohtajia. Mahdolliset omaksijat kysyvät neuvoja varhaisomaksujilta uuden innovaation kohdatessaan. Varhaisenemmistö omaksuu innovaation vähän ennen kuin sosiaalisen järjestelmän keskivertojäsen. Varhaisenemmistölle on ominaista olla vuorovaikutuksessa ikätoveriensa kanssa, mutta he ovat harvoin ryhmänsä mielipidejohtajia. Myöhäisomaksijat ovat skeptisiä ja omaksuvat innovaation vähän jälkeen keskivertojäsenen. Varhaisomaksujia ja myöhäisomaksujia on määrällisesti kolmasosa sosiaalisen järjestelmän jäsenistä. Vitkastelijat ovat viimeisiä sosiaalisen järjestelmän jäseniä, jotka omaksuvat innovaation. Heillä ei ole lähestulkoon lainkaan mielipidejohtajuutta. He ovat kaikkein eniten paikallisorientoituneita ja eristäytymisen partaalla sosiaalisista verkostoista. He tekevät päätöksiä usein sen mukaan, mitä on tehty aiemmin ja ovat pääasiassa vuorovaikutuksessa henkilöiden kanssa, joilla on suhteellisen perinteinen arvomaailma. (Rogers 2003, 22–23, 279–285.)

Bass (1969) jakaa Rogersin viisi innovaatioiden omaksujaryhmää uudelleen käyttäen tutkimuksessaan vain kahta ryhmää *innovaattorit* ja innovaattoreita matkivat *imitaattorit*. Bassin innovaattorit vastaavat Rogersin määrittämää ryhmää 1 ja imitaattorit Rogersin mallin ryhmiä 2–5. (Bass 1969, 215–227.) Rogers (2003) kertoo, että Bassin kehittämää mallia on käytetty muun muassa kuluttajatuotteiden omaksumisnopeuden ennakoimiseen markkinointialan tutkimuksissa. Bassin mallissa on oletuksena, että mahdollisiin innovaatioiden omaksujiin vaikuttavat yhtenä massamedia ja toisena ihmistenvälinen viestintä. Malli osoittaa, että ihmistenvälisen viestinnän vaikutus innovaation omaksumiseen on lopulta paljon tärkeämpi kuin massamedian vaikutus. Mallissa on nähtävissä myös innovaatioiden diffuusiotutkimuksille tyypillinen S-käyrä, kun innovaatioiden omaksumista tarkastellaan kumulatiivisesti. Rogers nostaa esille, että Bassin mallia on testattu lähinnä yhden maan sisällä, vaikka nykyisin innovaatiot leviävät maailmanlaajuisesti. (Rogers 2003, 208–211.) Moore (2014) on selittänyt teknologisten innovaatioiden leviämistä kokemustensa kautta kehittämänsä kuilumallin pohjalta, mikä perustuu Rogersin malliin. Moore esittää, että teknologisten innovaatioiden on päästävä innovaattorien ja varhaisomaksujien omaksuttua innovaatio vielä kuilun yli, jonka jälkeen varhaisenemmistön on mahdollista omaksua innovaatio hyvin nopeasti. Jotkin innovaatiot kuitenkin pysähtyvät

kuiluun, koska ne eivät päihitä jo olemassa olevia infrastruktuurin standardeja. Yhtenä esimerkkinä tästä Moore esittää Segway-henkilökuljettimet, joista ei ole tullut maailmanlaajuisia, koska portaat ovat standardisoituneet kaikkialle yhteiskuntiin, eikä niitä voi kulkea Segway-henkilökuljettimilla. (Moore 2014, 3–72.) Rogersin, Bassin ja Mooren innovaatioiden kategoriamallit näkisin paremmin sopivan seikkailupuistokävijöiden innovatiivisuuden tulkintaan. Kuitenkin tässä opinnäytetyössä selvitän seikkailupuistojen rantautumista Suomeen, joten tarkastelun kohteena on tällöin itse seikkailupuistot ja niiden perustamisajankohdat vuoden tarkkuudella. Jotkin seikkailupuistot ovat Suomessa yrityksinä ketjuuntuneita niin, että yksi yrittäjä saattaa omistaa useamman seikkailupuiston. Tällöin seikkailupuistoyrittäjien tulkitseminen Rogersin kategoriamallin mukaisesti vaatisi tarkempia tietoja kuin pelkät seikkailupuistojen perustamisvuodet. Sama seikkailupuistoyrittäjä, joka on ollut perustamassa seikkailupuistoa diffuusion alkuvaiheessa, on esimerkiksi saattanut perustaa seuraavan seikkailupuiston diffusiobuumin keskivaiheilla. Täten nämä erilaiset omistajuuskytkökset tekevät seikkailupuistoyrittäjien tulkinnan kategoriamallin mukaisesti ja keräämäni aineiston valossa mahdolliseksi. Jos taas tulkitsisin Rogersin innovaatioiden diffuusioteoriaa seikkailupuistokävijöiden määrän mukaan, olisi aineistoni aivan toisenlainen ja kohdistuisi seikkailupuistokävijöihin.

Ensimmäisten seikkailupuistoyrittäjien on tärkeä saada positiivinen mielikuva seikkailupuistotoiminnasta, koska ensimmäisten joukossa seikkailupuistotoimintaa aloittelevat yrittäjät toimivat parhaimpina mielipidejohtajina ja levittävät positiivista tai negatiivista viestiä innovaatiosta eteenpäin. Positiivisella viestillä on tapana kasvattaa innovaation leviämistä. Rogersin (2003) mukaan useiden innovaatioiden omaksumisprosessia voidaan havainnollistaa S-muotoisella käyrällä. S-käyrän kaltevuus voi kuitenkin vaihdella innovaatiosta toiseen, sillä toiset innovaatiot omaksutaan hyvin nopeasti, jolloin S-käyrä on muodoltaan melko jyrkkä. Toisten innovaatioiden omaksuminen voi toisaalta olla hyvin hidasta, jolloin S-käyrä muodostaa loivan kummun. Innovaatioiden omaksumisprosessi ei pysy samanlaisena erilaisissa sosiaalisissa järjestelmissä, koska innovaatioiden omaksumista ei voida selittää vain yksilön käyttäytymisen perusteella. Kullakin sosiaalisella järjestelmällä on omat norminsa ja järjestelmätasoiset luonteenpiirteensä, jotka vaikuttavat innovaatioiden omaksumiseen. Lisäksi sosiaalisen järjestelmän yksilöiden käyttäytymisellä on epäsuora vaikutuksensa. (Rogers 2003, 23.) Seikkailupuistotoi-

mintaan Suomessa vaikuttaa Suomen lainsäädäntö eli normit, jotka säätelevät, mihin ja minkälaisin luvuin seikkailupuiston saa luontoympäristöön rakentaa. Näitä seikkailupuistotoiminnan edellyttämiä lupia Suomessa kysyin seikkailupuistotoimintaa pyörittäviltä yrittäjiltä tutkimukseni taustakyselyssä ja esittelin tulokset alaluvussa 2.2. Tutkielmassani koen pystyväni parhaiten tulkitsemaan seikkailupuistojen diffuusiota Suomeen innovaatioiden S-käyrän avulla sitoen ilmiötä innovaatioiden diffuusioteorialle tärkeään ajalliseen kontekstiin. Kuviossa 9 esitän innovaatioiden kumulatiivisten omaksujien määrää havainnollistavan S-käyrän.



KUVIO 9. Innovaation omaksujien kumulatiivista määrää havainnollistava S-muotoinen käyrä.

Rogers ja Shoemaker (1971, 113) esittävät, että innovaatio voidaan yhtä hyvin torjua kuin se voidaan omaksua. Rogers (2003) huomauttaa, että diffuusiitutkimusta on kritisoitu pro-innovaatio ennakoasenteesta, joka sisältää ajatuksen, että innovaation pitäisi aina levitä ja nopeammin. Lisäksi se sisältää ajatuksen, että kaikkien sosiaalisen systeemin jäsenten pitäisi omaksua innovaatio. Tämä näkökanta jättää huomioimatta innovaation mahdollisen uudelleen kehittämisen ja innovaation torjumisen, kun tutkimus keskittyy pääasiassa innovaatioiden leviämiseen. Vaikutuksiltaan huonojen innovaatioiden estämiseen, kuten huumeiden ja tupakan leviä-

minen, pitäisi diffuusiotutkimuksessa kiinnittää enemmän huomiota, koska innovaation uudelleen kehittäminen ja innovaation torjuminen ovat olennaisia diffuusiotutkimuksen näkökulmia. (Rogers 2003, 106–107.) Rogersin ja Shoemakerin kritiikki paljastaa innovaatioiden diffuusio-teorian heikkouden koskien innovaation torjumista tai sen edelleen kehittämistä. Edelliseen viitatun en voi tulkita tutkimuksessani seikkailupuistoinnovaation mahdollista torjumista innovaatioiden diffuusio-teorian avulla, sillä menetelmä ei siihen taivu.

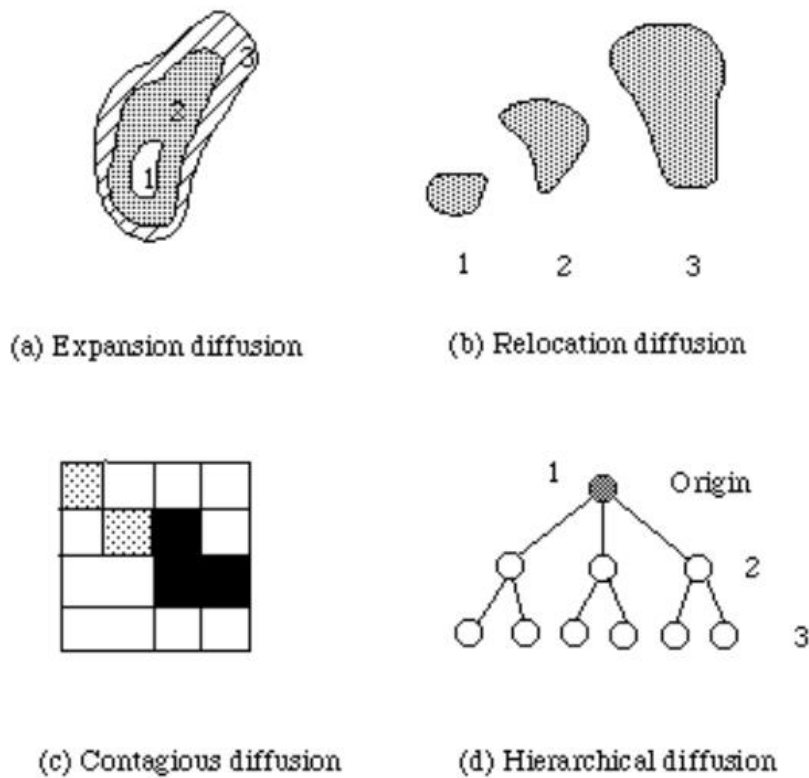
## **4.2 Innovaatiot alueellisina ilmiöinä**

Maantieteellinen diffuusiotutkimustraditio on osoittanut, että paikalla on suuri merkitys innovaatioiden omaksumisessa. Maantieteellisen diffuusiotutkimuksen uranuurtajia on ollut ruotsalainen maantieteilijä Thorsten Hägerstrand, joka tutki jäljitellyn diffuusiomallin avulla, miten innovaatiot leviävät alueellisesti. Hägerstrand vertasi jäljitettyä teoreettista diffuusiomallia todelliseen innovaatioiden leviämiseen ja tämän avulla sopeutti teoreettista mallia vastaamaan paremmin todellisuutta. (Rogers 2003, 90–91.) Hägerstrandin (1967, 46–298) tutkimuskohde oli maanviljelyinnovaatioiden leviäminen Ruotsissa. Diamond (2005) esittää, että maantieteelliset esteet ovat historian saatossa hidastaneet tai estäneet innovaatioiden leviämistä. Mantereiden muodot ovat mahdollistaneet innovaatioiden leviämisen helpommin länsi–itä-akselilla, kun taas varsinkin pohjois–etelä-suunnassa on ollut enemmän maantieteellisiä esteitä, jotka ovat toimineet innovaatioiden leviämistä hidastavina tekijöinä. Diamond nimeää myös kulttuuristen erityispiirteiden ja yhteiskunnan eristyneisyyden tai puolittaisen eristyneisyyden vaikuttaneen innovaatioiden omaksumiseen tai niiden torjumiseen. Toiset kulttuurit ovat lähempänä toisiaan ja omaksuvat innovaatioita toisiltaan herkemmin kuin toiset. Perrin (1979) ja Diamond (2005) kertovat, että esimerkiksi Japanissa aikoinaan arvostettiin samuraitaistelijoita miekkoineen enemmän kuin lännestä leviäviä tuliaseita. Tuliaseiden valmistusta jopa rajoitettiin jossain vaiheessa ja ne omaksumiin Japanissa vasta pakon edessä, jotta maata pystyttiin puolustamaan tasavertaisesti tuliasein muita tuliaseita käyttäviä yhteiskuntia vastaan. (Perrin 1979, 6–122; Diamond 2005, 278–279.) Diamond (2005) esittää, että naapurikulttuurit ja -yhteiskunnat pysyvät elinvoimaisina vain omaksumalla tärkeitä innovaatioita toisiltaan, sillä yhteiskunta, joka väliaikaisesti torjuu elintärkeän ja naapuriyhteiskunnalla käytössä olevan innovaation, on vaarassa tulla valloitetuksi, ellei se itse omaksu innovaatiota. Pitkälle kehittyneet innovaatiot omaksutaan usein lainaamalla, sillä tällöin niiden leviäminen on paljon nopeampaa

kuin lokaalisti keksittäessä. Diamond nimeää neljä tapaa innovaatioiden omaksumiseen yhteiskunnalta toiselle, jotka ovat 1) rauhanomainen kauppa 2) vakoilu 3) muuttoliike ja 4) sota. (Diamond 2005, 270–285.) Harari (2016) nostaa esiin Diamondin tapaan globaalin kulttuurin kehityksen eli innovaatioiden leviämisen globaalisti. Innovaatioiden kehittyminen ja leviäminen on tuonut ihmisen tähän päivään, jolloin taudit ja nälänhätä eivät ole enää ihmisen pahimmat viholliset. (Harari 2016.) Innovaatioiden merkitys näyttää osoittautuvan ihmiskunnan historiassa erittäin tärkeäksi myös evoluution näkökulmasta. Maantieteellisesti mantereiden muodoilla näyttää olevan vaikutusta siihen, mitä kautta ja miten nopeasti innovaatiot leviävät.

Cliff ym. (1981) ja Gould (1969) esittävät alueellisia diffuusiitutkimuksia esimerkkeinä käyttäen, että diffuusio voi tapahtua neljällä tavalla 1) ekspansiodiffusiona (*expansion diffusion*), 2) muuttodiffusiona (*relocation diffusion*), 3) tartuntadiffusiona (*contagious diffusion*) ja 4) hierarkkisenä diffusiona (*hierarchical diffusion*). Cliff ym. (1981) ja Gouldin (1969) mukaan ekspansiodiffuusio on kysymyksessä silloin, kun informaatio, materiaali tai tauti leviää paikasta toiseen. Tässä prosessissa leviäminen laajenee alkuperäiseltä paikaltaan ekspansiivisesti, mutta samalla se myös jää ja usein kiihtyy syntypaikallaan. Muuttodiffuusiosta asia, joka leviää uudelle paikalle, häviää samalla alkuperäiseltä syntypaikaltaan. Muuttodiffuusiota on esimerkiksi populaatioiden siirtyminen paikasta toiseen, jolloin populaatio muuttuu ja asettuu uudelle paikkakunnalle jättäen kokonaan alkuperäisen lähtöpaikan. Tartuntadiffuusiosta leviäminen vaatii välittömän kontaktin toiseen yksilöön. Tästä diffuusioprosessista hyvinä esimerkkeinä ovat infektioaudit, jotka leviävät ihmisestä toiseen tartuntainfektioina. Hierarkkista diffuusiota pidetään tyypillisenä esimerkkinä innovaatioiden leviämiseksi. Tässä prosessissa innovaatio leviää hierarkkisesti järjestäytyneiden luokkien tai paikkojen ketjuissa. Esimerkkeinä tällaisesta hierarkkisesta diffuusiosta ovat muotisuuntausten tai teknologisten innovaatioiden leviäminen suurista kaupungeista pieniin kyliin. Sosiaalisesti järjestäytyneissä yhteiskunnissa innovaatio saatetaan omaksua ensin ylemmissä luokissa, minkä jälkeen omaksuminen tapahtuu hiljalleen kohti alempia luokkia. On hyvin mahdollista, että hierarkkinen diffuusio tapahtuu myös päinvastaisesti alemmasta luokasta ylempään luokkaan. (Cliff ym. 1981, 6–11; Gould 1969, 3–6.) Gouldin (1969) mukaan diffuusioprosessit eivät ole aina selkeästi vain yhtä näistä neljästä tyyppistä. Hyvin usein esimerkiksi ekspansiodiffuusioprosessit ovat tartuntadiffuusioprosessien kaltaisia. Ekspansiodiffuusio voi myös levitä tilan ja yhteiskunnan hierarkiarakenteiden kautta.

