



Marjo Rinne

Paloturvallisuutta suostuttelevan viestinnän keinoin

Päivä Paloasemalla -tapahtuman asiakaslähtöinen kehittäminen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurituottaja YAMK

Kulttuurituotanto

Opinnäytetyö

19.11.2021

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Marjo Rinne
Otsikko:	Paloturvallisuutta suostuttelevan viestinnän keinoin – Päivä Paloasemalla -tapahtuman asiakaslähtöinen kehittäminen
Sivumäärä:	83 sivua + 6 liitettä
Aika:	8.11.2021
Tutkinto:	Kulttuurituottaja YAMK
Tutkinto-ohjelma:	Kulttuurituotanto
Suuntautumisvaihtoehto:	-
Ohjaaja:	Yliopettaja Katri Halonen

Opinnäytetyö on tapaustutkimus, joka tutkii Päivä Paloasemalla -tapahtuman vaikutuksia lapsiperheiden paloturvallisuusosaamiseen. Työn tilaaja on Suomen Pelastusalan Keskusjärjestö eli SPEK. Opinnäytetyön pääkysymys on: 'Millä tavalla Päivä Paloasemalla -tapahtumilla voidaan vaikuttaa lapsiperheiden paloturvallisuusosaamiseen?'. Vuonna 2020 tapahtuma oli virtuaalinen, ja opinnäytetyössä tarkastellaan myös sitä, miten virtuaalisuus vaikuttaa osallistujien kokemuksiin paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumisen suhteen. Opinnäytetyö selvittää, millä tavalla virtuaalinen paloasema voisi poikkeusajan jälkeen toimia lisäarvoa tuottavana palveluna ja millä muilla tavoilla tapahtumaa kannattaisi kehittää.

Työn tietopohjan avainkäsitteitä ovat paloturvallisuusosaaminen, suostutteleva viestintä, tarinallistaminen sekä virtuaalitapahtumat. Tutkimusaineiston kehittämismenetelmänä on palvelumuotoilu ja keruumenetelminä ovat Päivä Paloasemalla -tapahtuman kävijöille ja tapahtumia järjestäville paloasemille suunnattu verkkokysely sekä kyselyjen tulosten pohjalta toteutettu ideointityöpaja.

Tutkimuksen tuloksista käy ilmi, että Päivä Paloasemalla -tapahtuma lisää osallistujien paloturvallisuusosaamista ja sitä kautta vaikuttaa lapsiperheiden turvallisuuskäyttäytymiseen. Oppimisen kannalta perinteinen livetapahtuma koetaan paremmaksi niin kävijöiden kuin järjestäjien tahoilta. Virtuaalitapahtuman tuomia lisäarvoja ovat tasa-arvoisuus, tasalaatuisuus sekä tekemisen omatahtisuus. Sen kautta myös tavoitetaan uusia, potentiaalisia tapahtumakävijöitä.

Peilaamalla saatuja tuloksia tietopohjaan muodostettiin kehitysehdotuksia ja laadittiin palvelun kehittämisehdotuksia, joiden tavoitteena on kehittää Päivä Paloasemalla -tapahtumaa. Kehitysehdotuksissa keskitytään tapahtumakonseptin kirkastamiseen, viestinnän kirkastamiseen sekä palokuntayhteistyön tehostamiseen.

Avainsanat: suostutteleva viestintä, palvelumuotoilu, tarinallistaminen, virtuaalitapahtumat, paloturvallisuus

Abstract

Author(s): Marjo Rinne
Title: Fire safety through persuasive communication - Customer-oriented development of A Day at the Firestation event
Number of Pages: 83 pages + 6 appendices
Date: 8 November 2021

Degree: Master of Culture and Arts
Degree Programme: Master's Degree Programme in Cultural Management
Specialisation option: -
Instructor: Principal Lecturer Katri Halonen

This thesis is a case study that examines the effects of A Day at the Fire Station event on the fire safety skills of families with kids. The study was commissioned by The Finnish National Rescue Association SPEK. The primary question of the thesis is: "How can A Day at the Fire Station events affect the fire safety skills of families with children?". The 2020 event was virtual, and thesis also examines how virtualization effects participants experience on the acquisition of fire safety knowledge and skills. The thesis explores how a virtual fire station could function as a value-added service after covid-19 and how the event could be developed.

The key concepts of this study's theoretical framework are fire safety skills, persuasive communication, service design, storytelling, and virtual events. The development method of this case study is service design. The case study was executed by using the methods of online survey for the visitors and organizers of A Day at the Fire Station event and brainstorming workshop based on the results of the online surveys.

The results of the study show that A Day at the Fire Station event increases the participants' fire safety skills and thereby influences the safety behavior of families with children. In terms of learning, the traditional live event is perceived as better by both visitors and organizers. The added value brought by a virtual event is equality, uniformity, and the possibility of doing things at one's own pace. It also reaches out to new, potential event visitors.

The results were compared to the theoretical framework and the development proposals were made based on the comparison. Service development proposals were prepared with the aim of developing A Day at the Fire Station event. The development proposals focus on clarifying the event concept and communication and enhancing fire department cooperation.

Keywords: persuasive communication, service design, storytelling, virtual events, fire safety

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Lapsiperheiden paloturvallisuusosaamisen edistäminen tapahtumilla	3
2.1	Paloturvallisuusosaamisen määritelmä	5
2.2	Suostutteleva viestintä paloturvallisuuden edistäjänä	7
2.2.1	Suostuttelevan viestinnän kuusi periaatetta	8
2.2.2	Suostuttelun matriisimalli paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumisessa	9
2.2.3	Asenteisiin vaikuttaminen suostuttelulla	10
2.3	Paloturvallisuusosaamisen edistämisestä elämyksellistä tarinallistamisen keinoin	12
2.4	Tapahtumat virtuaalitodellisuudessa	13
3	Toimeksiantajan ja tutkimuksen esittely	16
3.1	Suomen Pelastusalan Keskusjärjestö	16
3.2	Päivä Paloasemalla -tapahtumia järjestävät palokunnat	17
3.3	Tapaustutkimuksena Päivä Paloasemalla -tapahtuma	18
4	Kehittämistyön tutkimuskysymykset ja tavoitteet	20
5	Kehittämistyön menetelmät	22
5.1	Palvelumuotoilu	25
5.2	Tutkimusmenetelmät	28
5.2.1	Kävijä- ja paloasemakyselyt	28
5.2.2	Ideointityöpaja	31
5.3	Tutkimusaineiston analyysi	35
6	Kehittämistyön tulokset	36
6.1	Kyselyihin vastanneiden taustatietoja	37
6.2	Päivä Paloasemalla lisää kävijöiden paloturvallisuusosaamista	39
6.3	Perinteinen Päivä Paloasemalla oppimisen kannalta tehokkaampi kuin virtuaalinen	42
6.3.1	Virtuaalisessa tapahtumassa enemmän oppineet	45
6.4	Virtuaalinen Päivä Paloasemalla tavoittaa uusia kohderyhmiä	47
6.5	Päivä Paloasemalla -tapahtuman tulevaisuus	49
6.5.1	Jatkossa sekä perinteinen että virtuaalitapahtuma	50

6.5.2	Toiveissa uusia rasteja, käytännön tekemistä ja virtuaalisia elementtejä	52
6.5.3	Tapahtuman viestinnässä kirkastamisen paikka	56
6.5.4	Virtuaalisessa kokemuksessa parannettavaa	58
6.5.5	Ajassa kiinni oleva tapahtuma	61
7	Kehittämissuhteet	66
7.1	Päivä Paloasemalla -konseptin kirkastaminen	68
7.2	Viestinnän kirkastaminen	72
7.3	Tehokkaampi palokuntayhteistyö	76
7.4	Kehittämissuhteiden vieminen käytäntöön	78
8	Pohdinta ja arviointi	79
	Lähteet	84
	Liitteet	87

1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on Päivä Paloasemalla -tapahtuman kehittäminen niin tapahtumassa käyvien lapsiperheiden kuin tapahtumia järjestävien paloasemien näkökulmasta. Vuodesta 2008 alkaen järjestetyn tapahtuman kävijöiltä sekä järjestäviltä paloasemilta on useampana vuonna tullut palautetta, jonka mukaan tapahtuman olisi hyvä uudistua. Lisäksi on ollut havaittavissa, ettei järjestelyistä vastaavissa palokunnissa ole samalla tavalla intoa tehdä tapahtumaa kuin aiemmin. Kaikilla paloasemilla ei myöskään ole resursseja järjestää tapahtumaa, vaikka tahtoa olisi.

Päivä Paloasemalla on Suomen suurin turvallisuusaiheinen tapahtuma, ja sitä järjestetään noin 360 paloasemalla ympäri Suomen. Päivä Paloasemalla -tapahtumien kautta pyritään vahvistamaan kansalaisten, erityisesti lapsiperheiden, paloturvallisuusosaamista. Koska vuonna 2020 Covid-19- eli koronapandemian takia fyysisiä tapahtumia ei voitu järjestää, toteutettiin virtuaalinen paloasema. Virtuaalisella paloasemalla kävijät pääsivät omilta kotisohviltaan tutustumaan paloasemien toimintaan virtuaalisesti sekä kartuttamaan tärkeitä paloturvallisuustietoja ja -taitoja.

Opinnäytetyöni tavoitteena on selvittää, millä tavalla Päivä Paloasemalla -tapahtumilla voidaan vaikuttaa lapsiperheiden paloturvallisuusosaamiseen. Työssäni tutkin, mitä vaikutuksia Päivä Paloasemalla -tapahtumaan osallistuvat kokevat tapahtumalla olevan heidän paloturvallisuustietoihinsa ja -taitoihinsa. Työssäni tutkin myös, millaista vaikutusta osallistujat kokevat olevan paloturvallisuustaitojen omaksumiseen sillä, että tapahtuma oli vuonna 2020 virtuaalinen. Lisäksi tutkin, millä tavalla virtuaalinen paloasema voisi poikkeusajan jälkeen toimia lisäarvoa tuottavana palveluna. Pohdin, millä muilla tavoilla Päivä Paloasemalla -tapahtumaa kannattaisi kehittää.

Opinnäytetyöni tilaaja on Suomen Pelastusalan Keskusjärjestö SPEK, jossa olen työskennellyt tammikuusta 2020 alkaen kampanjakoordinaattorina. Työskentelen Paloturvallisuusviikko- ja NouHätä! -kampanjoiden sekä Päivä Paloasemalla -tapahtuman parissa. Näiden kampanjoiden ja tapahtumien tavoitteena on saada ihmiset havahtumaan paloturvallisuuden äärelle ja opettaa heille tärkeitä taitoja, kuten alkusammutusta, onnettomuustilanteissa toimimista ja ensiapua. Ennen SPEKiä työskentelin kolme vuotta kampanjakoordinaattorina EHYT ry:ssä tehden samalla tapahtumia ja kampanjoita myös Suomen köyhyyden vastaiselle verkostolle EAPN-Fin:lle.

Työni on ajankohtainen kulttuurituotannon alalle, sillä eri aloja yhdistämällä se osoittaa, miten kulttuurin keinoja käyttämällä voidaan edistää turvallisuutta. Usein ihmisiä on opastettu kiinnittämään huomiota esimerkiksi kotiensa turvallisuuden varoittavien, jopa dramaattisten esimerkkien kautta tai suoranaisesti pelottelemalla. Elämyksellisen tapahtuman kautta tätä viestintää voidaan keventää ja tuoda se luontevammaksi, lähestyttävämmäksi osaksi ihmisten arkea.

Päivä Paloasemalla -elämys oli vuonna 2020 täysin virtuaalinen. Virtuaalitapahtumat ovat tällä hetkellä ajankohtaisia kulttuurialalla, ja työni tuottaa uutta tietoa siitä, miten perinteisessä tapahtumassa käyvät ihmiset suhtautuvat samaan tapahtumaan virtuaalisena. Työni myös tuo esille esimerkin siitä, miten virtuaalitapahtumia ja virtuaalitodellisuutta voidaan hyödyntää oppimisessa. Kehitystyö tuottaa kulttuurituotannon ammattialalle uutta tietoa tuomalla esiin esimerkin, miten tapahtumien ja elämyksellisen toiminnan kautta voidaan edistää niin yksittäisten henkilöiden kuin erilaisten yhteisöjen ja isossa kuvassa koko yhteiskunnan turvallisuutta. Toiminnan kehittämällä voi olla vaikutusta myös pelastusalan työmäärään ihmisten omatoimisuuden ja osaamisen lisääntyessä ja sitä kautta onnettomuuksien vähentyessä.

Työni on ajankohtainen myös sosiaali- ja terveysalan näkökulmasta. Päivä Paloasemalla -tapahtuma vastaa osaltaan Turvallisesti kaiken ikää -Koti- ja vapaa-ajan tapaturmien ehkäisyohjelman 2021–2030 tavoitteisiin 0–24-vuotiaiden osalta. 0–24-vuotiaiden kohdalla tavoitteena on, ettei yksikään lapsi tai

nuori kuole tai vammaudu vakavasti tulipaloissa tai tulentekovälineiden käsittelystä johtuvissa tapaturmissa. Tavoitteena on, että lapsilla ja nuorilla on riittävät paloturvallisuustiedot ja -taidot sekä kyky pelastaa ja pelastautua palotilanteessa. (Turvallisesti kaiken ikää 2020, 78.)

Opinnäytetyöni on laadullinen ja määrällinen tapaustutkimus. Toteutan työni analysoimalla aiempina vuosina tapahtumasta tehtyjä kyselytutkimuksia sekä toteuttamalla uuden aineiston hankintaa. Kerään tapahtumasta aiempien vuosien tapaan palautetta kävijöiltä. Kyselyn kautta pyrin tutkimaan muun muassa sitä, miten virtuaalisuus vaikuttaa paloturvallisuustaitojen omaksumiseen.

Kävijäkyselyn lisäksi käytän aineistona palokunnille suunnattua kyselyä. Kyselyllä pyrin selvittämään, millaista lisäarvoa virtuaalinen paloasema tuo Päivä Paloasemalla -tapahtumaan palokuntien näkökulmasta ja mitä asioita tulisi mahdollisesti huomioida, jos virtuaalinen paloasema toteutettaisiin jatkossakin. Kävijä- ja paloasemakyselyn analysoitujen tulosten pohjalta toteutan ideointityöpanjan, jossa kehitetään uutta kyselyiden tulosten pohjalta ja joka auttaa kehittämisehdotusten muotoilussa.

2 Lapsiperheiden paloturvallisuusosaamisen edistämisen tapahtumilla

Tässä luvussa esittelen opinnäytetyöni tietopohjan. Tutkimukseni käsittelee sitä, miten lapsiperheiden paloturvallisuusosaamiseen voidaan vaikuttaa Päivä Paloasemalla -tapahtumilla. Rakennan tietopohjassa kuvaa siitä, mitä paloturvallisuusosaamisella tarkoitetaan sekä miten sitä voidaan edistää suostuttelevan viestinnän sekä tarinallistamisen keinoin. Lisäksi käyn läpi virtuaalitodellisuutta ja virtuaalitapahtumia.

Tietopohja muodostaa kehittämistyön perustan kokoamalla yhteen oleellisen kehittämiseen liittyvän tiedon sekä määrittelemällä käsitteet ja niiden väliset suhteet. Tietopohjassa kuvataan kehittämistyöhön liittyvät keskeisimmät teoriat sekä tuoreimmat tutkimustulokset. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 34.)

Työni aihe on rajattu määrittelemällä työn tietopohjaksi suostutteleva viestintä, tarinallistaminen sekä virtuaalitodellisuus.

Paloturvallisuustaitojen edistämistä tapahtumilla on esimerkiksi tutkittu opinnäytetyössä 'Vältä tapaturmia -päivä Sveitsin lukiossa'. Opinnäytetyön loppuarvioinnissa todetaan, että nuorten turvallisuustietoihin, -taitoihin ja -käyttäytymiseen voidaan vaikuttaa innostavien tapahtumien kautta. (Hiltunen, Nieminen, Suttinen ja Welling 2012.)

Lasten paloturvallisuustaitojen kehittymistä interaktiivisen tietokonepelin pelaamisen kautta on tutkittu tutkimuksessa 'An evaluation of The Great Escape: Can an interactive computer game improve young children's fire safety knowledge and behaviors?'. Tuloksissa todetaan, että tutkimus osoittaa merkittäviä parannuksia tietämyksessä ja paloturvallisuuskäyttäytymisessä pelin interventioryhmissä ja että tietokonepelin käyttö voi olla tehokas tapa lisätä pienten lasten ymmärrystä turvallisuudesta ja siitä, miten reagoida erilaisissa vaaratilanteissa. (Morrongiello, Schwebel, Bell, Stewart, & Davis 2012.)

Työni tietoperusta soveltuu erinomaisesti kulttuurituotannon alueelle. Kulttuurituottajia löytyy laajasti järjestökentältä, jossa usein suostuttelevan viestinnän ja informaatiovaikuttamisen kautta pyritään saamaan ihmisiä esimerkiksi tekemään jokin muutos tai osallistumaan toimintaan. Monelle viestinnän parissa työskentelevälle kulttuurituottajalle tarinallistaminen on hyödyllinen taito. Tarinallistamisella luodaan yrityksen brändiä ja tehdään siitä moniulotteisempi. Varsinkin sosiaalisen median sisällöntuotannossa tarinat ovat tärkeitä.

Virtuaalitodellisuudessa tapahtuvat tapahtumat eli virtuaalitapahtumat ovat tällä hetkellä ajankohtaisia kulttuurituotannon alalla koronaviruspandemian ja sen seurauksena peruuntuneiden perinteisten livetapahtumien takia. Teknologian kehitys on nopeaa ja ihmiset osallistuvat virtuaalitapahtumiin entistä tottuneemmin. Työni tuottaa uutta tietoa siitä, miten perinteisessä tapahtumassa käyneet henkilöt suhtautuvat samaan tapahtumaan virtuaalisena. Työni myös tuo esille

esimerkin siitä, miten virtuaalitapahtumia ja virtuaalitodellisuutta voidaan hyödyntää oppimisessa.



Kuvio 1. Lapsiperheiden paloturvallisuusosaamisen edistäminen tapahtumilla.

Paloturvallisuusosaamisen edistämisen keskiössä on viestintä, jotka Päivä Pa-loasemalla -tapahtumissa ovat tapahtumaviestintää, tarinallistamista sekä suos-tuttelevaa viestintää. Näistä syntyy kuvion 1 mukainen luuppi, jossa kukin vies-tinnän osa-alue tukee toisiaan.

2.1 Paloturvallisuusosaamisen määritelmä

Osaaminen koostuu tiedoista eli sen tiedostamisesta eli sen ymmärtämisestä, miksi ja miten jokin asia on, taidoista sekä persoonallisista ominaisuuksista, ku-ten kokemuksesta. Osaaminen on jonkin asian hallitsemista, mikä mahdollistaa tietynlaisen toiminnan. (Peda 2021.)

Paloturvallisuudessa osaaminen on ehkäisyä, varautumista, suunnittelua ja viime kädessä, tulipalon sattuessa pelastamista ja poistumista. Tulipalon sattuessa ei ole paljoa aikaa toimia, joten on tärkeää, että oikeanlainen toiminta on kaikille tuttua. (Paloturvallisuusviikko 2017.)

Paloturvallisuudessa ehkäisyyn kuuluu muun muassa elävän tulen vahtiminen ja se, ettei ruokaa jätetä valvomatta hellalle. Varautumiseen kuuluu palovaroittimista ja alkusammutusvälineistä, kuten sammutuspeitteestä huolehtiminen sekä poistumisreittien pitäminen siistinä. Suunnitteluun kuuluu esimerkiksi sen pohtiminen, mitkä ovat kotona ne kaksi reittiä, joista tulipalon sattuessa pääsee poistumaan. Kaikkien asukkaiden on myös hyvä tietää, missä tulipalon sattuessa kokoontutaan ulkona. Jos tulipalo sitten sattuu, tulisi muistaa poistua matalana, lattialla kontaten, laittaa mennessään ovet ja ikkunat kiinni lisävahinkojen välttämiseksi sekä soittaa hätäpuhelu turvallisesta paikasta. (Paloturvallisuusviikko 2017.)

Vuodelta 2019 löytyy tuorein pelastustoimen taskutilasto, jossa käydään läpi muun muassa Suomen pelastustoimintaa ja pelastustehtävien määrää. Se käsittelee vuosia 2014–2018. Viiden vuoden seurantajakso on sopivan pituinen, sillä siinä nähdään selkeitä eroja tilastoissa. Taskutilaston mukaan vuonna 2018 Suomessa syttyi 14 268 tulipaloa, joihin hälytettiin palokunta paikalle. Näistä 60 % oli rakennuspaloja. Rakennuspaloista valtaosa sattui asuinrakennuksissa, pientaloissa sekä kerrostaloissa. Suurin syy rakennuspaloille oli ihmisen toiminta ja erityisesti ruuanvalmistus. (Ketola & Kokki 2019, 10, 14–15.)

Paloturvallisuusosaaminen on tärkeää ihan jokaiselle, sillä kuten tilasto kertoo, tulipaloja syttyy vuosittain runsaasti. Tilaston mukaan valtaosa rakennuspaloista on tahattomia ja johtuu huolimattomuudesta tai vahingosta. Suurimmassa osassa paloja ei tehty alkusammutusta, koska palo oli liian pieni tai liian suuri, kohteessa ei ollut ihmisiä tai saatavilla ei ollut alkusammutusvälineitä. Alkusammutuksen vaikutus kohteissa, joissa sitä oli tehty, oli kuitenkin iso henkilö- ja omaisuusvahinkojen rajaamisen suhteen. Vain 12 %:ssa kohteista alkusammu-

tuksella ei ollut vaikutusta. Huolestuttavaa on se, että neljässä kymmenestä palokohteesta ei ollut palovaroitinta, se ei toiminut tai sen paristo oli epäkunnossa. (Ketola & Kokki 2019, 15–16.)

Vuonna 2018 rakennuspaloissa kuoli 53 henkilöä, mikä on 32 henkilöä vähemmän kuin vuonna 2014. Rakennuspalossa kuollut on 75 % todennäköisemmin mies kuin nainen. Vuonna 2018 rakennuspaloissa loukkaantui 596 henkilöä, mikä on 176 henkilöä vähemmän kuin vuonna 2014. Palokuolemien ja -loukkaantumisten vähenemisen ohella vuosien 2014 ja 2018 välillä eniten vähentyivät myös ihmisen toiminnasta johtuvat palot. Samaan aikaan esimerkiksi koneen viasta tai eläimistä johtuvat palot pysyivät samalla tasolla. (Ketola & Kokki 2019, 10, 14–15, 28–29.)

