

## Kauhuvaellus Tapahtumakonsepti

Charlotta Forsman

16.4.2021



<b>Tekijä(t)</b> Charlotta Forsman	
<b>Koulutusohjelma</b> Ruokatuotannon johtamisen koulutusohjelma	
<b>Raportin/Opinnäytetyön nimi</b> Kauhuvaellus Tapahtumakonsepti	<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b> 28 + 7
<p>Opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella tapahtumakonsepti lyhyelle retkelle Suomen luonnossa, joka hyödyntää toteutuksessaan tarinallistamisen, kauhun sekä live-roolipelien elementtejä. Konseptin on tarkoitus tuoda uudenlainen tapahtumavaihtoehto asiakkaille, jotka haluavat osallistua fiktiiviseen jännitstarinaan.</p> <p>Kauhuvaellus on uuden tyyppinen suunta pakohuonepelien tyylliselle toiminnalle. Konsepti on suunniteltu hyödyntämään Suomen luontoa toimintaympäristönä ilman pakollisia kiinteitä toimitiloja, tuoden asiakkaat vielä askeleen lähemmäs todentuntuista pelikokemusta. Ajatus luontoympäristön käytöstä tapahtuman toteutuspaikkana sai alun perin alkunsa vuonna 2020 alkaneesta Covid-19 pandemiasta. Pandemian Suomeen tuomat rajoitukset osoittivat yhden merkittävän ongelmakohtan sisäaktiiviteeteissa, joka on kiinteiden toimitilojen haasteet kuten vuokramenot silloinkin, kun toiminta keskeytetään sekä asiakasmääriä säädellään valtion toimesta. Luonnon hyödyntäminen pohjautuu lisäksi tutkimukseen, jonka kyselyn tuloksista voidaan tulkita, että uusille luontoa hyödyntäville tuotteille nähdään hyvät mahdollisuudet sekä edellytykset Suomen kunnissa.</p> <p>Opinnäytteen keskeisiä aiheita ovat kauhun hyödyntäminen vihteessä, tarinallisuus ja konseptointi. Opinnäyte keskittyy tietyn toiminnallisen tapahtuman järjestämiseen, mistä syystä opinnäytteessä ei käsitellä laajasti tapahtumasuunnittelua tai tarinallistamista. Opinnäytteen taustamateriaalissa käsitellään kauhun merkitystä vihteessä sekä pohjoismaisen live-roolipelimekaniikan käyttömahdollisuuksia Kauhuvaelluksen kaltaisessa tapahtumasuunnitelmassa. Opinnäyte toteutetaan toiminnallisena ja sen pohjana hyödynnän kirjallisuuden lisäksi omia havainnoiteja sekä kokemustani live-roolipeliharrastuksesta.</p> <p>Tapahtumakonseptin tavoite on luoda asiakkaille elämyksellinen kauhuvaellus, joka yllättää osallistujat jännittävän seikkailun kautta positiivisesti. Tarkoitus ei siis ole ainoastaan säikäyttää asiakkaat, vaan rakentaa juonellinen tapahtumasarja, jonka kevyt aloitus muuttuu tapahtuman edetessä tiivistunnelmaiseksi seikkailuksi, joka päättyy loppuhuipentuman kautta turvalliseen päätöspisteeseen. Tapahtuman sisäisiä tavoitteita ovat myös tarinoiden kertominen sekä luontotuntemuksen jakaminen.</p> <p>Tiivistetysti kauhuvaellus on seikkailu, joka kutsuu osallistujat mukaansa jännittävälle retkelle. Metsään uskaltautuvia vaeltajia kohtaa eriskummalliset äänet sekä outo tunne siitä, että heitä seurataan. Hyvin järjestetty tapahtuma riippuu hyvin suunnitellusta reitistä, ajatuksella valituista lavasteista, tarinasta ja henkilökunnasta, joiden tehtävänä on vastata asiakkaiden viihtyvyydestä sekä turvallisuudesta. Huolellisesti pakatut tarvikepakkaukset huolehtivat siitä, että järjestäjillä sekä asiakkailta on mukanaan kaikki mitä he tarvitsevat.</p> <p>Opinnäytetyön tuloksena syntyi kauhuvaellus-tapahtumakonsepti. Työ valmistui huhtikuussa 2021.</p>	
<b>Asiasanat</b> Kauhu, tapahtuma, tarina, konsepti, suunnitelma.	

# Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Tapahtuman suunnittelu ja järjestäminen .....	3
2.1	Konseptointi työvälineenä .....	4
2.2	Luonto kohteena .....	4
2.3	Turvallisuus.....	5
2.4	Budjetti.....	6
3	Tarinallistaminen .....	7
3.1	Roolipelimekaniikka tarinankerronnan välineenä.....	8
3.2	Kauhu viihteessä.....	9
4	Kauhuvaellus tapahtumakonsepti.....	12
4.1	Työryhmä.....	12
4.1.1	Ohjaaja .....	13
4.1.2	Oppaat .....	13
4.1.3	Lavastajat/avustajat .....	14
4.1.4	Assistentit .....	14
4.2	Tapahtuman aikataulu.....	14
4.3	Konsepti ja ympäristö.....	16
4.3.1	Konsepti.....	17
4.3.2	Ympäristö.....	19
4.4	Tarina ja henkilöhahmot.....	19
4.4.1	Päätarina .....	20
4.4.2	Henkilöhahmot ja roolit.....	20
4.5	Tarvikkeet ja lavasteet .....	21
4.5.1	Esimerkkitarinan rastien lavastus .....	22
4.6	Budjetin suunnittelu.....	22
4.7	Turvallisuus ja vastuu.....	23
4.8	Tapahtuman valmistelut ja kulku .....	24
5	Pohdinta.....	26
6	Lähteet.....	29
7	Liitteet .....	33
	Liite 1. SWOT- taulukko .....	33
	Liite 2. Päätarinat .....	34
	Liite 3. Kauhukertomukset.....	36
	Liite 4. Asiakkaille sähköinen ennakko-ohjeistus .....	37
	Liite 5. Järjestäjän muistilista.....	38
	Liite 6. Palautetta suunnitelmasta.....	39

# 1 Johdanto

Kauhuvaellus on tapahtumakonsepti, jonka ajatus lähti alun perin omista kokemuksistani osallistavasta teatterista ja live-roolipeleistä. Live-roolipeleissä pyritään luomaan tunnelma, joka saa osallistujan uppoutumaan kokemukseen mahdollisimman todentuntuisesti. Immersiivinen roolipelikokemus voi olla voimakas monella tapaa – se voi herätellä ajattelemaan asioita toisen henkilön näkökulmasta, joita tapahtuman aikana saattaa päästä kokemaan. Se voi myös olla tapa käsitellä itselle tärkeitä tai vaikeita asioita, päästä kohtaamaan pelkoja turvallisessa ympäristössä, tutkimaan omaa moraalialueita vaikeiden eettisten kysymysten edessä, tai se voi olla vain mukavaa irtiottoa arjesta.

Kauhun tuominen mukaan osaksi konseptia juontaa juurensa omasta kiinnostuksestani fiktiota sekä kauhua kohtaan. Lisäksi pitkä harrastepohjani historianelävöittämisen, roolipelien ja luovan kirjoittamisen parissa vaikutti vahvasti aihevalintaani. Kauhuelokuvat ja pelit ovat toimineet innoittajinani opinnäytteen kirjoitustyön aikana, historiallisia tapahtumia unohtamatta, mutta suurin inspiraation lähteeni on kauhukirjallisuus. Kauhua käytetään viihde-elementtinä nykyään monenlaisissa, ehkä yllättävissäkin kohteissa, kuten museoissa. Museoiden kauhukierrokset ovat nousseet suureen suosioon, synkkä turismi on todennäköisesti vasta aloittamassa kasvuaan Suomessa, mutta esimerkiksi Romaniassa on vampyyrit ja etenkin Dracula-myytti onnistuttu valjastamaan synkän turismin vetonaulaksi (Teerijoki 2020.)

Fiktiivinen kirjoittaminen ja tarinoiden elävöittäminen tapahtumissa on toiminut innoittajinani useissa projekteissa ja niin on myös tämän opinnäytteen kohdalla. Mielenkiintoni tapahtumatuotantoon, fiktion ja elämysten luomiseen toimivat työkaluinani opinnäytetyön luomisprosessissa. Kokemukseni voittoa tavoittelemattomien roolipelien sekä muiden samanhenkisten tapahtumien järjestämisestä auttoi minua etenkin ohjelman suunnitteluprosessissa. Teatterin ja esittävän taiteen kaltaisten luovien alojen tuomista mukaan myös matkailu- ja ravintola-alojen liiketoimintaan vahvistaa osaltaan Suomen vuonna 2019 julkaisema hallitusohjelma, jonka yksi tavoite on lisätä luovien alojen työpaikkoja sekä edistää luovien alojen kasvua Suomessa (Valtioneuvosto 2019).

Kauhuvaellus yhdistää fiktion ja elävöittämisen lisäksi myös itselleni kolmannen tärkeän elementin, luonnon. Ilmastonmuutoksen tuomat haasteet korostavat entisestään kestävän kehittämisen tärkeyttä ja alleviivaavat luontomatkailun ja turismin vastuuta ympäristön suojelussa. Ajatus luonnon käytöstä tapahtuman toteutuspaikkana sai alun perin alkunsa vuonna 2020 alkaneesta Covid-19 pandemiasta. Pandemian Suomeen tuomat rajoitukset osoittivat yhden merkittävän ongelmakohtaan sisäaktiviteeteissa, joka on kiinteiden

toimitilojen haasteet kuten vuokramenot silloinkin, kun toiminta keskeytetään sekä asiakasmääriä säädellään valtion toimesta. Luonnon hyödyntäminen pohjautuu lisäksi tutkimustuloksiin, joiden perusteella Suomen kunnissa on erittäin hyvät mahdollisuudet luontomatkailun kehittämiseksi, sekä myönteinen suhtautuminen alueen matkailuyrittäjien keskuudessa (Petäjäistö & Selby 2013, 14).

Opinnäyte toteutetaan toiminnallisena ja sen tavoitteena on luoda Suomen luontoon sijoitettava, kauhua hyödyntävä tuotekonsepti, joka käyttää hyväkseen roolipelien ja videopelien elementtejä. Tapahtuman on tarkoitus tuoda uusi vaihtoehto asiakkaille, jotka haluavat kokea osallistuvansa fiktiiviseen tarinaan. Keskeisiä aiheita ovat kauhun hyödyntäminen viihteenä, tarinallistaminen ja konseptointi. Opinnäyte keskittyy tietyn tyyppisen tapahtuman suunnitteluun, mistä syystä opinnäytteessä ei käsitellä laajasti tapahtumasuunnittelua tai tarinallistamista. Koska kyseessä ei ole tietylle yritysmuodolle suunniteltu tapahtuma, niin opinnäytteessä ei avata tarkemmin markkinoinnin tai budjetoinnin tarkkoja lukuja, sillä ne ovat riippuvaisia järjestystahon resursseista sekä tarjolla olevista palveluista. Tästä syystä tapahtumalle ole luotu tarkkaa budjettia, sillä se on sidonnainen muun muassa järjestäjätahon resursseihin, kuluihin, toteutuspaikkaan, henkilöstöön ja lavasteiden laatuun sekä määrään, joten konseptissa esitetään esimerkkejä tarvikkeisiin, henkilöstöön ja lavasteisiin liittyen.

Kauhuvaellus antaa mahdollisuuden kehittää uudenlaisia palveluita pakohuonepelien tyyllisen toiminnan rinnalle ilman pakollisia kiinteitä toimitiloja, tuoden asiakkaat vielä askeleen lähemmäs todentuntuista pelikokemusta. Kestävän kehityksen näkökulmasta kauhuvaelluksen kaltainen palvelutuote vastaa myös kysyntään ekologisesta ja eettisestä toiminnasta, siitä syystä on tärkeää suunnitella tapahtuma niin, että toiminta ei haittaa, tuhoa tai saastuta luontoa.

Hyödynsin opinnäytteen suunnittelussa kirjallisten lähteiden lisäksi omaa osaamistani, tietoperustasta ja opintojeni aikana oppimaani, sekä omien kokemuksieni kautta tekemiäni havaintoja. Opinnäytteen lopputuloksena on konseptin kuvaus, jonka avulla kauhuvaelluksen järjestäminen onnistuu. Tietoperusta koostuu tapahtuman suunnittelusta ja järjestämisestä, joka sisältää tapahtuman luonteen vuoksi taustatietoa konseptoinnin määrittelystä, luonnosta ja turvallisuudesta. Tietoperustassa käsitellään myös tarinallistamista, joka sisältää tieteellisten lähteiden lisäksi jonkin verran omaan osaamiseeni perustuvaa tietoa muun muassa live-roolipeleistä. Tarinallistamisen otsikon alta löytyy myös tietoa kauhusta viihteen historiassa.

## 2 Tapahtuman suunnittelu ja järjestäminen

Tapahtuman voi määritellä asiaksi, jolla on alku ja loppu. Se voi olla kertaluontoinen tai toistuva, mutta useimmiten tapahtuma vaatii suunnittelua ja valmistautumista (Huhtaniska & Tirronen 2019, 2.) Tapahtuman suunnitteluvaihe on useimmiten eniten aikaa vievä työvaihe, jonka Häyrinen ja Vallo (2016, 192-193) jakavat kolmeen osaan: sisällön tuotantoon, tekniseen tuotantoon sekä kaupalliseen tuotantoon. Heidän mukaansa sisällön tuottaminen käsittää esimerkiksi tavoitteet, tarinan, palvelun tuotteineen sekä käsikirjoituksen, tekninen taas ympäristöön liittyvät seikat kuten paikan, luvat sekä aikataulun ja viimeisenä kaupallinen tuotanto pitää sisällään taloudelliset luvut kuten budjetoinnin, markkinoinnin ja seurannan.