Esimerkiksi kulttuurinen idea voi siirtyä ylemmästä tai alemmasta hierarkiarakenteesta toiseen ekspansiivisesti. Muuttodiffuusiosta voi myös olla tartuntadiffuusion ja hyvin usein myös hierarkkisen diffuusion piirteitä. (Gould 1969, 5.) Kuviossa 10 havainnollistetaan näitä neljää alueellista diffuusiotyppiä.



KUVIO 10. Innovaatioiden alueellisen leviämisen tyypit (ks. Hornsby n. d.).

## 5 KERTOMUS JA KERRONNAN ANALYYSI

Jo aikanaan Aristoteles Runousopissaan määritteli tragedian juonelliseksi kokonaisuudeksi, millä on alku, keskikohta ja loppu (Aristoteles 1998, 23; McLeish 2000, 65). Koska käytän diffuusioiden innovaatioteorian lisäksi toisena tärkeänä teoreettisena aineiston analyysipohjana kerronnan analyysiä, koen tärkeäksi esitellä niitä narratiivisen eli kerronnan analyysin lähtökohtia ja näkökulmia, jotka tukevat aineistosta tekemiäni tulkintoja. Labov ja Waletzky (1997) alkoivat kiinnittää huomiota suullisten kertomusten rakenteeseen julkaisemassaan artikkelissa vuonna 1967. Hyvärinen (2010b, 90) arvioi, että usein haastatteluaineisto sisältää monia pieniä kertomuksia. Tammen (2006) mukaan kerronnallisuuden tutkijat sanovat kertomusten olevan kaikkialla elämässämme. Meretoja (2014) näyttää liittävän kerronnan ihmisen olemassaoloon yhtä lailla kuin Diamond (2005) liittää innovaatiot ihmisen olemassaoloon ja selviytymiseen (ks. 4.2). Meretojan (2014) mielestä sekä kokemus että kertomus muodostuvat tulkinnallisesta toiminnasta, joten kokemuksista syntyvät kerronnalliset tulkinnat ovat olennainen osa olemassaoloamme. Kerronnallisuus vaikuttaa näiden näkemysten valossa olevan inhimillinen keino jäsentää sekä kertoja-kokijan sisäistä todellisuutta että jakaa sitä muiden merkityksellisten vertaisten kanssa.

Prince (1982, 4) määrittelee kertomuksen esitykseksi, jossa on vähintään kaksi ajallisesti peräkkäistä fiktiivistä tai todellista tapahtumaa tai tilannetta, joista kumpikaan ei edellytä tai sisällä toista. Fludernik (1996, 9–10; 2010, 19) sitä vastoin määrittää luonnollisen kerronnallisuuden teoriassaan kertomuksen ja kerronnallisuuden olevan suhteessa kokemuksellisuuteen, eikä tavanomaisesti juoneen. Fludernik (2010) puhuu 'luonnollisesta' kerronnallisuudesta eli luonnollisen kertomuksen kognitiivisesta viitekehystä, jota voidaan soveltaa monenlaisiin kertomuksiin mukaan lukien fiktiiviset kertomukset. Fludernikin mukaan lukija itse liittää kerronnallisuuden tekstiin. Kerronnallisuutta ei ole ilman lukijan kokemusta tekstistä kertomuksena ja näin lukija itse toimii tekstin kerronnallistajana. Ominaista luonnollisille kertomuksille on päähenkilön eli useimmissa tapauksissa täten myös kertojan törmääminen ennalta-arvaamattomiin tapahtumiin, jotka hän selvittää omatoimisesti. Fludernik kuvaa tarinankerronnan tarkoitusta prosessiksi, jossa kertoja tarkastelee mennyttä tapahtumaa kokemuksena uudestaan tuoden sen kertomuksena jälleen julki. Fludernikin mukaan kokemuksellisia tapahtumia kerrotaan juuri siksi, että niihin liittyy kertojan emotionaalista latausta. (Fludernik 1996, 18–20.)

Kerronnallisuus olisi tämän näkemyksen valossa nimenomaan odottamattomien ja haasteellisten tai muilla tavoin voimakkaita inhimillisiä kokemuksia kokijassaan herättäneiden tilanteiden jäsentelykeino.

Herman (2009) kuvaa kertomuksen prototyypin neljän elementin avulla ja viimeiseen eli neljanteen niistä hän yhdistää myös kokemuksellisuuden käsitteen. Kertomukset ovat Hermanin mukaan tilanteisia (*situatedness*), niissä on ajallisesti järjestäytyneitä kulkuja (*event sequencing*), ne muokkaavat tai häiritsevät maailmaa (*worldmaking/world disruption*) ja niihin liittyy kokemuksellisuus (*what it's like*). Kertomuksen tilanteisuus tarkoittaa, että kertomus on vuorovaikutteinen, konteksti- ja subjektisidonnainen. Kertomus ei ole kertomus, jos se on vain omassa päässä, eikä sitä jaeta eteenpäin. Kertomuksen konteksti kertoo kuulijalle, mitä esimerkiksi sanalla kuusi tarkoitetaan, onko se kertomuksen kontekstissa numero vai puu. Subjektisidonnaisuudella tarkoitetaan kertomuksen ääntä eli kertojaa. Kertooko joku oman tarinansa tai toisaalta jonkun toisen tarinan esimerkiksi minämuodossa. Kertomuksen ajallinen järjestys erottaa kertomuksen yleisistä selityksistä ja kuvauksista. Kertomuksen maailmaa muokkaava tai häiritsevä asia viittaa kertomuksen sisäiseen epätasapainoon ja häiriöön. Kertomus on Hermanin mielestä kokemuksellista, koska kertomuksen läpi voi kuvitella elävänsä. (Herman 2009, 9–22.) Fludernikin ja Hermanin määritelmissä esiintyy yhdistävänä tekijänä kokemuksellisuuden liittäminen kertomuksen määrittelyyn. Hyvärisen (2010a) mukaan luonnollisen narratologian tutkijat ovat pyrkineet löytämään laaja-alaisen teorian, jolla sekä kirjallisia teoksia että arkielämän kertomuksia voitaisiin analysoida yhtä lailla. Hyvärisen mielestä luonnollisia, kuten puheessa esiintyviä kertomuksia, ja toisaalta luonnottomia kertomuksia, kuten esimerkiksi postmoderneja kirjallisia kertomuksia, olisi syytä analysoida lajityypin mukaan ilman, että erotte-lunäkökulmana käytettäisiin luonnollista ja luonnotonta. Hyvärinen lisää, että ei ole vakuuttavaa käyttää vain yhtä kertomisen analyysikehystä tutkittaessa erilaisia kertomisen lajeja. Fiktiivisiä ja todellisia kertomuksia olisi syytä voida tutkia erilaisin narratiivisen tutkimuksen analyysitavoin. (Hyvärinen 2010a, 155.) Seuraavissa kappaleissa määrittelen tarkemmin tutkimuksen analyysivaiheessa esiin nousevia kerronnallisia strategioita kuten fokalisaatio, deiktinen siirtymä, elokuvamaisen tarkka kerronta, hypoteettinen kerronta ja kerronnan etäisyys jatkumona eli paikkaan ja aikaan liitettävänä prosessina sekä kerronnan jälkiviisuus.



Kokemuksia jäsentävässä kerronnassa kertojan suhde koettuun kuvastuu esimerkiksi fokalisaatiostrategioissa, joissa fokalisaation kantasana oleva käsite fokus viittaa huomioon ja sen suuntaamiseen tiettyyn kohteeseen. Genetten (1990) mukaan fokalisaatio tarkoittaa kertojan ääntä eli se ilmaisee, kenen näkökulmasta kertomusta kerrotaan. Genette jakaa kertomuksen fokalisaation sisäiseen ja ulkoiseen fokalisaatioon. Sisäisellä fokalisaatiolla Genette tarkoittaa kertomusta, joka kerrotaan lähinnä minämuotoisella äänellä. Ulkoisessa fokalisaatiossa kertomusta ei kerro itse kertomuksen henkilöahmo omalla äänellään, vaan se kerrotaan jonkun sivusta seuraajan silmin. Tällöin on mahdotonta päästä kiinni henkilöahmon ajatuksiin ja tunteisiin. (Genette 1990, 189–211.) Lutasin (2015, 32) mukaan sisäisessä fokalisaatiossa tapahtumat voidaan nähdä henkilöahmon silmin, jolloin on samalla mahdollista päästä kiinni henkilön ajatuksiin ja tunteisiin. Tässä merkityksessä kertoja-kokijan käyttämällä fokalisaatiostrategialla saattaa siis olla kuulijasta, tilanteesta tai vaikkapa kertoja-kokijasta itsestään etäännyttäviä motiiveja. Fokalisaatiota saatetaan toisin sanoen käyttää kokemuksen ja siitä kertomisen etäisyyden säätelyyn.

Kerronnan jäsentäessä koettua, kokemuksellisuus on sidoksissa aikaan ja paikkaan sekä valintoihin, joiden logiikkaa näkökulmien vaihdokset kerronnassa valottavat. Näkökulmien vaihtaminen tai osoittaminen, joihin deiktinen käsitteen kantasana viittaa, liittyy mahdollisesti tapahtumien etenemisen ymmärrettäväksi tekemiseen. Stockwellin (2002) näkemyksen mukaan deiktisellä siirtymällä kertoja voi osallistaa kertomuksen kuulijan tai lukijan kerronnan sosiaaliseen tapahtumaan. Deiktisten ilmausten esiintyminen kertomuksessa on riippuvainen kontekstista, jossa ne esitetään. Deiktiset ilmaukset voivat liittyä muun muassa kertomuksen persoona-  
muotoihin, paikkaan tai aikaan. (Stockwell 2002, 45–47.) Segal (1995) korostaa, että deiktisten termien tulkinnassa tarvitaan kontekstia. *Minä, nyt ja täällä* ovat esimerkkejä sellaisista deiktisistä termeistä, jotka ilmaisevat suoraan kerronnallisen kontekstin. Niillä viitataan henkilöön, aikaan ja paikkaan, josta kerrotaan. (Segal 1995, 10.) Tarkastelen tutkimusaineistossa esiintyviä deiktisiä aika-paikkasuhteita kerrontaa jäsentävänä strategiana.

Kokemussisältöjen painoarvo vaihtelee kerronnassa. Merkityksellisistä hetkistä tai kokemuksista kertomiseen on mahdollista uppoutua perusteellisesti. Hyvärinen (2010b) toteaa, että ker-

toijalle ovat poikkeuksellisen merkittäviä sellaiset kerronnalliset hetket, joissa tapahtumia kuvataan elokuvamaisella tarkkuudella. Näissä hetkissä mahdollisesti siirrytään käyttämään preesenssiä imperfektin sijaan ja tällä tavalla toimiessaan kertoja ikään kuin tuo lukijan tai kuulijan (tässä tutkimuskontekstissa haastattelijan) tapahtumien keskelle. (Hyvärinen 2010b, 93.) Riessman (1990) käsitteellisti hypoteettisen eli mahdollisten tapahtumien kerronnan tutkiessaan avioerokertomuksia. Hyvärinen (2010b) nostaa esiin myös hypoteettisen kerronnan, jolla painotetaan kuvattua hetkeä ja sen merkittävyyttä. Samalla kertoja tuo ilmi kokemaansa pitäen huolen siitä, että lukija tai kuulija (tässä tapauksessa tutkimuksen haastattelija) tajuaa tapahtumat ja niiden tärkeyden oikeasta perspektiivistä. Hyvärinen puhuu myös kerronnan takaumista ja jälkiviisaudesta (*backshadowing*), jolla jo tapahtunutta katsotaan jälkikäteen uudestaan. (Hyvärinen 2010b, 93, 98.) Näiden toteamusten valossa kerronnan tiivistyminen tai kertojan viipyily määrätyn hetken huolellisessa kuvailemisessa vaikuttaisi olevan sosiolingvistisenä strategiana kertojan toimesta tapahtuvaa samaistumisympäristön luomista kertomuksen kuulijalle.

## **6 TUTKIMUSTEHTÄVÄT JA TUTKIMUKSEN TOTEUTUS**

Haastatteluaineiston keruun ja analysoinnin pohjalta pro gradu -tutkielmani kuuluu kvalitatiiviseen tutkimusperinteeseen. Teemahaastattelun avulla pääsin tutkimaan yksittäisten seikkailupuistojen Suomeen rantautumiseen liittyviä vaiheita ja itse seikkailupuiston rantautumisprosessia. Näin sain tapaustutkimuskohteista hienovaraista tietoa.

Jotta sain kattavan käsityksen seikkailupuistojen nykytilasta Suomessa, lähetin seikkailupuistoyrittäjille sähköisen taustakyselyn. Tausta-aineiston keräämisen koin perustelluksi siitä syystä, että alan yrittäjien määrä Suomen kokoisella tarkastelualueella on suhteellisen vähäinen, ja tausta-aineiston avulla pystyin esittämään olennaisia tietoja liittyen seikkailupuistotoimintaan. Sähköinen taustakysely sopi tutkimustarkoitukseeni myös siksi, että se mahdollisti tiedon keräämisen ajasta ja paikasta riippumatta sekä säästi aineistonkeruu-aikaa. Samalla se mahdollisti tuloksien taulukoinnin ja yleiskuvauksen esittämisen seikkailupuistojen nykytilanteesta Suomessa. Taustakyselylomakkeen keruun esittelin tarkemmin luvussa 2.2. Seuraavaksi esittelen tutkimustehtävät sekä kerron haastatteluaineiston keruusta ja analyysistä. Tutkimuksen luotettavuutta, pätevyyttä ja eettisyyttä pohdin alaluvussa 6.4.

### **6.1 Tutkimustehtävät**

Pro gradu -tutkielmani tutkimustehtävänä on selvittää seikkailupuistojen diffuusiota Suomeen nojautuen innovaatioiden leviämistä tutkivaan diffuusioteoriaan. Koska kartoitin jo kandidaattitutkielmassani kansainvälisen liikuntakäytännön eli seikkailupuistoilmiön soveltuvuutta Suomeen, etenin pro gradu -tutkielmassani saman teeman ympärillä. Tutkin seikkailupuistojen leviämistä liittämällä ilmiötä suomalaiseen liikuntakulttuuriin sekä luontoliikunnan kontekstiin. Tutkimukseni kohderyhmän rajasin taustakyselyjen osalta internetistä hakusanoilla löytämiini suomalaisiin seikkailupuistoihin. Seikkailupuistoista neljä valikoitui teemahaastattelujen kohteeksi. Näiden neljän seikkailupuiston yrittäjät ilmaisivat kiinnostuksensa osallistua teemahaastatteluun taustakyselylomakkeessa asiaa kysyessäni. Heidän seikkailupuistoistaan sain tutkielmani kvalitatiivisen aineiston ja samalla puistoista tuli tutkimukseni tapaustutkimuskohteita. Hirsjärven ym. (1997) mukaan tapaustutkimuksella (case study) kerätään seikkaperäistä tietoa. Tapaustutkimuksen kohteena on yksittäinen tapaus tai pieni määrä toisiinsa liittyviä tapauksia.