Paloturvallisuuden myönteiselle kehityskululle on monia syitä, ja vaikutusta onkin esimerkiksi koulutuksella ja teknologialla. Tulipaloista johtuvien kuolemien määrää ovat vähentäneet muun muassa poistumisturvallisuuden parantaminen, turvatekniikan kuten sähköverkkoon kytkettyjen palovaroittimien yleistyminen sekä itsestään sammuvien savukkeiden tulo markkinoille. Myös pelastuslaitosten tekemillä palotarkastuksilla sekä kohdennetulla turvallisuusviestinnällä on ollut vaikutusta. (Turvallisesti kaiken ikää 2020, 76.) Myös Päivä Paloasemalla -tapahtumalla on merkittävä rooli turvallisuusviestinnän kanavana.

2.2 Suostutteleva viestintä paloturvallisuuden edistäjänä

Suostutteleva viestintä eli suostuttelu on tavoitteellista vaikuttamista kohteeseen. Suostuttelevan viestinnän tavoitteena on muuttaa henkilön asenteita, uskomuksia ja käytöstä. Suostutteluun voi sisältyä alitajuista vaikuttamista. (Gjerstad 2015, 9.) Suostutteluksi voidaan määritellä kaikki sellaiset viestit, joiden tarkoituksena on muokata, vahvistaa tai muuttaa toisten reaktioita (Stiff & Mongeau 2016, 4).

Vaikka suostuttelun tavoitteena usein on jonkin hyvän asian, kuten terveyden tai turvallisuuden edistäminen, on olemassa myös pakottavaa suostuttelua, kuten

propagandaa, indoktrinaatiota eli iskostamista ja jopa aivopesua. (Mustonen 2000, 39.)

2.2.1 Suostuttelevan viestinnän kuusi periaatetta

Suostuttelun tutkimuksen pioneerin Robert Cialdinin mukaan suostuttelun kuusi tärkeintä periaatetta ovat vastavuoroisuus, niukkuus, auktoriteetti, johdonmukaisuus, tykkääminen ja yksimielisyys. Periaatteista vastavuoroisuus on kiittollisuuden velkaa, sitä että ihmiset kokevat, että heidän on annettava jotain vastalahjaksi esimerkiksi saamastaan hyvästä palvelusta, lahjasta tai kohtelusta. Seuraavassa periaatteessa, niukkuudessa, on kyse siitä, että ihmiset olettavat niukasti tarjolla olevan olevan myös arvokasta. Esimerkiksi karsimalla palveluiden määrää voidaan kasvattaa jäljelle jäävien palveluiden hintaa ja menekkiä osoittamalla niiden ainukertaisuus. (Influence at Work 2021.)

Auktoriteetti-periaate tarkoittaa sitä, että ihmiset seuraavat uskottavien, asiantuntevien asiantuntijoiden esimerkkiä. Auktoriteetti lisää viestin vakuuttavuutta. Neljäs periaate, johdonmukaisuus, tarkoittaa sitä, että ihmisillä on halu olla johdonmukaisia niiden asioiden suhteen, joita he ovat aiemmin sanoneet tai tehneet. (Influence at Work 2021.)

Viides periaate, tykkääminen, on sitä, että ihmiset sanovat mieluummin kyllä niille henkilöille, joista he pitävät. Esimerkiksi kuulumisten vaihtaminen, kiinnostuksen osoittaminen toista kohtaan ja kohteliaisuuksien lausuminen saa ihmiset suostuvimmiksi kuin epäkohtelias käytös. Viimeinen suostuttelun periaate on yksimielisyys, joka tarkoittaa sitä, että ihmiset ottavat mallia toistensa käyttäytymisestä erityisesti silloin, kun kokevat olonsa epävarmoiksi. (Influence at Work 2021.)

2.2.2 Suostuttelun matriisimalli paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumisessa

Yleensä suostuttelu etenee useiden eri vaiheiden tai reittien kautta. McGuiren vuonna 1985 laatimassa suostuttelun matriisimallissa on useita vaiheita. Ne etenevät kuvion 2 mukaisesti altistumisesta huomion kiinnittämiseen, kiinnostumiseen ja ymmärtämiseen, joiden jälkeen seuraavat tuttuus ja myöntyminen, mitä seuraavat muistaminen ja muistiin palauttaminen. Näiden jälkeen tulevat päätöksenteko, toiminta ja vahvistaminen, ja lopulta matriisi päättyy vakiinnuttamiseen. Kaikki matriisin vaiheet eivät kuitenkaan ole välttämättömiä vaikutuksen aikaansaamiseksi. (Mustonen 2000, 40.)



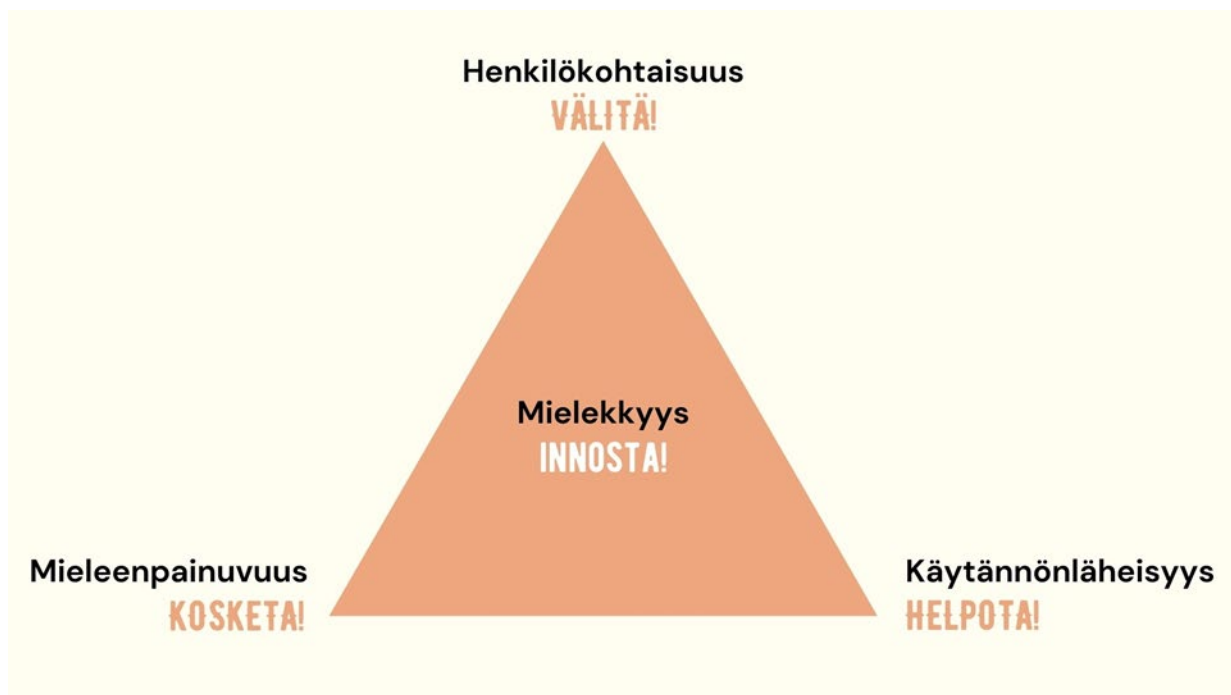
Kuvio 2. McGuiren suostuttelun matriisimalli (Mustonen 2000)

Paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumisessa rutiinit ovat avainasemassa. Kuten aiemmin kerroin, tulipalotilanteessa ei ole paljoa aikaa toimia. Siksi on tärkeää, että oikea toiminta tulee selkärangasta. Suostuttelun matriisimalli on hyvä tapa juurruttaa paloturvallisuusosaamista sellaiseksi, että lapsiperheiden arki on mahdollisimman paloturvallista ja että palon sattuessa osataan toimia oikein.

2.2.3 Asenteisiin vaikuttaminen suostuttelulla

Suostuttelu on tavoitteellista vaikuttamista kohteeseen ja hänen asenteisiinsa. Asenne on henkinen tila, joka rakentuu kokemusten kautta ja joka määrittelee, miten henkilö reagoi ympäristöönsä, sen kohteisiin ja erilaisiin tilanteisiin. Asenne on yhdistelmä tietoa, tunnetta ja toimintaa. (Mustonen 2000, 174.)

Gjerstad on luonut vaikuttamiskolmion (kuvio 3), jonka kautta vaikuttamista ja sen toimivuutta voidaan havainnoida ja arvioida. Vaikuttamiskolmion kulmien eli vaikuttamisen pääperiaatteiden tavoitteena on murtaa jokin vaikuttumista estävä seikka. Yksi vaikuttamisen pääperiaatteista on asioiden helpottaminen, joka tarkoittaa asioiden yksinkertaistamista, tekemisen kynnyksen madaltamista sekä käytännönläheisyyttä. Toinen pääperiaate on henkilökohtaisuus. Jotta henkilö voi vaikuttua, tulee häntä puhutella juuri häntä koskettavalla tavalla. Kolmas pääperiaate mieleenpainuvuus edellyttää, ettei viesti ole mitäänsanomaton eikä tylsä. Vaikuttamiskolmion keskellä on mielekkyys, mikä viittaa henkilön innostumiseen. (Gjerstad 2015, 23.)



Kuvio 3. Vaikuttamiskolmio (Gjerstad 2015)

Ihmisten asenteisiin vaikuttaminen on haasteellista. Tunne ja tieto voivat olla henkilön ajatuksissa ristiriidassa keskenään eikä henkilön toiminta ole aina loogista. Usein ihmisten toiminta on spontaania ja automaattista, jolloin käyttäytymisvalintoja ei tehdä tietoisesti, hyötyjä ja haittoja punniten. Jos asennemuutoksen lisäksi edellytetään uusien taitojen oppimista, ei toivotunlaista käyttäytymistä välttämättä synny. Suostuttelussa tärkeintä onkin synnyttää henkilölle motivaatio toimia. Lisäksi on tärkeää saada henkilö kokemaan, että omaksumalla halutun ajattelu- ja toimintatavan hän voi tuntea itsensä paremmaksi ihmiseksi (Mustonen 2000, 42–43, 45).

On todettu, että asennekyselyissä vastaajat usein vastaavat sosiaalisen suotavuuden paineen alla. Vastaaja ei kerro aidosti omasta tavastaan ajatella ja toimia, vaan sen mukaisesti, mitä olettaa yleisesti hyväksytyksi tavaksi. (Mustonen 2000, 44.) Tämä on huomattu myös paloturvallisuuden saralla. Esimerkiksi Aula Researchin Paloturvallisuusviikolle tuottamissa kyselyissä peräti 94 % vastaajista on kertonut, että heidän kodeissaan on toimivat palovaroittimet. Luku vai-

kuttaa korkealta, sillä esimerkiksi rakennuspalojen yhteydessä on todettu ainoastaan 40 %:lla talouksista olleen toimivat palovaroittimet (Ketola & Kokki 2019, 16).

2.3 Paloturvallisuusosaamisen edistämisestä elämyksellistä tarinallistamisen keinoin

On arvioitu, etteivät aivot ole merkittävästi kehittyneet 50 000 vuoteen. Tuolloin ihmiset kerääntyivät iltaisin nuotion ääreen kertomaan ja kuuntelemaan tarinoita. (Torkki 2014, 3.) Tarinoiden kautta välitettiin silloin, niin kuin välitetään nykyäänkin, tietoa. Tarinat hahmottavat aikaa, paikkaa, keitä olemme ja mistä tulemme. Tarinat myös toimivat arvojen ja ihanteiden välittäjinä. (Torkki 2014, 10.) Jokaisessa kulttuurissa on tarinoita ja ne kulkevat sukupolvilta toisille. Tarinat tukevat ihmisen kehitystä ja kasvua ja voivat opettaa monia elämässä tarvittavia tietoja ja taitoja. (Kinossalo 2020, 52, 62.)

Tarinoiden kautta voidaan opettaa faktoja, erilaisia ilmiöitä sekä tapoja tarkastella maailmaa, mikä tekee tarinoista monipuolisia kasvattajia. Opetuksessa tarinallisuus tekee opittavasta tiedosta ymmärrettävämmän ja vahvistaa oppilaiden suhdetta opittaviin asioihin. Tarinat myös tekevät opittavista asioista helpommin muistettavia. Jos oppilaille kerrotaan yksittäisiä faktoja, heidän aivoissaan aktivoituvat vain kielelliset prosessit, mutta tarinoita kuullessaan heidän aivoissaan aktivoituu useita prosesseja samaan aikaan. Oppimiskokemusta vahvistaa myös kuulijoiden tai lukijoiden henkilökohtainen uppoutuminen tarinoihin ja oman mielikuvituksen käyttäminen. (Kinossalo 2020, 37, 50, 52.)

Tarinallistaminen eli tarinalähtöinen palvelumuotoilu tarkoittaa minkä tahansa olemassa olevan asian, palvelun tai konseptin muovaamista tarinaksi. Tämä tarina sitoo yhteen markkinoinnin eri keinojen ja kanavien lisäksi myös varsinaisen palvelutapahtuman ja tuottaa elämyksiä. Tarinallistaminen on tuotteistamista, innovointia ja kehittämistä, jolla pyritään erottumaan muista. (Kalliomäki 2014, 7, 13–14.)

Palvelun tarinallistamisessa tarina voi olla esimerkiksi syntytarina, visiotarina, tuotetarina tai arvotarina. Tarinasta löytyy useimmiten yksi tai useampia seuraavista elementeistä:

- selkeä rakenne, joka sisältää alun, keskikohdan ja lopun
- kronologisuutta
- syy-seuraus-suhde
- organisaation toiminnan punainen lanka
- selkeä hahmo tai toimija
- faktaa sekoitettuna fiktion
- tunteisiin tai eri aisteihin vetoamista (Kalliomäki 2014, 22–23.)

Tarinallistamisessa palvelu suunnitellaan tarinaksi. Palvelun kulku huomioidaan tarinan kertomisen näkökulmasta ja palvelupolku käsikirjoitetaan tarinaksi, jonka kaikkien elementtien tulee tukea tarinan kulkua. Parhaimpien tarinoiden tapaan palvelukokemus voi olla opettavainen, syvälinen, viihdyttävä, hauska ja elämyksellinen. (Kalliomäki 2014, 46–47.)

2.4 Tapahtumat virtuaalitodellisuudessa

Virtuaalitodellisuus eli VR (virtual reality) on tietokoneella tuotettu digitaalinen ympäristö, jota voidaan kokea ja jossa voidaan olla vuorovaikutuksessa ikään kuin kyseinen ympäristö olisi todellinen (Jerald 2016, 9). Virtuaalitodellisuus luo illuusion siitä, että ihminen on eri paikassa. Se voi olla kokous, johon työkaverit ympäri maailman osallistuvat, laskuvarjohypyn hyppääminen lentokoneesta, vuoristoradassa ajaminen tai vaikkapa Venetsian kanaaleista nauttiminen. (Greencard 2019, 4.)

Vaikka virtuaalitodellisuuden laajamittainen käyttö on vasta yleistymässä, ovat sen juuret syvällä historiassa. 1780-luvulla irlantilainen maalari Robert Barker leikitteli ajatuksella immersiiivisistä teoksista, joihin katsoja voisi ikään kuin upota. Vuonna 1822 kaksi ranskalaista artistia, Louis Daguerre ja Charles Marie Bouton, esittelivät dioraaman eli kolmiulotteisen mallin maisemasta. Vuonna 1935 kirjailija Stanley G. Weinbaum kirjoitti silmälaseista, jotka päässä henkilö

voisi uppoutua virtuaaliseen maailmaan ja kokea sen kuvia, hajuja ja makuja. (Greencard 2019, 10–15.)

Vuonna 1961 elektroniikkavalmistaja Philco Corporation valmisti kypärän, jossa oli pieni videonäyttö ja magneettinen seuranta, jotka näyttivät pään suuntaa vastaavia videokuvia. Vuonna 1962 filosofi, elokuvantekijä ja keksijä Morton Heilig kehitti 'Sensorama' -simulaattorin, jossa kone loi virtuaalitodellisuuden. Simulaattorissa henkilö istui tuolissa ja laittoi päänsä laitteeseen, joka loi virtuaalisen todellisuuden. (Greencard 2019, 16.)

Virtuaalitodellisuus jatkoi kehitystään 60- ja 70-luvuilla, ja vuonna 1981 opiskelija Steve Mann kehitti niin kutsutun puettavan tietokoneen, EyeTapin. Se oli silmän eteen laitettava, kameran tavoin toimiva tietojenkäsittelylaite. Vuonna 1992 joukko tutkijoita esitteli Cave Automatic Virtual Environment (CAVE) -nimisen virtuaalitodellisuusympäristön, jossa 3D-laseilla katsova henkilö pystyi näkemään ympärillään leijuvia ja liikkuvia esineitä. (Greencard 2019, 20, 22.)

90-luvulta lähtien erityisesti peliteollisuus on kehittänyt virtuaalitodellisuutta, muun muassa erilaisten ohjainten, rajapintojen ja lasien kautta. Kuitenkin vasta vuonna 2010 moderni virtuaalitodellisuus alkoi muotoutua. Silloin The Oculus Rift julkaisi alustan, jonka kautta oli mahdollista toteuttaa entistä realistisempia, kolmiulotteisia kuvia sekä 90 asteen näkökenttä. (Greencard 2019, 29.)

Olen huomannut, että nykypäivänä virtuaalitodellisuutta hyödynnetään lukuisin eri tavoin, joko niin että se on yhtenä elementtinä vaikkapa tapahtumassa tai niin, että kaikki toiminta tapahtuu virtuaalimaailmassa. Virtuaalitodellisuutta hyödynnetään muun muassa opetuksessa, peleissä, elokuvissa, erilaisissa tapahtumissa konserteista messuihin, matkailussa, terveydenhoidossa sekä ihmisten välisessä kommunikoinnissa ja työnteossa.

Vaikka virtuaalitodellisuudelle on monia hyödyllisiä käyttötapoja, ei se ole täysin ongelmaton. Virtuaalimaailmassa oleskelu tarkoittaa sitä, että kosketus todelliseen maailmaan katoaa. Tämä voi huolettomassa käytössä johtaa siihen, että esimerkiksi pienessä tilassa törmäilee seiniin tai yrittää tehdä jotakin sellaista,

mihin ei ole kykenevä. Nämä voivat pahimmillaan johtaa loukkaantumiseen. Osa ihmisistä myös kokee virtuaalitodellisuudessa liikepahoinvointia. Suurin ongelma on kuitenkin virtuaalitodellisuuden koukuttavuus. Virtuaalitodellisuudessa tapahtuvilla asioilla on tutkitusti myös vaikutusta henkilön asenteisiin ja käytökseen, mikä pahimmillaan voi johtaa väkivaltaiseen käytökseen. (Bailenson 2018, 250, 253, 258.)

Virtuaalitodellisuudesta puhuttaessa ei voi jättää mainitsematta lisättyä todellisuutta (AR = augmented reality) sekä yhdistettyä tai tehostettua todellisuutta (MR = mixed reality). Lisätyssä todellisuudessa reaaliympäristöä rikastetaan erilaisilla hahmoilla ja elementeillä eli todellista ympäristöä täydennetään. Tehostettu todellisuus yhdistää virtuaali- ja lisätyn todellisuuden. Laajennettu todellisuus (XR = extended reality) on kattokäsite edellä mainittujen yhdistelmälle. Laajennetussa todellisuudessa ”aidot ihmiset, esineet ja näkymät yhdistyvät tietokoneiden tai audiovisuaalisten laitteiden luomiin elementteihin.” (Haaga-Helja 2021.)

Virtuaalitodellisuudessa tapahtuvat tapahtumat, kuten kaikki tapahtumat, ovat ohimeneviä sosiaalisia tilanteita, joissa ihmiset kokoontuvat yhteen jotain tarkoitusta varten. Tapahtumilla on tietty aika ja paikka. Tapahtumia on kaikenkokoisia, yksityisiä ja julkisia, niin yksityishenkilöiden, yritysten kuin yhdistysten järjestämiä ja aihepiiritkin ovat kaikkea konserteista messuihin. (Korhonen, Korkalainen, Pienimäki & Rintala 2015, 7.)

Vaikka virtuaalitapahtumassa ei ole fyysistä kontaktia, on se silti vuorovaikutteinen kokonaisuus. (Huikea 2020.) Ainoa tapa osallistua virtuaalitapahtumaan on internetin kautta. Välineenä voi olla esimerkiksi tietokone, älypuhelin tai älytelevisio. (Chodor & Cyranski 2021, 2).

Yksinkertaisimmillaan virtuaalitapahtuma voi olla livestream eli lähetys, jossa esiintyjä pitää puheen ja katsojat kommentoivat keskusteluikkunassa. Se voi myös olla virtuaalimaailmassa tapahtuva spehtaakeli, jossa avatarit eli henki-

löitä virtuaalimaailmassa edustavat hahmot kulkevat erilaisissa tapahtumati-loissa. (Huikea 2020.) Virtuaalitapahtuma voi olla mitä tahansa näiden kahden väliltä, mutta tärkeää on, että tapahtuma on livetapahtumaa dynaamisempi. Ihmisten mielenkiinto ja keskittyminen herpaantuvat virtuaalitapahtumassa herkemmin kuin live-tapahtumassa. Tapahtuman tulee olla vauhdikas ja elämyksellinen ja esitysten lyhyitä ja osallistavia. Yksi virtuaalitapahtumien suurimmista hyödyistä on se, että eri puolilla Suomea tai jopa maailmaa sijaitsevat henkilöt saadaan helposti ja kustannuksia ja aikaa säästäen samaan tilaan. (Huikea 2020.)

3 Toimeksiantajan ja tutkimuksen esittely

Tässä luvussa esittelen toimeksiantajani Suomen Pelastusalan Keskusjärjestön, Päivä Paloasemalla -tapahtumia järjestävät palokunnat sekä toimintaympäristön, jossa tapaustutkimus tehdään.