Tapahtuman järjestäminen on yhteistyötä, joka vaatii taustalleen hyvän suunnitelman lisäksi toimivan ydintiimin. Hyvä viestintä ja vastuunjako ovat edellytys hyvälle tiimityöskentelylle sekä yhteistyölle. Suunnitteluvaiheessa kannattaa panostaa hyvän tekijätiimin rakentamiseen, sillä tiimin ongelmat saattavat ilmetä toteutuksessa epäonnistumisina tai jopa vaaratilanteina (Huhtaniska & Tirronen 2019, 183.) On tapahtumakohtaista, onko ydintiimi vastuussa ainoastaan suunnitteluprosessista vai myös itse toteutuksesta, mikä määräytyy aina tapahtuman koon ja luonteen mukaan yksilöllisesti. Tiimin koko ja tiimien lukumäärä työtehtävien ja vastuutasoien vaihtelee paljon, mutta on erityisen tärkeää, että vastuuhenkilöillä on hallussaan kokonaiskuva tapahtumasta (Huhtaniska & Tirronen 2019, 142.)

Tiimin ja muiden työntekijöiden perehdytykseen tulee varata riittävästi aikaa. Työntekijä tulee perehdyttää työpaikan toimintatapoihin sekä käsitteisiin ja hänelle pitää myös kertoa työsuhteasioihin liittyvät asiat kuten työajat ja terveydenhuolto, antaa turvallisuuskoulutus ja opettaa kaikki työtehtävät (Työterveyslaitos 2020.)

Tapahtumaa suunniteltaessa tulee miettiä miksi, miten ja kenelle tapahtuma järjestetään (Häyrinen & Vallo 2016, 121). Oman tiimin tuntemisen lisäksi onkin ehdottoman tärkeää tuntea potentiaaliset asiakkaat. Asiakasprofiilin luomisen avulla oma palvelu voidaan suunnitella kohderyhmää houkuttelevaksi (Capell, 2013, 17-18.) Lisäksi SWOT-analyysin tekeminen, eli vahvuuksien, heikkouksien, mahdollisuuksien ja uhkien kartoittaminen auttaa hahmottamaan tapahtuman sisäisiä ja ulkoisia vaikutteita (MCS-Management Consulting Services Oy 2020). SWOT-analyysi auttaa esimerkiksi tunnistamaan tapahtuman heikkoudet ja uhat, jotta niihin olisi helpompi varautua ja negatiiviset lopputulemat olisi mahdollista välttää.

Tapahtumaa suunniteltaessa tulee muistaa, että tapahtuman uusiokäyttö sellaisenaan ei ole pidemmän päälle kannattavaa. Gilmore ja Pine (1999, 120) esittävät, että asiakkaan tyytyväisyyden mittaaminen sekä asiakkaan uhrauksen ja odotusten ymmärtäminen ovat tärkeässä roolissa muistettavan elämyksen suunnittelussa.

Erottautuakseen kilpailusta yrityksen tulisi pyrkiä nostamaan asiakastyytyväisyyttä, poistamaan asiakkaan kokema uhraus, eli tunne tyytymisestä palvelun tasoon, sekä rakentamaan asiakkaan yllättäviä elämyksiä. Tämän lisäksi palvelun tarjoajan pitää ottaa huomioon, että jo kerran koettu elämys tarkoittaa asiakkaan jo tietävän mitä odottaa. Näin ollen palvelun tarjoajan pitäisi pyrkiä uusimaan elämystä luodakseen jännitystä – asiakkaan pitää tietää yllättyvänsä ja voivansa luottaa siihen, että yllätykset eivät ole samoja kuin edellisellä kerralla (Gilmore & Pine 1999, 150-151.)

## **2.1 Konseptointi työvälineenä**

Konseptisuunnittelun määrittäminen tuntuu vaihtelevan toimialoittain. Mäenpää (2009, 2) pilkkoo konseptisuunnittelun kahteen sanaan, konseptiin ja suunnitteluun, määrittellen konseptin käsittämään kokoelman ideoita, joiden on tarkoitus ratkaista ongelma, sekä suunnittelun tarkoittamaan erilaisia keinoja kyseisen ongelmanratkonnassa avuksi.

Konseptointi on tuotteistamisen työkalu, jonka avulla tuotetaan asiakkaille tarkkaan suunniteltu palvelukokonaisuus, joka näyttäytyy asiakkaan näkökulmasta saumattomana ja mahdollisimman vaivattomana kokemuksena. Tuotteen eli palvelun elinkaari vaihtelee lyhyestä pidempään riippuen sen luonteesta sekä siitä, kuinka hyvin tuote otetaan vastaan. (Tonder 2013, 73.)

Tapahtumakonsepti on asia tai malli, joka toimii tapahtumasuunnitelman runkona sekä ohjeena. Hyvät konseptit ovat yksinkertaisia ja mukautuvia, joiden pysyvän ytimen ympärillä olevat osat kuten teemat ovat muuttuvia (Häyrynen ja Vallo 2016, 65.) Konseptointia voi myös käyttää erilaisiin päämääriin, kuten pidemmän aikavälin projektien kehittämiseen ja visiointiin, tai lyhyemmällä aikataululla tapahtuvaan määrittelevään tai ratkaisevaan tuotekehitykseen (Kokkonen & ym 2005, 16-17).

## **2.2 Luonto kohteena**

Luonto on Suomessa merkityksellinen tekijä varsinkin matkailuyrittäjille. Petäjästä ja Selby (2013) selvittivät tutkimuksessaan Suomen kunnallisten toimijoiden ja päätöksentekijöiden käsitystä luontomatkailusta ja sen kehitystarpeesta. Tutkimus osoitti, että 68% elinkeinonjohtajia/tai matkailuasioiden kanssa tekemisissä olevista vastaajista kokivat, että luonto tarjoaa

heidän toiminta-alueellaan erittäin hyvät mahdollisuudet luontomatkailun kehittämiseksi. Kuitenkin tutkimuksen mukaan samat vastaajat kokivat yritysten hyödyntävän Suomen luontoa aivan liian vähän toiminnassaan, vaikka vastaajista 48% kokivat, että heidän toiminta-alueensa matkailuyrittäjät suhtautuvat erittäin myönteisesti luontomatkailuun (Petäjä & Shelby 2013, 14.) Uusille luontoa hyödyntäville palveluille vaikuttaisi siis olevan kysyntää sekä hyvät mahdollisuudet menestyä.

Luonnon hyödyntäminen matkailun kohteena edellyttää kuitenkin vastuullisuutta, jotta voimme turvata luontokohteidemme hyvinvoinnin sekä säilymisen myös tulevaisuudessa (Business Finland 2020). Liikkuminen Suomen harvaan asutetuilla seuduilla voi olla haastavaa sekä luontoa kuluttavaa ja lisäksi Suomen saaristoa sekä järvisuuta markkinoidaan luontomatkakohteina turisteille (visitfinland.com), mikä vaatii niin luonnossa liikkuvilta turisteilta kuten myös tapahtumien järjestäjiltä sitoutumista luontoa suojeleviin ja säilyttäviin tavoitteisiin.

Useiden tutkimusten mukaan asiakkaat myös toivovat ympäristöystävällisiä ratkaisuja, oli kyseessä sitten majoitustoiminta tai muu matkailuun liittyvä palvelu. Lisäksi vastuullisia palveluita tarjoavien yritysten koettu laatu on korkeampi, matkanjärjestäjien keskuudessa on myös näkyvissä halua tarjota vastuullisesti tuotettuja vaihtoehtoja (Business Finland, 2020.)

### **2.3 Turvallisuus**

Tapahtumaa varten tulee etukäteen selvittää turvallisuutta koskeva lainsäädäntö, sekä varautua mahdollisimman hyvin esimerkiksi ensiapuun ja poistumisteihin liittyviin turvallisuuskysymyksiin (Häyrinen & Vallo 2016, 216). Lisäksi palveluntuottajalla tulee olla vakuutusasiat kunnossa, esimerkiksi poliisi sekä pelastusviranomaiset vaativat tapahtuman järjestäjältä vastuuvakuutuksen (Liveto 2020).

Turvallisuus on läsnä tapahtuman jokaisessa osiossa, oli kyseessä sitten työntekijöiden turvallisuus työpaikalla tai asiakkaiden ja ympäristön turvallisuus. Turvallisuuteen liittyvistä seikoista tulee tiedottaa niin järjestäjätahon toimesta kuin sisällyttää asiakkaiden ohjeistukseen. Asiakkaille olennaisia tietoja ovat muun muassa ohjelma, suositukset, ensiapupiste, poistumistiet ja toimintaohjeet esimerkiksi tapaturman sattuessa (Huhtaniska & Tirronen 2019, 231-322.)



Turvallisuudesta vastaavalla työryhmällä tulisi myös aina olla riittävät tiedot ja taidot esimerkiksi ensiavusta, minkä lisäksi järjestäjän tulee myös itse perehtyä lain vaatimuksiin ja varmistaa, että niitä noudatetaan (Huhtanista & Tirronen 2019, 49-51).

Tapahtumaa varten tulee tehdä turvallisuussuunnitelma, jonka tarkoituksena on varmistaa paitsi asiakkaiden myös työntekijöiden turvallisuus. Tiedottaminen, tapaturmatilanteisiin varautuminen, ympäristön kartoitus ja suunnittelu, yhteystietojen jakaminen ja hygienia ovat hyviä esimerkkejä siitä mitä tulee ottaa huomioon (Capell 2013, 236-239.) Järjestyksenvalvojat, ensiapuhenkilöstö ja tapahtuman pelastussuunnitelma ovat myös osa hyvin suunniteltua tapahtumaa (Häyrinen & Vallo 2016, 220).

## **2.4 Budjetti**

Budjetin suunnitteluvaihe kannattaa tehdä hyvissä ajoin, vaikka kyseessä olisi vain runko tai raamit budjetille, sillä se auttaa hahmottamaan tapahtuman menot sekä tulot ja auttaa pitämään suunnitelmat realistisina. Asiakastuntemus on eduksi myös budjetin laatimisvaiheessa, sillä asiakastyypin määrittelee myös mille tuotteelle on enemmän tai vähemmän kysyntää esimerkiksi juoma – ja ruokatarjontaa miettiessä (Häyrinen & Vallo 2016, 177.)

Koska tapahtumat voivat olla erilaisia ei yhtä ja samaa budjettia voida soveltaa niihin kaikkiin, mutta pääpiirteittäin budjetti sisältää samat elementit. Pääasiassa tapahtuman budjettia suunnitellessa tulee menoja laskiessa ottaa huomioon ainakin tapahtumapaikan vuokra, sisällön/ viihteen kustannukset, sähkö ja sitä vaativat laitteet, kalusteet, ruoka- ja juomatarjonta, turvallisuus sekä siihen liittyvät luvat ja vakuutukset sekä vielä henkilöstökustannukset (Capell 2013, 77-80.)

Menojen lisäksi myös tulot on otettava huomioon. Tulot voivat koostua esimerkiksi pääsymaksusta tai lipputuloista, mahdollisista myynnistä tai sponsoroinnista saatavista tuloista sekä tarjoilusta saatavasta tuotosta (Häyrinen & Vallo 2016, 179.) Myös Capell (2016) on samoilla linjoilla, esittäen myös tärkeänä pohtimisen aiheena tuotteiden hinnoittelun. Hän mainitsee mahdolliset alennukset esimerkiksi aikaisin lippuja ostaville asiakkaille sekä muistuttaa myös vähemmän näkyvien menojen huomioon ottamisen hinnoittelussa, esimerkiksi taustatyöhön kuluvan ajan ja lippujen valmistus- sekä myyntikustannukset (Capell 2016, 94-96.)

### 3 Tarinallistaminen

Tarinallistamista voi kuvailla yrityksen palvelukokemuksen punaisena lankana. Tarinallistaminen on palvelumuotoilua, jonka tarkoituksena on luoda asiakkaalle tai yritykselle tarinalähtöinen kokonaisvaltainen strategia. Se kattaa useita toimintoja kuten markkinoinnin ja brändäämisen sekä on väline, jonka avulla erottaudutaan kilpailusta. (Kalliomäki 2014, 13-15.) Häyrinen ja Vallo (2016, 66-67) puolestaan kuvailevat tarinallistamista tapahtuman välineenä, jonka avulla saavutetaan asetettuja tavoitteita sekä luodaan juonellinen tarinakokemus, joka hyödyntää dramaturgiaa. Kalliomäki (2014, 73) kokee tarinallistamisen fiktion ja todellisuuden yhdistämisenä sekä palvelukokemuksen dramatisointina, joka luo asiakkaalle tarkoituksen mukaisia elämyksiä.

Yritykselle tarina voi tarkoittaa esimerkiksi taustatarinaa, tuotteen tarinaa tai arvotarinaa. Tarinan lisäksi palveluympäristö on yksi merkittävimmistä vaikuttajista asiakkaan kokeemukseen. Lavasteet ja aistittava ympäristö vaikuttavat kaikki asiakkaan elämykseen, joten näitä asioita tulee pohtia tarinallistamisen aikana (Kalliomäki 2014, 23,130-131.)

Hyvän tarinan määrittelyminen on jo hieman vaikeampaa, sillä aiheesta löytyy useita mielipiteitä. Rauhala ja Vikström (2014, 43) eivät halua rajata hyvän tarinan määritelmää liian tarkkaan taikka sulkea joitakin ominaisuuksia määritelmän ulkopuolelle, heidän mukaansa ”Tarina on onnistunut ja toimiva, jos se tehoaa yleisöön tavoitteiden mukaisesti”.

Tarina on paljon muutakin kuin vain suullisesti tai kirjallisesti esitettyä fiktiota, sillä tarinan avulla voidaan välittää todellisia asioita vertauskuvin ja sitä voidaan kertoa myös visuaalisin keinoin (Kalliomäki 2014, 15-16). Häyrinen ja Vallo (2016, 66-67) kuvailevat tapahtumatuotannon kannalta oleellisimmiksi tarinallistamisen osiksi muun muassa moniaistillisuuden, fiktion ja dramaturgian käytön sekä juonen eli syy-seuraussuhteiden pohtimisen.

Aristoteles, joka yhä vaikuttaa nykytulkintaamme teatterista, kuvailee tarinaa tai tarkemmin juonta kokonaisuutena, jolla on tarkoituksenomainen alku, keskikohta ja loppu. Aristoteles esittää, että juoni on järjestettyjen tapahtumien sarja, jonka tulee pituudeltaan olla helposti muistettava (Whalley 1997, 73-79.)