Aineistonkeruu tapaustutkimuksessa tapahtuu useampia metodeja käyttäen. Näitä metodeja voivat olla esimerkiksi haastattelu, havainnointi ja dokumenttien tutkiminen. Yleensä tapaustutkimuksella pyritään kuvailemaan jotain ilmiötä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 123.) Tutkimuksellani pyrin kuvailemaan seikkailupuistoilmiön rantautumista Suomeen.

Seikkailupuistoilmiö on suhteellisen nuori ilmiö Suomessa, joten sen tutkiminen on ajankoh- taista. Se on luonto- ja elämysliikunnan kenttään kuuluva fyysistä aktiivisuutta vaativa vapaa- ajan aktiviteetti, jonka voi nähdä tulleen perinteisen huvipuistotoiminnan rinnalle astetta oma- ehtoisempana keinona kokea elämyksiä. Seikkailupuistojen historiasta tiedämme, että motiivi niiden olemassaololle rakentui aiemmin sotaväen fyysisen kunnon ylläpitämisestä (ks. luku 2.1). Tämän päivän seikkailupuistojen olemassaolon motiivi liittyyne yksilökeskeisempään ko- kemuskulttuuriin, jolle on seikkailupuistojen levinneisyydestä päätellen sosiaalista tilausta. Ih- misten liikkuminen on tärkeässä osassa kansalaisten hyvinvointia, joten koen, että on tärkeää tutkia niiden liikunnallisten ilmiöiden rantautumista ja omaksumista Suomeen, joilla voidaan lisätä väestön liikuntamahdollisuuksia. Tutkimustehtäväni täsmentyvät seuraavasti:

- *Minkälainen prosessi seikkailupuistojen rantautuminen Suomeen on ollut?*
- *Miten seikkailupuistojen määrän muutosta voidaan tulkita innovaatioiden diffuusioteo- rian avulla?*
- *Mitä luonto merkitsee seikkailupuistotoiminnassa?*

Koska tässä otoksessa esiintyvät seikkailupuistot sijaitsivat kaikki luontoympäristössä, on mah- dollista, että luonto on merkityksellisessä osassa seikkailupuiston olemassaoloa. Tästä syystä kolmas tutkimustehtäväni koskee luonnon merkitystä seikkailupuistotoiminnassa.

## **6.2 Haastatteluaineiston keruu**

Hirsjärven ja Hurmeen (2008) mukaan esihaastatteluiden päämääränä on testata haastattelurun- koa, teemojen järjestystä ja mahdollisten kysymysten muotoilua. Hypoteettisia kysymyksiä voi- daan vielä esihaastatteluiden jälkeen muokata. Esihaastattelu auttaa myös haastatteluiden kes- kimääräisen pituuden selvittämisessä. (Hirsjärvi & Hurme, 2008, 72.) Toteutin esihaastattelun

ennen ensimmäistä teemahaastattelua testatakseni teemahaastattelurungon toimivuutta. Esihaastattelun jälkeen huomasin, että teemojen järjestystä on perusteltua muokata selkeämmäksi. Havaitsin myös, että elämyshakuisuuden ja seikkailun teemojen käsitteleminen peräjälkeen on looginen järjestys ja että elämyksen ja seikkailun käsite-eroa on syytä avata haastattelun aikana. Lisäksi huomasin, että muutama muukin kysymys saattaa haastattelun aikana tarvita vielä tarkennusta. Esihaastattelun perusteella arvioin haastatteluajan keskimääräiseksi pituudeksi noin puoli tuntia.

Haastatteluaineiston keräsin haastattelemalla neljää seikkailupuistoyrittäjää teemahaastattelurunkoa apuna käyttäen (ks. liite 4) heinä- ja elokuussa 2018. Tarkoitukseni oli tehdä kuusi haastattelua, mutta viime hetkillä kaksi haastattelua peruuntui. Yhdessä tapauksessa yrittäjä oli aloittanut seikkailupuistotoiminnan hiljattain jatkaen jo aiemmin aloitettua yritystoimintaa, joten hänen kanssaan päädyimme yhteisymmärryksessä siihen tulokseen, että häneltä en oletettavasti saisi kaipaamaani tietoa seikkailupuistoyrityksen rantautumisesta Suomeen. Toisen yrittäjän kanssa oli jo sovittu haastattelusta, mutta sovitulla hetkellä en häntä enää tavoittanut, eikä hän vastannut yhteydenottopyyntöihini tämän jälkeen. Näiden syiden takia haastattelujen määrä jäi neljään.

Hirsjärven ym. (1997, 195) mukaan teemahaastattelulle on ominaista, että haastattelun aihealueet tiedetään, mutta kysymyksillä ei ole tarkkaa muotoa, eikä järjestystä. Teemahaastatteluiden toteutustavat vaihtelevat strukturoidusta haastattelusta avoimeen haastatteluun (Tuomi ym. 2018, 88). Teemahaastattelurunkoni käsitti viisi tutkielman viitekehuksesta kumpuavaa teemaa, jotka ovat 1) seikkailupuiston rantautuminen Suomeen, 2) seikkailupuiston profiloituminen liikunnan ja urheilun kentässä, 3) seikkailu, 4) elämyshakuisuuden liittyminen seikkailupuistotoimintaan sekä 5) luontoliikunnan ja luontosuhteen näkyminen seikkailupuistotoiminnassa. Näiden teemojen alle olin kirjoittanut teema-alueita koskevia ja tarkentavia kysymyksiä. Lähetin teemahaastattelurungon sähköpostilla jokaiselle haastateltavalle tutustuttavaksi etukäteen muutamaa päivää ennen haastattelua. Kahdessa seikkailupuistossa haastatteluun osallistui yksi henkilö, mutta kahdessa muussa seikkailupuistossa haastatteluun osallistui kaksi henkilöä. Toisessa kahden henkilön yhteishaastattelussa oli seikkailupuistoyrittäjän ohella mukana puiston työn-

tekijä. Toisessa yhteishaastattelussa kysymyksiini puolestaan vastasi kaksi henkilöä, jotka olivat molemmat kyseisen seikkailupuiston yrittäjiä. Tuloksia tarkastellessani en kuitenkaan mainitse vastaajien lukumäärää, vaan esitän vastaukset seikkailupuistoittain. Koen henkilöiden lukumäärän esittämisen epäoleelliseksi, sillä seikkailupuistojen rantautumisprosessi on seikkailupuistokohtainen.

Teemahaastateltavat seikkailupuistoyrittäjät esiintyvät tutkimuksessa anonyymeinä kuten ilmoitin osallistujille jo teemahaastatteluun osallistumispyyntökirjeessä (ks. liite 3). Kysyin kuitenkin haastatteluja tehdessäni mahdollisuutta mainita tutkimusraportissa osallistuneiden seikkailupuistoyrittäjien seikkailupuistot nimeltä, mikäli jälkikäteen ilmenisi, että se toisi tutkimukselle lisäarvoa. Sain kolmelta seikkailupuistoyrittäjältä luvan käyttää heidän seikkailupuistojensa nimiä tutkielmassa, mutta neljännen kanssa sovimme, että hän voisi mahdollisesti myöntää luvan seikkailupuiston nimen julkaisemiseen graduni esitarkastusversion luettuaan. Päädyin kuitenkin lopulta siihen, että kaikki tutkimuksen seikkailupuistot pysyvät anonyymeinä, sillä koin, että tutkielman luotettavuus olisi saattanut kärsiä, mikäli olisin odottanut lupaa neljännen seikkailupuiston nimeämiseen gradun esitarkistusvaiheeseen asti. Tulosluvussa esille nostamani seikkailupuistokohtaiset sitaatit erottelin koodeilla, jotka ovat yritys A, yritys B, yritys C ja yritys D.

### **6.3 Haastatteluaineiston analyysi**

Seikkailupuistoyrittäjän teemahaastatteluaineiston analysoinnissa käytin kvalitatiivista sisällönanalyysia. Eskolan ja Suorannan (1998) mukaan kvalitatiivisella analyysillä pyritään aineiston selkeyttämiseen ja sitä kautta uuden tiedon tuottamiseen tutkittavasta ilmiöstä. Aineistoa yritetään tiivistää analyysillä, mutta säilyttää sen sisältämä informaatio. Oikeastaan tietoa yritetään lisätä selkeyttämällä hajanaista aineistoa ja tekemällä siitä mielekäästä. (Eskola & Suoranta 1998, 100.) Viitekehykseni nojautuu innovaatioiden diffuusioteoriaan, jota peilaan tutkimusaineistoa vasten. Innovaatioiden diffuusioteorian soveltamisen vuoksi tutkielman teemahaastatteluiden yhdeksi analyysimetodiksi soveltui teoriasidonnainen sisällönanalyysi tai toiselta nimitykseltään teoriaohjaava sisällönanalyysi. Haastattelut ovat aineistona myös tarinoita ja syventääkseni aineiston analyysiä käytin narratiivisen eli kerronnan analyysin strategioita

selkeyttämään aineiston analyysiä (ks. luku 5). Koin kerronnan analyysin olevan hyvä apuväline tutkielman tulosten jäsentelyä varten. Analysoin haastatteluaineistoa useiden kerronnallisten strategioiden avulla kuten fokalisaatio, deiktinen siirtymä, hypoteettinen tapahtuma, elokuvamaisen tarkka kerronta, kerronnan jälkiviisuus sekä kerronnan etäisyys jatkumona eli paikkaan ja aikaan liitettävänä prosessina. Hyvärinen (2010a, 155) rohkaisee myös käyttämään useampia kerronnallisia analyysitapoja kertomuksia analysoitaessa. Jäsentelystrategiana kerronnan analyysi vaikutti monipuoliselta työkalulta tutkielman tulosten analyysivaiheessa, minkä koin ensinnäkin soveltuvan hyvin laadullisen aineistoni hienovaraiseen tutkimiseen. Toiseksi olin kiinnostunut selvittämään innovaation leviämistä tapahtumana, jota oli kiinnostava tutkia niiden levittäjien eli innovaattorien kokemusten näkökulmasta ja siksi kertoja-kokijoiden kerronnan analyysi näillä sosiolingvivistisillä käsitteillä oli tässä paikallaan.

Ruusuvuori ym. (2010) toteavat, että litterointia pidetään yhtenä tärkeänä osana aineistoon tutustumista ja sen avulla aineisto muotoutuu paremmin hallittavaksi kokonaisuudeksi. Aineiston rajaamisessa tärkeintä on puolestaan sen perustelu. Aineiston rajaamisen perustelut ovat johdettavissa tutkimustehtävistä ja tutkimuksen tavoitteista. (Ruusuvuori, Nikander & Hyvärinen, 2010, 13–16.) Aloitin aineistoon tutustumisen litteroimalla haastattelut. Haastatteluaineiston rajasin tutkimustehtävieni mukaan. Kustakin haastattelusta lähdin tarkastelemaan tarkemmin niitä haastatteluiden kohtia, joissa haastateltavat kertoivat seikkailupuistoidean syntymisestä alkaen seikkailupuiston ideointi-, suunnittelu- ja rakentamisvaiheista aina seikkailupuiston valmistumiseen ja avaamiseen asti. Näiden haastattelukatkelmien perusteella oletin pystyväni vastaamaan tutkimustehtäviini. Tätä tutkimukseni analysointivaihetta lähestyin tarkastelemalla tutkimusaineistoni kerronnallisuutta. Tässä yhteydessä kerronnallisuus hahmottui minulle Hyvärisen (2008) lähestymistapaa mukaillen, jossa kerronta nähdään sosiaalisena tapahtumana, jolla paitsi ylläpidetään ja rakennetaan merkityksiä sekä jäsennetään tapahtumia ajallisesti ja paikallisesti havaittaviin konteksteihin niin myös rakennetaan minuutta.

Oman leimansa haastatteluaineiston analyysiin antoi innovaatioiden diffuusioteoria, joka on innovaatioiden leviämistä tutkiva teoria. Innovaatioiden diffuusioteoria vankisti haastatteluaineistoni rajaamista, sillä jokaiselle innovaatioiden diffuusiotutkimukselle on olennaista 1) itse innovaatio sekä 2) siitä viestiminen tietyissä viestintäkanavissa 3) tietyn ajan sisällä ja 4) tietyn

sosiaalisen systeemin jäsenten keskuudessa (ks. Rogers, 2003, 11–38). Haastateltavien puheessa keskittymiseni suuntautui yhä vankemmin haastateltavien kertomuksiin 1) innovaatiosta eli seikkailupuistoidean syntymisestä, 2) missä viestintäkanavissa seikkailupuistosta viestittiin idean syntymisen jälkeen, 3) seikkailupuistosta viestiminen seikkailupuistoidean syntymisen ja seikkailupuiston valmistumisen välisenä ajankohtana ja 4) keiden kanssa seikkailupuistosta viestittiin tuon ajanjakson sisällä.

Haastatteluaineistoa yhä useamman kerran läpi lukiessani, yllä olevat rajaukset huomioiden, alkoi haastatteluaineistosta hahmottua kaksi kronologista ajanjaksoa liittyen seikkailupuiston perustamiseen. Prosessi sanana tarkoittaa tiettyä ajanjaksoa, jolla on alku- ja loppupisteensä, joten koen ajanjaksollisten luokkien muodostamisen analyysiyksiköiksi oleelliseksi. Esille nousivat luokat 1) *seikkailupuistoidean syntyminen* ja 2) *seikkailupuiston toteuttaminen*, joka pitää sisällään *seikkailupuiston suunnittelu- ja rakentamisprosessit*. Näiden kahden luokan ja kahden alaluokan avulla pääsin etenemään kohti aineiston analyysivaihetta. Yksityiskohtaisen kerronnan analyysin avulla aineisto jäsenyi kuuteen teemaan, joihin pohjautuen raportoin tulokset luvussa 7. Tarkastelen kutakin teemaa omassa alaluvussa, jotka käsittelevät seikkailupuistoidean syntymistä, seikkailupuistoon liittyvää tiedonhakua ja viestintää, seikkailupuiston sijainnin valintaa, perustamisen ajallista kestoa, kokemuksia seikkailupuiston perustamisesta ja seikkailupuiston luonnetta ja luontosuhteen merkitystä seikkailupuistotoiminnassa. Tarkasteluni ulkopuolelle jätin kolme teemaa, seikkailupuistojen profiloituminen, elämys ja seikkailu, sillä nämä teemat eivät vastanneet haastatteluaineiston perusteella suoranaisesti tutkimustehtäviini. Seuraavassa alaluvussa käänän katseeni tutkimuksen luotettavuuden, pätevyiden ja eettisyyden pohdiskeluun.

#### **6.4 Tutkimuksen luotettavuus, pätevyys ja eettisyys**

Ruusuvuori ym. (2010) toteavat, että kvalitatiivisen tutkimuksen reliabiliteettia eli luotettavuutta voi arvioida avaamalla kaikki tutkimusta koskevat valinnat, rajaukset sekä tutkimusta eteenpäin vievät periaatteet. Lisätäkseen tutkimuksen luotettavuutta on lukijalle osoitettava, mitä kaikkea aineisto sisältää ja mihin aineiston osiin päähavainnot liittyvät. Olennaista on käsitellä aineiston vahvuksien yhteydessä myös aineistoon mahdollisesti liittyviä rajoituksia.



(Ruusu vuori ym. 2010, 27.) Pysin tutkimuksessani huolellisuuteen ja tarkkuuteen sekä aineiston teoreettisten lähtökohtien valinnassa että aineistonkeruussa ja sen tulkinnassa. Sekä kvalitatiivisen tutkimusaineiston että tausta-aineiston sisällöt toin havainnollistaen esiin. Kvalitatiivisen aineiston päähavainnot tukemaan nostin aineistosta suoria lainauksia, joista tulkitin aineiston päähavainnot. Selkeänä rajoituksena oli kvalitatiivisen aineiston suhteellisen pienen koko eli neljä seikkailupuistoyrittäjien teemahaastattelua. Tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa pieni aineisto asettaa haastavaksi tulosten yleistettävyyden. Tätä rajoitetta pyrin täydentämään tausta-aineistolla, joka tarjoaa mahdollisen yleistettävyyden näkökulman tutkimukseen.