3.1 Suomen Pelastusalan Keskusjärjestö

Suomen Pelastusalan Keskusjärjestö eli SPEK on pelastusalan asiantuntijajärjestö, jonka toimintaan kuuluu myös onnettomuuksien ehkäisy sekä varautuminen. SPEKissä tehdään tutkimuksia ja turvallisuusviestintää ja -tapahtumia sekä koulutetaan ihmisiä ja yhteisöjä. SPEK osallistuu yhteiskunnalliseen keskusteluun ja vaikuttamiseen. SPEKin tavoitteena on edistää turvallista ja kriisinkestävää yhteiskuntaa. (SPEK c, 2021.)

SPEKin juuret ulottuvat vuoteen 1906, jolloin palokuntalaiskokouksessa perustettiin Yleinen Palokuntaliitto. Se oli ensimmäinen valtakunnallinen paloalan järjestö. Vuonna 1993 Yleisen Palokuntaliiton jälkeläinen Suomen Palosuojeluyhdistys sekä Suomen Palontorjuntaliitto ja Suomen Väestönsuojelujärjestö yhdistyivät, ja syntyi SPEK. (SPEK a, 2021.)

Opinnäytetyöni kehittämistehtävä on SPEKille ajankohtainen sen takia, että Päivä Paloasemalla -tapahtuman muutoksille on ollut toiveita niin kävijöiden

kuin järjestäjien puolesta, mutta myös sen takia, että korona-ajan jälkeen voi olla hankaluuksia saada paloasemia osallistumaan aiemmalla innolla. Toisaalta ilman koronapandemiaa, Päivä Paloasemalla -tapahtumaa ei ehkä ainakaan lähivuosina olisi kokeiltu virtuaalisessa muodossa.

3.2 Päivä Paloasemalla -tapahtumia järjestävät palokunnat

Päivä Paloasemalla -tapahtumia järjestävät palokunnat ympäri Suomen. Palokuntia on erilaisia, mutta valtaosa järjestävistä palokunnista on niin kutsuttuja vpk:ita eli vapaaehtoisia palokuntia. Vuonna 2019 Päivä Paloasemalla -tapahtuman järjestäneistä palokunnista 62 % oli vapaaehtoisia palokuntia, 26 % puolivakinaisia palokuntia, 11 % vakituisia paloasemia ja 1 % työpaikkapalokuntia (Paloasemakysely 2019).

Tepa-termipankin mukaan ”palokunta on pelastustoimen tehtäviä varten varustettu järjestettyä apua antava yhteisö, jonka henkilöstö on saanut koulutuksen tehtäviinsä.” Paloasema taas on rakennus, jossa palokunta säilyttää kalustoaan ja jossa esimerkiksi vapaaehtoiset palokunnat kouluttavat jäseniään. (Tepa-termipankki, 2021.)

Vapaaehtoinen palokunta on palokuntatoimintaa varten perustettu yhdistys, jossa pelastajat toimivat vapaaehtoisesti. Jos vapaaehtoinen palokunta tekee sopimuksen alueensa pelastusviranomaisen kanssa, se hälytetään tarvittaessa pelastustehtäviin ja siitä käytetään nimitystä sopimuspalokunta. Suomessa on yhteensä runsaat 800 palokuntaa, joista noin 700 on sopimuspalokuntia. (Tepa-termipankki ja SPEK b, 2021.)

Reilun sadan muun kuin sopimuspalokunnan joukkoon kuuluvat puolivakinaiset palokunnat sekä työpaikkapalokunnat. Puolivakinainen palokunta on palokunta, jossa henkilökunta on osittain päätoimista ja osittain sivutoimista. Näiden lisäksi on myös erilaisia työpaikkapalokuntia, kuten esimerkiksi tehdaspalokuntia. (Tepa-termipankki, 2021.)

Lähes puolet Suomen palokunnista on mukana järjestämässä Päivä Paloasemalla -tapahtumia. Ensimmäisenä vuonna 2008 palokuntia osallistui 100, josta vuoden 2014 jälkeen määrä on vakiintunut noin 350:aan. Määrä vaihtelee vuosittain muutamilla kymmenillä palokunnilla. Lasku vuonna 2012 johtuu siitä, että silloin kokeiltiin toimintatapaa, jossa osallistuvilta palokunnilta perittiin pieni osallistumismaksu materiaalien kustannuksia varten. Tämän vaikutus näkyi vielä vuonna 2013. (SPEKin kampanjatiimi.)



Kuvio 4. Päivä Paloasemalla -tapahtumia järjestävien paloasemien määrän kehitys vuosina 2008–2019. (SPEKin kampanjatiimi)

3.3 Tapaustutkimuksena Päivä Paloasemalla -tapahtuma

Päivä Paloasemalla -tapahtuman organisoimisesta vastaa Suomen Pelastusalan Keskusjärjestö SPEK. Tapahtumaa suunnittelemassa on SPEKin lisäksi ohjausryhmä sekä mainostoimisto. Tapahtuman rahoittaa Palosuojelurahasto. Päivä Paloasemalla on osa Paloturvallisuusviikkoa. (SPEKin kampanjatiimi.)

Päivä Paloasemalla -tapahtumassa esitellään palokuntien toimintaa sekä paloautoja ja muuta kalustoa. Tapahtuman aikana lapsiperheet pääsevät oppimaan tärkeitä paloturvallisuustietoja ja -taitoja ja tutustumaan palokunnan toimintaan erilaisilla tehtävärasteilla. Rasteilla muun muassa harjoitellaan alkusammutusta

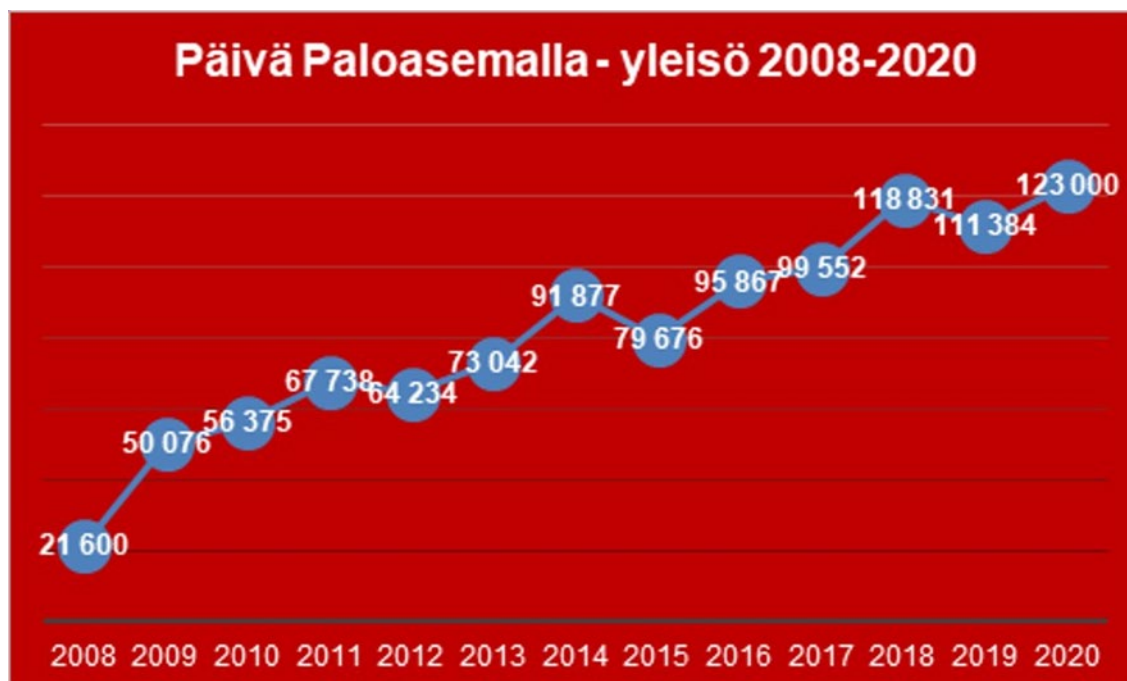
ja turvallista poistumista, kokeillaan pelastajien varusteita sekä opetellaan huolenpitoa palovaroittimista ja sähkökatkon varalle varautumista. Osassa tapahtumista järjestetään myös erilaisia näytöksiä ja annetaan mahdollisuus päästä paloauton kyytiin. Moni tapahtuman pienistä kävijöistä fanittaa pelastajia, mutta on myös heitä, joita pelastajat saattavat pelottaa. Tapahtumat ovatkin oiva tapa hälventää pelkoja pelastajia kohtaan. (SPEKin kampanjatiimi.)



Kuvio 5. Päivä Paloasemalla mainoskuva. (SPEKin kampanjatiimi)

Maailmassa on Suomen lisäksi vain yksi toinen maa, joka toteuttaa paloasemien avointen ovien päiviä Päivä Paloasemalla -konseptin alla. Maa on Norja, ja konsepti onkin sieltä lähtöisin. (SPEKin kampanjatiimi.)

Päivä Paloasemalla on Suomen suurin turvallisuusaiheinen tapahtuma. Esimerkiksi vuonna 2019 Päivä Paloasemalla -tapahtumissa kävi arviolta 111 000 henkeä ja tapahtumien järjestämiseen osallistui 360 palokuntaa. Yhteensä tapahtumien järjestämiseen osallistui 4 752 henkilöä, jotka käyttivät 22 345 tuntia tapahtumien järjestämiseen. (SPEKin kampanjatiimi.)



Kuvio 6. Päivä Paloasemalla -tapahtumien yleisömäärä 2008–2020. (SPEKin kampanjatiimi)

Ensimmäisessä tapahtumassa vuonna 2008 kävijöitä oli 21 600. Tämä tarkoittaa, että yksittäisessä tapahtumassa vieraili keskimäärin 216 kävijää, kun järjestettyjä tapahtumia oli 100. Kävijämäärän kasvu on ollut melko tasaista. Suurin kävijämäärä livetapahtumissa oli vuonna 2018, jolloin tapahtumissa kävi 118 831 henkilöä. Tämä tarkoittaa keskimäärin 331 osallistujaa tapahtumaa kohden, kun järjestettäviä tapahtumia oli 359. (SPEKin kampanjatiimi.)

4 Kehittämistyön tutkimuskysymykset ja tavoitteet

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, millä tavalla Päivä Paloasemalla -tapahtumilla voidaan vaikuttaa lapsiperheiden paloturvallisuusosaamiseen. Kävijäkyselyn ja sitä syventävän kahden minikyselyn kautta pyrin selvittämään, mitä vaikutuksia Päivä Paloasemalla -tapahtumaan osallistuvat itse kokevat tapahtumalla olevan heidän paloturvallisuusosaamisensa ja miten he kokevat virtuaalisuuden vaikuttavan paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumiseen.

Kaikille Suomen paloasemille suunnattavalla kyselyllä selvitän, mikä on paloasemien näkemys siihen, miten Päivä Paloasemalla -tapahtuma vaikuttaa kävijöiden paloturvallisuusosaamiseen. Teen myös vertailua vuonna 2019 tehtyihin kävijäkyselyyn ja tapahtumanjärjestäjäkyselyyn selvittääkseni, miten kävijät ja järjestäjät kokevat tapahtuman virtuaalisuuden. Lopuksi järjestän ideointityöpajan, jossa aiemmin tässä työssä tutkitun tiedon pohjalta osallistujat pohtivat, miten kävijöiden ja palokuntien toiveita voisi toteuttaa ja millainen Päivä Paloasemalla -tapahtuman tulevaisuus voisi olla.

Työni aihe on rajattu määrittelemällä työn tietopohjaksi suostutteleva viestintä, tarinallistaminen sekä virtuaalitodellisuus. Tavoitteena on, että opinnäytetyöni tarjoaa tutkittua tietoa Päivä Paloasemalla -tapahtuman kehitystarpeista sekä ehdotuksia uusiksi toimintamalleiksi.

Pääongelma:

Millä tavalla Päivä Paloasemalla -tapahtumilla voidaan vaikuttaa lapsiperheiden paloturvallisuusosaamiseen?

Alaongelmat:

- Mitä vaikutuksia Päivä Paloasemalla -tapahtumaan osallistuvat kokevat tapahtumalla olevan heidän paloturvallisuusosaamiseensa?
- Millaista vaikutusta Päivä Paloasemalla -tapahtumaan osallistuvat kokevat olevan paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumiseen sillä, että tapahtuma oli vuonna 2020 virtuaalinen?
- Millä tavalla virtuaalinen paloasema voisi poikkeusajan jälkeen toimia Päivä Paloasemalle lisäarvoa tuottavana palveluna?
- Millä muilla tavoilla Päivä Paloasemalla -tapahtumaa kannattaisi kehittää?

5 Kehittämistyön menetelmät

Työni keskittyy yhteen tapaukseen, Päivä Paloasemalla -tapahtumaan. Opin näytetyöni on siis tapaustutkimus, ja luon siinä kehitysehdotuksia Päivä Paloasemalla -tapahtuman kehittämiseksi. Kehitysehdotusten tukena käytän palvelumuotoilun teoriamalleja. Tapaustutkimus soveltuu työni lähestymistavaksi, sillä kyseessä on kehittämistyö, jonka tavoitteena on ymmärtää syvällisesti Päivä Paloasemalla -tapahtuman tilannetta ja tuottaa tutkimuksen keinoin kehittämisehdotuksia (Ojasalo ym. 2015, 37–38).

Työni metodinen lähtökohta on mixed method eli hyödynnän sekä laadullisia että määrällisiä tutkimusmenetelmiä. Käyttämällä monenlaisia menetelmiä saadaan kokonaisvaltainen kuva tapauksesta. Työn laadullinen aineisto muodostuu kyselyjen avovastauksista sekä ideointityöpajan tuloksista. Määrällisiä menetelmiä työssäni edustavat verkkokyselyt. Kyselyissä on sekä valmiita vastausvaihtoehtoja että avoimia kysymyksiä.

Työn ensimmäisenä menetelmänä käytin verkkokyselylomaketta. Kävijä- ja tapahtumanjärjestäjä- eli paloasemakyselyitä on tehty monien vuosien ajan, ja erityisesti järjestäjäkyselyn vastausprosentti on vuosittain ollut erittäin korkea, jopa 60.

Kävijäkyselyn pohjalta tein kahdelle ryhmälle syventävät minikyselyt, jotka sisälsivät yhdestä kahteen kysymystä. Toisen minikyselyn suuntasin henkilöille, jotka olivat vastanneet, etteivät ole osallistuneet perinteiseen eli paloasemalla tapahtuvaan Päivä Paloasemalla -tapahtumaan ja toisen kyselyn henkilöille, jotka kokivat oppineensa enemmän virtuaali- kuin perinteisessä livetapahtumassa. Minikyselyjen tavoitteena oli muun muassa selvittää, mitä lisäarvoa virtuaalinen paloasema tuo tapahtumalle.

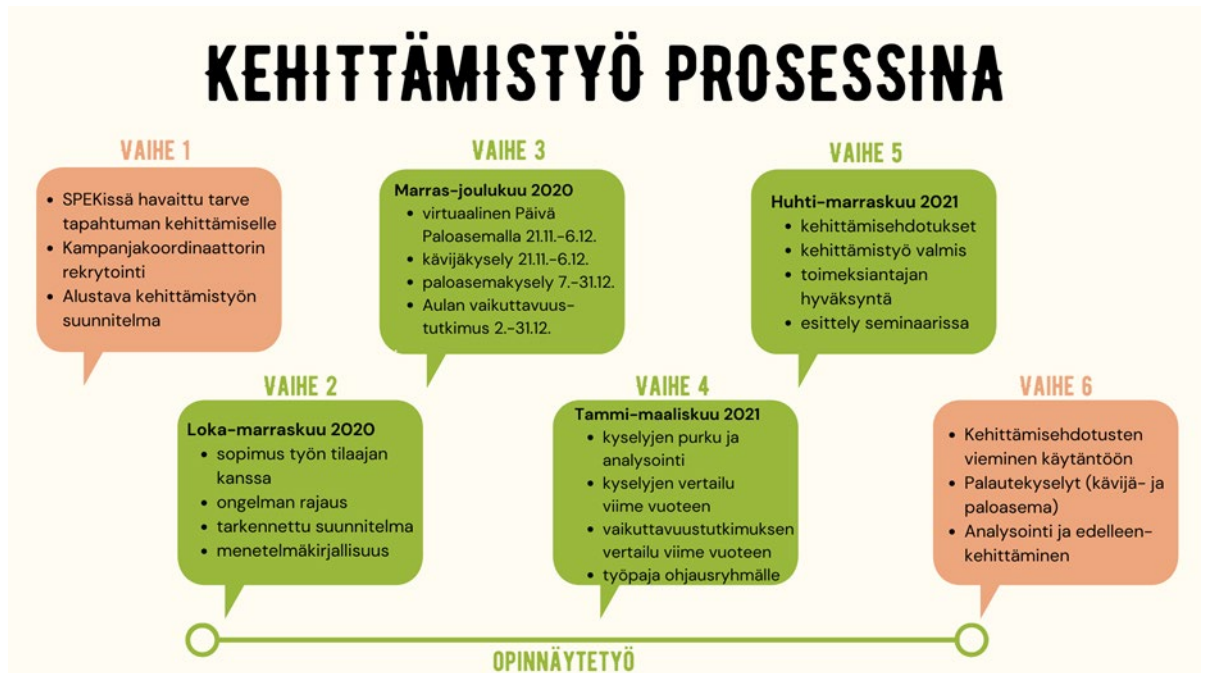
Pidin ohjausryhmälle ja SPEKin kampanjatiimille ideointityöpajan, jonka tavoitteena oli kehittää uutta kyselyiden tulosten pohjalta.

Päädyin valitsemaan menetelmäksi kyselytutkimuksen, koska vertailu edellisiin vuosiin on mahdollista samojen kysymysten osalta. Näitä kysymyksiä ovat kävijäkyselyn osalta mitä pidit Päivä Paloasemalla -tapahtumasta, miten paljon Päivä Paloasemalla -tapahtumassa saatu tieto vaikuttaa perheesi turvallisuus-käyttäytymiseen, mitä toivot tulevilta Päivä Paloasemalla -tapahtumilta ja kuinka monta henkeä perheestänne osallistui tapahtumaan. Paloasemakyselyn osalta samoja kysymyksiä ovat lisäksi tapahtuma mielestäsi osallistujien turvallisuustietoja/-taitoja, lisäksi tapahtuma osallistujien kiinnostusta palokuntatoimintaan, oliko tapahtuman valtakunnallinen tiedotus ja markkinointi riittävää sekä mitä toiveita ja ideoita sinulla olisi tulevaisuuden järjestelyihin.

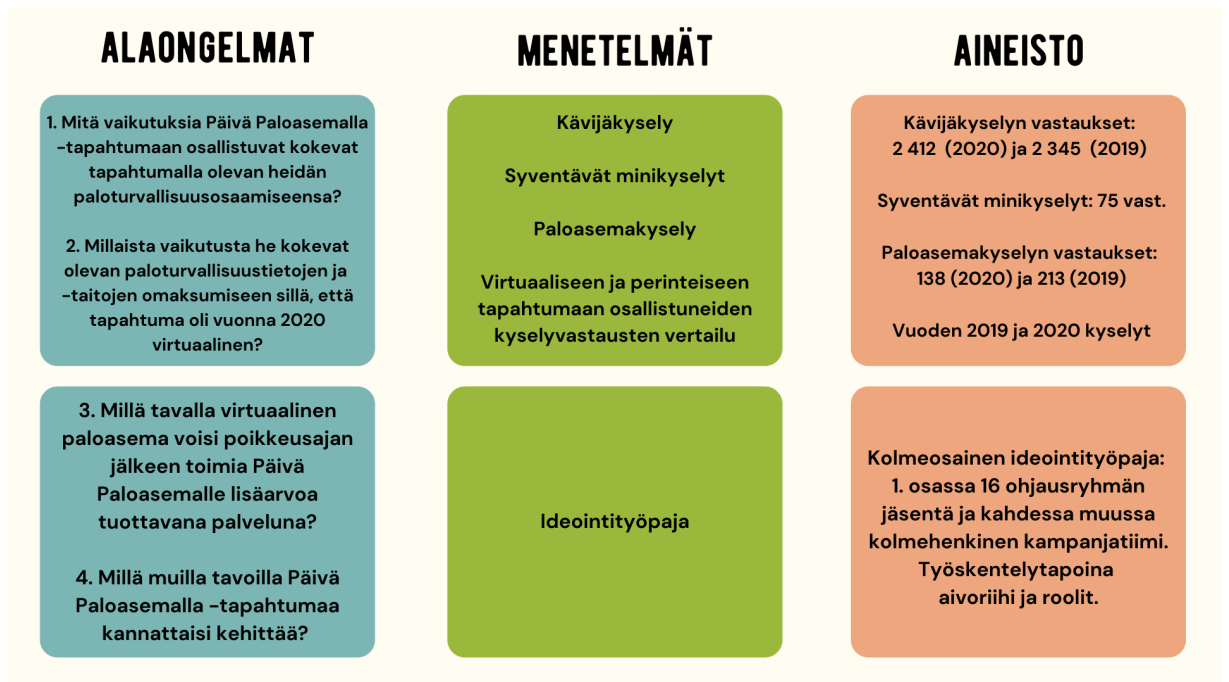
Ideointityöpajan aineistolla syvennän vertailua. Valitsemieni menetelmien kautta pystyn tutkimaan, kuinka tapahtuman siirtyminen virtuaalimaailmaan vaikuttaa siihen, miten kävijät kokevat omaksuvansa paloturvallisuustaitoja ja miten suosittuleva viestintä toimii virtuaaliympäristössä.

Tavoitteena palvelun yhteiskehittämisessä on, että palveluun liittyvät asiat ja näkökannat tulisivat huomioiduksi tiedonkeräämis- ja analysoimisvaiheessa mahdollisimman laaja-alaisesti (Tuulaniemi 2011, 117). Tässä tutkimuksessa esitetyjä tuloksia ei voida pitää yleismaailmallisesti pätevinä, vaan tähtään niillä yksittäisen tapauksen tarkkaan analysointiin.