Gilmore ja Pine esittävät kirjassaan *The Experience Economy* ajatuksen siitä, että työ on teatteria. He kutsuvat lukijansa pohtimaan työn ja teatterin yhtäläisyyksiä, sitä kuinka jokaisella työntekijällä on oma roolinsa suoritettavanaan mahdollistaakseen yrityksen menestymisen nykypäivän elämystaloudessa. Heidän mukaansa Aristoteleen juonen elementit – vastoinkäymiset, paljastukset, tapahtumien yhtenäisyys ja tasapaino yhdessä

tunteisiin vaikuttavan tragedian kanssa selittävät, mikä tekee elämyksestä muistettavan (Gilmore & Pine 1999, 156-157.)

Tarinan yleisö tarvitsee myös samaistuttavan kohteen tai päähenkilön, jonka kohtalo kiinnostaa ja herättää myötätuntoa (Rauhala & Vikström 2014, 165-166). On tärkeää tarkastella tarinaa kokonaisuutena eikä vain yrityksen yksittäisinä palveluelementteinä, mitä onnistuneempi tarinakokemus on, sitä herkemmin asiakas myös uskaltautuu ottamaan osaa tarinan sisältöön (Kalliomäki 2014, 13).

### **3.1 Roolipelimekaniikka tarinankerronnan välineenä**

Live-roolipelaaminen, Suomessa tuttavallisemmin larppaamisena tunnettu harrastus, tulee sanoista Live Action Role Playing. Kyseessä on roolipelaamisen muoto, joka muistuttaa improvisaatioteatteria, jonka tavoitteena on antaa osallistuville pelaajille mahdollisuus eläytyä fiktiivisen hahmon elämään (Todellisuuspakolaiset Ry.) Peleissä osallistujat ja yleisö ovat sama asia, sillä jokainen osallistuja pelaa itselleen sekä kanssapelaajilleen, käyden heidän kanssaan vuorovaikutusta, joka rakentaa yhteisen tarinan (maahinkainen.org). Pelaajien vuorovaikutus toistensa kanssa pohjautuu oman hahmon tuntemiseen ja improvisoituun toimintaan, joka seuraa hahmon ennalta määrättyjä raameja – luonnetta, historiaa, tavoitteita ja ihmissuhteita.

Pelaajat käyttävät hyväkseen ennalta annettua materiaalia, mutta peli voi myös sisältää tapauskohtaisesti enemmän tai vähemmän järjestäjätahon suunnittelemlia välikohtauksia, yllätyksiä tai esimerkiksi ohjelmanumeroita. Tällaisen ohjelman järjestämiseen tapahtuman järjestäjät käyttävät apunaan NPC:itä, joka on lyhenne englannin kielen sanoista Non-Player-Character. Suomeksi käännettynä tämä tarkoittaa ei-pelaaja-hahmoa, eli hahmoa, jota pelin järjestäjä hallitsee (wikipedia.fi). Hahmo voi olla aineeton taustavaikuttaja, mutta sitä voi myös näyttellä ihminen pelin järjestäjän ohjeiden mukaan. Esimerkiksi roolipelissä saattaa olla tunnelman luojana ennalta sovittu teatraalinen teloituskohde. Näissä tapauksissa teloitettavaa hahmoa näyttelevä pelaaja on ennalta tietoinen asiasta, ja hän tavoittelee toiminnallaan kyseistä päämäärää.

Live-roolipelit hyödyntävät lukuisia erilaisia välineitä ja lavasteita toimintansa tukena, joista olen saanut omakohtaista kokemusta harrastuksen parissa 15 vuotta toimineena. Fyysiset lavasteet, mukaansatempaava taustatarina, vaatetus, teknologia sekä ruoka ovat keskeisiä elementtejä sekä työkaluja lähes kaikissa live-roolipelitapahtumissa. Etenkin tarinankerronnassa roolipelien järjestäminen muistuttaa fiktiivisen kirjailijan ammattia, sillä vaikka pelit saattavat ammentaa inspiraatiota tositapahtumista, ovat juonet ja tarinat useimmiten

täysin pelin järjestäjän sekä kirjoittajan mielikuvituksen tuotetta. Pelit saattavat käsitellä eri genrejä nykyhetkestä postapokalyptiseen, historianelävöittämisestä fantasiaan sekä hyvänmielen hullutteluista aina kauhuun asti.

Live-roolipelit käyttävät tarinoita luodakseen pelaajille immerstiivisen kokemuksen, jonka tarkoituksena on toimia irtiottona arjesta. Tarinat ovat ennalta kirjoitettuja, pelin aikana kerrottuja sekä ympäristön avulla koettuja – live-roolipeli on kokemus, joka ottaa huomioon osallistujien koko toimintaympäristön. Tällä tavalla saadaan aikaan todentuntuinen fiktiivinen maailma, jonka kuvitteelliset tapahtumat vaikuttavat osallistujien tuntemuksiin aidolla tavalla.

Esiintyminen tapahtumissa ja osana elämyksien luomista on puhuttanut jo vuosikymmeniä. Näyttelemisen elämyksien luomisen välineenä ei ole uusi keksintö, sillä esimerkiksi teatteri on hyvä esimerkki kaupallisesta asiakkaille tarjotusta elämyksestä. Näyttämöteatteri on kuitenkin useimmiten etukäteen tarkkaan käsikirjoitettu repliikkejä myöten, mutta nykypäivän elämystaloudessa hyödynnetään myös hyvin paljon improvisaatiota (Gilmore & Pine 1999).

Gilmore ja Pine (1999, 214-219) kutsuvatkin lukijansa pohtimaan elämyksen luomista dramaturgian näkökulmasta, kutsuen sen tekijöitä käsikirjoittajiksi ja ohjaajiksi sekä työvaiheita performansseiksi. Pohjoismaissa laajalti käytetty roolipelityyli pohjautuu improvisaatioon, kun taas esimerkiksi eteläeurooppalainen ja pohjoisamerikkalainen live-roolipeläminen on lähes täysin ennalta määritely ja käsikirjoitettu tapahtuma.

Improvisaatioissa ei ole tarkkoja repliikkejä, vain suurpiirteisesti asetetut raamit sekä juoni, joka johdattelee tarinan kulkuun osallistuvia eteenpäin. Improvisaatio vaatiikin esiintyjältä mielikuvitusta ja luovuutta sekä kykyä heittäytyä mukaan tilanteeseen kuin tilanteeseen, mutta myös tarkoituksenmukaista ja systemaattista toimintaa (Gilmore & Pine 1999, 188.)

### **3.2 Kauhu viihteessä**

Julkiset teloitukset ovat toimineet viihteenä jo antiikin aikana, missä kansan katsellessa esimerkiksi gladiaattorit taistelivat toisiaan vastaan amfiteattereissa kuolemaan asti (Weiss 2014, 160). Teloitukset eivät välttämättä toteutuneet elokuvista totutusti aina hirttämällä tai mestaamalla, varsinkin keskiajan Euroopassa teloitustavat olivat mitä mielikuvituksellisimpia, joiden tarkoitus oli paitsi rangaista tuomittua, myös tuottaa viihdettä katsojille, sekä tietenkin lipputuloja. Teloitukset olivat tapa viihdyttää mutta myös harjoittaa

politiikkaa – mikäli teloitettavana oli poliittinen henkilö, saattoivat tämän vastustajat nöyryyttää tuomittua vielä kuoleman kynnykselläkin teloitustavan valinnalla (Cawthorne 2006, 5-7.)

Eräs antiikin ajan ehkä julmimmista teloitustavoista toteutettiin eläinten avulla. Teloitettavat vangit sidottiin julkisessa esityksessä paaluihin, minkä jälkeen erilaisia petoja vapautettiin areenalle raatelemaan ja syömään vangit elävältä. Tämän tyyppiset teot taltioitiin monesti esimerkiksi saviruukkuihin kaiverrettuna, osoittaen teloitustavan olleen kansan parissa jopa hyväksytty vielä ainakin 300-luvulla (Herrmann & Hoek 2013, 96-101.)

Yksi kuuluisimmista kauhugenreä hyödyntävistä teattereista oli vuonna 1897 avattu Pariisissa sijaitseva Le Théâtre du Grand-Guignol, jonka lyhyet näytelmät keskittyivät puhtaasti kauhuun ja jonka esitykset keräsivät kyseenalaista mainetta muun muassa pyörtyilevien ja oksentelevien katsojien ansiosta (Williams 2019). Nykypäivänä teloitukset sekä Grand-Guignolin kaltaiset teatterit on korvattu elokuvilla ja pakohuonepelien kaltaisella viihteellä. Esimerkiksi pakohuonepelejä tarjoavan Truescapen (2020) valikoiman kymmenestä tarjolla olevasta pelistä neljä sisältää jännitystä tai kauhuelementtejä. Kauhua ja jännitystä sisältävien esitysten suosio ei suinkaan ole uusi ilmiö, usein raakoja veritekoja sisältävät tragediat ovat vetäneet yleisöä puoleensa kautta aikojen, jo ainakin antiikin Kreikan ajoilta asti. Katsojia kiehtovat yhä tänä päivänäkin traagiset näytelmät kuten Euripiideen Medea (Euripides 2006) sekä Sofokleen Kuningas Oidipus, jonka päähenkilön karmahtava kohtalo ajaa hänet lopulta puhkomaan omat silmänsä (Sophocles 2011, 77-78).

Vasta goottilaisen kirjallisuuden myötä 1700-luvulla varsinaista kauhua alettiin käyttää laajemmin fiktiassa. Mary Shelley'n Frankensteinista Bram Stokerin Draculaan, yleisimpiä goottilaisten romaanien aiheita ovat olleet elävät kuolleet, vampyyrit, ihmisset ja haamut sekä henget (Tieteen termipankki 2020.) Yliluonnolliset ilmiöt ovat toimineet ihmisten innoittajana jo ennen kirjoitettua sanaa. Uskonnot, riitit ja tarinat ovat sisältäneet yliluonnollisia elementtejä kuten henkiä, jumaluuksia ja taikoja.

Yliluonnollinen maailma on innoittanut myös monia kirjailijoita, joista yhtenä esimerkkinä mainittakoon Howard Phillips Lovecraft, yksi tunnetuimmista kauhugenren vaikuttajista. H.P Lovecraft oli yhdysvaltalainen kauhukirjailija ja runoilija, hän kirjoitti 1920-luvulla esseen, joka käsitteli yliluonnollista kauhua kirjallisuudessa ja syitä sille miksi se kiehtoo ihmisiä (H.P. Lovecraft - Historiallinen seura ry.) Lovecraftin esseen avauslause kuvailee kauhua vanhimmaksi ja vahvimaksi ihmiskunnan tunnetilaksi, jonka vanhin ja vahvin muoto on pelko tuntematonta kohtaan (Lovecraft 2013, 1).

Kauhutarinat ovat löytäneet tiensä myös suomalaiseen kirjallisuuteen. Esimerkiksi Kalevalassa on useita synkkiä tarinoita joista tunnetuimpien joukkoon lukeutuu Lemminkäisen kohtalo. Runossa Lemminkäisen äiti pelastaa osiksi pilkotun poikansa Tuonelan joesta, ommellen Lemminkäisen taas kokonaiseksi, näin herättäen hänet henkiin (Kalevala 1928, 91-97.) Toinen varhaisempi kauhutarina löytyy Aleksis Kiven Seitsemästä veljestä, jossa yksi veljistä kertoo muille tarinan kalmeasta immestä. Tarina kertoo verta imevästä peikosta, joka onnistuu huijaamaan kauniin neidon luokseen. Peikko juo neidon kuiviin, mutta neito ei kuolekaan vaikka peikko mitä yrittäisi tälle tehdä, vaan jatkaa elämäänsä kalman valkoisena epäkuolleena orjana peikon luolassa. Lopulta urhea nuorukainen surmaa peikon ja pelastaa neidon, jonka kanssa nousee taivasiin pilven hopeiselle reunalle (Kivi 1918, 165-178.)

Mutta miksi kauhu kiehtoo ihmisiä? Martino (2019) esittää yhdeksi syyksi kemiallisen reaktion. Vaaratilanteessa ihmiskeho vapauttaa adrenaliinia, joka saa aistit herkistymään, ja vaaratilanteen jälkeen vapautuu dopamiinia, mikä puolestaan aiheuttaa iloa ja hyvän olon tunnetta. Kyseinen reaktio voisi osittain selittää miksi ihmiset vapaaehtoisesti asettavat itsensä tilanteisiin, joissa tietävät pelästyvänsä. Kemiallisen reaktion lisäksi kyseessä saattaa myös olla ihmisen tarve tai halu kohdata oman mielen synkempiä puolia ja ajatuksia, tehdä jotakin mitä ei koskaan tekisi todellisessa maailmassa (Martino 2019.) Nämä seikat voisivat selittää esimerkiksi kauhuteemaisten elokuvien ja videopelien suosion. Kauhuelokuvat vetoavat ja puhuttelevat meitä myös siitä syystä, että ne tarjoavat mahdollisuuden käsitellä omia pelkoja niiden kohtaamisen ja ymmärtämisen kautta (Walters 2004).

Kauhu näkyy myös turisteille suunnatuissa palveluissa. Synkkä turismi on turismin muoto, joka saa ihmiset syystä tai toisesta vierailemaan paikoissa, jotka assosioituvat jollakin tapaa kuolemaan tai pahoihin tapahtumiin (Hovi 2011, 192-193). Esimerkkejä tämän kaltaisesta turismista ovat suosiota saaneet pakohuonepelit ja mainittakoon myös After Dark Helsinki, joka tuottaa erilaisia enimmäkseen kertaluontoisia kauhutapahtumia näyttelijöiden avulla (After Dark Helsinki 2021). Myös museoissa osataan hyödyntää synkän turismin tuomaa kysyntää kauhu- ja kummituskierrosten muodossa ja voi olla, että kauhu ja synkkä turismi on vasta saapumassa Suomeen (Teerijoki 2020).

## 4 Kauhuvaellus tapahtumakonsepti

Tapahtumakonseptin tavoite on järjestää asiakkaille elämyksellinen kauhuvaellus, joka yl-  
lättää osallistujat jännittävän seikkailun kautta positiivisesti. Tarkoitus ei siis ole ainoas-  
taan säikäyttää asiakkaita, vaan rakentaa juonellinen tapahtumasarja, jonka kevyt aloitus  
muuttuu tapahtuman edetessä tiivistunnelmaiseksi seikkailuksi, joka päättyy loppuhuipen-  
tuman kautta turvalliseen päätöspisteeseen. Tapahtuman sisäisiä tavoitteita ovat myös ta-  
rinoiden kertominen sekä luontotuntemuksen jakaminen.