Ruusu vuoren ym. (2010) mukaan validiteetin eli pätevyyden arvioimiseksi on mietittävä, onko tutkimuksen aineistoksi valittu aineisto, jonka avulla pystytään parhaiten vastaamaan tutkimustehtäviin. Lisäksi on kiinnitettävä huomiota, onko tutkimuksen tulkinnat tehty systemaattisen analyysin avulla, ja onko tehty analyysi laadukas ja järjestelmällinen sekä helposti lukijan ymmärrettävissä. (Ruusu vuori ym. 2010, 27.) Tutkielmani kvalitatiivinen aineisto on suhteellisen pieni. Sitä pyrin käsittelemään kerronnan analyysin avulla, sillä se mahdollisti kerronnan sosiaalisten merkitysten tarkastelun ja satoi haastattelutilanteissa koetut ja kerrotut kertomukset osaksi innovaatioiden diffuusioprosessin toteutumista. Seikkailupuistojen diffuusiota Suomeen tutkittaessa koin lähestyneeni relevantteja informanteja eli seikkailupuistoyrittäjiä. Tulosten analysoimisessa ja esittämisessä pyrin järjestelmälliseen analyysiin ja tutkimustulosten raportointiin. Kolmanteen tutkimustehtävään eli luonnon merkitykseen seikkailupuistotoiminnassa relevantteja informanteja olisivat voineet olla myös seikkailupuiston käyttäjät eli asiakkaat. Kysyttäessä luonnon merkityksestä seikkailupuiston asiakkailta olisi voitu mahdollisesti tavoittaa vielä jokin oleellinen ja erilainen näkökulma luonnon merkityksestä seikkailupuistotoiminnassa.

Tuomen ja Sarajärven (2018) mukaan tutkimukseen osallistuvilla on selvitettävä ymmärrettävästi tutkimuksen tarkoitus sekä siinä käytettävät menetelmät ja mahdolliset riskit. Osallistujille on kerrottava osallistumisen olevan vapaaehtoista ja tutkimustietojen luottamuksellisia (Tuomi & Sarajärvi 2018, 155–156.) Lähestyessäni ensimmäisen kerran tutkimusinformanteja taustakyselyn vastauspyyntöviestillä sähköpostitse selvitin viestissä tutkimuksen tavoitteet sekä menetelminä taustakysely- ja teemahaastatteluaineiston keräämisen (ks. liite 1). Lisäksi selvitin

viestissä tutkimuksen olevan osallistujille vapaaehtoista, ja että tutkimustietoja käsitellään luotamuksellisesti. Eettisesti haastatteluaineiston suppeus johti osaltani menettelytapoihin, joissa minun oli keskeistä huomioida haastateltavien tunnistetietojen häivyttäminen. Minun oli otettava huomioon myös tutkimuksen otoksen kohteena olevan ryhmän spesifiys tuloksista raportoitaessa. Tutkimukseni hyödyttää tutkimuksen kohteena olevia yrittäjiä lisäämällä ja syventämällä tietoa haastavasta ja monivaiheisesta innovaatioiden diffuusioprosessista.

## 7 SEIKKAILUPIUSTOJEN RANTAUTUMINEN PROSESSINA

Haastatteluaineiston analyysin perusteella seikkailupuistojen rantautumisprosessissa Suomeen on havaittavissa kaksi vaihetta: 1) *seikkailupuistoidean syntyminen* ja 2) *seikkailupuistoidean toteuttaminen, joka sisältää seikkailupuiston suunnittelu- ja rakentamisprosessin*. Nämä kaksi vaihetta ovat yhdistettävissä läheisesti innovaatioiden diffuusioteoriaan eli uusien ideoiden leviämiseen. Seikkailupuistoidean syntymisvaiheessa innovaatio havaitaan ensimmäistä kertaa, kun taas seikkailupuiston toteuttamisvaiheessa, johon kuuluvat suunnittelu- ja rakentamisprosessi, innovaatiosta viestitään tietyissä viestintäkanavissa ja tietyn sosiaalisen systeemin jäsenten kesken. Seikkailupuistoidean syntymisvaiheen ja toteuttamisvaiheen väliin jäävä aika yhdistää innovaatiosta viestimisen tietyn mitattavan ajan sisään (ks. luku 4). Eriyttääkseni ja samalla selkeyttääkseni tuloslukujen jäsentelyä jaoin kvalitatiiviset tulokset seuraaviin alalukuihin kerronnan analyysin avulla: 7.1 *”Hei täst puuttuu seikkailupuisto”*, 7.2 *”Piti vähän luntata ulkomailta”*, 7.3 *”Tehkää sinne hevonjeeraan”*, 7.4 *”Kahdessa päivässä oli idea valmis”*, 7.5 *”Ei se nyt aivan helpoin tie ollut”* ja 7.6 *”Pitäis, niinku sopeutua siihen maastoon”*.

### 7.1 *”Hei täst puuttuu seikkailupuisto”*

Seikkailupuistoidean syntymisvaiheessa kaikkia neljää haastattelua yhdistäväksi tekijäksi muotoutui omistajien selkeä yrittäjähenkisyys eli selkeä halu ryhtyä yrittäjiksi. Seikkailupuistoidean syntymistä edelsi kaikilla haastateltavilla liikeidean tietoinen pohdinta ja hakeminen. Yksi haastateltava kuvaili varsinaista liikeidea edeltävää tilannetta tarpeenaan luoda vaihtoehto sähköisen viestinnän kulttuurille, jossa pääsisi luontoon liikkumaan ja hetkeksi irti kännykän ja televisioruudun tuijottelusta. Eräs halusi soveltaa Suomen oloihin jo Euroopassa olemassa olevia seikkailupuistoympäristöjä. Eräs toinen haastateltavista etsi sisältöä aktiviteetteihin perustuvalle yritysidealleen. Yksi haastateltavista halusi puolestaan olla vastuussa itse yritystoiminnasta.

Seikkailupuistoidean syntymiseen liittyvissä kertomuksissa havaitsin deiktisen siirtymän, fokaalisaation ja tiheän kerronnan kaltaisia kerronnallisia strategioita. Deiktisellä siirtymällä nojaan Stockwellin (2002) näkemykseen kertojan keinosta osallistaa (tässä tapauksessa haastattelija)

kerronnan sosiaaliseen tapahtumaan (ks. luku 5). Kysyttäessä seikkailupuistoidean syntymisestä kaikki haastateltavat kertoivat idean tulleen heille oivalluksena, joka haastattelutilanteessa näyttäytyi deiktisenä siirtymänä, kerronnan fokalisoidessa kertojan minämuodossa toteavan esimerkiksi seuraavaa:

*Yritys A: "[..] samalla tuli idea, et hei täst puuttuu seikkailupuisto."*

*Yritys B: "[..] tapahtui lauantai-iltana ja mä heti siitä soitin, et mitä ihmeen systeemiä. Sunnuntaina mä kävin kiertää ja kahtelea tän, et tohon se tulee ja maanantaina menin kaupunginjohtajan puheille, et nyt lähettiin."*

*Yritys C: "[..] et näin paikan, innostuin, et nyt on jotain erilaista kyseessä."*

*Yritys D: "[..] Mikä ois sellainen hyvänmielinen liikeidea, yritysidea, joka veis ihmiset luontoon liikkumaan, haastamaan itseään ja vähän kavereita, hyvässä hengessä ja sopis kaiken ikäisille ja tota veis pois tietokoneiden, kännyköiden äärestä ja, mikä työllistäis minut ehkä muutaman muunkin ja mitä ei oo (mainitsee paikkakunnan nimen) ja sitä kautta tuli sitten idea hei seikkailupuisto."*

Kuten haastateltavat edellä mainituissa lainauksissa kertovat, he puhuttelevat itseään ikään kuin kertoja olisi saanut idean ja toimisi päättäväisestä, oivalluksen saaneesta minätilasta käsin erillisenä osana kertoja-toimijaa. Seikkailupuistoidean syntymistä oivalluksena korostaa yhden haastateltavan toteamus, josta ilmenee, että seikkailupuistoista ei ollut heillä aiempaa kokemusta ennen kuin päätös sellaisen perustamisesta oli jo tehty.

*Yritys B: "[..] kun ei oltu ikinä edes käyty seikkailupuistossa, kun oli päätös jo tehty, että tämänöinen tehään."*

Yksilötasolta katsottuna seikkailupuistoyrittäjien tarinoista heijastui, että yrittäjät suhtautuivat seikkailupuistoideaan innovaationa eli heille uutena ideana tai seikkailupuisto näyttäytyi yrittäjille paikkaan yhdistettynä innovaationa, jota paikkakunnalla ei vielä ollut. Kuullessaan seikkailupuistosta tai nähdessään seikkailupuiston ensimmäistä kertaa, oli seikkailupuisto jo keksitty idea, mutta yksilötasolla se näyttäytyi tuleville seikkailupuistoyrittäjille innovaationa. Kuten innovaatioiden diffuusioluvussa käy ilmi, niin yksilön suhtautuminen ideaan uutuutena ratkaisee sen, että kyseessä on innovaatio, vaikka se olisi keksitty jossain muualla jo aiemmin. Yksi haastatelluista seikkailupuistoyrittäjistä kuuli ensimmäisen kerran seikkailupuistosta ylioppilasjuhlassa ja toinen näki ensimmäistä kertaa seikkailupuiston Kööpenhaminassa.

*Yritys B: ”[...] mun hyvän ystävän tytön lakkiaisissa. Siellä tuli vaan juttua, että meidän yhteinen kaveri tuolla (mainitsee paikkakunnan nimen) on lähtenyt yheksi omistajaksi semmoiseen seikkailupuistoon siellä. Tapahtui lauantai-iltana ja mä heti siitä soitin, että mitä ihmeen systeemiä.”*

*Yritys C: ”[...] itse näin tän aikanaan vähän ennen perustamisvuotta, [...], niin Kööpenhaminassa ensimmäistä kertaa tällaisen paikan. [...] Et näin paikan, innostuin, et nyt on jotain erilaista kyseessä.”*

Kaksi haastatelluista yrittäjistä olivat tutustuneet seikkailupuistoihin jo aiemmin toinen työuransa varrella ja toinen oli perheensä kanssa käynyt joitakin kertoja seikkailupuistoissa Suomessa ja ulkomailla. Näille kahdelle yrittäjälle seikkailupuiston uutuusaspekti näytti liittyvän alueeseen ja paikkakuntaan, jossa seikkailupuistoa ei vielä ollut, ja johon sellaisen voisi perustaa.

*Yritys D: ”[...] mitä ei oo (sanoo paikkakunnan nimen) ja sitä kautta tuli sitten idea hei seikkailupuisto!”*

*Yritys A: ”[...] samalla tuli idea, et hei täst puuttuu seikkailupuisto. Siinä oli just aktiivisia perheitä, aktiivisia ihmisiä siellä liikku niin jotenkin oli sillee, et hei, miks täällä ei ois just keksitty,*

*et siellä on jotain ohjelmapalveluja, että mitkä tarjoaa semmoista köysilaskua siinä ja jotain seinäkiipeilyä, mut ei ihan sellaista oikeeta seikkailupuiston toimintaa.”*

Haastateltavien kerronnallisten strategioiden käytöstä voidaan päätellä, että seikkailupuistoidean synty on ollut merkittävä vaihe perustamisprosessissa. Kertoja osallistaa monin erilaisin kerronnallisin strategioiden haastateltavan kokemaan seikkailupuistoidean syntymistä. Keskeisinä kerrontaa jäsentävinä kokemuksina esiin nousivat innostuksen ja ihmetyksen liikkeelle panevat voimat, jotka johtivat idean konkreettiseen toimeenpanemiseen.

## **7.2 ”Piti vähän luntata ulkomailta”**

Seikkailupuistojen suunnittelu- ja rakentamisprosessissa nousivat haastateltavien kertomuksissa esille seikkailupuistojen välinevalmistajien ja rakennuttajien valinta. Rogers (2003) nimeää yhdeksi diffuusiotutkimuksen tunnuspiirteeksi viestinnän (ks. luku 4). Haastateltavat etsivät ahkerasti tietoa seikkailupuistoista suunnitteluprosessin aikana ja viestivät näin seikkailupuistosta tämän tietyn sosiaalisen systeemin eli seikkailupuistokontekstin sisällä. Innovaatioiden leviäminen tietyn sosiaalisen systeemin sisällä ja tietyn ajan kuluessa näyttää osoittautuvan paikkaansa pitäväksi seikkailupuistojen suunnittelu- ja rakentamisprosesseissa, sillä seikkailupuiston perustamista innostuneet yrittäjät lähtivät etsimään tietoa seikkailupuiston perustamisesta jo olemassa olevista seikkailupuistoista sekä niiden rakentajilta ja liittyivät näin seikkailupuistojen sosiaaliseen systeemiin ja osaksi tätä verkostoa.

Kolmen haastatellun seikkailupuistoyrittäjän tiedonetsintä seikkailupuiston suunnittelu- ja rakentamisprosessin aikana johti saksalaisiin seikkailupuistorakentajiin. Yksi saksalaisiin puistonrakentajiin yhteyttä ottaneista yrittäjistä katsasti yhtenä mahdollisuutena ranskalaisia seikkailupuistokontakteja. Tämä haastateltava kertoi, että saksalaisten kanssa oli helpompi viestiä, koska englanti yhteisenä kielenä oli molemmilla osapuolilla hallussa. Ranskalaisten kanssa yhdeksi kynnyskysymykseksi osoittautui juuri puute yhteisestä kielestä, jolla viestiä.

*Yritys C: ” [...] Heillä (saksalaisilla) ei ollut puistoo vielä Suomessa siinä vaiheessa rakennetuna, et piti vähän luntata ulkomailta heidän laatuuan. [...] Englannin kielen taito oli siellä hallussa. [...] Ranskasta jonkun verran kontakteja ollut, mut se oli yks kynns kielitaidon puute.”*

Kontaktit Saksaan löytyivät haastateltavan mukaan internetin kautta, mikä näyttää olevan hyvin tavanomaista nyky-yhteiskunnassa, että tietoa etsitään ensimmäisenä internetin avulla. Innovaatioiden maantieteellistä leviämistä internetin aikakausi lienee ainakin nopeuttanut, sillä suurella osalla maapallon ihmisistä on päivittäin pääsy internettiin. Yhdellä saksalaisella seikkailupuistorakentajalla oli ässänä hihassaan tarjota vielä seikkailupuiston ratojen suunnittelu paikan päällä ja mahdollisen sopimuksen syntyessä hyvittää suunnittelupalkkio kokonaishinnassa. Haastateltava kertoi, että tällaiseen sopimukseen oli helppo tarttua, kun ei tarvinnut heti maksaa itseään kipeäksi ja sen jälkeen vasta arvioida työn laatua.

*Yritys C: ”[...] Se käytännössä lähti ihan netin kautta. Katottiin, et kenellä on. Heillä oli sellainen valttikortti, et he tuli paikan päälle mittaamaan ja suunnittelemaan ja sit he hyvittää sen mahdollisen diilin yhteydessä sen suunnittelupalkkion. Pehmeä kynns, että ei tarvi heti maksaa täyttä hintaa ja sit kattoo, onks laatu minkään näköistä vai ei oo. Niin sit lähettiin kiertämään paikkoja ja Saksassa ihan käytännössä nähtiin, sitte kysyttiin, kenen rakentama tää on, ootteko olleet tyytyväisiä. Varusteista, ootteko olleet tyytyväisiä ja tätä kautta sitte piti varmistaa se vielä. Tosiaan netin kautta lähti liikkeelle, sit oli mukava palvelu, laatu kautta suunnittelu, partio kävi paikan päällä. Siit oli sit helppo jatkaa. [...] Saksassa, kuka nää on tehnyt, heillä on pitkä kokemus asiasta, niin siellä on heillä valmis tää verkosto, että ostettiin valmis palvelu, valmis rakentamispaketti, niin sieltä tuli koko setti ns. avaimet käteen.”*

Yksi seikkailupuistoyrittäjistä kertoi suunnitteluprosessista samankaltaisesti, että he lähtivät kiertelemään ja käymään seikkailupuistoissa. He kävivät yritys C:n Suomeen rakennetussa seikkailupuistossa, joka oli ostettu saksalaiselta seikkailupuistorakentajalta ja oli juuri valmistunut. Tämä haastateltava tykästy saksalaisten kädenjälkeen ja he valitsivat tämän saman seikkailuyrittäjän rakentamaan myös heidän seikkailupuistoa.