Kuvion 7 mukaisesti Päivä Paloasemalla -tapahtuman kehittämistyö alkoi vuonna 2019, kun SPEKissä havaittiin tarve Päivä Paloasemalla -tapahtuman kehittämiseksi. Aloitin kehittämistyön suunnittelun maaliskuussa 2020 ja opinäytetyöni tekemisen aloitin lokakuussa 2020. Opinnäytetyöni valmistuu marraskuussa 2021, jonka jälkeen kehittämistyö jatkuu viemällä kehittämis ehdotuksia käytäntöön. Tapahtuman järjestäjille ja kävijöille toteutetaan jatkossakin vuosittain palautekyselyitä, joiden pohjalta tapahtumaa edelleen voidaan kehittää.



Kuvio 7. Kehittämistyö prosessina.



Kuvio 8. Aineistomatriisi.

Aineistomatriisissa (kuvio 8) kuvaan opinnäytetyöni alaongelmat, menetelmät, joilla keräsin alaongelmiin vastauksia, sekä aineiston, jonka keräsin menetelmien avulla. Kuvaan menetelmät tarkemmin alaluvuissa.

5.1 Palvelumuotoilu

Työssäni hyödynnän palvelumuotoilua. Valitsin palvelumuotoilun näkökulman, koska kyseessä on työn tilaajan palvelun kehittäminen. Palvelumuotoilu sopii niin perinteisen kuin ensimmäistä kertaa syksyllä 2020 virtuaalisena toteutetun tapahtuman kehittämiseen. Toivon sen auttavan työn tilaajaa opinnäytetyön tulosten hyödyntämisessä sitä kautta, että tapahtumaa aidosti kehitetään niin kävijöiden kuin tapahtumien järjestäjien eli palokuntien näkökulmista parhaaseen mahdolliseen suuntaan. Palvelumuotoilussa keskeistä onkin osallistaa palvelun eri osapuolia palvelun kehittämiseen (Tuulaniemi 2011, 116).

Palvelu on prosessi, joka tapahtuu vuorovaikutuksessa palveluntarjoajan ja asiakkaan välillä. Palvelulle on ominaista, että sen voi kokea muttei omistaa ja että se ratkaisee asiakkaan jonkin ongelman. (Tuulaniemi 2011, 59, 67.) Opinnäytetyössäni palvelulla tarkoitetaan Päivä Paloasemalla -tapahtumaa. Osallistujat voivat kokea sen, mutta eivät omistaa. Osallistujan ongelmana voi olla esimerkiksi puutteet paloturvallisuusosaamisessa. Tapahtumissa tapahtuu ihmisten välistä vuorovaikutusta ja se on suuremmassa roolissa perinteisissä Päivä Paloasemalla -tapahtumissa kuin virtuaalitapahtumassa. Kyselyjen kautta saadaan tietoa siitä, miten vuorovaikutuksen väheneminen vaikuttaa osallistujien tapahtumasta omaksumiin paloturvallisuustietoihin ja -taitoihin. Palvelumuotoilun keinoin mahdollisia puutteita voidaan kehittää.

Palvelumuotoilussa yhteiskehittämisen tavoitteena on huomioida kaikki palveluun liittyvät asiat ja näkökannat mahdollisimman laaja-alaisesti tiedon keräämis- ja analysointivaiheissa. Palvelumuotoilussa kaiken keskiöön laitetaan ihminen, mikä tarkoittaa sitä, että palvelu suunnitellaan henkilöille, jotka palveluita tulevat käyttämään ja suunnittelussa huomioidaan asiakkaiden todelliset tarpeet. Palvelumuotoilussa pyritään ymmärtämään asiakkaiden tarpeita, arvoja ja

toiminnan todellisia motiiveja mahdollisimman syvällisesti. (Tuulaniemi 2011, 72, 97, 117.) Opinnäytetyössäni Päivä Paloasemalla -tapahtuman ja sitä koordinoivan SPEKin asiakkaita ovat niin tapahtumakävijät kuin tapahtumia järjestävät tahot eli palokunnat. Palvelumuotoilun menetelminä käytän tässä opinnäytetyössä edellä kuvaamiani menetelmiä eli verkkokyselyä sekä ideointityöpajaa.

Palvelumuotoiluprosessi (kuvio 9) aloitetaan määrittelemällä, mitä ongelmaa ollaan ratkaisemassa. Lisäksi määritellään prosessin tavoitteet tilaajan kannalta. Prosessin toisessa vaiheessa tehdään haastatteluja ja asiakastutkimuksia ja käydään keskusteluja, jotta saataisiin ymmärrys kehittämiskohteesta, toimintaympäristöstä, resursseista ja käyttäjätarpeista. Lisäksi tarkennetaan strategiset tavoitteet. Kolmannessa vaiheessa ideoidaan vaihtoehtoisia ratkaisuja ongelmaan ja tehdään niille nopeita testauksia asiakkaiden kanssa. Tässä vaiheessa myös määritellään mittarit palvelun tuottamiseen. (Tuulaniemi 2011, 127–128.)



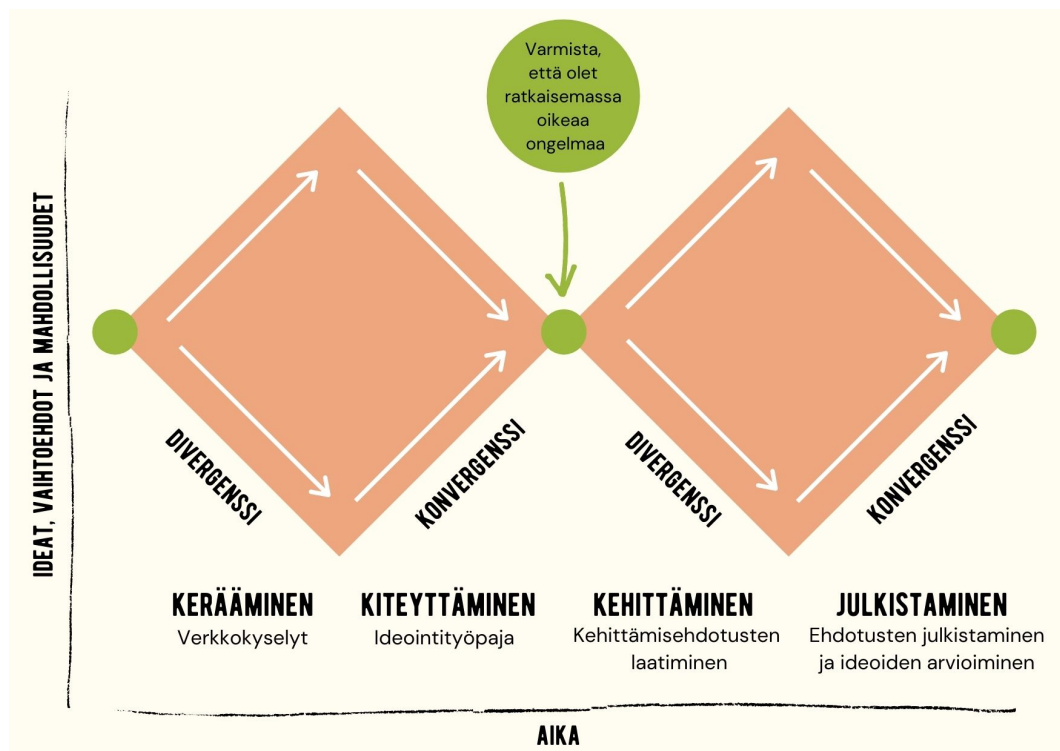
Kuvio 9. Palvelumuotoiluprosessi (Tuulaniemi 2011, 127–128)

Prosessin neljäs vaihe alkaa viemällä palvelukonsepti asiakkaille testattavaksi ja kehitettäväksi. Sen jälkeen suunnitellaan palvelun tuottaminen. Prosessin viimeisessä vaiheessa arvioidaan prosessin onnistumista. Palvelun toteutumista

markkinoilla mitataan ja saatujen kokemusten pohjalta sitä hienosäädetään. (Tuulaniemi 2011, 127–128.) Tässä työssä toteutan vaiheet 1–3, sekä 4. vaiheen osalta kehittämistyötä.

Tuplatimanttityökalu (kuvio 10) on British Design Councilin kehittämä palvelumuotoilun prosessimalli. Tuplatimanttityökalussa ensimmäinen timantti pitää sisällään ratkaistavan ongelman ymmärtämisen. Siihen kuuluvat asiakasymmärryksen kerääminen ja kiteyttäminen. Toinen timantti keskittyy ratkaisun kehittämiseen ja lopulta kehitysideoiden julkaisemiseen.

Tuplatimanttityökalussa kuvataan myös luovaan ongelmanratkaisuun liittyvät divergenssi ja konvergenssi. Divergenssi tarkoittaa sitä, että tietoa tai ideoita kerätään ilman arviointia. Tavoitteena kyseisessä vaiheessa on saada mahdollisimman monta ratkaisuvaihtoehtoa. Konvergenssi taas tarkoittaa sitä, että kerättyä tietoa ja ideoita analysoidaan ja arvioidaan. Sitä kautta pyritään löytämään yksi oikea ratkaisuvaihtoehto. (Palvelumuotoilu Palo, 2018.)



Kuvio 10. Tuplatimanttityökalu (Stickdorn, Lawrence, Hormess & Schneider 2018, 89 ja Palvelumuotoilu Palo, 2018)

Opinnäytetyössäni ensimmäiseen timanttiin eli asiakasymmärryksen keräämiseen ja kiteyttämiseen kuuluvat verkkokyselyt ja ideointipaja. Ensimmäisen timantin ensimmäinen vaihe kerääminen tapahtuu verkkokyselyjen kautta ja timantin toinen vaihe kiteyttäminen ideointityöpajan kautta. Tuplatimantin toinen timantti keskittyy ratkaisun kehittämiseen ja lopulta kehitysideoiden julkaisemiseen. Kehittämisehdotusten laatiminen on palvelumuotoilun tuplatimantissa kolmas vaihe. Tuplatimantin viimeisessä vaiheessa julkistan työni tulokset eli esitelen kehittämisehdotukset SPEKille, joka arvioi ideat.

5.2 Tutkimusmenetelmät

Tässä luvussa kerron tarkemmin käyttämästäni tutkimusmenetelmästä.

5.2.1 Kävijä- ja paloasemakyselyt

Palvelumuotoilun tuplatimantissa verkkokyselyt kuuluvat ensimmäiseen vaiheeseen eli keräämiseen. Toteutin kaksi erilaista, mutta osittain samoja kysymyksiä sisältävää kyselyä internetissä. Tein kävijäkyselyn virtuaalisessa Päivä Paloasemalla -tapahtumassa käyneille henkilöille sekä paloasemakyselyn kaikille Suomen paloasemille. Paloasemakyselyn vastaajat ovat palokuntalaisia.

Kysely on määrällisen tutkimuksen menetelmä, jonka tarkoituksena on kerätä nopeasti ja tehokkaasti laaja tutkimusaineisto suurelta määrältä ihmisiä. Määrällisellä tutkimuksella saadaan runsaasti pinnallista ja numeroihin perustuvaa tietoa, jota voidaan käsitellä tilastollisesti. Kyselystä saatu materiaali analysoidaan ja tiedot yleistetään koskemaan koko perusjoukkoa eli tutkimuksen kohteena olevaa ryhmää. Verkkokyselyssä vastaaja täyttää itse lomakkeensa. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 121.)

Käytin niin kävijä- kuin paloasemakyselyn pohjana vanhaa vuoden 2019 kyselyä, jota muokkasin niin, että se sopi niin virtuaalitapahtuman arviointiin kuin perinteisen live- ja virtuaalitapahtuman erojen arviointiin. Lisäsin kyselyihin kysymyksiä, jotka koskevat opinnäytetyötä ja nojaavat sen tietopohjaan.

Suoritin kaikkien kyselyiden esitestauksen kolmelle SPEKin asiantuntijalle, minkä jälkeen muokkasin lomakkeita saadun palautteen pohjalta. Kyselyjen tulokset mahdollistavat yksittäisen tapauksen eli Päivä Paloasemalla -tapahtuman tarkan analysoinnin eivätkä ole yleismaallisesti päteviä eli suoraan yleistettävissä muunkaltaisiin tapahtumiin. Verkkokyselyn huonona puolena on tiedon pinnallisuus sekä se, ettei voida tietää, miten vakavasti vastaajat ovat suhtautuneet kyselyyn vastaamiseen. (Ojasalo ym. 2015, 121.)

Kävijäkyselyn kohteena olivat virtuaalisessa Päivä Paloasemalla -tapahtumassa käyneet henkilöt, jotka koostuivat pääasiassa lapsiperheistä. Kävijäkysely toteutettiin internetissä 21.11.–6.12.2020 Webropol- kyselyhallintaohjelman kautta. Kyselylomake löytyy liitteestä 1. Kävijäkyselyyn pääsi vastaamaan käytyään virtuaalisen tapahtuman kaikki osuudet läpi. Vaikka aiempina vuosina kävijäkyselyn vastausprosentti on ollut alhainen, vain noin 2 %, on määrällisesti vastajia ollut noin 2 500. Kyselyn etuna on se, että se on tehty monena vuonna ja tuloksia on mahdollista vertailla.

Kävijäkyselyssä ei ollut yhtään sellaista kysymystä, johon olisi ollut pakko vastata, joten kaikkiin kysymyksiin ei kertynyt samaa määrää vastauksia. Kyselyssä oli sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä, joihin vastaajat saivat omin sanoin kirjoittaa vastauksensa. Kyselyn numerovastausten osalta muutama vastaaja kertoi kokeneensa epävarmuutta, mitä 1 ja 5 tarkoittavat, kun niitä ei ollut kerrottu. Tämä oli minulta kyselyn laatijana virhe. Koska vain harva kommentoi asteikon selitteen puuttumista, oletan enemmistön tulkinneen asteikon intuitiivisesti oikein eli niin, että 1 on huonoin ja 5 paras. Tein palokuntakyselyn kävijäkyselyn jälkeen, ja sen kohdalla olin huoleellisempi ja sisällytin kyselyyn asteikon selityksen.

Kävijäkyselyllä oli tavoitteena saada vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

- Mikä saa perheet kiinnostumaan tapahtumasta ja osallistumaan siihen?
- Mikä tapahtumassa saa osallistujat innostumaan paloturvallisuudesta?

- Millainen viestintä ja millaiset toiminnot tapahtumassa tekevät sen, että osallistujat omaksuvat turvallisuustaitoja?
- Miten saadut paloturvallisuustiedot ja -taidot siirtyvät arjen teoiksi?
- Miten tapahtuman vaikuttavuutta voidaan entisestään parantaa ja edellä kuvattuja tavoitteita entisestään tehostaa?
- Millainen vaikutus paloturvallisuustaitojen omaksumiseen on sillä, että tapahtuma oli vuonna 2020 virtuaalinen?
- Millä tavalla virtuaalinen paloasema voisi poikkeusajan jälkeen toimia Päivä Paloasemalle lisäarvoa tuottavana palveluna?

Kävijäkyselyssä oli mahdollista jättää yhteystiedot syventävää kyselyä varten. Toteutin syventävän kyselyn kahtena minikyselynä kahdelle eri ryhmälle 17.2.–3.3.2021 Webropolissa. Toisen minikyselyistä suuntasin henkilöille, jotka olivat kävijäkyselyssä vastanneet, etteivät olleet osallistuneet perinteiseen eli paloasemalla tapahtuvaan Päivä Paloasemalla -tapahtumaan. Kysyin heiltä, mikä saisi heidät osallistumaan perinteiseen Päivä Paloasemalla -tapahtumaan. Kyselylomake löytyy liitteestä 2.

Toisen minikyselyn suuntasin henkilöille, jotka kokivat oppineensa enemmän virtuaalitapahtumassa verrattuna perinteiseen tapahtumaan. Heiltä kysyin, miksi he kokivat oppineensa enemmän virtuaalitapahtumassa kuin perinteisessä Päivä Paloasemalla -tapahtumassa ja mikä voisi tehdä perinteisestä Päivä Paloasemalla -tapahtumakokemuksesta oppimisen kannalta paremman. Kyselylomake löytyy liitteestä 2.

Suoritin verkkolomakekyselyn kaikille Suomen paloasemille, joille löytyi sähköpostiosoite. Verrattuna aiempiin vuosiin, laajensin kyselyn koskemaan kaikkia Suomen paloasemia, koska vuonna 2020 niiden rooli oli Päivä Paloasemalla -tapahtuman virtuaalisuuden vuoksi erilainen kuin aiemmin. Keräsin paloasemista kokonaisotoksen, jotta saisin kattavasti tietoa.

Toteutin kyselyn 7–31.12.2020 verkossa Webropolin kautta. Paloasemakyselyssä ei ollut yhtään sellaista kysymystä, johon olisi ollut pakko vastata, joten

kaikkiin kysymyksiin ei tullut 138 vastausta. Kyselyssä oli sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä, joihin vastaajat saivat omin sanoin kirjoittaa vastauksensa. Kyselylomake löytyy liitteestä 3.

Lähetin osallistujille sähköpostilla henkilökohtaisen linkin kyselyyn. Kyselyssä oli mahdollista jättää yhteystiedot syvempää haastattelua varten. En kuitenkaan toteuttanut syvempiä haastatteluita, koska en kokenut niitä tarpeellisiksi. Palokunnille osoitettujen kyselyiden tavoitteena oli saada vastaus seuraaviin kysymyksiin:

- Millaista lisäarvoa virtuaalinen paloasema tuo Päivä Paloasemalla - tapahtumaan paloasemien näkökulmasta?
- Mitä asioita tulisi mahdollisesti huomioida, jos virtuaalinen paloasema toteutetaan seuraavanakin vuonna?
- Säilyykö paloasemien mielestä turvallisuusviestinnän ydin virtuaalisessa tapahtumassa?
- Miten palokunnat kokevat, että niiden intressit, kuten uusien jäsenten rekrytointi sekä varainhankinta, virtuaalisessa tapahtumassa toteutuvat?

5.2.2 Ideointityöpaja

Ideointityöpaja on palvelumuotoilun tuplatimantin ensimmäisen timantin toinen vaihe eli kiteyttäminen. Työpajatyöskentelyn pohjaksi olin kiteyttänyt kyselyjen tuloksista teemoja ja sen tavoitteena oli kehittää uutta kyselyiden tulosten pohjalta. Toteutin työpajan etäyhteyksillä Teamsin kautta kolmessa osassa. Ensimmäiseen osaan osallistui Paloturvallisuusviikon, johon Päivä Paloasemalla kuuluu, ohjausryhmä ja kahteen seuraavaan SPEKin kampanjatiimi. Työpajan aikataulu löytyy liitteestä 4.

Ideointityöpajassa eli aivoriihessä tuotetaan ideoita ryhmässä. Yleensä 6–12 hengen ryhmässä ryhmä pyrkii ohjaajan johdolla ideoimaan ratkaisua johonkin ongelmaan tai ideoimaan uusia lähestymistapoja. Ideointityöpajaan kuuluu neljä vaihetta. Esivaiheessa asetetaan ja rajataan työpajan tavoite. Lämmittelyvaiheessa pyritään siihen, että osallistujat vapautuisivat turhista ennakkoluuloista.

Ideointivaiheessa osallistujat saavat ideoida sen kummemmin perustelematta ja arvioimatta ideoitaan. Valintavaiheessa syntyneitä ideoita tarkastellaan ja arvioidaan kriittisesti. (Ojasalo ym. 2015, 160–161.)

Työpajatyöskentely sopii opinnäytetyöhöni, sillä sitä kautta päästään hyödyntämään Paloturvallisuusviikon ohjausryhmän sekä SPEKin kampanjatiimin asiantuntemusta ja kehittämään konkreettisia kehitysehdotuksia aiempien tutkimusten tulosten pohjalta. Työpaja sopii hyvin palvelumuotoiluun, sillä siinä pyritään tuottamaan uusia näkökulmia ja ideoita sekä ratkaisuja kehittämishankkeisiin (Ojasalo ym. 2015, 158). Ideointityöpajan tulokset ovat yksittäistä tapausta tarkasti analysoivia.

Koronan takia ei ollut mahdollista toteuttaa ideointityöpajaa niin, että kaikki osallistujat olisivat olleet samassa tilassa. Virtuaalifasilitointi eli työpajan fasilitoiminen verkossa eroaa kasvokkain tapahtuvasta työpajan vetämisestä jonkin verran. Virtuaalifasilitoinnissa korostuu ennakoivaltumisen merkitys, johon liittyen esimerkiksi loin etukäteen virtuaaliset postit -taulut ja varmistin, että tekniikka toimii. Jaoin osallistujille erilaisia linkkejä, ja olin varannut ne itselleni helposti saataville. Alanikkolan & Ylikahrin (2020) neuvoja noudatellen luonnostelin paperille työpajan käsikirjoituksen, jota minun oli helppo seurata. (Alanikkola & Ylikahri, 2020.)

Verkossa työskenneltäessä tauotus on tärkeää, sillä työskentely on hyvin intensiivistä. Virtuaalifasilitaattorin kannattaa aikataulua suunniteltaessa varautua myös esimerkiksi siihen, että verkko voi kaatua tai käytettävät työskentelyalustat ovat osallistujille uusia ja niihin tutustumiseen menee aikaa. Tein työpajan aikataulun selkeästi löyhemmäksi, mitä olisin livenä toteutettavaan työpajaan tehnyt ja varmistin, että tauoille jäi aikaa. Verkossa työskenneltäessä korostuvat myös yksinkertaistamisen, asia kerrallaan etenemisen sekä työkalujen opastamisen tarve. (Alanikkola ym., 2020.)

Fasilitaattori ei ryhmän vetäjänä osallistu työpajan prosessiin eikä myöskään ota kantaa kehitysideoihin. Työpajaa ohjatessani pyrin olemaan sisällön suhteen neutraali ja antamaan tilaa osallistujille sekä ottamaan kaikki osallistujat huomioon ja antamaan heille selkeitä ohjeita. Aloitin työpajat pienellä alkulämmittelyllä, joka oli aiheeseen liittyvä humoristinen sarjakuva tai video. Sen jälkeen kerroin osallistujille työpajan tavoitteet ja ongelmat, joihin kehittämisideoita työestetään. Painotin sitä, että ideoiden määrä on tärkeämpää kuin laatu ja pyrin innostamaan osallistujia heittäytymään villeihin ideoihin. Pidin myös huolta siitä, ettei ideoita kritisoitu ideointivaiheessa. (Kantojärvi 2012, 36, 40, 132–133.)