Kauhuvaellus on tapahtumakonsepti, joka yhdistää toteutuksessaan teatterin, tarinat ja  
roolipelimekaniikan. Konseptin ydin on kauhutapahtuma, joka hyödyntää Suomen luontoa  
toteutusympäristönään. Kauhuvaelluksen tarinat tai lavasteet eivät ole ehdottomia, vaan  
niitä voidaan päivittää ja muuttaa tarpeiden mukaan vastaamaan asiakkaiden kysyntään  
sekä ympäristön vaatimuksiin. Kauhuvaelluksen suunnittelussa käytin apunani tietoperus-  
tan keräämiseen oppimaani ja tapahtuman palvelupolun hahmottamista. Pohdin mistä ta-  
pahtuma alkaa ja mihin se loppuu, sekä mikä on tarinan punainen lanka. Päätin tämän pe-  
rusteella jakaa suunnittelun kahteen vaiheeseen; sisältöön – ja tekniseen suunnitteluun.

### Sisällön suunnittelu

- Työryhmä
- Aikataulu
- Konsepti ja ympäristö
- Tarina ja henkilöhahmot

### Tekninen suunnittelu

- Tarvikkeet ja lavasteet
- Turvallisuus ja vastuu
- Tapahtuman kulku

#### 4.1 Työryhmä

Toimivan työryhmän kokoaminen on kauhuvaelluksen kohdalla erityisen merkittävää.  
Koska vaellus sisältää paljon toiminnallisia ja teatraalisia elementtejä on tärkeää, että työ-  
ryhmä koostuu niistä henkilöistä, jotka myös toteuttavat tapahtuman. Ammennan inspiraatiota  
Gilmoren ja Pinen (1999) mallista ja kohtelen suunnitelmassa työntekijöitä myös  
näyttelijöinä joilla on omat roolinsa, sillä asiakkaille esiintyminen on merkittävä osa tapah-  
tuman toteutusta.

Miehityksen määrän tarve määräytyy asiakasmäärän mukaan, mutta kauhuvaelluksen  
luonteen vuoksi kannattaa pitää ryhmäkoko pienenä. Vaelluksen voi järjestää useammalle  
ryhmälle peräkkäin, jos henkilökuntaa on tarpeeksi ja reitin mitoittaa useammalle

ryhmälle. Suurempia ryhmiä on vaikeampi valvoa erityisesti pimeässä metsässä, mikä luo turvallisuusongelmia. Mitä pienempi ryhmä on, sitä tunnelmallisempi kokemus on. Näistä syistä suositus ryhmäkooksi on 6 asiakasta yhden oppaan kanssa kerrallaan. Ryhmäkoko vaatii tällöin myös ohjaajan, yhden assistentin sekä yhden lavastajan. Mikäli ryhmäkoko ylittää 6 asiakasta, tulisi ryhmän mukana olla kaksi opasta sekä harkinnan varaisesti lisää lavastajia. Mikäli ryhmiä on metsässä useampi samanaikaisesti, tarvitaan myös valvoja, joka huolehtii siitä, etteivät ryhmät törmää toisiinsa.

Miehitystä suunniteltaessa on muistettava, että tiettyjä toimintoja ja työtehtäviä ei voi ulkoistaa esimerkiksi vuokratyövoimalle. Mikäli avainhenkilö sairastuu, täytyy hänen tilalleen olla mahdollista saada joku muu työntekijä, joka tietää mitä toimenkuva sisältää. Tällainen henkilö voi olla esimerkiksi esimies, joka ei normaalisti osallistu vaelluksen toteutuksen draamalliseen osuuteen tai joku muu koulutettu taho.

#### **4.1.1 Ohjaaja**

Tapahtuma tarvitsee vastuuhenkilön eli ohjaajan, joka on vastuussa toteutuksesta kokonaisuutena. Ohjaajalla tulee olla kokonaiskuva suunnittelu- ja toteutusprosessista, hän on vastuussa siitä, että aikataulua noudatetaan ja esivalmistelut toteutetaan. Ohjaajan työtehtäviin kuuluu varausten ja tilausten tekeminen, asiakkaiden vastaanottaminen sekä ohjeistaminen ja työryhmän ohjaaminen tapahtuman alusta loppuun. Ohjaaja kulkee aloitus- ja lopetuspisteen välillä lähettämässä vaellusryhmät reitilleen sekä vastaanottamassa heidät vaelluksen päätteeksi.

#### **4.1.2 Oppaat**

Oppaat opastavat asiakkaita vaelluksen aikana ja ovat eniten tekemisissä asiakkaiden kanssa, joten heidän tulee kyetä kantamaan kauhuvaelluksen tarinaa eteenpäin toiminnallaan. Oppaat ovat avainroolissa tunnelman ja turvallisuuden kannalta, joten luontotuntemus, mukaan heittäytymisen taito ja ensiapu- sekä suunnistustaidot ovat välttämättömiä työtehtävässä. Oppaiden on hyvä olla mukana tarinan luonti- ja ideointivaiheessa, heidän on tärkeää tuntea vaellusreitti. Oppaille on hyvä antaa mahdollisuus vaikuttaa reittivalintaan sekä tarinan sisältöön oman osaamisensa perusteella. Esimerkkejä oppaan koulutusvaatimuksesta tai työkokemuksesta ovat erä- ja luonto-opas, luonto-ohjaaja tai nuorisohjaaja. Tutkintonimikkeestä riippumatta kokemus ryhmänvetämisestä ja kyky heittäytyä osaksi tarinaa ovat tärkeimpiä tekijöitä ohjaajaa valitessa.



### 4.1.3 Lavastajat/avustajat

Lavastajan tehtävänä on huolehtia rastien lavasteiden suunnittelusta, hankinnasta sekä sijoittamisesta vaellusreiteille, yksin tai esimerkiksi oppaan kanssa. Lavastajien tulee tuntea kulkureitti ja heidän tulee myös pysyä vaelluksen aikana yhteydessä ohjaajaan sekä oppaaseen viestien välityksellä. Lavastajat toimivat avustajina vaelluksen toteutuksen aikana. He kulkevat oppaan ohjaaman asiakasryhmän perässä näköetäisyyden ulkopuolella, luoden lisätunnelmaa ääniefekteillä sekä järjestelemällä rastiit uudelleen seuraavaa vaellusryhmää varten.

### 4.1.4 Assistentit

Assistentit huolehtivat teknisestä toteutuksesta, eli välineiden ja tarvikkeiden pakkaamisesta, kuljettamisesta sekä purkamisesta. Assistentit kulkevat aloitus- sekä lopetuspisteiden välillä, pystyttäen mahdolliset apurakennelmat sekä huolehtivat ruoka- sekä juomatarjoilusta. Assistentit tekevät tiivistä yhteistyötä ohjaajan kanssa, heidän tulee myös olla perehtyneitä oppaiden ja lavastajien työtehtäviin, jotta voivat tarvittaessa hypätä hoitamaan kyseisiä työtehtäviä esimerkiksi sairastumisen vuoksi.

## 4.2 Tapahtuman aikataulu

Aikataulua suunnitellessani tein arvion siitä kuinka kauan tapahtuman valmisteluun menisi ensimmäisellä toteutuskerralla, sekä erillisen päiväkohtaisen aikataulun jatkuvalle toiminnalle. Kauhuvaellusta valmistellessa tietyt valmistelut tulee tehdä vain kerran, kuten ohjelman suunnittelu, reitin läpikäynti, työntekijöiden koulutus ja lavasteiden valmistus. Jokainen vaellus kuitenkin vaatii erikseen tietyt esivalmistelut kuten lavastuksen ja tarvikkeiden hankkimisen.

Arvio ensimmäisen toteutuksen aikataulusta sisältäen testausvaiheen:

**Taulukko 1.** Tapahtuman aikataulu.

	Maalis	Huhti	Touko	Kesä	Heinä	Elo	Syys	Loka	Marras
Ideointi									
Suunnitelma									
Esivalmistelut									
Testaus									
Kehitys									
Toteutus									
Tarkastelu									

- Ideointivaiheeseen kuuluu tarinoiden, ohjelman ja sijaintien miettiminen.
- Suunnitteluvaiheessa kirjataan ylös tapahtuman ohjeistus, tarvikesuunnitelma, työvoimatarve ja mahdollinen ruokalista.
- Esivalmisteluvaiheessa valmistetaan muun muassa lavasteet, tehdään tarvehankinnat, tarkastetaan reittivalinnat, varataan toteutusympäristö, otetaan vastaan varaukset ja valmistellaan ruoka.
- Testausvaiheessa kokeillaan miten testiryhmä vastaanottaa konseptin, minkä jälkeen kehitysvaiheen aikana käsitellään asiakaspalautteet ja tehdään tarvittavat muutokset ennen varsinaista ensimmäistä toteutusta.
- Tarkasteluvaiheessa käydään läpi tapahtuman onnistuminen, pidetään yhteyttä asiakkaisiin, puututaan mahdollisiin kehityskohteisiin ja hiotaan yksityiskohdat kuntoon.

Toistuvan tapahtuman kohdalla mitä useampi vaellus saman päivän aikana toteutetaan sen parempi, sillä näin minimoidaan liikkumiseen, reittien läpikäyntiin ja lavasteiden sijoitteluun tarvittava aika jokaista vaellusta kohden. Kauhuvaellukset kannattaakin siksi sopia aina samoille päiville, esimerkiksi tarjoamalla vain ennalta määrättyjä päiviä asiakkaille. Yksi esimerkki yhden päivän aikana suoritettavien vaelluksien aikataulusta:

**Taulukko 2.** Päiväaikataulu.

	12.30	13.00	14.00	15.00	16.30	18.00	19.30	20.00	20.30
Reittien tarkastus									
Rastien lavastus									
Asiakkaat saapuvat (mahd. tarjoilut)			1 ryhmä	2 ryhmä	3 ryhmä				
Vaellus 1				1 alkaa	1 loppuu				
Vaellus 2					2 alkaa	2 loppuu			
Vaellus 3						3 alkaa	3 loppuu		
(Ruoka/)kahvi						1	2	3	
Rastien keräys									
Päivä päättyy									

- Ryhmien saapuminen sekä vaelluksen aloitus ja lopetus aikataulutetaan alkamaan lomittain, tämä malli vaatii toimiakseen kaksi opasta sekä lavastajaa. Vaihtoehtoisesti vaellukset voivat olla lyhyitä retkiä, jotka aikataulutetaan alkamaan ja loppumaan niin, että sama toteutusryhmä kykenee järjestämään kaikki peräkkäin.

### 4.3 Konsepti ja ympäristö

Kauhuvaelluksessa tarina ja tunnelma ovat merkittävässä roolissa elämyksen onnistumisen kannalta. Kauhuvaelluksessa tarina on paljon konkreettisemmassa roolissa kuin vain osana palvelun tuotteistamista. Tapahtumassa asiakas ei pelkästään havainnoi tarinaa osana tuotteen taustaa tai arvoja, vaan asettuu aktiiviseen rooliin tapahtumassa. Tarinalistamista hyödynnetään siis varsin kirjaimellisesti tuotteessa, joka soveltaa live-roolipeleissä käytettyä toimintamallia tapahtuman tarinankerronnan tukena.

Kauhua hyödynnetään vielä Suomessa varsin vähän mutta enenevässä määrin. Tämä näkyy muun muassa erilaisten kauhuteemaisten kaupunkikävelyiden, museoelämysten, pakohuonepelien ja teematapahtumien muodossa. Tapahtumakonsepti on tässä mielessä uuden trendin seuraaja mutta myös ennakoija, perustuen tulkinnalleni siitä, että tulevaisuudessa synkkä turismi tulee lisäämään kysyntää uudentlaisille kauhuteemaisille tapahtumille ja palveluille niin kotimaisten kuin ulkomaisten turistien keskuudessa.

Tapahtuma toteutetaan luonnon keskellä metsässä muista ihmisistä erillään. Kauhuvaelluksen sijoittuminen Suomen luontokohteisiin asettaa vaatimukset kestävä kehityksen ja ympäristön huomioimiselle. Päämääränä onkin jättää luonto sellaiseksi kuin se oli saavuttaessa – puhtaaksi ja koskemattomaksi. Tapahtumakonsepti pyrkii omalta osaltaan vastaamaan kysyntään ympäristöystävällisestä matkailusta, antaen uudenlaisen näkökulman luonnossa toteutettavalle palvelukonseptille.

Kauhuvaelluksen vahvuuksiin kuuluu se, että sen ohjelma, toteutuspaikka sekä suurin osa sisällöstä voidaan uudistaa helposti. Ohjelmaa voidaan muuttaa asiakkaan toiveiden mukaan, vaikuttaen vaelluksen pituuteen sekä pelottavuusasteeseen, tai vaelluksesta voi koostaa valmiiksi muutaman erilaisen vaihtoehdon. Tapahtuman luonteen vuoksi järjestysajankohdaksi sopivat parhaiten vuoden hämärämmät kuukaudet, vaikka tietyin järjestelyin valoisimmatkin ajankohdat onnistuvat.

Kauhuvaellus sopii konseptina erityisesti luontomatkailuyrityksille, joilla on kiinteät toimitilat ja palvelut jo olemassa olevalle toiminnalle lähellä luontokohdetta. Syynä on se, että näin kauhuvaellusta varten ei tarvitse hankkia erillisiä säilytys- tai valmistustiloja. Tällöin suurin investointi on toiminnan aloituksessa lavasteiden sekä tekniikan hankkimisen muodossa, sekä toiminnan vetäjien koulutuksessa. Konseptia voidaan myös hyödyntää osana suurempaa teematapahtumaa tai omana erillisenä palvelunaan, mutta yksittäin järjestettynä voittoa tavoittelevana toimintana budjetin laatimiseen vaaditaan erityistä huolellisuutta.

Ohjelma voidaan suunnitella joko tarinapainotteiseksi tai osallistavaksi. Tarinapainotteisella vaelluksella asiakas ei osallistu itse aktiivisesti reitin etsintään, ongelmien ratkointaan tai muuhun vaelluksen kulkuun vaikuttavaan. Tarinapainotteinen lähtökohta on elokuvamaisempi kokemus, joka antaa asiakkaan uppoutua immersioon oppaan opastamana. Suunnittelemani ohjelma painottuu tarinapainotteiseen toteutukseen, mutta ohjelmaesimerkkeihin sisältyy toiminnallisia, asiakkaat osallistavia elementtejä. Osallistavilla elementeillä tarkoitan kaikkea sitä ohjelmasisältöä, joka antaa asiakkaille mahdollisuuden vaikuttaa tapahtumien kulkuun sekä ratkaista itsenäisesti tai ohjatusti ennalta suunniteltuja ongelmia.