*Yritys B: ”Niin sitten me lähettiin vuoden aikana vähän kiertelee ja käytiin siinä (mainitsee paikkakunnan nimen) siinä (mainitsee seikkailupuiston nimen). [..]Ne oli just saanut sen rakennettua. [..] Ja ihastuttiin tuohon työn jälkeen sitte. [..] Siltä samalta saksalaiselta toimittajalta otettiin tarjous kanssa. Toimitti tän ekan pätjän.”*

Yksi haastatelluista seikkailupuistoyrittäjistä kertoi alkaneensa etsiä tietoa seikkailupuistoista internetistä ja sitä kautta löysi kontaktin, jolle voisi soittaa ja kysellä enemmän. Yhden kontaktin päästä löytyi toinen kontakti, jonka haastateltava nimesi seikkailupuistojen suomalaisiksi tietopankiksi. Viestiminen johti lopulta vierailuun suomalaisessa seikkailupuistossa. Tämä haastateltava kartoitti hänkin muutamia vaihtoehtoja, mutta päättyi lopulta saksalaisiin seikkailupuistorakentajiin kontaktiansa kautta.

*Yritys D: ”[..] mä netistä etin asioita, että keille mä vois in oikein soittaa, mistä mä niinku löytäisin apua. Niin sitten löysin (mainitsee paikkakunnan nimen) puiston eli tää on riittävän kaukana, ei kilpailla ikään kuin samoista asiakkaista eli mäpä soitan sinne kaverille ja tota kyselen, että mitä. [..] Juteltiin pitkät pötköt [..] siitä pari päivää niin tää kaveri soitti mulle takaisin, että saaks hän antaa sun puhelinnumeron tällaiselle yhdelle kaverille, joka on häntä auttanut, ja joka on sitte tämmöinen Suomen tota kaikki tuntee (mainitsee henkilön nimen) eli kävelevä tietopankki seikkailupuistoihin liittyen. Siit meni pari päivää, että saatiin (mainitsee henkilön nimen) kanssa samaan aikaan puhelimet käteen ja siitä taas alle viikko, kun mä olin katsomassa (mainitsee paikkakunnan nimen) rakennettiin puistoa. [..] (Mainitsee henkilön nimen) tosiaan alkoi heti sitte tulemaan tietoa ja hänen kautta sitte tää välinevalmistaja tää saksalainen välinevalmistaja löyty, että vähän siinä talven aikana katottiin muutama muukin vaihtoehto, mutta että tää löyty sitten sieltä.”*

Yhdellä haastatellulla seikkailupuistoyrittäjällä oli jo kontakteja entiseen työnantajaansa, ulkomaiseen seikkailupuistoyrittäjään, jonka verkoston kautta puiston suunnittelu- ja rakentamisprosessia vietiin eteenpäin.

*Yritys A: ”[..] just entinen työnantaja. He myös rakentaa nykypäivänä seikkailupuistoja myös. Heiltä sit saatiin just tää rakennuspuoli, rakennuspalvelu.”*



Haastateltavien kerronnat yllä ilmensivät Hyvärisen (2010b) esille tuomaa elokuvamaisen tarkkaa kuvailua, jossa merkityksellistä tapahtumaa yritystoiminnan synnyssä kuvattiin elokuvamaisen tarkasti seikkailupuiston suunnitteluprosessin aikana (ks. luku 5). Kuten lainauksista käy ilmi seikkailupuistojen suunnitteluprosessin viestinnässä korostui kontaktien verkko, joka syntyi, kun innovaatiosta alettiin etsiä tietoa internetin välityksellä. Innovaation viestintäverkossa yksi kontakti johti toiseen ja kuten aineistosta selviää, haastattelemani seikkailupuistoyrittäjistä kolme neljästä päätyi samojen tietolähteiden äärelle ja sitä kautta tekemään samankaltaisia ratkaisuja koskien seikkailupuiston rakentamista.

### ***7.3 ”Tehkää sinne hevonneeraan”***

Seikkailupuiston sijainnin valinta on osa seikkailupuiston toteuttamisvaihetta ja sen suunnitteluprosessia. Tähän liittyvissä kertomuksissa haastatteluaineistosta nousi esille samanlaisia kerronnallisia strategioita kuin seikkailupuistoidean syntymisvaiheessa. Lisäksi aineistosta ilmeni uutena kerronnallisena strategiana hypoteettinen kerronta toteuttamisvaiheeseen liittyvissä kertomuksissa. Kaikilla haastateltavilla seikkailupuistoyrittäjillä oli jokin aiempi kytkös paikkakunnalle, johon he aikoivat seikkailupuiston perustaa; he joko asuivat paikkakunnalla tai sen välittömässä läheisyydessä tai olivat oman elämänsä aikana tutustuneet paikkakuntaan opiskelu- ja työurallaan. Kaikki haastateltavat antoivat ymmärtää, että liiketoimintapaikan sijainnilla oli suuri merkitys. Potentiaalisten asiakkaiden määrä ja seikkailupuiston helppo saatavuus nousivat tärkeiksi kriteereiksi seikkailupuiston sijainnin valinnassa.

*Yritys C: ”[...] Itte asuu täälläpäin, niin tuntee paikat. Pysty sit kartoittaa riittävän hyvin, mikä voisi olla hyvä paikka. Sieltä se toki lähti liikkeelle. [...] Tietysti asukaspotentiaali on sen verran kova täällä.”*

Liiketoimintapaikan sijainnin tärkeydestä kertoi se, että sijainniltaan sopivasta paikasta oltiin valmiita taistelemaan. Kaksi haastateltavaa sanoi kohdanneensa kovaa vastustusta kaupungin johdon puolelta ehdottamalleen paikalle, johon he halusivat seikkailupuiston rakentaa. Lopulta

molemmat yrittäjät saivat perusteltua kaupunginjohdolle, miksi seikkailupuisto olisi hyvä rakentaa juuri heidän esittämälleen liiketoimintapaikalle. Seikkailupuistoinnovaattorit vaikuttavat jalostavan paikallista potentiaalia. Kerronta niin ikään on aina suhteessa ympäröivään todellisuuteen ja sellaisena kerronta jäsentää kokemusten suhdetta tapahtumaympäristöönsä. Seuraavissa kahdessa lainauksissa haastateltavat kertovat elokuvamaisella täsmällisyydellä liiketoimintapaikan valintaan liittyvistä tapahtumista. Viittaan tässä Hyväriseen (2010b), joka toteaa, että elokuvamaisen tarkasti kuvatut hetket ovat kertojalle poikkeuksellisen merkittäviä. Kertoja saattaa ikään kuin tuoda keskustelukumppanin (tässä tapauksessa haastattelijan) tapahtumien keskelle siirtyessään käyttämään preesensia jo menneestä tapahtumasta (ks. luku 5).

*Yritys B: "[...] sitten kun niitä lupia alettiin värkkää, niin nehän yritti siirtää meitä tonne (mainitsee paikan nimen), tuota niin, että tehkää sinne hevonjeeraan mehtään. Heh hee, elkää. Me ollaan (mainitsee paikkakunnan nimen) matkailua tässä kehittämässä. Sovitaan niin, että jos me mennään sinne, niin ei tähän kukkaan muukaan mitään."*

*Yritys D: "[...] Kaupunginjohtajan kanssa kävin juttelemassa ja sitten tuota oo yhteydessä tuohon kaupungin geodeettiin ja käy sitten, katotaan, mistä löytyis paikkaa. Ja ensimmäinen tietysti kysymys, ethän (mainitsee paikan nimen) ole ajatellut."*

Yllä olevista lainauksista ensimmäisessä kertoja puhuu myös mahdollisista tapahtumien kuluista. Jos hän ei saa rakentaa seikkailupuistoa sijainniltaan hyväksi katsomalleen paikalle, niin ei siihen paikalle rakenna kukaan muukaan mitään. Viittaan tässä Hyvärisen (2010b) mukaan hypoteettiseen kerrontaan, jolla painotetaan kerrotun hetken merkittävyyttä. Hypoteettisessa kerronnassa kertoja tuo esiin kokemaansa huolehtien, että keskustelukumppani (tässä tapauksessa haastattelija) käsittää tapahtumien kulun ja tärkeyden oikeasta perspektiivistä (ks. luku 5). Seikkailupuiston sijaintia yrittäjät kuvailivat eri tavoin. Yksi seikkailupuistoyrittäjä ikään kuin näki, että "Tuohon se tulee". Haastateltu yrittäjä vaikutti päättäväiseltä käyttäessään *tulee*-käsitettä sen sijaan, että hän olisi voinut sanoa, vaikka *tuohon se on tarkoitus rakentaa*. Haastateltavat kertoivat konkreettisesti seikkailupuiston sijainnista. Yhdelle haastateltavista seikkailupuiston paikka oli *tässä* ja toiselle *tuolla*. Tällä haastateltavat liittivät kerronnan etäisyyteen,

joissa keskeisiksi jatkumoiksi muodostuivat esimerkiksi Saksa–Suomi ja tuonne–tähän. Näillä jatkumoilla on merkitystä silloin, kun kerronta jäsentää koettua paikkaan kiinnittyen.

Vaikuttaa siltä, että seikkailupuistojen rantautuminen Suomeen on tapahtunut pääasiassa hierarkkisenä diffuusiona. Viitataan tässä Cliffin ym. (1981) kategorisoimiin diffuusiotapoihin, joista innovaatioille tyypillinen tapa levitä on hierarkkinen diffuusio (ks. luku 4.2). Muut Cliffin ym. esittämät diffuusiotavat voi sulkea melko aukottomasti pois laskuista. Seikkailupuistoilmiö ei ole tauti, joka leviää tartuntadiffuusiona, eikä muuttoliikkeen seurauksena paikasta toiseen siirtyvä ilmiö; saksalaisia seikkailupuistoja on edelleen olemassa synnyinsijoillaan. Seikkailupuistojen leviämisessä voi olla kuitenkin nähtävissä tietyllä tavalla ekspansiodiffuusion piirteitä, kun esimerkiksi innovaation ensimmäinen kosketuspinta jollekin seikkailupuistoyrittäjälle oli Pohjoismaassa, jollekin Baltiassa ja parille muulle jo olemassa olevissa Suomeen rakennetuissa seikkailupuistoissa. Seikkailupuistojen yhtenä tärkeänä reittinä Suomeen oli haastatteluaineistoon nojaten Saksa–Suomi-akseli. Vaikka lopulta useammassa tapauksessa innovaatio omaksuttiin Saksasta, ei Saksa ollut kuitenkaan ensimmäinen seikkailupuistoilmiöön saatu kosketuspinta. Viitataan tässä Diamondin (2005) näkökulmiin innovaatioiden leviämisestä joko rauhanomaisen kaupan, vakoilun, muuttoliikkeen tai sodan kautta (ks. 4.2). Haastatteluaineiston perusteella seikkailupuistoilmiö on levinnyt Suomeen rauhanomaisella kaupalla. Vakoilua ei voi kuitenkaan sulkea täysin pois, sillä alkuvaiheessa seikkailupuistoyrittäjät kiersivät katsomassa jo valmiita seikkailupuistoja hakiessaan ideaa omalle puistolle. Ideoiden hakeminen on ollut luonteeltaan pääasiassa hyvin avointa informaation etsimistä ja ideoiden kopiointia, jolloin muihin seikkailupuistoyrittäjiin on oltu yhteydessä siinä mielessä, että on kerrottu, että itse on ajatellut perustaa seikkailupuiston. Osin ideoiden kopioiminen on ollut paremmin vakoilun tunnusmerkit täyttävää toimintaa, jossa eri seikkailupuistoissa on käyty asiakkaina etsimässä vinkkejä oman puiston perustamiseen.

#### **7.4 ”Kahdessa päivässä oli idea valmis”**

Ajallisesti seikkailupuiston toteuttamisvaihe vei kaikilta neljältä haastatellulta yrittäjältä suurin piirtein saman verran aikaa. Yhden kohdalla kuitenkin ideointivaihe oli lähtenyt jo vuosia aiemmin liikkeelle ennen kuin ajatus oman puiston perustamisesta ja rakentamisesta kävi toteen. Tämä haastateltava oli kuitenkin eniten tietoinen seikkailupuistoideasta etukäteen, sillä hän oli

työskennellyt seikkailupuistossa aiemmin ohjaajana. Muiden kolmen osalta ideointivaiheesta meni noin reilusta vuodesta puoleentoista vuoteen, kun seikkailupuisto oli valmis. Seikkailupuiston ideointivaiheen jälkeen lupa-asioiden saaminen kuntoon, puiston rakennuttajan etsiminen ja sitä kautta puiston ratojen suunnittelu vei seikkailupuistojen rantautumisprosessissa eniten aikaa. Itse seikkailupuiston rakentamisprosessi vei jokaiselta vain muutamia viikkoja, selkeästi alle kuukauden.

*Yritys B: ”Kahdessa päivässä oli idea valmis, mutta sen lopputoteuttamiseen meni vuosi”*

*Yritys C: ”Tääkin on kuitenkin semmoinen vuoden suunnitteluprosessi noissa radoissa, vaikka se tekeminen on vaan viikkoja”*

*Yritys D: ”Idea seikkailupuistoon tuli jouluna 2014. [...] Puistohan rakennettiin 2016 keväällä [...]”*

Seikkailupuistoinnovaatiosta viestittiin ideointi- ja valmistumisajankohdan välisenä aikana. Tämä osoittaa seikkailupuistoinnovaatiosta viestimisen kestäneen reilusta vuodesta puoleentoista vuoteen. Viittaa tässä innovaatiosta viestimiseen tietyn ajan sisällä (ks. luku 4). Yrittäjien kertomukset kuvastivat ajalliselle jatkumolle ja paikkaan sidonnaisten tapahtumakulkujen varaan rakentuvaa kokemuksellisuutta. Ikään kuin seikkailupuiston valmistuminen olisi ollut orgaaninen prosessi, jossa rakentuminen ja rakentaminen olivat jossain määrin yrittäjien ulottumattomissa. Tätä havaintoa tukee esimerkiksi kertoja-kokijan hetkittäinen etääntyminen kerronnasta sekä yrittäjälle itselleen selkeästi tulleen idean synnyn asettaminen vertailukohdaksi yli vuoden vieneelle seikkailupuiston perustamiselle, jota subjektin kadottaen ”toteutettiin”.

### ***7.5 ”Ei se nyt aivan helpoin tie ollut”***

Haastatellut seikkailupuistoyrittäjät kertoivat kokeneensa seikkailupuiston perustamisen haastavana, mutta mielenkiintoisena projektina, jossa tuli matkan varrella eteen paljon uusia opittavia asioita. Kaksi yrittäjää nimesi erilaiset lupa-asiat ja seikkailupuiston perustamispaikkaan

liittyneet muilta ihmisiltä tulleet valitusasiat haasteeksi. Yksi yrittäjistä kertoi, että seikkailupuiston perustamisesta syntyi positiivista stressiä ja samalla siinä kasvoi henkisesti, vaikka se oli haastavaa. Eräs yrittäjä sanoi, että ensimmäinen haaste ja ydinasia oli päättäminen siitä, minkälainen puisto rakennetaan. Tämä yrittäjä selvitti asiaa niin, että oli päätettävä, minkä tasoisia ratoja puistoon rakennetaan ja kuinka korkealle ne tehdään, sillä nämä puiston suunnitteluun liittyvät valinnat vaikuttavat siihen, mitä asiakkaat puistosta tykkäävät.