Ideointityöpajan ensimmäiseen osaan 23.3.2021 osallistuivat Paloturvallisuusviikon ohjausryhmän 16 jäsentä. Ohjausryhmä koostuu muun muassa turvallisuuden ja asumisen alojen viranomais- ja järjestöasiantuntijoista. Ohjausryhmässä on jäseniä pelastuslaitoksista ja -liitoista, sisäministeriöstä, Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:stä, Finanssialalta, kirkkohallituksesta, Suomen Kiinteistöliitosta, Suomen Omakotiliitosta, Nuohousalan Keskusliitosta, Suomen Palopäällystöliitosta, Vanhustyön keskusliitosta sekä Vanhus- ja lähimmäispalvelun liitto Valli ry:stä. Yllätyin positiivisesti siitä, että kaikki kutsutut osallistuivat työpajaan.

Ohjausryhmän jäsenet ovat minulle ja toisilleen tuttuja, minkä uskon vaikuttaneen siihen, että työskentely oli vapautuneen oloista ja energistä. Minusta tuntui, että osallistujat uskalsivat olla rehellisiä eivätkä kaunistelleet mielipiteitään. Arvioin siten työpajan tulokset luotettaviksi.

Muodostin osallistujista viisi pienryhmää, joissa oli 3–4 henkilöä kussakin. Työpaja kesti kaksi tuntia ja aloitin sen esittelemällä vuoden 2020 virtuaalisen Päivä Paloasemalla -tapahtuman kävijä- ja paloasemapalautteiden tulokset. Työpajatyöskentelyssä hain vastauksia kysymyksiin 1) Mitä tulisi tehdä paloasemien ja tapahtumakävijöiden toiveiden toteuttamiseksi? ja 2) Mitä Päivä Paloasemalla -tapahtuma on vuonna 2025? Entä 2030?

Työpajan tavoitteena oli muodostaa mahdollisimman paljon ideoita. Tein Jamboardiin pohjan, johon kerättiin ryhmien ajatukset lapuille niin, että yhteen lappuun tuli yksi idea. Aivoriihen perussääntöihin kuuluu se, ettei ideoita arvioida. Ideat saavat olla villedä ja liioiteltuja, ja ideoiden määrä onkin laatua tärkeämpää. Aivoriihessä muiden ideoita kehitetään eteenpäin. Jokainen idea on yhtä arvokas. (Ojasalo ym. 2015, 163.)

Virtuaalisen paloaseman tulevaisuuden roolista on ollut runsaasti puhetta Palo-turvallisuusviikon ohjausryhmän kokouksissa. Siksi en ottanut sitä työpajaan erilliseksi kysymykseksi, vaan se oli ideoinnissa mukana apukysymyksen muodossa. Kehittämisen tueksi esitin ideointityöpajan ensimmäisessä vaiheessa kysymyksiä, jotka olivat; pitäisikö Päivä Paloasemalla -tapahtuman konseptia selkeyttää ja miten, mikä on virtuaalisen paloaseman rooli tulevaisuudessa, miten paloasemien lukuisia tarinoita voitaisiin hyödyntää Päivä Paloasemalla -tapahtumissa ja miten työpajaan osallistuneen taustaorganisaatio voisi näkyä Päivä Paloasemalla -tapahtumassa.

Työpajan toisessa osiossa syvennyttiin johdollani ohjausryhmän tuottamiin työpajan tuloksiin erilaisten roolien kautta SPEKin kolmehenkisen kampanjatiimin Teams-työpajassa 25.3. Työpaja kesti kaksi tuntia. Kampanjatiimiin kuuluu lisäksi kolme henkilöä, joilla on vuosien kokemus Päivä Paloasemalla -tapahtuman tekemisestä. Yksi heistä oli työpajan aikaan lomalla, joten fasilitaattorin roolin lisäksi osallistuin pajaan myös osallistujana. Kampanjatiimin jäsenet ovat minulle tuttuja ja koen, että sen myötä keskustelu oli hyvin rehellistä.

Roolityöskentelyssä osallistujat eläytyvät kuvitteellisen tai todellisen hahmon rooliin. Kehitettävää asiaa tarkastellaan hänen näkökulmastaan. (Kantojärvi 2012, 154.) Valitsin rooleiksi 5-vuotiaan lapsen, palokuntalaisen sekä 35-vuotiaan vanhemman, jolla on 4- ja 8-vuotiaat lapset. Osallistujat minä mukaan lukien pohtivat rooleissaan, millaisia ajatuksia ohjausryhmän ideat heissä herättävät ja merkitsivät ne Jamboardille.

Roolityöskentelyn ajatuksena oli pohtia kehittämideoita tapahtuman järjestäjän eli palokuntalaisen sekä tapahtumaan osallistuvan perheen näkökulmista. Perheen osalta pohdittiin, miten lapsi kokee asiat ja toisaalta taas, miten aikuinen, joka tekee päätöksen perheen osallistumisesta tapahtumaan. En käy tuloksia tarkemmin läpi, sillä ne olivat vain ohjaamassa työpajan kolmannen osan ideoiden arviointia. Muutama esimerkki ideointityöpajoista tehdyistä Jamboard-tauluista on katsottavissa liitteessä 5.

Työpajan kolmannessa osiossa 26.3. ideoita arvioitiin ryhmässä minun johdollani. Työpaja kesti tunnin ja siihen osallistuivat samat henkilöt kuin työpajan toiseen vaiheeseen. Työpajassa ensimmäisen ja toisen vaiheen ideoita arvioi SPEKin kampanjatiimi. Koska SPEKin kampanjatiimin henkilöillä on pitkä kokemus Päivä Paloasemalla -tapahtuman järjestämisestä, he ovat sopivia arvioimaan, mitkä ideat voitaisiin ottaa heti käyttöön, mitä voitaisiin kehittää eteenpäin ja mitkä jättää tässä vaiheessa huomioimatta. Esittelen ideointityöpajan tärkeimmät tulokset luvussa 6.4.3.

5.3 Tutkimusaineiston analyysi

Analyysin tehtävänä on tiivistää tutkimusaineistoa. Analyysivaiheessa aineistoa järjestetään ja jäsennetään. Mitään olennaista ei tämän seurauksena saa aineistoista jäädä pois, vaan tavoitteena on kasvattaa sen informaatioarvoa. (Valli & Aaltola toim., Eskola 2015, 196–197.)

Käytin laadullisen aineiston analyysiin teemoittelua ja määrällisen aineiston analyysiin suoria jakaumia sekä ristiintaulukointia vertaillessani vastausten jakaumia vuosien 2019 ja 2020 mukaan. En kuitenkaan käyttänyt vertailussa tilastollisia testejä. Ristiintaulukointia työssäni edustavat kuviot, joissa esitän vuosien 2019 ja 2020 tuloksia samassa kuvassa tietyn kysymyksen suhteen. Suoria jakaumia edustavat yhden kysymyksen jakaumat.

Teemoittelu on perusmenetelmä laadullisessa analyysissä. Siinä tutkimusaineistosta pyritään löytämään keskeisiä teemoja ryhmittämällä aineisto erilaisten

aihepiirien mukaan. Aineistosta etsitään toistuvia aiheita. Teemoittelussa pääteemoista voidaan ryhmitellä yksityiskohtaisempia kokonaisuuksia. (Jyväskylän yliopisto ja Kamk.) Peilaan teemoja opinnäytetyöni tietopohjaan.

Kaksi eri henkilöä tuskin ilmaisee saman asian täysin samoin sanoin. Tutkijan tehtävänä onkin tulkita vastauksia ja koodata ne samoihin luokkiin. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 173.) Analysoin kävijäkyselyt ja paloasemakyselyn etsimällä vastauksista toistuvia teemoja. Vertasin vastauksia vuonna 2019 tehtyjen kyselyjen vastauksiin.

Kävin analysoidut tulokset läpi kampanjatiimimme voimin, joka löysi uusia näkökulmia tuloksiin. Kävijäkyselyä läpikäydessä nousi kysymyksiä, ja teinkin niiden tiimoilta osalle vastaajista lyhyen, syventävän minikyselyn. Teemoittelin minikyselyn vastaukset. Kyselyjen vastauksista löytyneiden teemojen pohjalta järjestin kolmeosaisen ideointityöpajan, joiden tulokset jälleen teemoittelin.

6 Kehittämistyön tulokset

Tässä luvussa esittelen edellä kuvatuilla menetelmillä kerättyjen aineistojen tulokset. Ensin kerron tulokset alakysymykseen 'Mitä vaikutuksia Päivä Paloasemalla -tapahtumaan osallistuvat kokevat tapahtumalla olevan heidän paloturvallisuusosaamiseensa?'. Sen jälkeen kerron virtuaalisuuden tuomasta lisäarvosta ja lopuksi Päivä Paloasemalla -tapahtuman tulevaisuudesta.

Tulokset osoittavat, että Päivä Paloasemalla -tapahtuma lisää osallistujien paloturvallisuustietoja ja -taitoja ja sitä kautta vaikuttaa perheiden turvallisuusosaamiseen ja -käyttäytymiseen. Kävijät kokevat oppivansa erityisesti perinteisessä tapahtumassa, vaikkakin virtuaalisuus kiinnostaa kävijöitä ja monet toivovat tulevaisuudessa kummankin tapahtumamuodon toteuttamista. Tulokset myös osoittavat, että tapahtumakonseptin sekä tapahtuman viestinnän kirkastamiselle on tarvetta.

6.1 Kyselyihin vastanneiden taustatietoja

Vuonna 2019 Päivä Paloasemalla -tapahtuma toteutettiin niin, että paloasemat ympäri Suomen pitivät ovensa auki. Silloin osallistujia oli 111 000 ja kyselyyn vastaajia 2 345. Kyselyn vastausprosentti oli 2. Kävijäkyselyssä kysyttiin mielipidettä tapahtumasta, miten se vaikutti perheen turvallisuuskäyttäytymiseen, montako perheenjäsentä tapahtumaan osallistui ja toiveita tulevien vuosien tapahtumille. Vastaajan taustatietoja ei kysytty, joten heistä ei ole tarkempia tietoja, kuten asuinpaikkakuntaa tai ikää. En työskennellyt vielä SPEKissä, kun vuoden 2019 kysely tehtiin.

Vuoden 2020 kävijäkyselyyn tuli 2 412 vastausta, joista en joutunut hylkäämään yhtään. Tavoitteenani oli saada 2 500 vastausta, joka melkein saavutettiin. Tapahtumassa oli 123 000 kävijää, joten kyselyn vastausprosentti oli 2. Vastaajista 2 360 vastasi suomeksi, 20 ruotsiksi ja 32 englanniksi. Käsittelin erikieliset vastaukset yhtenä kokonaisuutena. Vastaajat ovat pääasiassa perheiden vanhempia, jotka edustavat koko perhettä.

Vuoden 2020 kävijäkyselyn mukaan virtuaaliseen paloasemaan tutustui keskimäärin 2,3 henkilöä perhettä kohden (n = 2 384) siinä missä vuonna 2019 perinteiseen tapahtumaan osallistui keskimäärin 3,2 henkilöä perhettä kohden (n = 2 345).

Vuonna 2020 osallistujia pyydettiin avoimella kysymyksellä kertomaan halutessaan taustatietojaan tarkemmin, esim. ikä. Tähän tuli 1 687 vastausta. Valtaosa osallistujista osallistui kahden ja kolmen hengen ryhmissä. Esimerkiksi kahden hengen ryhmät koostuivat usein noin 30–40-vuotiaasta vanhemmasta ja alle 10-vuotiaasta lapsesta. Lisäksi oli runsaasti kahdestaan osallistuneita, nuoria parisuntia.

Osallistujat olivat useimmiten perheitä, joissa osallistui lapset ja toinen tai kumpikin vanhemmista. Suurimmissa ryhmissä oli kuusi henkeä. Tosin jäi epäselväksi, osallistuivatko kaikki ryhmän jäsenet samalta laitteelta vai kävikö jokainen tutustumassa paloasemaan itsekseen. Yksin osallistuneista löytyi kaikenikäisiä.

Heidän kohdallaan oli muita useammin maininta kävijäkyselyn arvonnin palkinnosta. Vastauksissa mainittiin myös isovanhempia. Vanhin osallistuja olikin 87-vuotias. Moni ilmoitti kertoneensa paloasemasta perheenjäsenilleen.

Lisäksi oli mainintoja, että paloasemaa hyödynnettiin perhepäivähoidossa, päiväkodissa, partiossa ja iltapäiväkerhossa. Lisäksi oli useita mainintoja paloaseman hyödyntämisestä erityislasten ja autismiryhmien kanssa. Monen vastaajan ryhmässä joku osallistujista osallistui vapaaehtoiseen palokuntatoimintaan. Lasten kohdalla oli hieman enemmän mainintoja pojista kuin tytöistä. Erityisesti poikien kohdalla mainittiin paloautojen ja pelastajien fanitus. Suurin osa, 24 %, kävijäkyselyyn vastanneista oli Uudeltamaalta (n = 2 381). Sen jälkeen vastaajia oli eniten Pirkanmaalta ja Pohjois-Pohjanmaalta. Vähiten vastaajia oli Kainuusta.

Tein syventävän minikyselyn henkilöille, jotka olivat kävijäkyselyssä vastanneet, etteivät olleet osallistuneet perinteiseen eli paloasemalla tapahtuvaan Päivä Paloasemalla -tapahtumaan. Kyselyyn tuli 19 vastausta. Lähetin kyselyn 106 henkilölle, joten vastausprosentti oli 18. Tein toisen minikyselyn henkilöille, jotka kävijäkyselyssä vastasivat kokevansa oppineensa enemmän virtuaalitapahtumassa verrattuna perinteiseen tapahtumaan. Tähän kyselyyn tuli 56 vastausta. Lähetin kyselyn 286 henkilölle, joten vastausprosentti oli 19.

Vuonna 2019 Päivä Paloasemalla -tapahtumia järjesti 360 palokuntaa ympäri Suomen, joista paloasemakyselyyn vastasi 213. Vastausprosentti oli 60. Paloasemakysely oli laajahko, 22 kysymyksen kysely, jossa kysyttiin muun muassa tapahtuman onnistumisesta, vaikutuksesta osallistujien paloturvallisuustaitoihin, merkityksestä vapaaehtoisten rekrytoinnin näkökulmasta sekä tulevaisuuden toiveista. En työskennellyt vielä SPEKissä, kun vuoden 2019 kysely tehtiin.

Vuoden 2020 paloasemakyselyn lähetin 690 palokunnalle, joista 138 vastasi. Tavoitteenani oli saada 250 vastausta. Lähetin kyselystä kaksi muistutusta ja lisäksi kyselystä muistutettiin pelastusliittojen kautta. Kyselyn vastausprosentti oli

20, 130 vastasi suomeksi ja 8 ruotsiksi. Käsittelin ruotsin- ja suomenkieliset vastaukset yhtenä kokonaisuutena.

Vuoden 2020 paloasemakyselyyn vastanneita palokuntalaisia oli ympäri Suomen. Valtaosa vastaajista, 23 %, oli Uudeltamaalta, minkä jälkeen eniten vastaajia oli Varsinais-Suomesta ja Pohjois-Pohjanmaalta (n = 138). Vähiten vastaajia oli Kanta-Hämeestä ja Kainuusta. Vuonna 2019 tätä ei kysytty.

Paloasemakyselyn vastaajista 38 % oli osallistunut virtuaaliseen Päivä Paloasemalla -tapahtumaan (n = 138). Määrä tuntuu pieneltä, mutta se voi johtua siitä, että kyselyyn vastasi vain yksi paloaseman edustaja. Voi siis olla, että palokunnasta on osallistuttu tapahtumaan, mutta eri henkilön kuin vastaajan toimesta.

6.2 Päivä Paloasemalla lisää kävijöiden paloturvallisuusosaamista

Opinnäytetyöni ensimmäinen alaongelma on 'Mitä vaikutuksia Päivä Paloasemalla -tapahtumaan osallistuvat kokevat tapahtumalla olevan heidän paloturvallisuusosaamiseensa?'. Vuosien 2019 ja 2020 kävijä- ja paloasemakyselyjen vastausten mukaan Päivä Paloasemalla -tapahtuma kasvattaa osallistujien paloturvallisuusosaamista. Kävijät kertoivat oppineensa itse ja/tai perheenjäsentensä oppineen niin perinteisessä livetapahtumassa kuin virtuaalitapahtumassa muun muassa hätänumeron, alkusammutustaitoja, kodin vaaran paikkoja, joihin tulisi kiinnittää huomiota, kodin paloturvallisuutta edistäviä asioita sekä mitä paloauto sisältää ja millaista palokuntatoiminta on.

Vuoden 2020 kävijäkyselyssä kysyttiin avoimella kysymyksellä, mitä uusia turvallisuustietoja tai -taitoja vastaajat kokivat oppineensa virtuaalisessa Päivä Paloasemalla -tapahtumassa (n = 1 648). Eniten mainintoja saivat hätänumero ja alkusammutus. Lisäksi mainittiin vapaapalokuntatoiminta, henkilön pelastaminen kolariautosta, liesivahti, paloauton sisältö sekä paloasema ja pelastajien työ (kuvio 11). Vuoden 2019 kävijäkyselyssä tätä ei kysytty erikseen, mutta vastaajat olivat kertoneet avoimessa palautteessa opittuja tietoja ja taitoja.



Kuvio 11. Uusia opittuja tietoja ja taitoja (n = 1 648). Virtuaalinen Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2020.

Itse en äitinä oppinut juurikaan uutta, mutta 12 v. kaksospoikani innostuivat sammutustaidoista ja päättivät liittyä paikallisen VPK toimintaan. (Vastaaja, kävijäkysely 21.11-6.12.2020)

Vuonna 2020 osa kävijäkyselyn vastaajista kertoi, ettei oppinut uutta, mutta sai kertausta tiedoilleen ja taidoilleen. Muutamia mainintoja oli rauhallisuuden tärkeydestä sekä mummolan paloturvallisuudesta. Muutamassa vastauksessa mainittiin myös hämmennys siitä, ettei parveke kuulu poistumisreitteihin. Tämä johtuu virheestä Kodin vaaranpaikat -osiossa, jossa virheellisesti väitettiin, ettei parveke ole poistumisreitti.

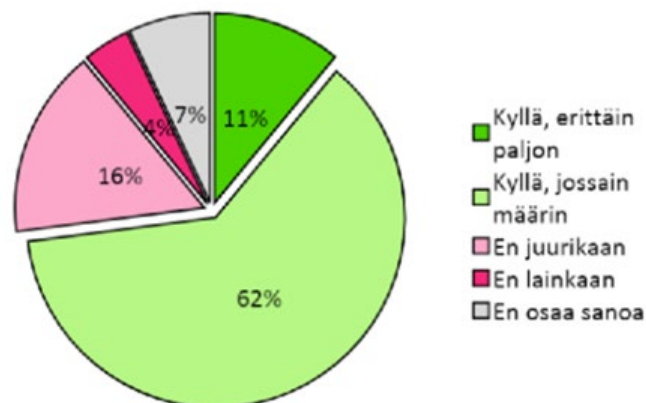
Oli hyvä, että nostettiin esille isovanhemmat ja heistä huolehtiminen, tulee varmasti jatkossa itselläkin tarkasteltua kyläillessä, onko palovaroittimessa patterit tai jäänyt tavaraa kulkuväylille. (Vastaaja, kävijäkysely 21.11-6.12.2020)

Kodin vaaranpaikoista mainittiin erityisesti kahvinkeitin. Lisäksi mainittiin poistumisreittien pitäminen siistinä, se ettei matot saisi olla rytyssä lattialla ja että sähköjohtojen tulisi olla ehjiä eikä niitä saisi ketjuttaa. Moni vastaajista kertoi pienen lapsen oppineen hätänumeron palomestari Ruiskun ja kesämies Kallen 112 -

esityksen kautta. Esityksessä oli tarina ja laulu. Tämä vahvistaa Kinossalon (2020) ajatuksen siitä, että tarinoiden kautta voidaan opettaa asioita. Tarinallisuus tekee opittavasta tiedosta ymmärrettävämmän ja helposti muistettavamman. (Kinossalo 2020.)

Kysyttäessä paloasemakyselyssä 2020, mitä turvallisuustietoja/- taitoja virtuaalinen Päivä Paloasemalla -tapahtuma kartutti (n = 10), palokuntalaiset vastasivat lähinnä huoneiston vaaranpaikkojen tunnistamisen. Vuoden 2019 kyselyssä paloasemia ei pyydetty kertomaan, millaisia tietoja ja taitoja osallistujat olivat omaksuneet.

Koetko saaneesi tapahtumasta jotain konkreettista paloturvallisuuden edistämiseksi?
Virtuaaliseen Päivä Paloasemalla -tapahtumaan osallistuneet (n= 45)



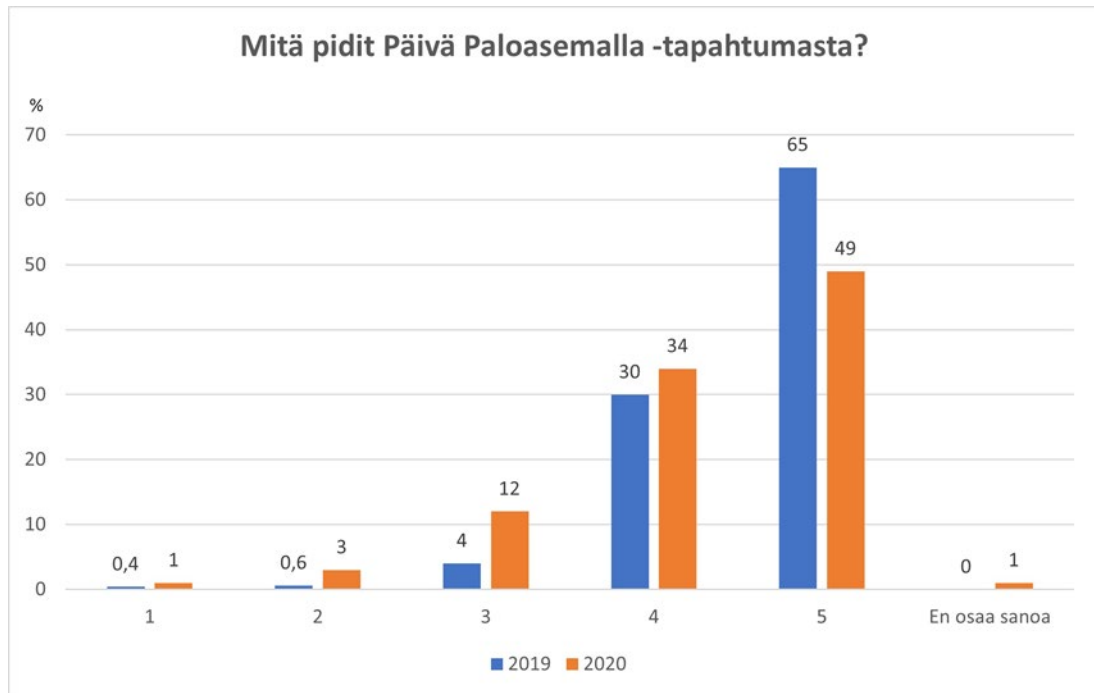
Kuvio 12. Koetko saaneesi tapahtumasta jotain konkreettista paloturvallisuuden edistämiseksi? (n = 45) Aula Research 2020.