Ideointi ja suunnitteluvaiheessa kirjasin ylös ajatuksia ja ideoita siitä, mitä vaelluksen aikana haluaisin asiakkaiden kokevan. Käytin apuna omia kokemuksiani ja havaintojani pakahuone - ja live-roolipeleissä ja lopputuloksena oli ohjelman runko, jonka ympärille lähdin jatkojalostamaan ideoitani. Laadin konseptista myös SWOT- analyysin tueksi mahdollisten ongelmien havaitsemiseksi (Liite 1). Analyysini perusteella kauhuvaelluksen suurimmat mahdollisuudet ja hyödyt ovat sen uutuus, uudistettavuus ja räätälöitävyys sekä luonnon tarjoamat mahdollisuudet toimintaympäristönä. Suurimmat haasteet ovat konseptin helppo kopioitavuus, sääolosuhteet ja henkilökunta. Työtehtävien vuoksi sairastapauksen sattuessa työntekijää ei voida korvata vuokratyövoimalla, joka ei ole perehtynyt tapahtuman toimintaan.

#### **4.3.1 Konsepti**

Kauhuvaellus toteutetaan ohjattuna lyhyenä metsävaelluksena, jonka aikana opas tai oppaat näyttävät kuuden hengen asiakasryhmälle reitin. Asiakkaat saavat aloituksen yhteydessä niin sanotun selviytymispakkauksen, joka sisältää teeman mukaista juotavaa ja syötävää sekä mahdollisia retken aikana tarvittavia välineitä. Matkan tarkoituksena on kulkea rastilta rastille, kuten suunnistuksessa.

Vaelluksen alussa asiakkaille kerrotaan turvallisuussyistä pääpiirteittäin mikä heitä odottaa, kuitenkin paljastamatta yksityiskohtia. Asiakkaat tulee ennen tapahtumaa muun muassa ohjeistaa pukeutumaan lämpimästi, varautumaan sadetakilla sekä hyvillä nilkan peittäville jalkineilla (Liite 4).

Vaelluksen aikana hyödynnetään puhelimia ja radiopuhelimia järjestäjien väliseen kommunikointiin, sekä gps- paikannusta asiakasryhmän seuraamiseen ja tarvittaessa jäljittämiseen. Tarkoituksena on, että opas, avustajat, assistentti ja ohjaaja ovat yhteydessä

toisiinsa viestipalvelun välityksellä niin, että oppaan ja asiakasryhmän sijainti näkyy kartalla. Tämän tyyppiseen toimintaan riittää esimerkiksi Whatsappin tyylinen viestisovellus, joka mahdollistaa kaikkien jäsenien kommunikoinnin samassa ryhmässä, mutta ei ole poissuljettua, ettei toimintaa varten voisi kehittää omaa sovellusta.

Mikäli viestien käyttäminen ei onnistu turvallisesti esimerkiksi huonon kuuluvuuden tai käytännöllisyyden vuoksi, voidaan kaikkeen kommunikointiin käyttää pelkästään radiopuhelimia. Tällöin radiopuhelimen käyttö voidaan integroida osaksi tarinaa niin, että vaellusryhmän opas kommunikoi tarinalle sopivaan henkeen yhdellä radiokanavalla ohjaajan kanssa. Muiden kanssa kommunikointi tapahtuu erillistä kanavaa käyttäen.

Tarinaa voidaan esimerkiksi sisällyttää vaeltajien tukikohta, jossa sijaitseva henkilö on ainut johon ryhmä saa yhteyden. Näin opas voi osana tarinaa päivittää ohjaajaa siitä missä ryhmä kulkee ilman, että se pilaa tunnelmaa. Ohjaaja voi myös lisätä tunnelmaa kertomalla asiakkaiden kuullen tarinoita esimerkiksi olentohavainnoista, kuolleena löytyneistä retkeilijäryhmästä tai lähestyvistä vaarallisesta myrskystä sen mukaan, mikä toimii tarinan osalta parhaiten.

Reitin varrella opas kasvattaa jännittävää tunnelmaa kertomalla pari suomalaisen mytologiaan liittyvää tarinaa samalla, kun ryhmä vaeltaa rastilta rastille. Rasteilla ryhmää odottavat lavastetut kauhuskenaariot, jotka muuttuvat pelottavammaksi mitä pidemmälle vaellus etenee. Rastit voivat sisältää pelkästään tarinallisia, tunnelmaa luovia elementtejä, tai vaihtoehtoisesti asiakkaita osallistavia ongelmanratkotehtäviä. Asiakkaiden, eli seikkailijoiden, tulee selviytyä ulos metsästä ennen kuin heitä metsästävät olennot saavat heidät kiinni. Olennot ovat fiktiivisiä, mutta niitä esittävät ääniefekteillä toteutustiimin avustajat, jotka seuraavat ryhmää näköetäisyyden ulkopuolella.

Vaellus päättyy loppuhuipennukseen, jonka muodostaa toteutustiimin assistentin järjestämä metsäolennon yllätys reitin varrella. Tämä toteutetaan aivan vaelluksen lopetuspaikkeen lähetyvillä, jotta mahdollisesti säikähtäneet asiakkaat pääsevät turvallisesti ja ohjautusti ulos metsästä. Asiakkaiden siirtyessä metsästä lopetuspaikalle rauhoitutaan, syödään ja juodaan sekä puretaan tapahtuma keskustelemalla tapahtumista. Tarkoituksena on lähettää asiakkaat kotiin virkistyneinä niin, ettei heitä jää vaivaamaan mikään metsässä näkynyt tai kuulunut.

### 4.3.2 Ympäristö

Toteutus vaatii toimiakseen suhteellisen rauhallisen metsäympäristön, joka on valmiiksi täynnä vaelluspolkuja. Valmiiden ulkoilualueiden käyttö on helpompaa reittisuunnittelun kannalta kuin koskemattomassa korpimetsässä samoaminen. Sopivia alueita Etelä-Suomessa ovat syksyisin hämärällä esimerkiksi kansallispuistot, kuten Nuuksio ja Sipoonkorpi. Kyseiset kansallispuistot tarjoavat vuokrattavia yksityisalueita, kuten laavuja ja nuotiopaikkoja. Mikäli vaellukset halutaan järjestää ulkoaktiviteettien ollessa suosituimmillaan, voidaan harkita esimerkiksi yksityismetsän luvanvaraista käyttöä.

Tärkeintä tapahtumapaikkaa valitessa on käydä paikan päällä tutkimassa, soveltuuko alue kauhuvaelluksen kaltaiselle toiminnalle. Yksi hyvä esimerkki toimivasta alueesta on Nuuksiossa sijaitseva Kolmoislammen varaustelttailualue ja –tulipaikka, jonka oli alun perin tarkoitus toimia Kauhuvaelluksen testauspaikkana. Alueella on hyvät ja syksyllä vähäisellä käytöllä olevat vaelluspolut, minkä lisäksi viereen pääsee niin bussilla kuin autollakin. Kolmoislammen varaustulipaikan voi varata itselleen käyttöön niin, ettei paikalla ole samaan aikaan muita käyttäjiä, mikä on ihanteellinen vaihtoehto vaelluksen lopetuspisteen sijainniksi.

## 4.4 Tarina ja henkilöahmot

Kauhuvaelluksen onnistumisen kannalta tärkeintä on tietenkin kauhutarina. Olen luonut kaksi tarinaesimerkkiä hyödynnettäväksi (Liite 2), joista toista käytän opinnäytteen tapahtuman suunnitelman pohjana. Käyttämäni tarina sisältää idean tuntemattoman yliluonnollisen olennon olemassaolosta, valintani perustuu suosikki kauhukirjailijani H.P Lovecraftin näkemykselle siitä, että tuntemattoman pelko on voimakkain pelon tunnetila. On kuitenkin tärkeää pitää mielessä, että vaikka tilanteen on tarkoitus olla todentuntuinen, pitää asiakkaiden kuitenkin tiedostaa tapahtuman olevan vain ennalta suunniteltua viihdettä, sillä turvallisuus on yksi tärkeimmistä asioista tapahtumaa järjestettäessä.

Päätarina on vaelluksen juoni, se kerrotaan asiakasryhmälle vaelluksen alussa ja toimii tunnelman luonnin aloittajana. Tarina on kirjoitettu toimimaan myös ohjeeksi asiakkaille ja sen tulisi sisältää kaikkein tärkeimmät elementit, kuten esimerkiksi turvallisuuteen liittyvät huomiot. Kerrotun tarinan lisäksi asiakkaille välitetään tunnelmaa esimerkiksi työntekijöiden toiminnan kautta. Ennalta määrättyjä rooleja esittävät henkilökunnan jäsenet vaikuttavat ehkäpä eniten asiakkaiden kokemukseen.

Päätarinan lisäksi tapahtuman oppaat voivat kertoa asiakkaille vaelluksen aikana lyhyitä kauhukertomuksia, joiden tarkoituksena on herätellä asiakkaiden mielikuvitusta sekä

luoda oikeanlainen ilmapiiri. Olen liittänyt mukaan esimerkkejä jännitys- sekä kauhutarina-teoksista (Liite 3.) ohjeeksi siitä millaisista kertomuksista voi olla kyse ja mistä niitä löytää. Päätarina ja vaelluksen kauhuteema vaikuttavat vahvasti tarinoiden tarpeellisuuteen sekä tyyliin, joten ne tulisi valita mahdollisuuksien mukaan aina tapauskohtaisesti.

#### **4.4.1 Päätarina**

Yliluonnollinen olento, ystäväporukan suunnistusretki.

Ystäväporukanne halusi viettää päivän poissa kaupungin hälinästä, joten päätitte lähteä opastetulle suunnistusretkelle kauas kaikesta sivistyksestä. Löysitte mielenkiintoiselta kuulostavan retken, jonka järjestäjä lupasi teille mieleenpainuvan retken. Mukananne oli kaksi opasta, jotka tuntuvat osaavan asiansa ja päivä on sujunut mutkattomasti ja rauhallisesti.

Kesken kävelyn yksi ystäväporukanne jäsen astui kasvillisuuden läpi suoraan juurakkoiseen koloon! Yhteisvoimin saitte hänet lopulta vapautettua, mutta hänen nilkkansa oli pahasti nyrjähtänyt eikä hän pystynyt käyttämään sitä. Koetitte yksi toisen jälkeen soittaa apua, mutta kukaan ei saanut puhelimestaan kenttää. Lopulta totesitte, ettei teillä olisi muita vaihtoehtoja kuin lähettää toinen oppaista edeltä soittamaan apua. Jäitte odottamaan ensiapuhenkilökuntaa, mutta apu ei koskaan saapunut, ja pimeyskin ehti laskeutua väliaikaisen leirinne ylle. Onneksi oppaanne oli edes hieman varautunut, ja hänellä oli antaa teille kaikille taskulamput.

Nilkkansa loukannut ystäväanne pystyi jo kävelemäänkin jotenkuten, joten päätitte lähteä jatkamaan matkaa. Nopein reitti ulos metsästä on seurata vaellusreittiä, teillä on seuraavan rastin koordinaatit ja toimiva gps- paikannin. Oppaanne muistuttaa vielä teitä pysymään jonossa ja ilmoittamaan heti, mikäli olette jäämässä jälkeen, ja mikä tärkeintä, älkää juosko. Ette halua kenenkään muun menettävän kävelykykyään pimeässä.

#### **4.4.2 Henkilöhahmot ja roolit**

Henkilöhahmot ovat tapahtuman työntekijöiden esittämiä rooleja, joita voidaan verrata roolipelien NPC:hin eli ei-pelattaviin-hahmoihin. Jokaisella työntekijällä on siis oltava näyttelyintoa.

Opas: Opas esittää vaelluksen järjestäjää, joka on keksinyt loistavan idean. Hän lupaa asiakkailleen unohtumattoman retken, sillä hän aikoo kertoa heille matkan varrella jännitstarinoita. Yhdessä aisaparinsa kanssa opas lähtee matkaan, mutta sitten kaikki menee pieleen. Yksi asiakkaista loukkaantuu, minkä jälkeen opas kollega lähtee hakemaan apua,

mutta katoaa matkalla. Opas pitää huolta asiakkaista samalla kun tarinoi ja yrittää pitää asiakkaat rauhallisina, vaikka rasteilta löytyykin hänen kollegansa jäänteitä ja metsästä kuuluu outoa, eläimellistä ulvontaa. Oppaan tehtävä on vaikuttaa huolestuneelta, mutta samalla hänen on hallittava ryhmää, varsinkin lopetuspisteen lähellä tapahtuvan säikäytyksen aikana ja jälkeen.

Lavastaja/avustaja: Avustaja kulkee vaellusryhmän perässä näkökentän ulkopuolella. Avustajalla ei ole varsinaista aktiivista näyttelyroolia, mutta hän kantaa mukanaan akkukäyttöistä kovaaäänistä, jonka avulla hän ensimmäisen rastin jälkeen alkaa viestiä vaeltajille, että he eivät ole yksin metsässä. Äänet voivat olla mitä tahansa murinasta ja ulvonasta oksien katkontaan, ne voivat olla itse äänitettyjä, ostettuja ääniraitoja tai ilmaisääniä joltakin palveluntarjoajalta, kuten Adobe Stockin kautta ([stock.adobe.com](https://stock.adobe.com)).

Assistentti: Assistentin rooli on merkittävä vaelluksen lopussa. Oppaan ilmoitettua ryhmän ohittaneen viimeisen rastin ennen lopetuspistettä, assistentti pukeutuu peikkomaiseen rooliasuun ja odottaa lopetuspisteen lähellä polun varrella veltajia. Ryhmän ohitettua assistentin tämä aiheuttaa liikkumisellaan ääniä, saaden asiakkaat kääntämään taskulampun itseensä, mistä asiakkaat säikähtävät – tästä syystä assistentin tulee pysytellä hyvän matkan päässä, jotta hänen läsnäolonsa ei aiheuta suoranaista paniikkia.