*Yritys C: ”[...] haastavaa, mutta sit taas aika paljon työhän on positiivista stressiä kuitenkin. [...] Siinä kehittyi henkisesti ja ihan noin konkreettisesti.”*

Kuten innovaatioiden diffuusio -luvussa osoitin, innovaatioon liittyy epävarmuus. Tämä epävarmuuden kokemus ja sen sietäminen voi osaltaan selittää seikkailupuistoyrittäjien kuvailemaa seikkailupuiston perustamisen haasteellisuutta. Innovaatiossa epävarmuus liittyy muun muassa tiedon ja ennustettavuuden puutteeseen. Yksi yrittäjä kertoi haastattelun aikana, kuinka juuri tiedon puute sai asiat tuntumaan vaikeilta. Toisen yrittäjän nimeämä haaste oli seikkailupuiston ratojen tasosta päättäminen, mikä liittyy juuri innovaation epävarmuuteen ja sen ennustettavuuden puutteeseen. Seikkailupuiston suunnitteluvaiheessa pitäisi jo pystyä ennustamaan, minkälaiset seikkailupuistoradat toisivat puistoon paljon asiakkaita ja myös sellaisia asiakkaita, jotka käyvät useamman kuin yhden kerran. Radat eivät saisi olla tasoltaan liian helppoja, jotta asiakkaalle jäisi seuraavaan kertaan jokin kipinä, minkä vuoksi tulla takaisin, mutta toisaalta radat eivät saisi olla liian vaikeita, että ratojen läpipääseminen tuntuisi asiakkaasta aivan mahdottomalta, ja onnistumisen tunne jäisi kokemuksesta uupumaan. Epävarmuus ja sen mukanaan tuoma ennustettavuuden puute lienee myös ollut erään yrittäjän haasteen takana, kun hän nimesi haasteeksi lupa-asioiden ja valitusten käsittelyn. Lupa-asioissa on yleensä riippuvainen jonkun toisen osapuolen päätöksestä, jonka lopputulosta ei voi varmuudella ennustaa. Tämä päätösten riippuminen jostakin toisesta osapuolesta on omiaan luomaan innovaatiolle tyypillistä epävarmuuden ilmapiiriä seikkailupuiston perustamisen yhteydessä.

*Yritys D: ”Mielenkiintoinen projektihan tää on tietysti ollut [...] No olihan ne vaikeita hetkiä, kun ei oikein tiennyt, että minkälaisia asioita pitää osoittaa kellekin, minkälaisilla papereilla*

*pitää todentaa tää ja sitten tietysti luonnonsuojeluihmiset vähän niinku lähtökohtaisesti vastaan.”*

*Yritys B: ”[...] Ei se nyt aivan helpoin tie ollut, että omat haasteensa oli saada nää kaikki lupasiat ja naapurien kuulemisen kautta valitukset ja muut käsiteltyä.”*

*Yritys A: ”[...] eka haaste tietysti on se, että minkälainen puisto rakennetaan. [...] Siinä se niinku ydin tavallaan onkin.”*

Yksi haastateltava korosti, että hänellä oli ”iso työmaa” oppia asioita ja ”imeä tietoa”, koska hän toimi uudella alalla ja yrittäjänä ensimmäistä kertaa. Innovaatiolle tyypillinen epävarmuus uudelle alalle hyppäämisestä ja vielä itse yrittäjänä välittyi myös tämän haastateltavan kertomuksesta.

Yksi yrittäjä koki, että hänen etunaan oli se, että hän pystyi jakamaan asioita kahden hyvän ystävänsä kanssa, eikä asioita tarvinnut tehdä yksin. Toinen yrittäjä koki jälkikäteen ajateltuna, että olisi ollut hyvä, jos hän olisi voinut jakaa yrittämiseen liittyviä asioita ja vastuuta jonkun tai joidenkin toisten kanssa jo yrittämisen alkutaipaleelta alkaen. Viitataan tässä Hyväriseen (2010b), joka nostaa esiin kerronnan jälkiviisauden (*backshadowing*) yhtenä kerronnan etenemismuotona (ks. luku 5).

*Yritys C: [...] oli vielä kaks hyvää ystävää kenen kanssa tätä teki oli bonuksena, et oli ystävät siinä mukana [...]”*

*Yritys D: ”[...]enemmän mä tein niin paljon kaiken oikeastaan yksin hyvin pitkään, et ottasin heti alussa sellaiset oikeat, oikeiden kumppaneiden löytäminen oikeisiin tehtäviin. [...] Tietysti toki se, että on tehnyt yksin, on saanut päättääkin yksin, mutta (naurua). Mutta jossain kohtaa sen päätöksen jakaminen niin se vastuun jakaminen on ihan kiva. Helpottaa.”*

## 7.6 ”Pitäis, niinku sopeutuu siihen maastoon”

Seikkailupuistoyrittäjät kokivat seikkailupuistojen sijaitsemisen luontoympäristössä hyvin tärkeäksi. Kuitenkin yksi yrittäjä arveli, että samantyyppinen seikkailupuistokonsepti toimisi yhtä hyvin esimerkiksi kaupungin keskustassa. Tämä seikkailupuistoyrittäjä pohti lisäksi, ettei seikkailupuiston luonteeseen kuulu ehkä niinkään extreme-kokemus, joka on läsnä enemmän esimerkiksi Imatrankosken vaijeriliukuylityksissä ja vuorten rinteiltä lähtevissä vaijeriliukuissa. Hän myös erotti pohjoisen ja etelän luonnon toisistaan. Lapin hän näki ympäristönä, jossa luonto on enemmän läsnä kuin etelässä. Hän liitti myös lapsenomaisuuden seikkailupuiston luonteeseen koskien myös aikuisia seikkailijoita.

Seikkailupuistoyrittäjien kertomuksissa kävi ilmi, että seikkailupuistoalueen mahdollisimman luonnonmukainen, metsäinen ympäristö oli tärkeä seikkailupuiston luonteeseen liitetty asia. Eräs seikkailupuistoyrittäjä yhdisti luontomatkailun, terveelliset elämäntavat ja luonnonläheisyyden seikkailupuiston luonteeseen liittyviksi asioiksi.

*Yritys B: ”Onhan se niinku jotenki tullu enemmän ja enemmän tänä päivänä tuo luontomatkailu ja muukin. Sitä korostetaan niin paljon. [...] Niin. Terveelliset elämäntavat ja luonnonläheisyys ja muut kaikki. Sopii hyvin tähän [...]”*

*Yritys C: ”[...] Kyllä tää ihan hyvin vois toimii teräsrakenteisena jossain tuolla (mainitsee kaupungin keskustassa sijaitsevan kadun nimen). Sama pohjaidea siinä. [...] Monesti nää on ihan perus metsäsissä paikoissa niin se ei ehkä tuo sitä ihan sitä extreme-kokemusta siihen lisäksi, mitä se vois olla. [...] Lapissa on myös näitä puistoja jonkun verran. Ehkä siellä on vähän enemmän se luonto mukana vielä. [...] aikuisellekin ehkä semmoista lapsenomaista viettiä, voi vähän hullutella ja käyttäytyä vähän lapsimaisesti, niin se tekee hyvää [...] Luonto aika vahvasti tähän liittyy. Se tärkeätä on. Mukana oleva tekijä.”*

Yksi yrittäjä rinnasti sähköän ja kaurapuuron verratessaan, kuinka seikkailupuiston luonteeseen kuuluu vain omien voimien käyttö, eikä sähköinen toimintaympäristö. Omien voimien käyttö ja sähköän puuttuminen nähtiin ikään kuin luonto olisi vahvasti yhdistettävissä lihastyöhön. Mat-

kapuhelimen vähäisen käytön nostaminen esiin korostaa sekkin seikkailupuistoa luonnonläheisempänä sähköttömänä ympäristönä. Sama seikkailupuistoyrittäjä korosti luontoympäristön tärkeyttä seikkailupuistolle esimerkiksi, että vain välttämätön määrä puita kaadettiin rakennusvaiheen aikana seikkailupuistoalueelta verraten toisiin seikkailupuistoihin, joissa puita kaadettiin enemmän. Tulkitsen tämän vertauksen perusteella, että toiset seikkailupuistot näyttävät luonteeltaan ikään kuin luonnonläheisempinä kuin toiset. Tulkintaani viitaten vaikuttaa siltä, että kaikkia seikkailupuistoja ei voi laittaa luonteeltaan samaan koriin, vaan puistojen luonnonläheisyydessä on eroja.

*Yritys D: ”No kylhän tää, kun tässä ei käytetä minkäänlaista sähköä, ei oo, kaikki on niinku omasta voimasta. Se on vaan kaurapuuro voimanlähde niin niin kylhän silloin se luonto on siinä, että ei oo sähköisiä välineitä. Melko harva tuolla kännykkä kädessä menee. Jotkut toki kuvaa menemistänsä, mutta aika paljolti ne jää tänne tiskin taakse. [...] Tää ei ole parturoitu, koska aika monet puistothan tehdään jonnekin metsäalueelle ja sitten kaikki muu puusto kaikki muu otetaan niinku pois, että se on hyvinkin kliini kaikesta muusta. Meillä sitten taas on niinku minimoitu, että yhtään ylimääräistä puuta tosta ei oo kaadettu, että siellä ollaan oikeasti metsän keskellä ja se metsä on ympärillä.”*

Seikkailupuiston asemaa luonnon keskellä sijaitsevana aktiviteettina perusteltiin erilaisena kokemuksena verrattuna siihen, jos seikkailupuisto sijoitettaisiin kaupunkiympäristöön rakennettujen tolppien väliin. Tässä yhteydessä yksi seikkailupuistoyrittäjä vertasi luonto- ja kaupunkiympäristöä toisiinsa. Edellisessä kappaleessa vastakkainasettelu kohdistui sähköön ja omiin voimiin, missä kaurapuuro oli luontainen liikuttava voimavara. Nyt uusina vastakkaisina tiloina esitetään metsä ja kaupunki. Lisäksi luonnon nähtiin korostavan seikkailupuistosta saatavaa kokemusta positiivisessa valossa. Luonto itsessään tarjoaa joissakin seikkailupuistoissa muun muassa välipalamahdollisuuden marjojen syönnin muodossa. Luonnon merkitystä seikkailupuistoyrittäjälle korostaa yhden yrittäjän toive, että pelkästään sana seikkailupuisto saisi kuulijan yhdistämään sen metsään. Seikkailupuisto tavallaan nostetaan luonteensa osalta esille semantisessa mielessä eli sanojen merkityksen kautta. Tämä yrittäjä yhdistää ikään kuin neutraaliuden määrittämään sekä luontoympäristöä että seikkailupuistoa.



*Yritys A: ”Se on mun mielestä niinku yks tärkeimpiä, [...] että kun miettii seikkailupuistosta niin jotenki tiedät, et se on metsässä niin ainaki itsellä on semmoinen visio siitä, [...] että se on tärkeä. En ite koe, et jos se on kaupungissa isojen talojen vieressä, missä ei oo sitä tunnelmaa niin riippuu vähän ihmisistä tietysti, että varmaan moni ei edes huomaa, jos kävis jossain kaupungissa talojen keskellä. Ne on tottunut siihen, mut kuiteski, jos hän tulee puistoon, missä on vihreetä ja luontoo, niin mä uskon, et se antaa ihan eri kokemuksen ja myös se, että ne on rakennettu oikeesti puihin kiinni. Ei oo laitettu johonkin tolppiin kiinni [...] voi poimii mustikoita sieltä välistä ja se on parasta, että jos mietitään että saa pienen välipalan ja voi jatkaa seuraavalle radalle. [...] Kyllä meillä alusta lähtien oli myös tavoite, että se pitäis, niinku sopeutuu siihen maastoon ja metsään. [...] Meillä on niinku tosi iso panostus niinku myös siihen, et sen pitää näyttää metsältä ei oo isoja kylttejä, värikkäitä muita. Kaikki aika neutraalia.”*

Kysyttäessä seikkailupuistokävijöiden luontosuhteesta kaksi seikkailupuistoyrittäjää koki, että kävijöillä ei sellaista ollut tai seikkailupuistokäyttäjät eivät tuoneet luontosuhdetta esille. Seikkailupuistoyrittäjät kuvasivat, että kävijöitä seikkailupuistossa oli laidasta laitaan. Yritys D:n edustaja mainitsi, että on ”eräjormia”, jotka käyvät patikoimassa, liikkumassa luonnossa, ”urbaaneja” kaupunkilaisia, joille ”kuivakäymälä [...], sekin on jo niinku elämys sinänsä” ja ulkomaalaisia, jotka eivät usko, että marjoja voi vain poimia ja syödä metsästä. Yritys A:n edustaja määrittäi kävijät pääasiassa lomalaisiksi. Yritys B:n edustaja kertoi kävijöiden olevan ”tavallisia ihmisiä” jotka pitävät luonnossa ja ulkona olemisesta, mutta jotka eivät ole pahemmin ”käynny puolukkaa mehtästä hakemassa.” Hänen mukaansa luontoihmiset ovat ihmisiä, jotka ”rämpii tuolla risukossa.” Yritys C:n edustaja arvioi, että jotkut asiakkaat olivat luonnosta jonkin verran kiinnostuneita, kun olivat kyselleet, ”miten nää on rakennettu, miten puut voi.”

Yritys D:n edustajan kuvauksessa voi nähdä ihmisten luontosuhteen muutokseen johtaneita syitä nykypäivänä verrattuna aikaisempaan: ”Meistä on tullut ehkä vähän sellaisia arkoja tai pelokkaita [...] lapsehan ei nykyään saa tehdä mitään [...] ei saa kiivetä puuhun, kiivetä kannelle, ei kivelle. Kaikki on kiellettyä, koska siinähan voi sattua, mut sit, kun mennäänkin siihen et oikeesti, mitäs sitte, jos pikkunen naarmu tuleekin. Haittaako se jotain? No ei. Ja tota, turvallistahan tää on, ku mikä, et kyl siellä aika lailla pölhöillä pitää tuolla puussa, tehdä täysin meidän ohjeiden vastaisesti asioita, että siellä sattumaan pystyy.”

## 8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Olen tarkastellut tutkimuksessani luontoliikunnan kenttään kuuluvan seikkailupuistoinnovaation rantautumista Suomeen. Seuraavaksi esittelen tutkimuksen tausta-aineiston ja kvalitatiivisen aineiston pohjalta tekemäni johtopäätökset ja pohdin samalla tutkimuksen metodologisia ratkaisuja sekä niiden vahvuuksia ja rajoitteita. Lopuksi puntaroin tutkimuksen hyötyjä ja esittelen seikkailupuistoilmiöön liittyviä jatkotutkimusehdotuksia.

Ensimmäisenä tutkimustehtävänä selvitin seikkailupuistojen leviämisprosessia Suomeen. Pääasiassa seikkailupuistojen leviäminen Suomeen vaikuttaa tapahtuneen hiarkkisena diffuusiona, joka on ilmennyt rauhanomaisena kauppana, jossa on ollut mukana ideoiden avointa kopiointia. Seikkailupuistojen rantautuminen Suomeen on ollut monivaiheinen prosessi. Osoitin haastatteluaineiston perusteella, että kaikki seikkailupuistoyrittäjät ovat tietoisesti etsineet ja pohtineet yritysidea eli he ovat kaikki olleet yrittäjähenkisiä ihmisiä. Juuri seikkailupuiston perustamiseen johtanut prosessi on saanut alkunsa oivalluksesta, jossa seikkailupuisto on nähty hyvänä yritysideaana. Yksilötasolla seikkailupuisto näyttäytyi yrittäjille innovaationa, joka yrittäjien mielestä joko tietyltä paikkakunnalta puuttui tai se nähtiin hyvin tiettyyn paikkaan sopivaksi. Suunnitteluprosessin aikana yrittäjät etsivät ahkerasti tietoa eri viestintävälineiden avulla ja tutustuivat jo olemassa oleviin seikkailupuistoihin paikan päällä. Suunnitteluprosessin aikainen tiedonhaku yhdistää yrittäjien toiminnan innovaatioiden diffuusiolle ominaiseen tunnuspiirteeseen eli viestintään, jossa innovaatiosta viestitään tietyn sosiaalisen systeemin sisällä tässä yhteydessä seikkailupuistotoiminnasta tietävien ihmisten kesken ja tietyn ajanjakson sisällä. Kolme neljästä seikkailupuistoyrittäjästä päätyi lopulta viestinnällisten yhteyksien kautta saksalaisiin seikkailupuistorakentajiin. Seikkailupuiston sijainnilla oli tärkeä merkitys yrittäjille suunnitteluprosessin aikana, sillä puisto haluttiin rakentaa hyväksi katsotulle liiketoimintapaikalle. Seikkailupuiston perustaminen ideasta valmiiksi seikkailupuistoksi kesti yrittäjillä reilun vuoden.