Myös Aula Researchin tutkimukseen vastanneista lähes kolme neljäsosaa kertoi saaneensa tapahtumasta jotakin konkreettista paloturvallisuuden edistämiseksi (kuviokuva 12). Siten vaikuttavuustutkimus tukee tekemäni kyselytutkimuk-

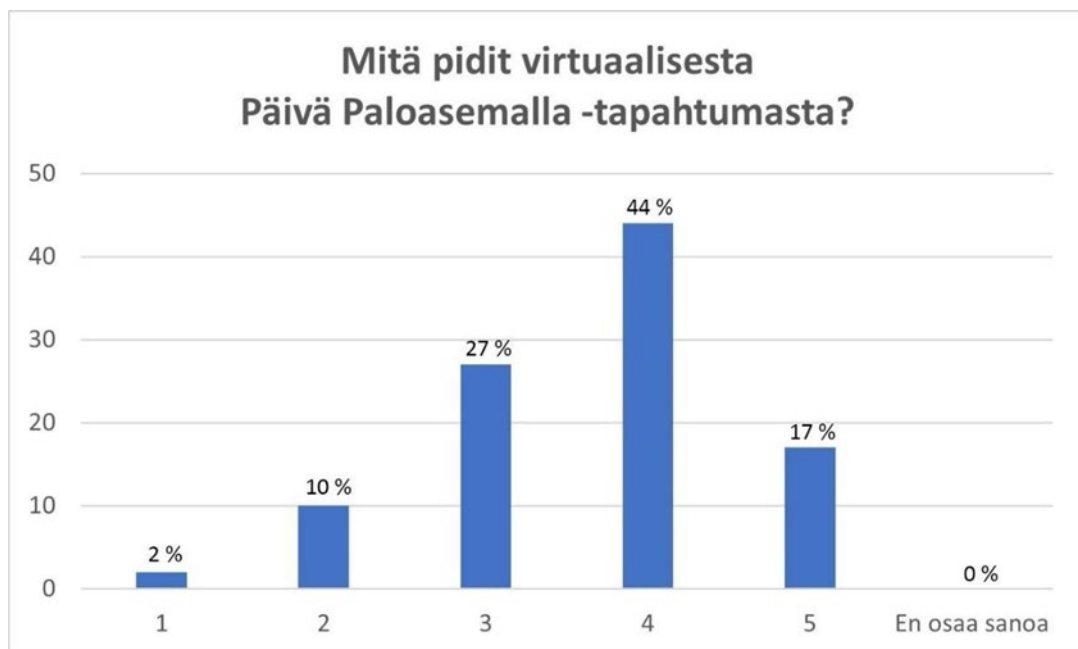
sen tuloksia; virtuaalitapahtumalla on vastausten mukaan vaikutusta osallistujien paloturvallisuustaitoihin. Aula Researchin 2.-14.12.2020 toteuttama sähköinen vaikuttavuustutkimuskysely toimii tutkimustani tukevana tausta-aineistona. Aula Research toteutti SPEKin toimeksiannosta kansalaistutkimuksen 18–75 –vuotiaiden suomalaisten parissa. Kyselyyn vastasi yhteensä 1 333 henkilöä ympäri Suomen, joista 45 henkilöä vastasi osallistuneensa virtuaaliseen Päivä Paloasemalla -tapahtumaan.

6.3 Perinteinen Päivä Paloasemalla oppimisen kannalta tehokkaampi kuin virtuaalinen

Päivä Paloasemalla on erittäin suosittu ja kiiteltu tapahtuma, joka vietiin kävijöiden ja palokuntalaisten mielestä melko onnistuneesti virtuaaliseen muotoon. Kysyttäessä kävijäkyselyssä, mitä vastaajat pitivät virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -tapahtumasta keskiarvoksi tuli 4,25 asteikolla 1-5 (n = 2 405). Huomionarvoista on se, että peräti 49 % vastaajista antoi arvosanaksi 5. Kyselyn vastaajat siis antoivat tapahtumalle hyviä arvosanoja. Keskiarvo kuitenkin jossain määrin laski kuvion 13 mukaisesti vuodesta 2019, jolloin se oli 4,6 (n = 2 345).



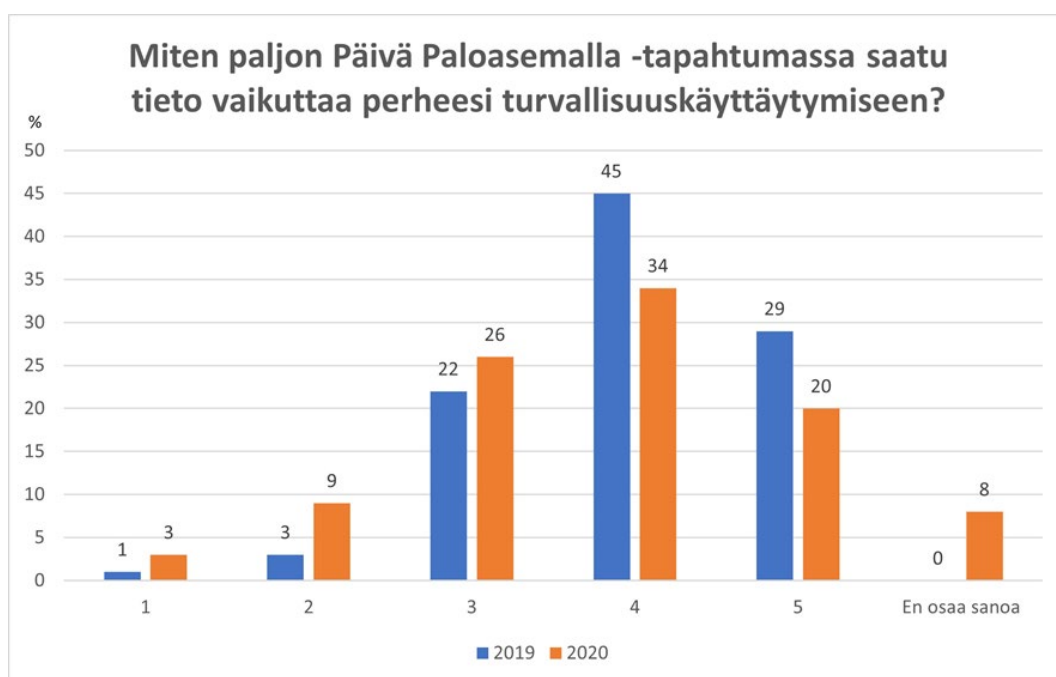
Kuvio 13. Mitä pidit Päivä Paloasemalla -tapahtumasta? Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2019 (n = 2 345) ja Virtuaalinen Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2020 (n = 2 405).



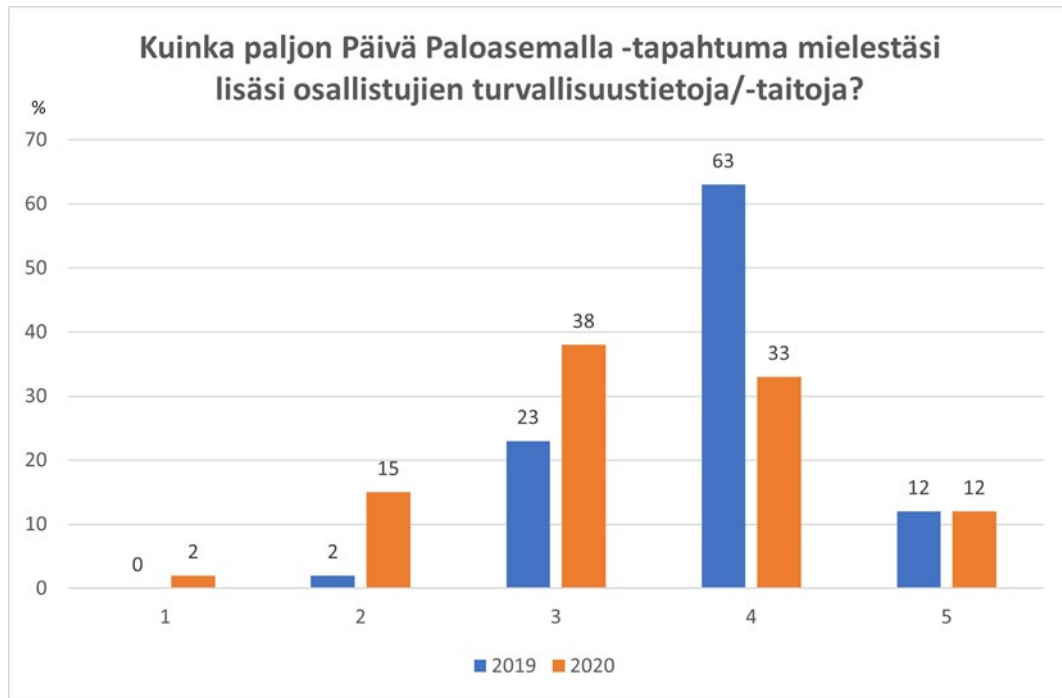
Kuvio 14. Mitä pidit virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -tapahtumasta? (n = 52) Paloasemakysely 2020.

Paloasemakyselyn vastaajatkin eli palokuntalaiset antoivat tapahtumalle kuvion 14 mukaisesti hyviä arvosanoja (n = 52). Keskiarvo annetuille arvosanoille oli 3,7 asteikolla 1-5 (1 = en pitänyt lainkaan, 5 = pidin erittäin paljon). Yleisin arvosana oli 4, jonka valitsi 44 % vastaajista. Vertailua vuoteen 2019 ei ollut mielekäästä tehdä, sillä silloin kysyttiin paloasemien tyytyväisyyttä tapahtumien järjestelyihin.

Vaikka virtuaalitapahtuma on vaikuttava, perinteinen on sekä kävijöiden että palokuntien mukaan vielä vaikuttavampi paloturvallisuustietojen ja -taitojen oppimisen kannalta (kuviot 14 ja 15). Opinnäytetyöni toinen alaongelma on 'Millaista vaikutusta kävijät kokevat olevan paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumiseen sillä, että tapahtuma oli vuonna 2020 virtuaalinen?'. Kävijäkyselyssä keskiarvoksi muodostui 3,4 asteikoilla 1–5. Vuonna 2019 keskiarvo oli 3,97, joten oppimisessa koettiin selvä ero sen suhteen, oliko tapahtuma virtuaalinen (2020) vai perinteinen (2019). Kolme neljästä kävijäkyselyyn vastanneesta kokikin oppineensa enemmän perinteisessä livetapahtumassa.



Kuvio 15. Miten paljon virtuaalisessa Päivä Paloasemalla -tapahtumassa saatu tieto vaikuttaa perheesi turvallisuuskäyttäytymiseen? Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2019 ja Virtuaalinen Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2020.



Kuvio 16. Kuinka paljon Päivä Paloasemalla -tapahtuma mielestäsi lisäsi osallistujien turvallisuustietoja/-taitoja? Paloasemakyselyt 2019 ja 2020.

Paloasemakyselyyn vastanneet palokuntalaiset kokivat virtuaalisuudella olevan vaikutusta tietojen ja taitojen omaksumiseen. Vastausten keskiarvo oli 3,4, kun vuonna 2019 keskiarvo oli 3,85 (kuvio 16).

6.3.1 Virtuaalisessa tapahtumassa enemmän oppineet

Kysyin syventävällä minikyselyllä heiltä, jotka kertoivat oppineensa virtuaalitaapahtumassa perinteistä Päivä Paloasemalla -tapahtumaa enemmän (25 % vastaajista), miksi he kokivat niin. Teemoittelin vastaukset kolmeen luokkaan, joita olivat rauha/aika, yhteen asiaan keskittyminen kerrallaan sekä itse tekeminen (kuvio 17). Lisäksi oli muutama vastaus, jotka eivät sopineet edellä mainittuihin kategorioihin.

MIKSI KOIT OPPINEESI ENEMMÄN VIRTUAALITAPAHTUMASSA KUIN PERINTEISESSÄ TAPAHTUMASSA?



Kuvio 17. Miksi koit oppineesi enemmän virtuaalitapahtumassa kuin perinteisessä tapahtumassa? Syventävä minikysely 1 2021.

Rauha/aikakategorian vastauksissa korostui mahdollisuus keskittyä virtuaalisen paloaseman eri osioihin jonottamatta ilman kiireen tuntua, ettei osallistuminen ollut aikaan sidottua ja että osioiden parissa sai käyttää sen verran aikaa, kun itse halusi. Niihin pääsi myös tutustumaan niin monta kertaa kuin halusi.

Koska oli aikaa perehdyttää ja perehtyä yhdessä lasten kanssa asioihin. Konkreettisesti tapahtumassa tuppaa olemaan paljon osallistujia, jolloin toki on ymmärrettävää se, ettei aikaa ole samalla tavalla jokaiselle kävijälle. (Vastaaja, syventävä minikysely 1, 17.2-3.3.2021)

Yhteen asiaan keskittyminen kerrallaan -kategoriassa monet kokivat, että perinteisissä Päivä Paloasemalla -tapahtumissa lapset ovat niin innoissaan paloautojen ja pelastajien näkemisestä, etteivät malta keskittyä muuhun, kuten uusien taitojen opettelemiseen. Perinteisissä tapahtumissa on usein paljon muitakin ihmisiä, jolloin asioihin ei ehdi perehtymään niin seikkaperäisesti. Virtuaalitapahtumassa ei myöskään voinut tehdä kuin yhtä asiaa kerrallaan, minkä jälkeen pääsi etenemään seuraavaan asiaan.

Pystyimme lasten kanssa syventymään paremmin opetettaviin asioihin, kun ei ollut niin paljon ihmettelemistä paloautoissa. Lapsille varmasti mukavampi tapa on nähdä kakki autot, koneet ja laitteet oikeasti livenä, mutta tosiaan opeteltavat asiat meni paremmin perille virtuaalisena. (Vastaaaja, syventävä minikysely 1, 17.2-3.3.2021)

Itse tekemisen kategoriassa nimensä mukaan korostui se, että pääsi tekemään asioita itse. Tämähän vaihtelee perinteisissä tapahtumissa suuresti. Osassa tapahtumia on mahdollista päästä esimerkiksi kokeilemaan alkusammutusta ja ryömimään turvaan savuisesta tilasta, mutta näin ei kaikissa ole ja se johtuu muun muassa käytettävissä olevista resursseista ja yleisömäärästä. Esimerkiksi eräs vastaajista ei ollut koskaan aiemmin päässyt harjoittelemaan tulipalojen sammutusta eikä miettimään kodin mahdollisia vaaratilanteita.

Sai itse tehdä sammutusharjoituksia yms. vaikkakin virtuaalisesti mutta itse tekemällä asiat jäävät usein paremmin mieleen. (Vastaaaja, syventävä minikysely 1, 17.2-3.3.2021)

Muita vastauksia olivat muun muassa, että oppi enemmän, koska tehtävät virtuaalisella paloasemalla olivat mielenkiintoisia ja sopivan haasteellisia. Virtuaaliselta paloasemalta oli myös helppo poiketa internetiin hakemaan lisätietoja eri asioihin.

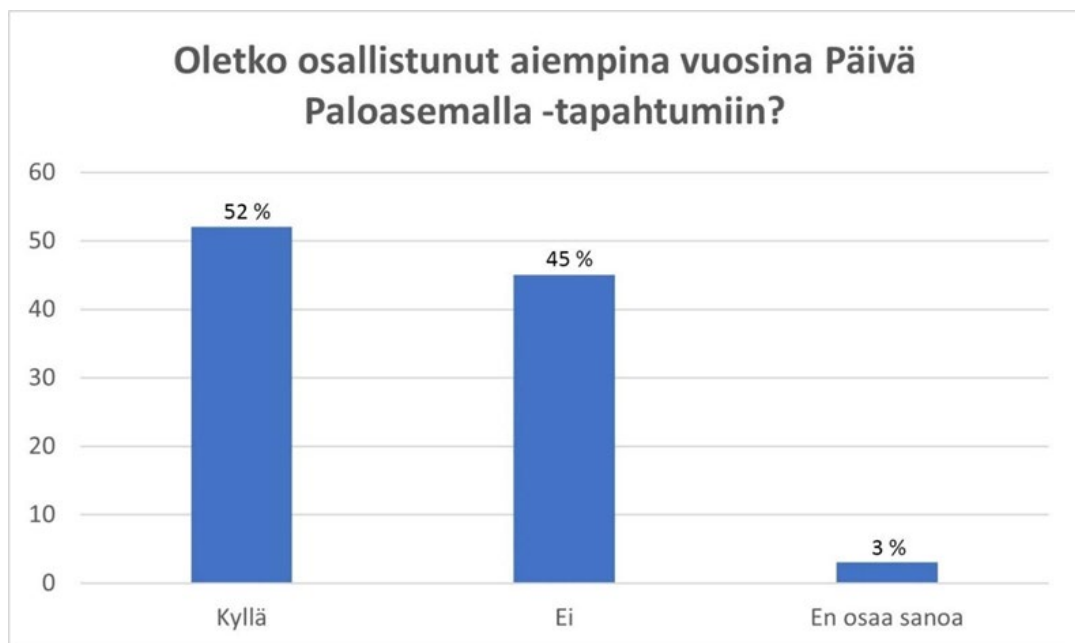
6.4 Virtuaalinen Päivä Paloasemalla tavoittaa uusia kohderyhmiä

Opinnäytetyöni kolmas alaongelma on 'Millä tavalla virtuaalinen paloasema voisi poikkeusajan jälkeen toimia Päivä Paloasemalle lisäarvoa tuottavana palveluna?'. Neljä viidestä kävijäkyselyyn vastanneesta ja joka toinen paloasemakyselyyn vastanneesta toivoi, että tulevaisuudessa olisi virtuaalinen tapahtuma livetapahtuman rinnalla. Kävijäkyselyn mukaan virtuaalisen tapahtuman kautta tavoitetaan uusia, potentiaalisia tapahtumakävijöitä (45 % vastaajista).

Virtuaalitapahtumassa kaikilla kävijöillä on periaatteessa mahdollisuus tehdä samat asiat, kokemus sinänsä voi olla yksilöllinen riippuen siitä, mitä kävijä itse valitsee. Voisikin sanoa, että kokemus on tasa-arvoinen henkilön asuinpaikasta

riippumatta. Livetapahtumissa kokemus vaihtelee järjestävän tahon ja kävijämäärän mukaan. Sen huomasi niin kävijä- kuin paloasemakyselyn vastauksista. Järjestävällä taholla tapahtumaan vaikuttaa muun muassa käytettävissä olevat resurssit ja paloaseman sijainti. Kävijämääräkin vaihtelee tapahtumittain 20 ja 3 000 välillä.

Kuten aiemmin kerroin, virtuaalinen Päivä Paloasemalla tavoitti runsaasti uusia kohderyhmiä, sillä kuvion 18 mukaisesti kävijäkyselyn vastaajista 45 % ei ollut aiempina vuosina osallistunut Päivä Paloasemalla -tapahtumiin (n = 2 385). Tässä ryhmässä osallistujia oli keskimäärin 1,8 perhettä kohden (koko kyselyn ka 2,3). Osallistujia oli kaikenikäisiä, mutta niukka enemmistö osallistujista oli yksin osallistuneita aikuisia. Osallistujia oli eniten Uudeltamaalta (29 %), toiseksi eniten Pirkanmaalta (12 %) ja sitten Pohjois-Pohjanmaalta (10 %). Osallistujat kertoivat osallistuneensa, sillä olivat nähneet julkaisun Facebookissa (49 %) tai Instagramissa (40 %). Virtuaalinen tapahtuma vaikutti siis tavoittavan erityisesti eteläsuomalaisia yksin asuvia aikuisia, jotka käyttävät so-mea.



Kuvio 18. Oletko osallistunut aiempina vuosina Päivä Paloasemalla -tapahtumiin? (n = 2 385) Virtuaalinen Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2020.

Aulan tutkimuksessa myönteisiä arvioita annettiin niin virtuaalisen paloaseman sisällöistä kuin visuaalisuudesta. Tehtäviä pidettiin onnistuneina, samoin paloaseman toiminnan kuvaamista. Virtuaalisella paloasemalla käyntiä kuvailtiin erilaiseksi kokemukseksi, joka jäi mieleen.

Aseman kuvaus oli selkeä ja virtuaalinen liikkuminen oli selkeää ja hyvää. Sinne oli tehty lukuisia tehtäviä ja kerrottiin hyvin paloaseman toiminnasta. (Aula Research 2020)

Paloasemakyselyssä 2020 virtuaalisen Päivä Paloasemalla -tapahtuman etuina vastaajat (n = 24) kokivat, ettei siihen osallistuminen ole aikaan eikä paikkaan sidottu ja osallistujat saivat tutustua asemaan kaikessa rauhassa omassa kodissaan. Osallistumista pidettiin helppona. Isona etuna pidettiin sitä, että myös sellaiset henkilöt, jotka eivät pystyisi osallistumaan perinteisiin tapahtumiin, pääsevät kokemaan Päivä Paloasemalla -tapahtuman.