#### **4.5 Tarvikkeet ja lavasteet**

Kuten ohjelman kanssa, myös lavastustarpeisiin voidaan vaikuttaa vaelluskohtaisesti. Tiedyt tarvikkeet ja valmistelut vaaditaan tarinallisesta sisällöstä riippumatta, mutta draamalista tunnelmaa luovat elementit antavat hyvät mahdollisuudet luoda säännöllisesti jotakin uutta, näin tarjoten asiakkaille syyn ostaa palvelu uudestaan. En halua rajata liian tarkkaan lavasteiden tyyliä, sillä vain mielikuvitus on rajana, mutta käytin esimerkkitarinaa varten havaintoja omasta kokemuksestani live-roolipelien järjestämisessä. Ympäristön tarinallisuutta voi myös hyödyntää esimerkiksi juoma- ja ruokatuotteiden suunnittelussa. Allergiat huomioon ottaen, asiakkaille jaettavat juomat ja ruoat voidaan kietoa osaksi tarinaa. Esimerkiksi juomat voidaan esittää parannus- tai taikajuomina, jotka parantavat tai suojaavat vaikkapa jonkin rastin kohdalla esiintyvältä vaaralta.

Kiinteissä tiloissa toteutettavissa pakohuonepeleissä sama huone ei tarjoa asiakkaalle yhtä paljon arvoa uudelleenpelattuna, sillä huoneen mysteerit ja tehtävät ovat kiinteitä, mutta kauhuvaellusta pystytään tarvittavin välijoin uusimaan helposti uudella reitillä tai sijainnilla, tarinalla, ruokapalvelulla, osallistavuuden asteella, lavasteilla ja esiintyjillä.



#### 4.5.1 Esimerkkitarinan rastien lavastus

##### Rasti 1

- Rastin nr. 2 koordinaatit muovitetulla paperilla.
- Repeytynyt vaatekappale (esimerkiksi kaulahuivi, takki).
- Led myrskylyhty

##### Rasti 2

- Rastin nr. 3 koordinaatit muovitetulla paperilla.
- Rikkinäinen taskulamppu.
- Led myrskylyhty

##### Rasti nr. 3

- Lopetuspisteen koordinaatit muovitetulla, tekoverellä tahritulla paperilla.
- Tekoverellä tahrittu radiopuhelin.
- Led myrskylyhty

Rastien lavastukset kertovat omaa tarinaansa – myrskylyhdyt ovat näkyvyyden kannalta oleellisia, mutta luovat myös aavemaista tunnelmaa hämärän keskellä. Ensimmäisen rastin vaatekappale vaikuttaa ensin harmittomalta, mutta sitten metsästä alkaa kuulua ääniä, mikä herättää epäluuloa vaeltajien keskuudessa. Toisen rastin rikkinäinen taskulamppu näyttää epäilyttävästi kadonneen oppaan omalta, varsinkin kun vaeltajien mukana kulkeva opas vahvistaa epäilyn, ja matka viimeiselle rastille alkaa jo ahdistaa, koska jokin olento tai asia selkeästi seuraa perässä. Viimeisen rastin dramaattisesti tekoverellä sotketut esineet viimeistään maalaavat kuvan siitä, mitä kadonneelle oppaalle on tapahtunut, ja sitten onkin jo kiire päästä ulos metsästä.

##### Muut tarvikkeet:

- Akkukäyttöinen kaiutin
- Oppaan ja avustajan roolivaatteet
- Selviytymispaketit jokaiselle asiakkaalle, sisältäen juoman, evään ja taskulampun
- Istuinalustat
- Tulitikut
- Ensiapulaukku
- Radiopuhelimet
- Gps- paikannin jos ei puhelimissa

Juomien ja eväiden suunnittelussa tulee ottaa huomioon asiakkaiden allergiat.

#### 4.6 Budjetin suunnittelu

Budjetti tulee aina laskea tapahtumakohtaisesti, sillä se on riippuvainen menoista ja tuloista, jotka voivat vaihdella paljonkin riippuen järjestäjätahon resursseista. Tärkeintä on laskea, että toiminta on kannattavaa, joten menojen ja tulojen tulee olla tasapainossa. Kauhuvaelluksen menoja voi hahmotella seuraavaa taulukkoa käyttäen (Taulukko 3).

Taulukko 3. Tapahtuman menot ja tulot

Menot	Tulot
Tapahtumapaikka - Käyttömaksu - Vakuutukset	Osallistumismaksu / lipputulot
Lavasteet & välineet - Rastit, puvustus - Tekniikka	
Evästarjonta	Maksullinen ruokailu
Palkat	
Kuljetus	Kuljetusmaksu

- Menot ja tulot eivät ole rajattuja vain taulukossa esitettyihin esimerkkeihin.

Menoja laskiessa on hyvä huomioida, että esimerkiksi ilmaisia toimintaympäristöjä löytyy luonnosta paljon, jolloin tapahtumapaikkaan sidonnaiset menot voi minimoida. Sama pätee kuljetukseen, sillä julkiset yhteydet ja parkkipaikka voi mahdollistaa työntekijöiden sekä asiakkaiden siirtymisen ilman erillistä kuljetuspalvelua. Vaelluksen yhteyteen voi myös esimerkiksi järjestää oman erillisen ruokatapahtuman. Merkittävin tulonlähde on kuitenkin osallistumismaksu, tästä syystä kustannustehokkain tapa järjestää vaelluksia voisi olla joko osana matkailuyrityksen toimintaa, tai useana vaelluksena samana ajankohtana.

#### 4.7 Turvallisuus ja vastuu

Ennen vaelluksen alkua ohjaaja pitää asiakkaille aloituspuheen.

Aloituspuheessa tervehditään asiakkaita ja toivotetaan tervetulleeksi tapahtumapaikalle. Asiakkaille kerrotaan pääpiirteittäin mikä heitä odottaa, kuitenkin paljastamatta yksityiskohtia tai tarinan sisältöä. Puheessa muistutetaan turvallisuudesta: pidetään puhelimet mukana mutta äänettömällä, kuunnellaan ohjaajaa, ei juosta metsässä ja käytetään tarvittaessa turvasanaa, joka kertoo ohjaajalle asiakkaan toivovan vaelluksen keskeyttämistä hetkeksi tai kokonaan. Asiakkaita pyydetään jättämään kaikki muu paitsi välttämätön omaisuus avustajille, esimerkiksi lompakot ja avaimet hukkuvat metsässä helposti.

Aloituspuheen jälkeen osallistujille jaetaan juomapullot, eväät, GPS- paikannin, taskulamput ja muut valonlähteet sekä mahdolliset muut tarvikkeet kuten kartta, mikäli kyseessä on toiminnallisempi tapahtuma. Osallistujia opastetaan tallentamaan aloituspaikan ja lopetuspaikan koordinaatit puhelimiinsa varmuuden vuoksi ja heidän sekä ohjaajan sijainti

jaetaan GPS-palvelimen kautta myös avustajille. Näin osallistujia on helpompi seurata vaelluksen aikana sekä löytää mahdollisen eksymisen yhteydessä.

Turvallisuuden kannalta vaelluksen kaltaisissa tapahtumissa tulee ottaa huomioon erityistilanteita, esimerkiksi poistumisteiden sijaan järjestystiimillä tulee olla suunnitelma asiakkaiden mahdollisesta siirtämisestä pois vaellusreitiltä kesken tapahtuman. Ennalta tehty riskianalyysi auttaa ennaltaehkäisemään onnettomuuksia, ja se kannattaa tehdä aina tapahtumapaikkakohtaisesti. Vaelluksen järjestäjillä tulee myös olla vähintään tapahtumajärjestäjän vastuuvakuutus, joka kattaa mahdolliset tapaturmasta koituvat kustannukset. Turvallisuuden vuoksi asiakkaille on myös luotava allergiakyselylomake, jonka he täyttävät jo lippujenostovaiheessa ennen tapahtumaa. Näin järjestäjät saavat tiedon siitä, ovatko osallistujat allergisia millekään kuten ampiaisille tai tietyille lääkkeelle ja onko heillä elintarvikeallergioita tai ruokavaliota. Tieto auttaa, mikäli järjestäjien täytyy antaa ensiapua tai ohjeistaa ensiapuhenkilökuntaa. Myös eväiden suunnittelussa tulee ottaa huomioon mahdolliset allergiat.

Johtuen tapahtuman sijoittumisesta luontoon tulee järjestäjien tehdä tapahtumasta ilmoitus poliisille. Tämä johtuu siitä, että joku ulkopuolinen saattaa kuulla metsästä vaelluksen ääniä, tai törmätä metsässä rasteihin ja ilmoittaa niistä poliisille. Poliisin ollessa tietoinen tapahtuman luonteesta välttään turhilta pelastushenkilökunnan paikalle hälytyksiltä.

Erityishuomiona mainittakoon, että kauhun elementtien ei tarvitse olla kovinkaan ihmeelliset, jotta ne vaikuttavat ihmisiin. Minulla on useita omakohtaisia kokemuksia tilanteista, joissa pelkästään pimeä metsä jo aiheuttaa värityksiä ja haluttomuutta liikkua korkeiden kuusien ja vaihtelevan maaston keskellä, vaikka sinne on lähdetty vapaaehtoisesti. Mitkä tahansa omituiset äänet saavat korvat hörölle sekä aistit herkistymään, mielikuvituksen heräämisestä puhumattakaan. Turvallisen tapahtuman nimissä ei siis kannata ampua yli, sillä pahasti säikähtäneet asiakkaat saattavat olla haluttomia liikkumaan tai he saattavat lähteä omin päin karkuun, mikä aiheuttaa vaaraa asiakkaalle.

#### **4.8 Tapahtuman valmistelut ja kulku**

Esivalmistelupäivä

- Välineiden tarkistaminen ja pakkaaminen.
- Lavasteiden tarkistaminen ja pakkaaminen.
- Tarkastuslistan läpikäynti (Liite 5.).

Tapahtumapäivän kulku

- Tarvikkeiden kuljetus tapahtumapaikalle.
- Toteutustiimin kokoontuminen.

- Välineiden jako ja tarkastuslistan läpikäynti.
- Rastien sijoittelu ja lavastaminen.
- Asiakkaat saapuvat, tervetulopuhe ja ohjeistus, materiaalin ja välineiden jako.
- Asiakkaiden ja oppaan siirtyminen aloituspaikalle, päätarinan kertominen.
- Vaellusryhmä lähtee liikkeelle.
- Avustaja lähtee liikkeelle.
- Ohjaaja ja assistentti siirtyvät lopetuspaikalle, valmistelutyöt.
- Oppaan johdolla asiakkaat kulkevat rasteille 1, 2, 3.
- Avustajat kulkevat perässä.
- Assistentti toteuttaa viimeisen ohjelmanumeron.
- Asiakkaat siirtyvät lopetuspaikalle.
- Tarjoillaan lämmintä juotavaa nuotion äärellä.
- Loppupuhe ja vaelluksen purkukeskustelu, palautelomakkeet, asiakkaat poistuvat.
- Lavasteiden purku, siivous.
- Paikalta poistuminen.

#### Tapahtuman jälkityöt

- Kiitosviesti asiakkaille.
- Palautteiden käsittely.
- Välineiden puhdistus.

Tapahtuman päätyttyä lähetetään asiakkaille kiitosviesti, mikäli tapahtuman purun yhteydessä ei pyydetty asiakkailta palautelomakkeen täyttöä, voidaan se sisällyttää kiitosviestiin. Palautelomakkeet ovat varsinkin toiminnan alussa kätevä työkalu kehittää tapahtumaa, mutta ovat hyvä tapa tarkistaa tapahtuman toimivuutta vaikka kyseessä olisi pitempään jatkunut toiminta. Kiitosviestin lisääminen sähköisesti voi myös olla kätevä tapa, mikäli siihen liittyy asiakkaalle mahdollisuuden jättää positiivinen arvio kokemuksesta vaikkapa tapahtuman kotisivuille. Arviot on hyvä tarkastaa ennen julkaisua.

## 5 Pohdinta

Opinnäytteen tavoitteena oli suunnitella uudenlainen tapahtumakonsepti lyhyelle vaellusretkelle Suomen luonnossa, joka hyödyntää toteutuksessaan tarinallistamisen, kauhun sekä live-roolipelin elementtejä. Kokonaisuutena projekti toteutui tavoitteiden mukaisesti, mutta Kahuvaelluksen suunnitteleminen osoittautui välillä haastavaksi. Opinnäytetyö kirjoitettiin vuoden 2020 alusta kestäneen Covid-19 pandemian aikaan, joka on koetellut ravintola- hotelli – ja matkailualaa erityisen ankarasti sekä vaikuttanut myös opinnäytteen suunnitelmiin. Pandemian aiheuttamien varotoimenpiteiden vuoksi esimerkiksi Kahuvaelluksen testaaminen ei onnistunut, sillä testausaika osui pahimpaan taudin leviämisvaiheeseen. Tapahtumakonseptin testaus olisi hyödyttänyt arviointia, mutta sen sijaan pyysin konseptista palautetta tapahtumatuottajalta työn loppuvaiheessa, jonka olen lisännyt opinnäytteeseen (Liite 6).

Opinnäytteen tavoitteet täyttyivät testivaelluksen puutteesta huolimatta mielestäni hyvin. Tuloksena on tapahtumakonsepti, jonka avulla halukas henkilö tai yritys osaisi järjestää Kahuvaelluksen. Tarpeisiin mukautuvaksi suunniteltu konsepti antaa järjestäjälle hyvin vapauksia räätälöidä tapahtuma tarpeita vastaavaksi, mutta tarjoaa silti paljon ideoita omanlaisen tapahtuman suunnittelemiselle ohjenuorien avustuksella. Konseptin tyyli aiheutti itselleni eniten pohtimista, sillä jouduin punnitsemaan sen vapauksia tarjoavan tapahtumarungon hyviä sekä huonoja puolia. Kuitenkin lopputulos vahvistaa alkuperäistä mielipidettäni siitä, että hyvän rungon ympärille jatkettava ja rakennettava konsepti toimii paremmin kuin tarkkaan rajattu tapahtumasuunnitelma. Konseptista saamassani palautteessa (Liite 6.) kiitettiin kauhutarina- sekä kirjallisuusesimerkkien sisällyttämistä suunnitelmaan juuri siitä syystä, että ne tarjoavat järjestäjälle inspiraatiota ja tukea omien tarinoiden kehittämiseen. Myös rastien mallilavasteiden sekä tarvike- ja muistilistan liittäminen mukaan työhön olivat palautteen mukaan selkeyttäviä ja hyödyllisiä elementtejä.