Kokemuksena seikkailupuiston perustaminen nähtiin haastavana prosessina, jossa piti oppia koko ajan paljon uusia asioita. Seikkailupuistoyrittäjien elokuvamaisen tarkat kerronnat suunnitteluprosessin aikaisista tapahtumista kuvastivat yrittäjille hyvin merkityksellisiä tapahtumia

seikkailupuiston perustamisen aikana. Seikkailupuiston perustamisen kokeminen haasteellisenä kuvastaa innovaatioihin liittyvää epävarmuutta, joka syntyy ennustettavuuden ja tiedon puutteesta. Yrityksen perustaminen yhdessä jonkun tai joidenkin muiden kanssa koettiin hyväksi asiaksi. Tähän viitattiin myös jälkiviisaana, että olisi ollut hyvä, jos olisi voinut jakaa seikkailupuiston perustamiseen liittyviä asioita yrityskumppaneiden kanssa jo yritystaipaleen alkuvaiheessa.

Toisena tutkimustehtävänä selvitin innovaatioiden diffuusioteorian avulla seikkailupuistojen määrän kehitystä Suomessa. Seikkailupuistojen määrän kehitystä voitiin tässä tutkielmassa parhaiten tulkita innovaatioiden omaksumisnopeutta mittaavan S-käyrän avulla. Vuonna 2015 seikkailupuistojen määrä kaksinkertaistui, mutta jo seuraavien kahden vuoden aikana 2016–2017 seikkailupuistojen kasvu osoitti tasaantumisen merkkejä. Innovaatioiden omaksumisnopeutta mittaavan S-käyrän perusteella voidaan vetää johtopäätös, että seikkailupuistojen leviämisen vilkkaimmat vuodet olivat Suomessa vuosina 2013–2016, ja määrän kasvu on tämän jälkeen tasaantunut. Tämän tutkimustuloksen rajoituksena voidaan pitää sitä, että en saanut kerättyä kaikkia Suomen seikkailupuistojen perustamisvuosia vastaamaan tähän tutkimustehtävään. Uskon kuitenkin 25 puiston otannan riittävän edellä mainitun johtopäätöksen tekemiseen. Selvitykseni perusteella Suomessa oli 30 seikkailupuistoa vuonna 2017, ja jos ajattelisi, että tuosta joukosta on jäänyt huomaamatta jokin Suomen seikkailupuisto, en silti usko, että niiden lisääminen otantaan muuttaisi tutkimustulosta merkittävästi.

Kolmantena tutkimustehtävänä selvitin luonnon merkitystä seikkailupuistotoiminnassa. Seikkailupuistoyrittäjät pitivät luontoympäristöä ja seikkailupuiston sijaintia metsässä tärkeänä. Metsä nähtiin oleellisena osana seikkailupuistoa, joka toi seikkailupuistokokemukseen omanlaisensa ulottuvuuden kuin seikkailupuiston sijaitseminen esimerkiksi kaupungissa. Yksi seikkailupuistoyrittäjä näki puistojen luonnonläheisyydessä eroja. Toiset seikkailupuistot olivat ympäristöltään luonnonläheisempiä kuin toiset. Seikkailupuiston mahdollista sijaintia kaupunkimaisessa ympäristössä ei kuitenkaan tyrmätty täysin. Yksi seikkailupuistoyrittäjä arveli seikkailupuiston toimivan yhtä hyvin kaupunkimaisessa ympäristössä. Seikkailupuistokävijöiden luontosuhteesta kysyttäessä yrittäjien mielipiteet hajaantuivat. Kävijöitä kuvailtiin olevan monenlaisia ja heitä oli vaikea laittaa vain yhteen muottiin.

Teemahaastattelurungon kokoamisesta ja haastatteluiden tekemisestä minulla oli suhteellisen vähän kokemusta. Olin aiemmin osallistunut yhden yliopiston projektin yhteydessä päivän mittaiseen haastatteluaineiston keräämiseen. Toisena kokemuksena teemahaastattelurungon kokoamisesta ja haastatteluista olivat kandidaatin tutkielman aikana tekemäni teemahaastattelut. Koin silti, että kokemusta teemahaastattelurungon kokoamisesta ja haastatteluiden tekemisestä olisi voinut olla enemmän. Vaikka testasin teemahaastattelurunkoa tekemällä testihaastattelun ennen varsinaisia teemahaastatteluja, jäi minulta testivaiheessa huomaamatta vielä muutamia asioita. Vaikka muokkasinkin testihaastattelun jälkeen teemahaastattelurunkoa, huomasin, että teema-alueiden kysymyksenasettelua olisi ollut syytä muokata vielä avoimemmaksi. Huomasin vasta haastattelut tehtyäni, että kerronnan analyysi soveltuu hyvin kvalitatiivisen haastatteluaineiston analyysimetodiksi. Jos olisin tiennyt etukäteen käyttäväni kerronnan analyysimetodia, olisin luultavasti huomannut avoimemman teemahaastattelurungon palvelevan paremmin tutkimukseni tarkoitusta. Toisaalta tärkeimmissä tutkimustehtäviini kohdistuneissa teema-alueissa onnistuin kysymysten asettelussa suhteellisen hyvin. Tätä tukevat tutkimuksen informanttien tiheet ja elokuvamaisen tarkat kerronnat.

Haastatteluaineiston anonymiteetin säilyttämistä pohdin suhteellisen pitkään, koska olin saanut kolmelta yrittäjältä luvan seikkailupuistojen nimien mainitsemiseen tutkielmassa. Luulen, että seikkailupuistojen nimien mainitseminen olisi mahdollistanut vielä tarkemman alueellisen diffuusioanalyysin tekemisen, kun nyt päädyin analysoimaan alueellista diffuusiota pääasiassa vain Saksa–Suomi välisenä ilmiönä. Pelkäsin seikkailupuistojen rantautumisprosessista Suomeen saattavan jäädä jotain oleellista tulkitsematta, mikäli haastatteluaineistosta ei voisi nostaa esiin prosessia havainnollistavia kommentteja, jotka ovat tällaisessa tutkimuksessa hyvin vahvasti paikkasidonnaisia. Mutta toisaalta koin objektiivisuuden säilyttämisen haastatteluaineiston analyysissä helpommaksi, kun päätin jo hyvissä ajoin ennen haastatteluaineiston analyysin aloittamista, että tulokset esitetään anonymieinä ja paikkasidonnaisista kommentteista paikallisuus häivytetään pois. Neljännen seikkailupuistoyrittäjän alueelliset kytkökset jätin juuri tästä syystä kokonaan mainitsematta, sillä niiden mainitseminen olisi vaarantanut seikkailupuiston ja yrittäjän anonymiteetin. Kaiken tärkeimmäksi ja ratkaisevaksi kriteeriksi anonymiteetin ja

seikkailupuistojen nimien mainitsemisen välillä nousi tutkimuksen eettisyyden pohdinta. Ni-  
metttömyys ja luottamuksellisuus ovat eettisinä tutkimuskriteereinä sellaisia, joita en voinut  
ohittaa mahdollisen tutkimustuloksien lisäarvon vuoksi.

Tutkimuksen mahdollistamisesta kiitän seikkailupuistoyrittäjiä, jotka vastasivat taustaky-  
selyyn, ja erityisesti niitä neljää seikkailupuistoa, joiden yrittäjät osallistuivat teemahaastatte-  
luihin. Monivaiheinen tutkimusprosessi on ollut opettavainen kokemus, jossa olen päässyt tut-  
kimaan liikuntakulttuurin kentällä ajankohtaisen ilmiön rantautumista Suomeen. Tämän tutki-  
muksen tuloksista koen olevan hyötyä niille, jotka ovat kiinnostuneita innovaatioiden diffuusio-  
prosesseista eli tämän tutkimuksen kontekstissa seikkailupuistotoiminnan juurtumisesta Suo-  
meen. Tutkimuksesta lienee myös hyötyä tarkasteltaessa muiden liikuntailmiöiden leviämistä  
Suomeen tai Suomessa. Ymmärtämällä liikunnallisten ilmiöiden diffuusiota voidaan paremmin  
myötävaikuttaa liikuntamahdollisuuksien toteutumiseen ja toteuttamiseen yhteiskuntatasolla.  
Yleisesti tutkimustulokset lisäävät tietoa yrittäjyyden alkutaipaleen haasteista luontoliikunnan  
alalla Suomessa. Tuloksista voi olla hyötyä myös kunnallistason päätöksentekokelemissä, jotka  
käsittelevät liikunta-alan yrittäjyyteen liittyviä lupa-asioita, esimerkiksi sitä, miten hallinnolli-  
sia proseduureja voidaan helpottaa liikunta-alan yrittäjyyttä paremmin tukeviksi. Liikuntamah-  
dollisuuksien lisääminen on kaikkien yhteinen asia, sillä ihmisten hyvinvoinnilla on positiiviset  
vaikutukset niin yksilön omaan elämään kuin samanaikaisesti yhteiskuntaa määrittävien järjes-  
telmien toimintaan.

Seikkailupuistoilmiön jatkotutkimusehdotuksina näen muutamia vaihtoehtoja. Seikkailupuis-  
toilmiötä voisi jatkossa tutkia esimerkiksi tulevaisuuden näkökulmasta: karsiutuuko seikkailu-  
puistotoiminnasta jotain pois tai minkälaista toimintaa sen ympärille on mahdollisesti tulevai-  
suudessa kehittymässä? Tutkimuksellisesti olisi mielenkiintoista seurata, miten seikkailupuis-  
tojen määrän kehitys jatkuu tulevaisuudessa. Säilyvätkö kaikki olemassa olevat seikkailupuistot  
elinvoimaisina vai karsiutuuko niistä osa pois kilpailun lisääntyessä? Toisaalta seikkailupuis-  
tokävijöiden näkökulmasta olisi mielekästä tutkia luonnon merkitystä seikkailupuistotoimin-  
nassa, sillä useampia erilaisia aktiviteettipuistoja on rakennettu viime vuosina myös sisätiloihin.  
Kävijöiltä voisi siis selvittää, minkälaisia merkityksiä seikkailupuiston asiakkaat antavat luon-  
nolle seikkailupuistotoiminnan yhteydessä. Mielenkiintoisena tutkimustehtävänä pitäisin myös

luontosuhteen muutokseen liittyvää tutkimusta. Olemmeko nykyään sen verran erkaantuneet luonnosta, että luontoon pitää rakentaa jotain, jotta ihmiset saadaan motivoitua ulos liikkumaan luonnon äärelle. Eikö pelkkä metsäpolku enää riitä?

## LÄHTEET

- Aristoteles. 1998. Aristoteles. Runousoppi. Toimittanut Saarikoski, P. Helsinki: Otava.
- Bass, F. M. 1969. A New-Product Growth Model for Consumer Durables. *Management Science*, 15 (5), 215–227.
- Bourdieu, P. 1986. The forms of capital. Teoksessa J. G. Richardson (toim.) *Handbook of theory and research of the sociology of education*. New York: Greenwood Press, 241–258.
- Cliff, A. D., Haggett, P., Ord, J. K. & Versey G. 1981. *Spatial Diffusion: An Historical Geography of Epidemics in an Island Community*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Diamond, J. 2005. Tykit, taudit ja teräs. Ihmisen yhteiskuntien kohtalot. Toimittanut Pietiläinen, K. Helsinki: Terra Cognita Oy.
- Eichberg, H. 1987. Liikuntaa harjoittavat ruumiit. Toimittanut Sironen, E. Tampere: Vastapaino.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Fludernik, M. 1996. *Towards a 'Natural' narratology*. Lontoo ja New York: Routledge.
- Fludernik, M. 2010. Luonnollinen narratologia ja kognitiiviset parametrit. Teoksessa M. Hatavara, M. Lehtimäki & P. Tammi (toim.) *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus, 17–43.
- Gans, H. J. 1962. *The Urban Villagers. Group and class in the life of Italian-Americans*. New York: The Free Press.
- Genette, G. 1990. *Narrative Discourse. An essay in Method*. Fourth printing. Translated by Jane E. Lewin. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Gould, P. R. 1969. Spatial diffusion. Commission on college geography. Resource paper No. 4. Washington D. C.: Association of American geographers.
- Hakamäki M., Jaako J., Kankaanpää A., Kantomaa M., Kämppi K., Rajala K. & Tammelin T. 2014. Mitä maksaa? Sosioekonomisen taustan yhteys lasten ja nuorten liikuntaan. Valtion

liikuntaneuvoston julkaisuja 2014:2. Viitattu 10.4.2017. [http://www.liikuntaneuvosto.fi/files/290/www\\_Sosioekonominen\\_taista\\_ja\\_lasten\\_liikunta\\_2103.pdf](http://www.liikuntaneuvosto.fi/files/290/www_Sosioekonominen_taista_ja_lasten_liikunta_2103.pdf)

Harari, Y. N. 2016. Homo Deus. A Brief History of Tomorrow. Lontoo: Harvill Secker.

Harris, J. & Parker, A. 2009. Sport and Social Identities. New York: Palgrave Macmillan.

Hebért, G. 1943. L'éducation physique ou l'entraînement complet par la méthode naturelle. Pariisi: Librairie Vuibert.

Herman, D. 2009. Basic elements of narrative. Malden: Wiley-Blackwell.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Hornsby, K. n. d. Spatial Diffusion: Conceptualizations and Formalizations. Viitattu 2.5.2019. <https://pdfs.semanticscholar.org/2b01/83823ecbecc1bd46d74a2873d25e5a1b7e54.pdf>

Hyvärinen, M. 2008. "Life as Narrative Revisited." Journal of Literature and the History of Ideas, 6 (2), 261–277.

Hyvärinen, M. 2010a. Eletty kertomus ja luonnollinen narratologia. Teoksessa M. Hatavara, M. Lehtimäki & P. Tammi (toim.) Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia. Helsinki: Gaudeamus, 131–157.

Hyvärinen, M. 2010b. Haastattelukertomuksen analyysi. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander, & M. Hyvärinen (toim.) Haastattelun analyysi. Tampere: Vastapaino, 90–118.

Hägerstrand, T. 1967. Innovation diffusion as a spatial process. Translated by Allan Pred. Chicago ja Lontoo: The University of Chicago Press.

Iso sivistyssanakirja. 2005. Sivistyssanat hakemistoineen. Juva: WSOY.

Jenkins, R. 2008. Social Identity. Lontoo: Routledge.

Joensuu, J. 1998. Ajatuksia seikkailusta. Teoksessa S. Cavén (toim.). Seikkailun mahdollisuus. Helsinki: Yhtyneet Kirjapainot Oy, 5–8.