Useampi pääsi osallistumaan tapahtumaan, kun ei tarvinnut fyysisesti mennä paloasemalle. Tapahtuma kesti useamman päivän, jolloin ensimmäistä kertaa myös päiväkodit ja leikkipuistot pystyivät osallistumaan ja hyödyntämään konseptia. (Vastaaja, paloasemakysely 7.-31.12.2020)

Muiksi eduiksi koettiin muun muassa se, että virtuaalisella asemalla voitiin näyttää ja tehdä asioita, joita kaikki palokunnat eivät välttämättä pysty toteuttamaan oikeilla paloasemilla ja että tapahtuma satoi vähemmän henkilöstöä. Virtuaalisen tapahtuman koettiin tavoittavan enemmän ihmisiä eri kanavien kautta. Etuna pidettiin myös sitä, että osallistujalla oli mahdollisuus saada yksilöllisempää infoa virtuaalisella paloasemalla, kun ympärillä ei ollut muita ihmisiä viemässä huomiota.

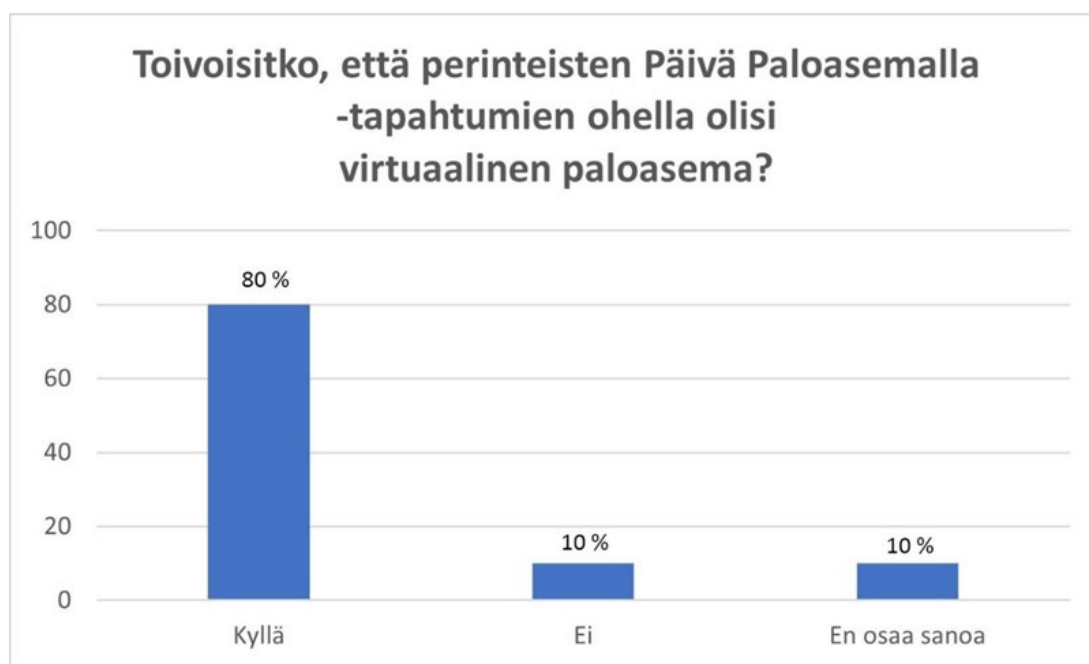
6.5 Päivä Paloasemalla -tapahtuman tulevaisuus

Opinnäytetyöni neljäs alakysymys on 'Millä muilla tavoilla Päivä Paloasemalla -tapahtumaa tulisi kehittää?'. Viestinnän ja mainonnan kirkastamiselle on tarvetta, sillä syventävien minikyselyjen perusteella osa vastaajista ei tiedä, mitä

perinteisissä Päivä Paloasemalla -tapahtumissa tapahtuu. Myös tapahtumakonseptia on hyvä entisestään kirkastaa, jotta kävijöiden, järjestävien paloasemien sekä SPEKin ja Paloturvallisuusviikon ohjausryhmän näkemykset kohtaisivat entistä paremmin. Lisäksi ideointityöpajoista nousi vahvana se, että tapahtuman pitää pysyä ajassa mukana ja olla jatkossa entistä ihmislähtöisempi.

6.5.1 Jatkossa sekä perinteinen että virtuaalitapahtuma

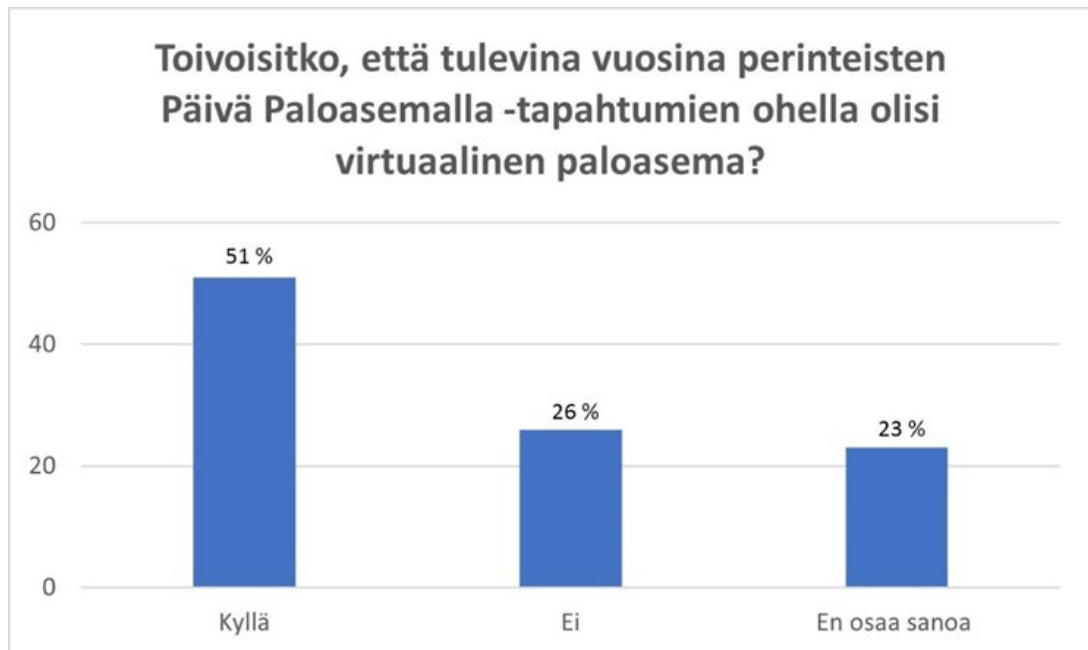
Vuoden 2020 kävijäkyselyyn vastanneista 80 % toivoi, että perinteisten Päivä Paloasemalla -tapahtumien ohella olisi tulevina vuosina virtuaalinen paloasema (n = 2 371). Joka kymmenes vastasi, ettei toivo ja joka kymmenes ei osannut ottaa kantaa asiaan (kuvio 19).



Kuvio 19. Toivoisitko, että perinteisten Päivä Paloasemalla -tapahtumien ohella olisi virtuaalinen paloasema? (n = 2 371) Virtuaalinen Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2020.

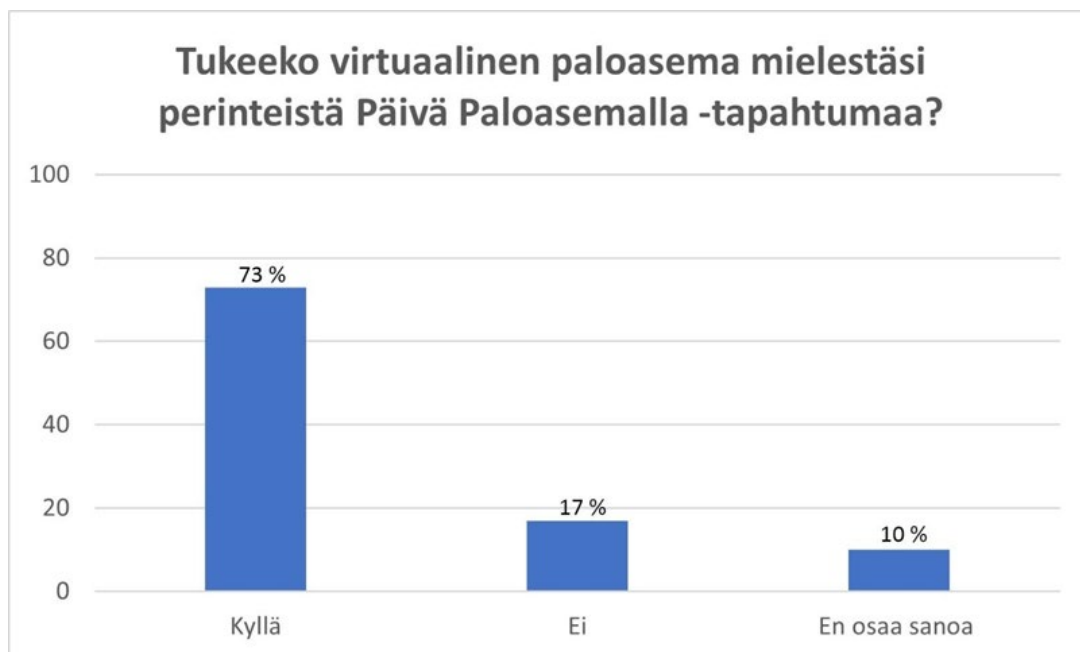
Palokuntien vastaajista puolet toivoo, että perinteisten Päivä Paloasemalla -tapahtumien ohella olisi tulevina vuosina virtuaalinen paloasema (n = 138). Noin

joka neljäs ei toivonut sitä ja runsas viidennes ei osannut ottaa asiaan kantaa (kuvio 20).



Kuvio 20. Toivoisitko, että tulevina vuosina perinteisten Päivä Paloasemalla -tapahtumien ohella olisi virtuaalinen paloasema? (n = 138) Paloasemakysely 2020.

Kuitenkin 73 % paloasemakyselyn vastaajista oli sitä mieltä, että virtuaalinen paloasema tukee perinteistä tapahtumaa (n = 52). Osa näin vastanneista ei siis kuitenkaan toivonut, että virtuaalinen paloasema toteutettaisiin jatkossa (kuvio 21).



Kuvio 21. Tukeeko virtuaalinen paloasema mielestäsi perinteistä Päivä Paloasemalla -tapahtumaa? (n = 52) Paloasemakysely 2020.

6.5.2 Toiveissa uusia rasteja, käytännön tekemistä ja virtuaalisia elementtejä

Vuoden 2019 kävijäkyselyssä vastaajat toivoivat tapahtumiin uusia rasteja (43 % vastaajista) sekä lisää rasteja (34 % vastaajista). Rasteiksi ehdotettiin mm. elvytystä, ensiapua, savusukellusta ja alkusammutusta. Rasteja toivottiin myös aikuisille. 38 % vastanneista toivoi lisää kaluston, kuten veneiden ja ambulanssien esittelyä tapahtumiin. Paloturvallisuusvälineiden myyntiä toivoi 34 % vastanneista. Myös palosammuttimien tarkastusmahdollisuutta toivottiin.

Erinomainen tapahtuma nykyiselläänkin, mutta rastiin uusimista voisi miettiä. (Kävijäkysely 2019)

Moni toivoi tapahtumiin erilaisia näytöksiä, kuten sammutus- ja toimintanäytöksiä. Kyselyssä nousi esiin tarve huomioida myös taaperoikäiset lapset. Moni vastanneista haluaisi saada tietoa liittymismahdollisuuksista vapaaehtoiseen palokuntaan. Opasteiden toivottiin olevan selkeämpiä ja tapahtumien esteettömmämpiä.

Pienelle lapselle rasti oli vielä vaikeita, mutta aikuiselle esim. kattilapalon sammuttaminen hyödyllistä. Voisko olla vielä vaikka työnäytöksenä käsiammuttimien käyttöä? Myös esim. sammuttimien ja muiden sammutusvälineiden huolto/tarkistus/myynti, sammutuspeitteitä tms. (Kävijäkysely 2019)

Paloasemakyselyssä 2019 tapahtuman ajankohdalle toivottiin muutosta, sillä marraskuinen ajankohta on haastava sään epävarmuuden takia ja pikkujouluihin on haastava saada tapahtuman järjestäjiä. Useampi vastaajista toivoi perinteisiin tapahtumiin jotain uutta, koska materiaalit ovat olleet vuosia samanlaiset.

Monilla asemilla on varmaan hyviä ideoita rastiin käytännön järjestelyistä, voisiko niitä kerätä ja jakaa muille. (Paloasemakysely 2019)

Muita toiveita paloasemakyselyssä olivat jakotuote lapsille, kaikenikäisten huomioiminen tapahtumassa, ideoita käytännön tekemiseen, tietovisa, infopaketti näytettäväksi tapahtumassa sekä ruotsin kielen parempi huomioiminen. Rastiin tehtäviin toivottiin vaihtelevia aiheita ja lyhyitä tietopaketteja rastiin pitäjien avuksi, jotta toiminta ja opetus olisi valtakunnallisesti yhdenmukaista.

Kysyin syventävässä minikyselyssä myös, mikä voisi tehdä perinteisestä Päivä Paloasemalla -tapahtumakokemuksesta oppimisen kannalta paremman. Löysin vastauksia teemoittelemalla kolme kategorialla. Ne olivat virtuaaliset elementit, ei tungosta sekä käytännön tekemistä (kuviokuva 22). Lisäksi oli muutama vastaus, jotka eivät sopineet edellä mainittuihin kategorioihin.

MIKÄ VOISI TEHDÄ PERINTEISESTÄ PÄIVÄ PALOASEMALLA - TAPAHTUMAKOKEMUKSESTA OPPIMISEN KANNALTA PAREMMAN?



Kuvio 22. Mikä voisi tehdä perinteisestä Päivä Paloasemalla -tapahtumakokemuksesta oppimisen kannalta paremman? Syventävä minikysely 1 2021.

Virtuaaliset elementit -kategoriassa todettiin, että perinteisestä tapahtumasta voisi tehdä paremman se, että olisi virtuaalinen paikka heille, jotka haluavat syventävää tietoa. Tapahtumajulisteessa voisi esimerkiksi olla QR-koodi, jolla pääsisi sivustolle, jossa olisi enemmän tietoa tai pelejä. Kotiolojen simulointia AR-tekniikan eli lisätyn todellisuuden kautta toivottiin. Vastauksissa todettiin, että sen kautta saisi havainnoitua, miten tulipalo etenee kodissa, miten silloin tulisi toimia ja miten tulipaloja voisi ehkäistä. Virtuaalisen ja perinteisen tapahtuman yhdistelmää pidettiin hyvänä vaihtoehtona.

Oppimisen kannalta perinteisen ja virtuaalisen tapahtuman yhdistelmä olisi kaikista paras. Aiomme jatkossakin käydä perinteisissäkin tapahtumissa aktiivisesti mutta mielelläni näin äitinä opettaisin lapsille asioista myös virtuaalisesti. (Vastaaaja, syventävä minikysely 1, 17.2-3.3.2021)

Ei tungosta -kategoriassa nousivat esiin se, että tapahtuma-aika voisi olla pidempi, minkä myötä tungos voisi vähentyä. Sitä kautta olisi enemmän henkilökohtaista aikaa kysellä pelastajilta asioista. Myös ryhmittäin liikkumista ehdotettiin. Eräässä vastauksessa todettiin, että ne kerrat, kun pääsi tutustumaan paloautoon ja paloasemaan vain oman perheen kanssa, olivat olleet antoisampia

kuin sellaiset tapahtumat, joihin osallistuu paljon muutakin porukkaa. Myös joidenkin lasten arkuus nostettiin vastauksissa esille.

Varovaisten ja arkojen lasten (ja aikuisten) huomioiminen. Kaikki eivät esim. uskalla kiivetä paloautoon heti ja joku vikkelmämpi kiilaa edelle, jolloin lapsi ei enää uskalla mennä lähellekään. Isojen ja pienten alue ehkä voisi auttaa. Palomiehetkin on aika pelottavia. (Vastaaja, syventävä minikysely 1, 17.2-3.3.2021)

Käytännön tekemistä -kategoriassa nousi esiin, että perinteisistä tapahtumista voisi tehdä paremman se, että olisi enemmän erilaisia, käytännöllisiä tehtäviä sekä mahdollisuus tehdä itse asioita. Myös videomateriaalia oikeilta pelastustehtäviltä toivottiin. Tietovisaa toivottiin monessa vastauksessa. Myös tehtävärasteja toivottiin. Yhdessä vastauksessa nostettiin esiin erilaisten sammutustehtävien tekeminen sammutuspeitteellä ja kattilan kannella. Monet tämän kategorian ehdotuksista jo itse asiassa toteutuvat perinteisissä tapahtumissa.

Erilaisia rastityyppisiä pisteitä, joissa lapset ja aikuiset saavat harjoitella taitojaan ja etenkin tietovisatyypiset jutut ovat aina kivoja. (Vastaaja, syventävä minikysely 1, 17.2-3.3.2021)

Muita toiveita olivat selkeämpi reititys tapahtuman eri pisteille, luennot tai infot tärkeistä asioista sekä eri pisteiden kategorisoiminen eri ikäryhmien tarpeita vastaavaksi.

Paloasemakyselyssä 2020 kysyin avoimella kysymyksellä toiveita ja ideoita tulevien vuosien Päivä Paloasemalla –tapahtuman suhteen. Vastaajien toiveissa nousi erityisesti esiin halu järjestää jatkossa perinteinen Päivä Paloasemalla -tapahtuma (n = 32). Toivottiin myös, että jotakin virtuaalisia elementtejä pidettäisiin edelleen mukana.

Virtuaalisia paketteja on hyvä olla mukana mitä pystyy itse hyödyntämään, kun tulee asemalle joko omalla puhelimella tai sitten palokunnan tietokoneella, jos sellainen löytyy. Tehtäviä ei tarvitse olla monta mutta ehkä muutama. (Vastaaja, paloasemakysely 7.-31.12.2020)

Yksi vastaajista ehdotti, että tapahtuma olisi vuorovuosin virtuaalinen ja perinteinen. Yksi vastaajista myös nosti esiin sen, että olisi hyvä, ettei virtuaalitapahtumassa olisi mikään yksittäinen palokunta liikaa esillä.

6.5.3 Tapahtuman viestinnässä kirkastamisen paikka

Kysyin toisessa syventävässä minikyselyssä, mikä saisi osallistumaan perinteiseen eli paloasemilla järjestettävään Päivä Paloasemalla -tapahtumaan. Löysin teemoittelemalla kuusi eri kategorialla (kuvio 23). Kategoriat ovat oikea-aikainen mainostus/tiedotus, ajankohta, näytöksiä ja kaluston esittelyä, tekemistä, paloturvallisuustietoa sekä vähän osallistujia kerrallaan. Lisäksi oli muutama vastaus, jotka eivät sopineet edellä mainittuihin kategorioihin.



Kuvio 23. Mikä saisi sinut ja perheesi osallistumaan perinteiseen Päivä Paloasemalla -tapahtumaan? Syventävä minikysely 2021.

Oikea-aikainen mainostus/tiedotus -kategoriassa useampi vastaaja totesi, että jos saisi tiedon tapahtumasta hyvissä ajoin eikä olisi muita suunnitelmia, niin osallistuisi ehdottomasti perheen kanssa tapahtumaan. Eräs vastaajista totesi, että aiempina vuosina on ollut tarkoitus osallistua tapahtumaan, mutta tieto on

saavuttanut niin myöhään, että ei ole ennättänyt. Tiedottamisen ja mainostamisen toivottiin olevan parempaa, mutta vastauksissa ei eritelty, mitä sillä konkreettisesti tarkoitetaan. Tiedottamiskanaviksi ehdotettiin kouluja ja päiväkoteja. Ajankohta -kategoriassa todettiin, että viikonloppu on paras aika tapahtumalle. Useampi vastaaja myös totesi iltapäivän sopivan parhaiten.

Jos tieto tapahtumasta tavoittaa meidät tarpeeksi aikaisin eikä ole muita suunnitelmia, niin en näe osallistumiselle mitään estettä. (Vastaaja, syventävä minikysely 2, 17.2-3.3.2021)

Tapahtumiin toivottiin näytöksiä ja kaluston esittelyä. Näitä voisivat olla esimerkiksi auton katon irrottamista, paloaseman ja paloauton esittelyä, sammutuskoulutusta, varustekokeiluja, tulipalojen sammutusesityksiä ja musiikkiesityksiä.

Ei siihen mitään ihmeitä tarvita. Pääsee tutustuun kalustoon, toimintaan ja erilaisiin tehtäviin. (Vastaaja, syventävä minikysely 2, 17.2-3.3.2021)

Tekemiseksi toivottiin erilaisia tehtävapistettä, joiden kautta erityisesti lapset pääsisivät osallistumaan. Tulipalojen sammuttaminen kiinnosti vastaajia, vastauksissa toivottiin mahdollisuutta päästä harjoittelemaan sammuttamista joko perinteiseen tyyliin taikka virtuaalisen pelin kautta. Myös kilpailuja toivottiin.

Se, että tapahtumassa lapsi saisi osallistua kaikkeen mahdollisimman paljon. (Vastaaja, syventävä minikysely 2, 17.2-3.3.2021)

Paloturvallisuustietoa -kategoriassa toivottiin turvallisuus-, pelastautumis- ja sammutusohjeita niin aikuisten kuin lasten näkökulmista. Vuosien 2020 ja 2021 koronatilanne vaikuttanee siihen, että moni vastaajista toivoi, että tapahtumissa olisi vain vähän osallistujia kerrallaan. Vastauksissa ehdotettiin muun muassa sitä, että tapahtumaan pääsisi kerrallaan vain muutama perhe varaamalla etukäteen ajan. Riittäviä turvavälejä korostettiin.

Muissa vastauksissa todettiin, ettei tapahtumissa tarvitse olla mitään erikoista vaan tärkeintä on, että pääsisi tutustumaan paloasemien toimintaan. Tarjoilua toivottiin. Sitäkin toivottiin, että tapahtuma ylipäätään järjestettäisiin omalla asuinpaikkakunnalla.

Monet näistä toiveista ja ehdotuksista toteutuu jo tapahtumissa. Vaikuttaa siltä, että niillä henkilöillä, jotka eivät ole käyneet perinteisissä tapahtumissa ei ole tietoa, mitä tapahtumissa tapahtuu. Tässä onkin selkeästi viestinnän kirkastamisen paikka.

6.5.4 Virtuaalisessa kokemuksessa parannettavaa

Kävijäkyselyssä 2020 kysyttiin avoimella kysymyksellä, mikä tekisi virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -kokemuksesta paremman. Vastajat (n = 1 389) kokivat, että virtuaalisesta kokemuksesta tekisivät paremman erityisesti virtuaalisen paloaseman parempi tekninen toimivuus ja se, että sisältöä ja tekemistä olisi enemmän.