Palautteessa nostettiin myös esille pari hyvää pohtimista vaativaa kohtaa liittyen kommunikointitapaan vaelluksen järjestystiimin välillä. Suunnitelmassa esitin alun perin vain viestimisen tiimin jäsenten välillä tekstiviestein tai Whatsappin kaltaisen sovelluksen välityksellä. Tapahtumatuottaja Oona Torniainen kyseenalaisti niiden toimivuuden ja korosti, että viestejä ei välttämättä huomaa ajoissa tai ollenkaan ja mainitsi radiopuhelinten olevan suosittuja tapahtumissa niiden ytimekkyyden vuoksi. Puolustan sen verran päätöstäni hyödyntää viestejä, että radiopuhelimen käyttö vaeltavan ryhmän sijainnin tarkkailuun olisi mahdollisesti vahingollista elämykselle, jonka immersio rikkoontuisi oppaan ilmoittaessa radiopuhelimella ryhmän sijainnin. Mikäli järjestäjätiimillä on aktiivinen vaellus käynnissä, niin näkisin tiimien jäsenten kykenevän tarkkailemaan puhelimiaan tarpeeksi usein.

Kuitenkin palaute viestien luotettavuudesta viestinnässä oli erittäin hyvä huomio, mistä syystä noudatin vinkkiä radiopuhelimien käytöstä ja lisäsin suunnitelmaan vaihtoehdon radiopuhelimien käytöstä myös osana tarinaa.

Palautteessa otettiin myös kantaa ruokailun järjestämiseen (Liite 6.) ja peräänkuulutettiin ruokaesimerkkejä tai vinkkejä tilaukseen. Kyseessä voisi olla melkeinpä erillinen projekti tai jatkojalostusidea seuraavalle konseptin kehittäjälle, sillä Kauhuvuelluksen kaltaiselle teematapahtumalle voisi olla mahdollista suunnitella hyvinkin kattava ja teemaan sopiva ruokailujärjestely. Päätin kuitenkin jättää tarkemman listan laatimatta, sillä ruokailun toteutustyyli riippuu niin paljon järjestäjätahosta, että lista eväsesimerkeistä ei mielestäni hyödyttäisi tässä tapauksessa projektia. Samasta syystä päätin jättää toteuttamatta palautteessa ehdotetun esimerkkireitin kartan. Vaelluksen eteneminen on kuvattu selkeästi konseptissa, eikä sen kuulu olla riippuvainen tietyn mittaisesta, tyylisestä tai tarkkaan jaksotetusta esimerkkireitistä teoreettisessa ympäristössä. Palautteen saaminen pisti minut myös analysoimaan tarkemmin ratkaisujani sekä perustelemaan niitä.

Esimerkkitarinoiden keksimisessä sekä tarvikelistojen laatimisessa hyödynsin omaa kokemustani live-roolipeleistä, mutta opinnäytteeseen keräämäni taustamateriaali opetti minulle paljon uutta varsinkin tapahtuman suunnittelusta sekä tarinallistamisesta. Esimerkiksi asiakastyytyvyyteen liittyvä asiakkaan kokemus arvo ja uhraus herättelivät pohtimaan palvelupolkua ja asiakkaan kokemaa palvelun arvoa ja uhrausta uudella tavalla. Myös hyvän tiimin ominaisuudet sekä roolit antoivat arvokasta tietoa toimivan järjestystiimin kokoonpanoa ja tapahtuman taustatyötä ajatellen.

Tietoperustan keräämisen yhteydessä saamani uuden informaation lisäksi varsinainen työskentely toi minulle myös uusia oppeja. Tapahtumakonseptin luonti ei ollut aivan niin helppoa kuin kuvittelin, esimerkiksi tietoperustan kerääminen ja sen pohjalta kirjoittaminen oli yksi suurimmista haasteistani, mutta opinnäytteen valmistumisen jälkeen koen sen olevan ainakin paljon helpompaa kuin ennen. Opin todella paljon suunnitteluprosessista, ja sain kokea omakohtaisesti joidenkin ohjeiden paikkansapitävyyden, kuten esimerkiksi ajanhallinnan tärkeyden kohdalla. Opinnäyte pakotti minut opettelemaan ajanhallintaa itsenäisessä työskentelyssä, ja jouduin myös käsittelemään suunnitelmien muuttumiseen ja kariutumiseen liittyvää pettymistä, opetellen näkemään takaiskut mahdollisuuksina.

Opinnäytetyön eettiset kysymykset käsittelevät pitkälti luonnon käyttöä tapahtumakonseptin näyttämönä. Yritin etsiä tapaa hyödyntää luontoa ilman, että siitä koituisi mitään vahinkoa ympäristölle, mutta tulin siihen lopputulokseen, että kaikki toiminta kuluttaa luontoa. Keskityin sen sijaan käyttämään suunnitelmassa uusiokäytettäviä lavasteita ja välttelin

suunnitelmassa hankintoja, jotka saattaisivat kasvattaa turhaan tapahtuman ympäristöjäljälkeä. Myös luonnon tärkeyden korostamiselle tapahtumakonseptissa on syy, sillä sen tarkoituksena on alleviivata konseptia hyödyntävälle luonnon huomioonottaminen suunnitteluvaiheessa, esimerkiksi reittiä sekä välineitä valitessa.

Opin taustatutkimusta tehdessäni lisäksi sen, että uudentilaisille luontoa hyödyntäville palveluille vaikuttaisi olevan kysyntää sekä hyviä kehitysmahdollisuuksia. Kehitettävää kauhuvaellukselle olisi kuitenkin vielä, tapahtumakonseptia olisi varmasti voinut vielä hienosäätää ja siihen olisi voinut lisätä enemmän erilaisia näkökulmia. Idean jatkojalostaminen vielä kokonaisvaltaisemmaksi tuotteeksi yhdessä kattavan ruokapalvelun kanssa voisi olla hyvä idea seuraavalle aiheesta kiinnostuneelle.

Opinnäytteen kirjoitusprosessia hallitsi selvästi omat kiinnostuksen kohteeni ja ennalta hankkimani osaaminen, toisaalta oli innoittavaa uppoutua tunneiksi tai jopa päiviksi lukemaan ja tutkimaan itseäni kiinnostavia aiheita, mutta niistä ei aina lopulta ollut hyötyä opinnäytteen kirjoittamisessa. Toisaalta olen myös näin jälkikäteen iloinen siitä, että pääsin käyttämään hyväkseni ukiltani jäänyttä, yli sadan vuoden ikään ehtinyttä Aleksis Kiven Seitsemän veljestä kirjaani. Vaikka ainut hyöty oli yhteen tarinaan viittaaminen, tuntui se lyhyt tekstin pätkä hyvin henkilökohtaiselta.

Jos toteuttaisin konseptin suunnittelun uudestaan, niin haluaisin ehdottomasti toteuttaa testivaelluksen. Haastattelisin myös luonto-oppaita, jotka voisivat antaa paremman kuvan siitä, minkälaisia haasteita tuntemattomista koostuvan ryhmän kuljettaminen metsässä on. Opin taustamateriaalia kerätessäni kuitenkin hyvin paljon sellaista, mitä en ollut tullut aikaisemmin ajatelleeksi, kuten esimerkiksi teatterin ja esiintymisen yhtäläisyyksiä työn kanssa. Varsinkin Gilmore ja Pine (1999) herättivät minussa uudenlaisen kiinnostuksen live-roolipelien kaupallistamiseen, jotakin mitä tehdään esimerkiksi Pohjois-Amerikassa, mutta ilmiö ei ole kunnolla rantautunut Suomeen.

Itselleni jäi opinnäytteen tekoprosessista mieleen paljon hyvää, vaikka välillä oli aluksi hankalaa nähdä vaikean kautta opittuja asioita positiivisessa valossa. Pääsin jakamaan palan omista kiinnostuksen kohteistani ja kertomaan tarinan, joka toivottavasti inspiroi muita tulevaisuudessa tutkimaan kauhutarinoiden tarjoamia mahdollisuuksia luontomatkailulle.

## 6 Lähteet

Adobe. 2021. Discover royalty-free music from top artists. Luettu: 10.3.2021. Luettavissa: <https://stock.adobe.com/fi/audio>

After Dark Helsinki. Dusk Till Dawn Productions Oy. Luettu: 20.2.2021. Luettavissa: <https://www.afterdark.fi/>

Aristotle. 1997, Aristotle's Poetics: Translated and with a commentary by George Whalley, McGill-Queen's University Press, Montreal

Business Finland. Vastuullisuus. Luettu 12.10.2020. Luettavissa: <https://www.businessfinland.fi/suomalaisille-asiakkaille/palvelut/matkailun-edistaminen/vastuullisuus/kestava-matkailu-lyhyesti/>

Capell, L. 2013. Event management for dummies. Great Britain. John Wiley & Sons, Ltd.

Cawthorne, N. 2006. Public executions. Luettavissa: <https://archive.org/details/publicexecutions0000cawt/page/6/mode/2up> Luettu 12.9.2020.

Euripides. Collier, M. Machemer, G. 2006. Medea, Oxford University Press, Incorporated, New York. Luettu: 11.1.2020. Saatavissa: ProQuest Ebook Central.

Herrmann, J. Hoek, A. 2013. Pottery, Pavements, and Paradise: Iconographic and Textual Studies on Late Antiquity. Leiden. Brill.

Hovi, T. 2011. Synkkä turismi. Turku. Suomen kielen seura. Luettu: 10.3.2021. Luettavissa: <https://journal.fi/sananjalka/article/download/86710/45458/>

Huhtaniska, T. Tirronen, J. 2019. Fakta ja fiilistä tapahtumatuottajalle. Helsinki. Edita.

Häyrynen, E. Vallo, H. 2016. 5 uudistettu laitos. Tapahtuma on tilaisuus. Tallinna. Tietosanom Oy.

Kalevala. 1928. 17:s painos. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Tampere. Tampereen kirjapaino-osakeyhtiö.



Kalliomäki, A. 2014. Tarinallistaminen: Palvelukokemuksen punainen lanka. Helsinki. Talentum.

Kokkonen, V. Kuuva, M. Leppimäki, S. Lähteinen, V. Meristö, T. Piira, S. Sääskilahti, M. 2005. Visioiva tuotekonseptointi. Teknologiateollisuus ry. Teknologiatieto Teknova Oy. Helsinki. Luettu: 20.2.2021. Luettavissa: [https://teknologiainfo.net/sites/teknologiainfo.net/files/documents/pdf/Alkusivut\\_Visioiva\\_tuotekonseptointi.pdf](https://teknologiainfo.net/sites/teknologiainfo.net/files/documents/pdf/Alkusivut_Visioiva_tuotekonseptointi.pdf)

Kivi, A. 1918. Seitsemän veljestä. Helsinki. Osakeyhtiö Weilin & Göös.

Lattu, L. H.P. Lovecraft - Historiallinen seura ry. Luettu: 11.12.2020. Luettavissa: <https://lovecraftseura.net/kuka-on-lovecraft/>

Liveto Group Oy. 2020. Tapahtuman pelikirja. Luettu 10.10.2020. Luettavissa: <https://liveto.io/tapahtumanpelikirja/tapahtumajarjestajan-vastuuvakuutus/#gsc.tab=0>

Lovecraft, H. P. 2013. Supernatural horror in literature with a foreword by Alex Kurtagic. The Palingenesis Project (Wermod and Wermod Publishing Group). United Kingdom. Luettu: 10.11.2020. Luettavissa: [https://books.google.fi/books?id=FYmTAAwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=fi&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.fi/books?id=FYmTAAwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=fi&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)

Maahinkainen. Roolipelaaminen, larppaus – mitä ne oikein ovat? Luettu: 18.11.2020. Luettavissa: <http://maahinkainen.org/roolipelit/mitaropejalarppausovat>

Martino, E. 2019. Why we love survival horror. Psychology today. Luettu 16.11.2020. Luettavissa: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/dark-side-psychology/201911/why-we-love-survival-horror>

MCS-Management Consulting Services Oy. 2020. Luettu 18.2.2021. Luettavissa: <https://mcs.fi/swot-analyysi-tukee-strategiaa/>

Mäenpää, M. 2009. Konseptisuunnittelu. Luettu 2.6.2020. Luettavissa: [http://www2.uiah.fi/~mmaenpaa/lectures/konseptisuunnittelu\\_perusteet.pdf](http://www2.uiah.fi/~mmaenpaa/lectures/konseptisuunnittelu_perusteet.pdf)

Nykänen, M. Työterveyslaitos. Perehdyttäjän top-10 muistilista. Luettu 18.11.2020. Luettavissa: <https://www.ttl.fi/tyoyhteiso/ikajohtaminen/tyoelamaan-kiinnittyminen/perehdyttajan-top-10-muistilista/>

Petäjistö, L. Selby, A. 2013. Kunta luontomatkailun kehittäjänä. Metlan työraportteja / Working Papers of the Finnish Forest Research Institute 265. 25 s. ISBN 978-951-40-2454-2 (PDF). Luettu: 2.3.2020. Luettavissa: <http://www.metla.fi/julkaisut/workingpapers/2013/mwp265.htm>.

Rauhala, M. Vikström, T. 2014. Storytelling Työkaluna. Helsinki. Talentum.

Sophocles. 2011, Oedipus Rex, Sophocles and David Mulroy. University of Wisconsin Press, Madison. Luettu: 11.1.2021. Saatavilla: ProQuest Ebook Central.

Teerijoki, E. 2020. "Pelko on usein käsin kosketeltavaa, joskus joku pyörtyykin" – museoiden kauhukierroksista on tullut huippusuosituttuja. Luettu 2.4.2021. Luettavissa: <https://mu-seot.fi/uutiset.php?aid=15309>

Tieteen termipankki 17.9.2020: Kirjallisuudentutkimus: goottilainen romaani. Luettu 17.9.2020. Luettavissa: [https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:goottilainen\\_romaani](https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:goottilainen_romaani)

Tieteen termipankki 17.9.2020: Kirjallisuudentutkimus: kauhuromaani. Luettu 17.9.2020. Luettavissa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:kauhuromaani>

Todellisuuspakolaiset Ry 4.10.2020: Larp – mitä se on? Luettu 4.10.2020. Luettavissa: <https://www.todellisuuspakolaiset.com/larp-faq>

Tonder, M. 2013. Ideasta kaupalliseksi palveluksi. Matkailupalvelujen tuotteistaminen. Vantaa. Hansaprint Direkt Oy.