- Kanerva J., & Tikander, V. 2012. Urheilulajien synty. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö TEOS.
- Karisto, A. 1988. Liikunta ja elämäntyylit. Teoksessa E. Sironen (toim.). Uuteen liikuntakulttuuriin. Tampere: Vastapaino, 43–74.
- Kokkonen, J. 2015. Suomalainen liikuntakulttuuri – juuret, nykyisyys ja muutossuunnat. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Labov, W. & Waletzky, J. 1997. Narrative Analyses. Oral Versions of Personal Experience. *Journal of Narrative and Life History*, 7 (1–4), 3–38.
- Lerner, G. 1997. Why history matters: life and thought. New York: Oxford University Press.
- Lutas, L. 2015. Storyworlds and Paradoxical Narration: Putting Classifications to a transmedial Test. Teoksessa M. Hatavara, M. Hyvärinen, M. Mäkelä & F. Mäyrä (toim.) *Narrative Theory, Literature and New Media. Narrative Minds and Virtual Worlds*. New York: Routledge, 29–49.
- Lyytinen, T. & Vuolle, P. 1992. IHMINEN – LUONTO – LIIKUNTA. Jyväskylän yliopisto: Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 81.
- Maanmittauslaitoksen paikkatietoikkuna. Viitattu 27.5.2019. <https://www.paikkatietoikkuna.fi/>
- MacClancy, J. 1996. Sport, Identity and Ethnicity. Lontoo: Berg.
- Maguire, J., Jarvie, G., Mansfield, L. & Bradley, J. 2002. Sport Worlds: A Sociological Perspective. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Marttila, M. 2016. Elämys- ja seikkailupedagoginen luontoliikunta opetussuunnitelman toteutuksessa. Etnografinen tutkimus. Jyväskylän yliopisto: *Studies in Sport, Physical Education and Health* 237.
- McLeish, K. 2000. Aristoteles. Aristoteleen runousoppi. Toimittanut Halonen, I. Helsinki: Otava.
- Meretoja, H. 2014. Narrative and Human Existence: Ontology, Epistemology, and Ethics. *New Literary History*, 45 (1), 89–109.
- Moilanen, K. 2015. Köysiratapuisto sai asukkaat hiiltymään Munkkivuossa. Helsingin Sanomat 13.4.2015. Viitattu 2.05.2019. <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000002816007.html>

Moore, G. A. 2014. *Crossing the Chasm*. New York: HarperCollins Publishers.

Perrin, N. 1979. *Giving up the gun: Japan's Reversion to the Sword, 1549–1879*. Boston: David R. Godine, Publisher.

Prince, G. 1982. *Narratology: the form and functioning of narrative*. Berlin: Mouton.

Pusa, A. 2018. Tutkimus kertoo ensimmäistä kertaa, kuinka kalliiksi suomalaisten huono kunto ja vähäinen liikunta yhteiskunnalle tulevat – ”*Liikkumattomuuden hinta on totta vie iso.*”  
Helsingin Sanomat 5.4.2018. Viitattu 2.5.2019. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000005629771.html>

Ramsay, H. 2014. Reflective leisure, freedom and identity. Teoksessa S. Elkington & S. Gammon (toim.) *Contemporary Perspectives in Leisure: Meanings, Motives and Lifelong learning*. Abingdon: Routledge, 174–184.

Riessman, C. 1990. *Divorce Talk: Women and Men Make Sense of Personal Relationships*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Rogers, E. M. 2003. *Diffusion of innovations*. Fifth edition. New York: Free Press.

Rogers, E. M. & Shoemaker, F. F. 1971. *Communications of Innovations: A Cross-Cultural Approach*. New York: Free Press.

Roos, J. P. 1989. *Liikunta ja elämäntapa*. Jyväskylän yliopisto: Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 14.

Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. 2010. Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander & M. Hyvärinen (toim.) *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 9–36.

Segal, E. M. 1995. Narrative Comprehension and the Role of Deictic Shift Theory. Teoksessa J. F. Duchan, G. A. Bruder & L. E. Hewitt (toim.) *Deixis in narrative: A Cognitive Science Perspective*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 3–17.

Simula, M. 2012. Luonnossa liikkumisen kulttuuriset representaatiot. Diskurssianalyysi suomalaisten luonnossa liikkumista käsittelevistä haastatteluista. Jyväskylän yliopisto: *Studies in Sport, Physical education and Health* 182.

Sironen, E. 1995. *Urheilun aika ja paikka*. Jyväskylä: LIKES-tutkimuskeskus.

Stockwell, P. 2002. *Cognitive Poetics. An introduction*. Lontoo ja New York: Routledge.

Swarbrooke, J., Beard, C., Leckie, S. & Pomfrett, G. 2003. Adventure Tourism. The New Frontier. Amsterdam: Butterworth-Heinemann.

Tammi, P. 2006. Against narrative. A boring story. *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas*, 4 (2), 19–40.

Telemäki, M. 1998. Kurt Hahn and experiential pedagogy. Teoksessa T. Lehtonen (toim.) *Adventure for life: Perspectives on issues in experiential education*. Jyväskylä: Atena, 10–25.

Tiihonen, A. 2014. Liikuntakulttuurin käsitteet muuttuvat ja muuttavat. Valtion liikuntaneuvoston julkaisu 2014:6. Viitattu 28.3.2017. [http://www.liikuntaneuvosto.fi/files/314/Liikuntakulttuurin\\_kasitteet\\_muuttuvat\\_ja\\_muuttavat\\_vln\\_2014\\_6.pdf](http://www.liikuntaneuvosto.fi/files/314/Liikuntakulttuurin_kasitteet_muuttuvat_ja_muuttavat_vln_2014_6.pdf)

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Veevers, N. & Allison, P. 2011. Kurt Hahn: inspirational, visionary, outdoor and experiential educator. Rotterdam: SensePublishers.

Wagstaff, M. 2016. Challenge course programming. On the rise or in compromise? Teoksessa B. Humberstone, H. Prince & K. Henderson (toim.) *Routledge International Handbook of Outdoor Studies*. New York: Routledge, 217–226.

Zuckerman, M. 2015. Sensation seeking. Beyond the optimal level of arousal. Lontoo: Psychology Press Taylor and Francis Group.

Östman, S. 2015. *“Millaisen päivityksen tästä sais?”* Elämäjulkisuuden kulttuurinen omaksuminen. Jyväskylän yliopisto: Nykykulttuurin tutkimuksen julkaisu 119.

## LIITTEET

### LIITE 1. TAUSTAKYSELYN VASTAAMISPYYNTÖ

Hei seikkailupuistoyrittäjä!

Olen Tea Naskali, liikunnan yhteiskuntatieteiden maisteriopiskelija Jyväskylän yliopistosta. Teen opinnäytetyötäni aiheesta *Seikkailupuistojen rantautuminen Suomeen; Seikkailupuistojen levinneisyys tarkasteltuna diffuusioteorian kautta*. Opinnäytetyön tavoitteena on lisätä ymmärrystä seikkailupuistoilmiöstä ja sen levinneisyydestä Suomessa.

Lähestyn sinua seikkailupuistoyrittäjä tällä sähköpostilla, koska toivon, että voisit käyttää 3-10 minuuttia tutkimukseni taustakyselyyn vastaamiseen. Taustakyselyllä kartoitan Suomen seikkailupuistojen tilannetta tällä hetkellä. Vastaukset käsitellään luottamuksellisesti ja niiden avulla esitetään yleiskuva Suomen seikkailupuistoista. Seikkailupuiston nimeä kysytään vain vastaajien kontrollitarkoituksessa eli ketkä ovat kyselyyn vastanneet ja ketkä ovat vielä vastaamatta. Toisin sanoen seikkailupuistojen nimiä ei mainita taustatietoja esiteltäessä.

Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista, mutta osallistumalla edesautat seikkailupuistoilmiön levinneisyyden ja merkityksellisyyden tunnettuutta Suomessa. Taustakyselyn aineisto hävitetään, kun tausta-aineisto on kerätty ja järjestetty analysoitavaan muotoon. Vastaamalla sähköisen linkin kautta kyselyyn annat suostumuksen käsitellä taustatietoaineistoa tutkimuksessa edellä esitetyllä tavalla.

Linkki taustakyselyyn: <https://fi.surveymonkey.com/r/PFVXLQ3>


Tutkimukseni varsinainen aineisto koostuu teemahaastatteluista ja mahdollisesti yhdestä tapaustutkimuspuistosta. Tavoitteenani on kerätä 6-8 teemahaastattelua seikkailupuistoyrittäjiltä. Jos olet halukas osallistumaan teemahaastatteluun, niin rastita kohta: ”Kyllä. Haluan, että minuun ollaan yhteydessä teemahaastatteluajankohdan sopimiseksi, ” sähköisen taustakyselyn lopusta. Teemahaastattelurungon lähetän haastateltaville etukäteen tutustuttavaksi.

Kiitos avusta,

Tea Naskali

Liikuntatieteiden kandidaatti

Jyväskylän yliopisto

Ole rohkeasti yhteydessä tutkimukseen liittyvissä kysymyksissä: 

tai 

Seikkailupuistoyrittäjien yhteystiedot on etsitty [www.suomenseikkailupuistot.fi](http://www.suomenseikkailupuistot.fi) internetsivuston kautta ja internetin hakukoneen avulla.

## LIITE 2. SÄHKÖINEN TAUSTATIETOJEN KYSELYLOMAKE

### SEIKKAILUPUISTOT INNOVAATIONA -KYSELYLOMAKE

**\* 1. Mikä on seikkailupuiston nimi?**

**\* 2. Minä vuonna seikkailupuisto on avattu?**

**\* 3. Mitkä olivat seikkailupuiston aukiolokuukaudet vuonna 2017?**

**\* 4. Miten profiloisit seikkailupuiston?**

- pääasiallinen aktiviteetti YMPÄRIVUOTISESTI** (esim. seikkailupuiston yhteydessä voi olla kioski/kahvilamyyntiä, **mutta ei muita aktiviteetteja, kuten esim.** välinevuokrausta (maastopyöräily, koskenlasku, moottorikelkka, sukset ym.)
- pääasiallinen aktiviteetti vain KESÄKAUDELLA** (esim. seikkailupuiston yhteydessä voi olla kioski/kahvilamyyntiä, **mutta ei esim. muita aktiviteetteja, kuten esim.** välinevuokrausta (maastopyöräily, koskenlasku ym.)
- pääasiallinen, muiden oheispalvelujen täydentämä aktiviteetti YMPÄRIVUOTISESTI/** (esim. seikkailupuiston yhteydessä voi olla kioski/kahvilamyyntiä, **mutta myös muita liikunta-/ulkoilupalveluita** (esim. maastopyöräilyn ja sauvakävelyn, moottorikelkkojen, suksien välinevuokrausta ym.)
- pääasiallinen, muiden oheispalvelujen täydentämä aktiviteetti KESÄKAUDELLA/** (esim. seikkailupuiston yhteydessä voi olla kioski/kahvilamyyntiä, **mutta myös muita liikunta-/ulkoilupalveluita** (esim. maastopyöräilyn ja sauvakävelyn välinevuokrausta tai muuta vastaavaa)
- oheisaktiviteetti kesäkaudella/** muita kesäisiä liikunta/ulkoilupalveluita täydentävä aktiviteetti
- oheisaktiviteetti talvikaudella/** muita liikunta/ulkoilupalveluita täydentävä aktiviteetti talvisin (esim. laskettelukeskus vieressä ja laskettelu talvisin pääasiallinen toiminta)
- oheisaktiviteetti ympärivuotisesti/** muita liikuntapalveluita täydentävä aktiviteetti vuodenajasta riippumatta
- KUVAALE omin sanoin tai TARKENNA vastaustasi, mikäli mikään yllä olevista profiloinneista ei kuvaa seikkailupuiston toimintaympäristöä riittävän tarkasti:

**\* 5. Kuinka monta työntekijää seikkailupuistossa oli vuonna 2017?**

vakinaisia työntekijöitä?

osa-aikaisia  
työntekijöitä?

**\* 6. Mikä oli seikkailupuiston vuoden 2017 kävijämäärä?**

**\* 7. Mitä lupia seikkailupuiston toiminta edellyttää?**

**\* 8. Minkälainen rahoitus/omistus pohja seikkailupuistolla on?**

- Yksityinen
- osakeyhtiö
- toiminimi
- kommandiittiyhtiö
- avoin yhtiö
- osuuskunta
- Julkinen
- Yksityisen ja julkisen yhdistelmä
- Jokin muu, mikä?

**9. Teemahaastatteluun osallistuminen**

- Kyllä, haluan, että minuun ollaan yhteydessä teemahaastatteluajankohdan sopimiseksi

Loppu

### LIITE 3. TEEMAHAASTATTELUUN OSALLISTUMISPYYNTÖ

Hei seikkailupuistoyrittäjä!

Olen Tea Naskali, liikunnan yhteiskuntatieteiden maisteriopiskelija Jyväskylän yliopistosta. Teen opinnäytetyötäni aiheesta *Seikkailupuistojen rantautuminen Suomeen; Seikkailupuistojen levinneisyys tarkasteltuna diffuusioteorian kautta*. Opinnäytetyön tavoitteena on lisätä ymmärrystä seikkailupuistoilmiöstä ja sen levinneisyydestä Suomessa.

Tähän tavoitteeseen uskon pääseväni teemahaastattelemalla sinua seikkailupuistoyrittäjä. Toivottavasti olisit innokas osallistumaan tutkimukseeni ja auttamaan minua tutkimuksen etene-  
misessä. Tutkimuksen on tarkoitus valmistua tämän vuoden loppuun mennessä.

Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista, mutta osallistumalla edesautat seikkailupuistoilmiön levinneisyyden ja merkityksellisyyden tunnettuutta Suomessa. Jos voit osallistua tutkimukseeni, niin toivon, että voimme sopia haastatteluajankohdan heinäkuulle. Teemahaastattelurungon lähetän sinulle etukäteen tutustuttavaksi.

Välimatkoista riippuen toteutan teemahaastattelut joko sinulle sopivassa paikassa tai Skypen välityksellä. Nauhoitan haastattelut litterointia ja aineiston analysointia varten. Vastaukset käsitellään luottamuksellisesti ja esitetään tutkielmassa anonymisti. Haastattelunauhoitteet hävitetään, kun aineisto on kerätty, litteroitu ja järjestetty analysoitavaan muotoon.

Kiitos avusta,

Tea Naskali  
Liikuntatieteiden kandidaatti  
Jyväskylän yliopisto

Ole rohkeasti yhteydessä tutkimukseen liittyvissä kysymyksissä: [REDACTED]  
tai [REDACTED]

## LIITE 4. TEEMAHAASTATTELURUNKO

### **SEIKKAILUPUISTON SUOMEEN RANTAUTUMINEN**

1. Kerro omin sanoin mistä idea seikkailupuiston perustamiseen sai alkunsa?
2. Mikä on vaikuttanut seikkailupuiston perustamiseen?
3. Millaista oli seikkailupuiston perustaminen?
4. Jos nyt lähtisit perustamaan seikkailupuistoa, miten tekisit sen?
5. Mihin suuntaan arvioisit seikkailupuistojen kehittyvän tulevaisuudessa?

### **SEIKKAILUPUISTON PROFILOITUMINEN**

6. Miten kuvailisit seikkailupuiston toimintaa?
7. Mitä ihmiset tulevat seikkailupuistosta hakemaan?
8. Mitä haluatte seikkailupuiston asiakkaille tarjota? Miksi?
9. Miten seikkailupuistossa liikutaan/toimitaan?

### **ELÄMYSHAKUISUUS**

10. Mitä elämyksiä ihmiset tulevat seikkailupuistoista hakemaan?
11. Mitä elämyksiä haluatte seikkailupuiston kävijöille tarjota?
12. Miksi ihmiset hakeutuvat kokemuksesi mukaan hallittujen riskien äärelle seikkailupuistoissa?
13. Mitä havaintoja olet tehnyt eri ikäisten ja eri sukupuolta olevien seikkailupuistokävijöiden elämyshakuisuudesta?

### **SEIKKAILU**

14. Minkälaisia seikkailuja ihmiset tulevat kokemuksesi mukaan seikkailupuistoista hakemaan?
15. Minkälaisia seikkailuja haluatte kävijöille tarjota?
16. Mitä havaintoja olet tehnyt eri ikäisten ja eri sukupuolta olevien seikkailupuistokävijöiden seikkailuhakuisuudesta?

### **LUONTOLIIKUNTA JA LUONTOSUHDE**

17. Mikä merkitys on sillä, että seikkailupuistot sijaitsevat luontoympäristössä?
18. Mikä on seikkailupuistokävijöiden suhde luontoon kokemuksesi mukaan? Miten se ilmenee?