Valtioneuvosto 3.10.2020. Kulttuuri, nuoriso ja liikunta-asiat. Luettu 3.10.2020. Luettavissa: <https://valtioneuvosto.fi/marinin-hallitus/hallitusohjelma/kulttuuri-nuoriso-ja-liikunta-asiat>

Visit Finland. Sustainable Finland. Luettu 15.11.2020. Luettavissa: <https://www.visitfinland.com/sustainable-finland/>

Walters, G. 2004. Understanding the Popular Appeal of Horror Cinema: An Integrated-Interactive Model. Luettu 15.11.2020. Luettavissa: <https://www.scribd.com/document/285716133/Understanding-the-Popular-Appeal-of-Horror-Cinema>

Weiss, Z. 2014. Public Spectacles in Roman and Late Antique Palestine. Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press. Luettu: 5.3.2021. Luettavissa: <http://search.ebscohost.com.libproxy.helsinki.fi/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=663477&site=ehost-live&scope=site>

Wikipedia, vapaa tietosanakirja. NPC. Päivitetty: 7.1.2019. Luettu: 4.10.2020. Luettavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/NPC>

Williams, H. 2019. Why the Grand Guignol was so shocking. Luettavissa: <https://www.bbc.com/culture/article/20190304-why-the-grand-guignol-was-so-shocking>  
Luettu 12.9.2020.

## 7 Liitteet

### Liite 1. SWOT- taulukko

	+	-				
Sisäinen Ympäristö	<table border="1"><thead><tr><th>Vahvuudet</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>- Uusi konsepti</li><li>- Helposti uudistettavissa ja muokattavissa</li><li>- Räätelöitävissä asiakkaan toiveiden mukaan</li></ul></td></tr></tbody></table>	Vahvuudet	<ul style="list-style-type: none"><li>- Uusi konsepti</li><li>- Helposti uudistettavissa ja muokattavissa</li><li>- Räätelöitävissä asiakkaan toiveiden mukaan</li></ul>	<table border="1"><thead><tr><th>Heikkoudet</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>- Helposti kopioitavissa</li><li>- Henkilökuntaa ei voi korvata sairastapauksissa vuokratyövoimalla</li></ul></td></tr></tbody></table>	Heikkoudet	<ul style="list-style-type: none"><li>- Helposti kopioitavissa</li><li>- Henkilökuntaa ei voi korvata sairastapauksissa vuokratyövoimalla</li></ul>
Vahvuudet						
<ul style="list-style-type: none"><li>- Uusi konsepti</li><li>- Helposti uudistettavissa ja muokattavissa</li><li>- Räätelöitävissä asiakkaan toiveiden mukaan</li></ul>						
Heikkoudet						
<ul style="list-style-type: none"><li>- Helposti kopioitavissa</li><li>- Henkilökuntaa ei voi korvata sairastapauksissa vuokratyövoimalla</li></ul>						
Ulkoinen Ympäristö	<table border="1"><thead><tr><th>Mahdollisuudet</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>- Luonto tarjoaa toimintaympäristön</li><li>- Voidaan toteuttaa vuodenajasta riippumatta</li></ul></td></tr></tbody></table>	Mahdollisuudet	<ul style="list-style-type: none"><li>- Luonto tarjoaa toimintaympäristön</li><li>- Voidaan toteuttaa vuodenajasta riippumatta</li></ul>	<table border="1"><thead><tr><th>Uhat</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none"><li>- Luonnonilmiöt, sääolosuhteet,</li><li>- Tapahtumien rajoittaminen</li></ul></td></tr></tbody></table>	Uhat	<ul style="list-style-type: none"><li>- Luonnonilmiöt, sääolosuhteet,</li><li>- Tapahtumien rajoittaminen</li></ul>
Mahdollisuudet						
<ul style="list-style-type: none"><li>- Luonto tarjoaa toimintaympäristön</li><li>- Voidaan toteuttaa vuodenajasta riippumatta</li></ul>						
Uhat						
<ul style="list-style-type: none"><li>- Luonnonilmiöt, sääolosuhteet,</li><li>- Tapahtumien rajoittaminen</li></ul>						

## **Liite 2. Päätarinat**

### Tarina 1. Yliluonnolliset voimat

Ystäväporukanne halusi viettää päivän poissa kaupungin hälinästä, joten päätitte lähteä viettämään päivää opastetulle suunnistusretkelle kauas kaikesta sivistyksestä. Mukana on kaksi opasta, jotka tuntuvat osaavan asiansa ja päivä on sujunut mutkattomasti ja rauhallisesti. Toinen oppaista osaa kertoa lähes kaiken ympäröivästä luonnosta, kasvien käyttömahdollisuuksista ja selviytymisvinkeistä, mutta toinen on innostuneempi kertomaan tulipaikalla vietetyn tauon aikana kaikista metsässä sattuneista oudoista tapahtumista, kuten omituisista näköhavainnoista ja mystisistä katoamisista.

Kesken kävelyn yksi ystäväporukanne jäsen astui kasvillisuuden läpi suoraan juurakkoiseen koloon! Yhteisvoimin saitte hänet vapautettua, mutta nilkka oli pahasti nyrjähtänyt eikä hän pystynyt laittamaan sille yhtään painoa. Koititte yksi toisen jälkeen soittaa apua, mutta kukaan ei saanut puhelimellaan kenttää. Hetken keskusteltuanne totesitte, ettei teillä olisi muita vaihtoehtoja kuin lähettää toinen oppaista edeltä soittamaan apua. Jäitte odottamaan ensiapuhenkilökuntaa puheliaamman oppaan kanssa hänen työtoverinsa lähtiessä matkaan. Mutta apu ei koskaan saapunut, ja pimeyskin ehti laskeutua väliaikaisen leirinne ylle. Onneksi opas oli edes hieman varautunut, ja hänellä oli antaa teille kaikille taskulamput.

Nilkkansa loukannut ystäväanne pystyy jo kävelemäänkin jotenkuten, joten päätätte lähteä jatkamaan matkaa. Nopein reitti ulos metsästä on seurata suunnistusreittiä, teillä on seuraavan rastin koordinaatit ja toimiva gps- paikannin. Oppaanne muistuttaa vielä teitä pysymään jonossa ja ilmoittamaan heti, mikäli olette jäämässä jälkeen, ja mikä tärkeintä, älkää juosko. Ette halua kenenkään muun menettävän kävelykykyään pimeässä.

### Tarina 2. Pakomatka

Olitte lähteneet opastetulle luontoretkelle Nuuksioon, ja pitkän päivän jälkeen olitte pystytäneet oppaanne johdolla leirinne järven rannalle. Yhtäkkiä idyllisen rauhanne rikkoi kuin tyhjästä leirinne juokseva nainen. Nainen oli villin ja epäsiistin näköinen, hänen vaatteensa olivat repaleiset, hiukset olivat takussa ja kasvot olivat likaiset. Ette meinanneet saada mitään selvää levottoman naisen huudoista, mutta pitkäpinnaisen kyselyn ja rauhoittelun jälkeen teille valkeni naisen selkeästi pakenevan jotakin. Jotakin jota pelkäsi kuollakseen. Naisen silmät poukkoilivat vauhkoina leirinne laidasta laitaa, ja huomasitte tämän ranteissa sekä nilkoissa pahoja hiertymiä ja haavoja, mutta ennen kuin ehditte kysellä enempää, jostain kuului huutoa.

Niin kauheaa, vertahyttävää kirkaisua ette koskaan olleet kuulleet! Leiriinne juossut nainen oli lähellä pyörtymistä, mutta onnistui kuitenkin jatkamaan juoksuaan ja katosi äkkiä pois näköpiiristä. Ette tiedäneet mitä tekisitte, joten yrititte soittaa apua – tuloksetta, sillä kukaan ei saanut puhelimellaan edes kenttää. Hetken mietittyänne vaihtoehtojanne pohdintanne keskeytyi uuteen huutoon – huutoon jota säesti aivan selkeä moottorisahan ulvonta. Päätitte oppaanne johdolla lähteä heti takaisin kohti sivistystä, ja otitte mukaanne vain välttämättömimmät tavaranne. Hämärä oli laskeutumassa ja rauhoituitte hieman kävellessänne poispäin tuosta kamalasta äänestä, mutta ette saaneet karistettua pois tunnetta siitä, että joku katseli teitä.

### **Liite 3. Kauhukertomukset**

Vinkkejä kauhutarinoiden valintaan.

- Sudenmorsian : hiidenmaalainen tarina. Aino Kallas, 2007.
- Suuri suomalainen kummituskirja: Kotimaiset kauhutarinat kautta aikojen. Eero Ojanen, 2016.
- Kuollut kulkee : tarinoita kalman majoilta / toimittaja: Anneli Kanto, 2008.
- Haiseva käsi ja muita kauheita tarinoita Uhriniituntakaisesta. Magdalena Hai, 2016.
- Kirokun kirjan vartija : suomalaisia Cthulhu-tarinoita / toimittanut Juri Nummelin ; kirjoittajat: Samuli Antila ym. 2016.

#### **Liite 4. Asiakkaille sähköinen ennakko-ohjeistus**

Tervetuloa kauhuvaellukselle! Tässä ohjeet vaellukselle osallistumista varten, kiitos kun noudatat ohjeita ja luet turvallisuusselostuksen huolellisesti.

Mitä tarvitset osallistuaksesi vaellukselle:

- Lämpimät ulkovaatteet, käsineet ja pipon.
- Pienen repun, johon mukaan: sadetakki, omat välttämättömät henkilökohtaiset tarvikkeet kuten lääkkeet ja puhelin (huomaathan pakata elektroniset laitteet esimerkiksi pakastuspusseihin kosteuden varalta).
- Hyvät tukevat, mieluiten nilkat peittävät kengät, metsässä voi olla kosteaa ja liukasta.

Mitä saat oppailta vaelluksen alussa:

- Taskulampun.
- Vesipullon.
- Eväät, muistathan ilmoittaa varauksen yhteydessä mahdollisista ruokavalioidista ja allergioista.

#### **Turvallisuus**

Huomaathan, että hämärtyvässä ja pimeässä metsässä näkyvyys voi olla heikko ja maasto paikoin liukas tai juurakkoinen. Tästä syystä vaelluksen aikana juokseminen on ehdottomasti kielletty. Mikäli tapahtuman aikana koet tilanteen liian intensiiviseksi tai pelottavaksi kerrothan siitä heti oppaalle, jotta voimme auttaa sinua. Turvallisuuksyistä osallistujilla tulee olla oma puhelin mukana, mutta pidäthän sen äänettömällä. Oppaalla on mukanaan ensiapulaukku, mutta mikäli tarvitset omia lääkkeitä, varauduthan ottamalla ne mukaasi.

Emme suosittele kauhuvaellusta, mikäli sinulla on:

- vakava allergia esimerkiksi ampiaisille, käärmeille tai punkeille.
- sinulla on liikuntarajoitteita tai joitakin sairauksia, jotka estävät tai haittaavat liikkumistasi hämärässä metsässä.



## Liite 5. Järjestäjän muistilista

- Lavasteet
  - Rastimerkit/koordinaatit
  - Akkukäyttöinen kaiutin, ladattuna
  - Teatraalinen lavastus
  - Puvut (opas ja avustaja)
- Selviytymispakkaukset x asiakkaiden määrä
  - Pieni laukku/reppu
  - Juoma
  - Eväät
  - Asiakkaiden taskulamput, uudet patterit
  - Istuinalustat
- Järjestäjien tarvikkeet
  - Taskulamput, uudet patterit
  - GPS-paikannin, ladattuna
  - Istuinalustat
  - Tulitikut
- Radiopuhelimet, ladattuna
- Ensiapulaukku, tarkistettuna

## Liite 6. Palautetta suunnitelmasta

Palautte Kauhuvuauelluksen tapahtumakonseptista ja sen toimivuudesta.

Palautteen antoi kirjallisena 7.4.2021 Oona Tornianen, MSc International Events Manager ja Kulttuurituottaja (AMK).

- Tapahtuma ja päiväaikataulun sisällyttäminen selkeyttävät suunnittelua. Niiden lisääminen mukaan oli hyvä idea.
- Whatsappin tyylinen viestisovellus tai oma appi on liiankin toiveikas idea. Tapahtumissa tylsästi käytetään radiopuhelimia ihan syystä. Tapahtumien aikana tekstiviestejä tai Whatsapp-viestejä ei oikein huomaa. Radiopuhelimella viestiminen pakottaa olemaan ytimekäs ja tehokas. Ne ovat myös varmempia sillä kännyköiden kuuluvuus metsässä voi olla huono.
- Esimerkkitarinan rastien lavastus oli hyvä osio. Hienoa, että tarvikkeet oli listattu selkeästi.
- Liittäisin vielä vinkkejä/ohjeita ruokien valmistukseen tai tilaukseen. Periaatteessa-han kellään tapahtumatuotantotiimistä ei tarvitse olla ravintoalan kokemusta, jolloin ennalta määritettyjen ruokien tilaaminen ammattilaiselta voi olla järkevin vaihtoehto. Toki ruoan kuljetuksesta ja tarjoilusta huolehtivalla työntekijällä pitäisi olla vähintään hygieniapassi.
- Hienoa, että suunnitelmaan sisältyi kaksi tarinaideaa sekä liitteissä oli vinkkejä kauhukertomuksista, jos tuotantotiimi haluaakin kehittää oman tarinan mutta tarvitsee siihen apua.
- Liitteistä ennako-ohjeistus asiakkaille ja järjestäjän muistilista ovat erittäin huolella tehtyjä ja varmasti hyödyllisiä, jos järjestäisin konseptin perusteella kauhuvuauelluksia.
- Olisiko mahdollista liittää vielä esimerkkinä kuva mahdollisesta reitistä? Johon olisi merkitty, että tässä kohtaa on reitin alku, tässä löytyisi esine X, tässä kohtaa metsälento ilmestyisi ja tässä olisi ruokapaikka/lopetus? Vaikka lopullinen reitti olisikin muodoltaan/pituudeltaan hyvin erilainen, auttaisi karttakuva esimerkkinä suunnittelussa ja sopivan reitin etsimisessä.