Sisällön osalta (kuviokuva 24) toivottiin tietovisaa erityisen paljon. Muina toiveina nousivat ambulanssin esittely, pelastajan laskeutuminen tangolla, mahdollisuus tutustua oman paikkakunnan paloasemaan, sammutuspeitteen käytön opastus, tietoa palovaroittimista sekä enemmän pelastajien toimintaan liittyvää tietoa, muun muassa miten he toimivat tulipalossa.

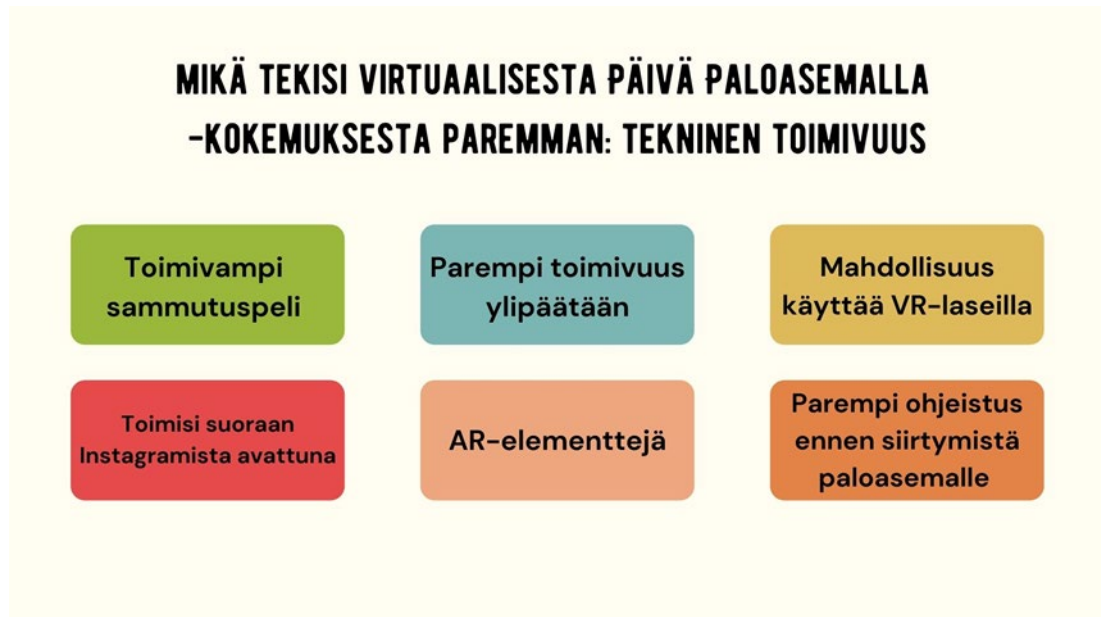
Voisiko mukana olla vielä osio pelastajien koulutuksesta? Ja vaikkapa lukujärjestysmuotoinen 'viikko-ohjelma', josta näkisi vapaat ja työpäivien esimerkinomaisen sisällön? (Vastaja, kävijäkysely 21.11-6.12.2020)

Monet vastaajista toivoivat enemmän sisältöä. Tämä oli odotettavissa, sillä virtuaalista paloasemaa tehtäessä tehtiin tietoinen päätös, että osallistujille halutaan tavallaan jättää pieni nälkä. On tärkeää, että virtuaalitapahtuma on livetapahtumaa dynamisempi, sillä ihmisten mielenkiinto ja keskittyminen herpaantuvat virtuaalitapahtumassa herkemmin kuin livetapahtumassa. Tapahtuman tulee olla vauhdikas ja elämyksellinen ja tekemisen lyhyttä ja osallistavaa. (Huikea 2020.)



Kuvio 24. Mikä tekisi virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -kokemuksesta paremman: sisältö. (n = 1 389) Virtuaalinen Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2020.

Toinen asia, mitä virtuaaliselta paloasemalta erityisesti toivottiin, oli sen parempi ja varmempi tekninen toimivuus (kuviokuva 25). Erityisesti Liekeissä -alkusammutuspeliä moitittiin ja sen kerrottiin toimineen huonosti ja epäloogisesti. Virtuaaliselle paloasemalle siirryttäessä toivottiin parempaa ohjeistusta muun muassa sen suhteen, millä selaimella asema toimii parhaiten ja miten siellä liikutaan. Useampi vastaaja kertoi, ettei ollut päässyt siirtymään virtuaaliselle paloasemalle suoraan Instagramin linkistä vaan oli joutunut etsimään virtuaalisen paloaseman erikseen. Lisäksi toivottiin mahdollisuutta tutustua virtuaaliseen paloasemaan virtuaalilasien kanssa.



Kuvio 25. Mikä tekisi virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -kokemuksesta paremman: tekninen toimivuus. Virtuaalinen Päivä Paloasemalla -kävijäkysely 2020.

Paloasemakyselyssä 2020 puutteina nähtiin ihmisten henkilökohtaisen kohtaamisen ja käytännön tekemisen puuttuminen. Vastaajien mielestä alkusammutuspeli oli epäonnistunut, koska alkusammuttimen käsittely ei vastannut todellisuutta. Se on selvä puute, sillä alkusammutustaitojen opettaminen oli yksi virtuaalitapahtuman tavoitteista. Tutkimuksen mukaan alkusammutuksella on iso rooli tulipalojen leviämisen ehkäisemisessä. Vain 12 %:ssa kohteista alkusammutuksella ei ollut vaikutusta. (Ketola & Kokki 2019.)

Virtuaalisen paloaseman sisältöä pidettiin suppeana ja pelkästään lapsille suunnattuna. Myös mainostusta pidettiin vähäisenä ja ruotsin kielen käännöksiä kritisoitiin. Yksi vastaajista jopa totesi, ettei nähnyt virtuaalitapahtumassa mitään etuja.

Paloasemakyselyn vastaajat toivoivat erityisesti, että jos virtuaalinen paloasema toteutetaan uudestaan, siinä huomioitaisiin paremmin koko perhe ja kaikenikäiset osallistujat (n =17). Erityisesti nuorille toivottiin sisältöjä, jotka houkuttelisivat heitä mukaan palokuntatoimintaan. Eräässä vastauksessa ehdotettiin, että olisi

kaksi eri virtuaalista asemaa, joista toinen olisi suunnattu pienemmälle väelle ja toinen varttuneemmalle väelle.

Kaikenikäisille ohjelmaa tasapuolisesti, nyt ehkä tuntui olevan painotettu vähän nuoremmille osallistujille. (Vastaaja, paloasemakysely 7.-31.12.2020)

Yhden vastaajan mielestä kodin vaaranpaikkojen esittely ansaitsisi enemmän huomiota. Kieliasioihin toivottiin myös kiinnitettävän enemmän huomiota, niin ruotsin kieleen kuin tekstityksiinkin. Virtuaalisen paloaseman grafiikkaa toivottiin kevennettävän, jotta kone tai puhelin jaksaisi pyörittää sen ”tökkimättä”.

Kävijäkyselyn ja paloasemakyselyn vastaajien mielestä virtuaalisesta kokemuksesta tekisivät paremman erityisesti aseman parempi ja varmempi tekninen toimivuus sekä se, että sisältöä ja tekemistä olisi enemmän. Vuonna 2020 virtuaalisella paloasemalla oli alkusammutuspeli, pelastajien esittelyä, Ruiskun ja Kallen esittämä 112-laulu, henkilön pelastaminen kolariautosta, palohälytyksen tekeminen sekä mahdollisuus lähettää paloturvallisuusaiheinen postikortti. Uudeksi sisällöksi toivottiin erityisesti tietovisaa. Alkusammutuksen toivottiin vastaavan autenttisemmin todellista tulipalotilannetta. Myös Aulan tutkimuksessa alkusammutusosuutta kritisoitiin samasta syystä.

Aulan tutkimuksessa eräs vastaajista olisi myös pitänyt parempana sitä, ettei jokaisen osion jälkeen olisi tarvinnut palata alkuun vaan olisi voinut liikkua koko ajan eteenpäin. Yhdellä vastaajista ei myöskään ollut toiminut kaikki osiot.

6.5.5 Ajassa kiinni oleva tapahtuma

Kuten aiemmin kerroin, suurin osa sekä kävijä- että paloasemakyselyn vastaajista toivoi, että jatkossa olisi sekä perinteinen että virtuaalinen Päivä Paloasemalla. Samalla linjalla oli myös ohjausryhmä ideointityöpajassa. Ohjausryhmä oli kyselyiden vastausten kanssa samaa mieltä myös siitä, että tietovisa olisi hyvä lisä tapahtumiin, tapahtuman ajankohtaa kannattaisi pohtia, kielivähemmistöt tulisi huomioida paremmin ja mahdollisuutta jakaa kävijät pienempiin ryhmiin tulisi pohtia.

Lisäksi ohjausryhmän ideoista löytyi 12 uutta ehdotusta, jotka olivat kuitenkin saaneet inspiraation kävijä- ja paloasemakyselyn tuloksista. Yksi ehdotuksista oli se, että virtuaalitapahtumassa voisi olla päivystäjä, jonka kanssa kävijät voisivat jutella. Ohjausryhmä pohti, että ikääntyneille tapahtumakävijöille voisi olla räätälöityä tekemistä, mikä voisi osaltaan kannustaa perheitä ottamaan myös isovanhempia mukaan tapahtumaan. Tapahtuman opetuksellisuutta toivottiin edistävän entisestään. Ohjausryhmä ehdotti, että tapahtumalle voisi tehdä tunnustaulun, koska Ruiskun ja Kallen 112-laulu oli jäänyt niin hyvin kävijöiden mieleen.

Ohjausryhmä ideoi, että kävijöiden toiveita voisi toteuttaa muissakin yhteyksissä kuin vain Päivä Paloasemalla -tapahtumassa. Päivä Paloasemalla -tapahtumia voisi myös järjestää muissa paikoissa kuin paloasemilla, esimerkiksi torilla. Myös tapahtuman ajankohdan tiimoilta pohdittiin, että voisiko Päivä Paloasemalla -konsepti olla ympärivuotinen. Toisaalta ehdotettiin, että eri paloasemat voisi erikoistua eri kohderyhmiin.

Ohjausryhmä ehdotti, että paikallisuutta ja kulttuurihistoriallista antia hyödynnettäisiin entistä paremmin. Ehdotettiin myös livelähetyksen tekemistä tapahtumista ympäri Suomen. Myös somen edistämistä ehdotettiin.

Ohjausryhmä ehdotti, että tapahtuman mainontaa terästettäisiin tapahtuman ainutlaatuisuuden korostamisen kautta. Viestinnän terästämistä pelastuslaitosten suuntaan toivottiin. Kaikki ehdotukset löytyvät liitteestä 6.

Ideointityöpajassa ohjausryhmä pohti myös, mitä Päivä Paloasemalla -tapahtuma on vuonna 2025 tai 2030. Löysin keskusteluista 9 teemaa, joita olivat kuvion 26 mukaisesti tapahtuman järjestäminen sekä livenä että virtuaalisena, käyttäjälähtöisyys ja ihmiskeskeisyys organisaatiokeskeisyyden sijaan, tulevaisuuden onnettomuustilanteissa, esimerkiksi sähköautojen kolarissa toimimisen opettaminen, uuden kaluston esittely, eri paikkakuntien ihmisten yhdistäminen, ajassa ja ilmiöissä kiinni pysyminen, livelähetykset tapahtumista, palomuseon,

showroomin tai paikallisen turvallisuuskeskuksen perustaminen sekä yhteistyö realityohjelman kanssa.



Kuvio 26. Mitä Päivä Paloasemalla -tapahtuma on vuosina 2025 tai 2030? Ohjausryhmän ideointityöpaja 2021.

Ideointityöpajassa muodostuneista ideoista huomaa, että Päivä Paloasemalla -tapahtuman halutaan olevan opettavainen, viihdyttävä, ajassa kiinni oleva sekä elämyksellinen. Ne ovatkin tarinallisuuden peruspilareita (Kalliomäki 2014).

En esittele ideointityöpajan toisen osion roolityön tuloksia tarkemmin, sillä ne olivat ainoastaan ohjaamassa työpajan kolmannen osan ideoiden arviointia. Työpajan kolmannessa osiossa aiemmin muodostettuja ideoita arvioitiin. Koostin näistä ideoista kolme ryhmää; ideat, jotka koskevat perinteistä tapahtumaa, ideat, jotka koskevat virtuaalitapahtumaa ja ideat, jotka koskevat molempia (kuvio 27). Niistä nousivat erityisen tärkeänä virtuaalitapahtuman kehittäminen erityisesti niiden asioiden osalta, joita perinteisissä tapahtumissa on hankala järjestää ja 15-vuotisjuhlan kunniaksi pelastustoiminnan historiaa ja kehityksen esilletuominen.

KAMPAJATIIMIN KEHITTÄMISEHDOTUKSET

MOLEMMAT TAPAHTUMAT

- Paloasemat viestimään päiväkodeille ja kouluille
- Uusi ilme ja mainoskuva
- Pedagogi mukaan
- Tunnuslaulu
- Tulevaisuuden uhkien huomioiminen
- Historiakatsaus: ensimmäinen tapahtuma ja miten ennen sammutettiin tulipaloja
- XR eli laajennettu todellisuus vahvasti mukana
- PPBB eli Päivä Paloasemalla Big Brother tai muu tv-ohjelma

PERINTEINEN TAPAHTUMA

- Rastijulisteissa qr-koodi, jonka kautta päävirtuaalisten rastien pariin
- Selkeät turvallisuus-ohjeistukset ja -materiaalit
- Tekemistä ikääntyneille
- Palokunnan roolin esiintuominen paikallisiin riskeihin liittyen
- Paperisten materiaalien sijaan näytöt
- Ihmisten yhdistäminen eri paikkakunnilla

VIRTUAALITAPAHTUMA

- Virtuaalipaloasemalle sisään tultaessa mahdollisuus valita valikosta, mistä paikkakunnalta on
- Pelastajien haastatteluvideo koottuna henkilögalleriaksi
- Kaikki tekstit myös puhuttuna
- Avajaispäivän erikoisohjelmalla pelastajia vastaamassa kysymyksiin
- Mahdollisuus kurkistaa palokuntatoiminnan historiaan
- Uusien välineiden esittelyä

Kuvio 27. Kampanjatiimin kehittämisehdotukset. Ideointityöpajan kolmas osa 2021.

Kampanjatiimin ehdotuksen mukaan kummassakin tapahtumatyypissä palokunnat voisivat viestiä tapahtumista suoraan päiväkodeille ja kouluille. Päiväkodeissa ja kouluissa ei saa mainostaa, mutta palokunnat voisivat mainita tapahtumasta vieraillessaan kouluissa ja päiväkodeissa. Tapahtuman ilmeelle kaivattiin päivitystä. Tapahtuman opetuksellisuutta voisi edistää ottamalla pedagogin mukaan miettimään tapahtumakokonaisuutta ja rastisisältöjä.

Virtuaalitapahtuman kävijöille oli jäänyt mieleen Ruiskun ja Kallen 112-laulu. Tapahtumalla voisikin olla tunnuslaulu, jossa olisi turvallisuuskasvatuksellinen toisto. Kampanjatiimi piti tärkeänä, että tulevaisuuden uhkat, esimerkiksi mahdollinen hälytysosastojen ulkopuolisten osastojen, kuten naisosaston, häviäminen sekä vapaaehtoistoiminnan keikka- ja kertaluonteisuus, huomioidaan.

Kampanjatiimi pohti, että vuonna 2022 Päivä Paloasemalla -tapahtuman 15-vuotistaivalta voisi juhlistaa esimerkiksi näyttämällä, miten ennen sammutettiin tulipaloja sekä hyödyntämällä markkinoinnissa ensimmäisen tapahtuman materiaaleja. Paloasemilla saattaa vielä olla niinkin vanhoja materiaaleja tallessa.

Kävijöiden ja paloasemien toivetta virtuaalisista elementeistä voitaisiin toteuttaa XR:n eli laajennetun todellisuuden keinojen kautta. Kampanjatiimi piti ohjausryhmän ajatusta tapahtuman näkymisestä jossakin tv-ohjelmassa hyvänä.

Kampanjatiimi mietti, että perinteisen livetapahtuman rastijulisteissa voisi olla qr-koodi, jonka kautta pääsisi vierailemaan virtuaalitapahtumassa. Siellä voisi kannustaa kävijöitä tutustumaan niihin rasteihin, joita perinteisessä tapahtumassa ei ole. Korona-aikana ja myös sen jälkeen on tärkeää huolehtia tapahtumien terveysturvallisuudesta muun turvallisuuden ohella. Kampanjatiimi pohti, että tapahtumanjärjestäjille olisi hyvä koota selkeä turvallisuusohjeistus sekä -materiaaleja.

Ohjausryhmän toivetta ikääntyneille räätälöidystä tekemisestä kampanjatiimi ajatteli voitavan toteuttaa esimerkiksi heille suunnattujen rastitehtävien kautta. Tämä entisestään vahvistaisi sitä, että tapahtuma on koko perheelle suunnattu, ja myös viestinnässä voisi kannustaa kävijöitä ottamaan isovanhemmat mukaan. Tapahtumissa voisi tuoda esiin palokuntien roolia paikallisiin riskeihin liittyen. Jos paikkakunnalla on esimerkiksi voimalaitos, kävijöille voisi kertoa, miten sen turvallisuudesta huolehditaan.

Kampanjatiimi pohti myös vaihtoehtoja kampanjaan liittyvälle runsaalle postitukseksi ja paperisten materiaalin käytölle, joille on olemassa myös ekologisempia vaihtoehtoja. Paperiset materiaalit, kuten rastijulisteet, voisi korvata näytöillä. Toki se on taloudellisesti iso ponnistus, jos paloasemilla ei ole mahdollisuutta osallistua näyttöjen hankkimiseen. Useamman vuoden vanhaa Kodin vaaranpaikat-pressua voisi uusiokäyttää kehittämällä tietovisan, jossa sitä voisi hyödyntää.

Kuten aiemmin kerroin, osalla tapahtumia järjestävistä paloasemista on resurssipulaa. Tätä voisi kampanjatiimin mukaan ratkaista esimerkiksi vapaaehtoisvaihdon kautta. Samalla se yhdistäisi ihmisiä eri paikkakunnilla ja auttaisi kokemusten ja hyvien käytänteiden vaihdossa.

Virtuaalitapahtumassa paloasemalle tultaessa voisi olla valikko, josta kävijä saisi valita miltä paikkakunnalta on, ja saada tietoa siitä, montako paloasemaa omalla kotipaikkakunnalla on. Kävijät pitivät virtuaalisella paloasemalla olevaa pelastajien haastatteluvideota liian pitkänä, joten se voisi olla koottuna henkilögalleriaksi ja siinä voisi olla myös muita paloaseman ammattilaisia sekä vapaaehtoisia palokuntalaisia.

Saavutettavuuden edistämiseksi kaikki virtuaalisen paloaseman tekstikohdat, kuten esimerkiksi paloauton esittelykuvat, pitäisi esittää myös puhuttuna. Tapahtuman avajaispäivän erikoisohjelmaksi voisi olla pelastajia eri alueilta vastaamassa kävijöiden kysymyksiin. Ohjausryhmän toivoman palomuseon, showroomin tai paikallisen turvallisuuskeskuksen perustamisen sijaan virtuaalitapahtumassa voisi olla mahdollisuus kurkistaa palokuntatoiminnan historiaan esimerkiksi tekemällä hyppäys 25 tai 50 vuotta taaksepäin. Se myös tekisi palokuntatoimintaa tunnetummaksi.

Ohjausryhmän toivetta ajan hermolla pysymisestä voisi toteuttaa esimerkiksi esittelemällä uusia välineitä, kuten sammutusdronoja. Kaikilla paloasemilla ei ole kaikenlaista uutta sammutustarpeistoa, joten ne olisi hyvä esitellä nimenomaan virtuaalitapahtumassa.

7 Kehittämisehdotukset

Kehittämisehdotusten laatiminen on palvelumuotoilun tuplatimantissa kolmas vaihe. Koostin kehittämisehdotukset tutkimusteni tulosten pohjalta, peilaten niitä teoriapohjaani. Teoriapohjani käsitteli suostuttelevaa viestintää, tarinallistamista sekä virtuaalitodellisuutta. Kehittämisehdotusten avulla SPEKissä voidaan kehittää Päivä Paloasemalla -tapahtumasta entistä parempi.

Päivä Paloasemalla -tapahtuma täyttää 15 vuotta vuonna 2022. Tapahtuma joutui, tai toisaalta sai, tehdä ison muutosloikan vuonna 2020 livetapahtumasta virtuaalitapahtumaksi. Vuoden 2021 tapahtumien kohdalla koronapandemiasta ei

ole vielä päästy eroon, joten opinnäytetyötä tehdessä on vaikea sanoa, millaisessa tilanteessa vuoden 2022 tapahtumiin lähdetään. Mikä on paloasemien kiinnostus ja innokkuus ryhtyä tapahtumanjärjestäjäksi? Kiinnostaako kävijöitä vielä perinteiset tapahtumat?

Opinnäytetyöni pääkysymys on ”Miten lapsiperheiden paloturvallisuustietoja ja -taitoja voidaan edistää Päivä Paloasemalla -tapahtumilla?”. Tapahtuma edistää lapsiperheiden paloturvallisuusosaamista jo nyt, mutta sitä voidaan edelleen kehittää.



Kuvio 28. Kehittämisehdotukset Päivä Paloasemalla -tapahtuman kehittämiseksi.

Ehdotan työni tulosten pohjalta, että tapahtumaa kehitetään kirkastamalla sen konseptia, kirkastamalla viestintää sekä tekemällä tehokkaampaa palokuntayh-teistyötä (kuvio 28). Käyn kehittämissuositukset läpi omilla alaluvuissaan.

7.1 Päivä Paloasemalla -konseptin kirkastaminen

Korhosen ym. (2015) mukaan tapahtumat ovat ohimeneviä sosiaalisia tilanteita, joilla on tietty aika ja paikka, ja joihin ihmiset kokoontuvat yhteen jostain tarkoituksesta varten. Päivä Paloasemalla -tapahtumalla on nyt mahdollisuus laentaa aikaa ja paikkaa, missä tapahtuma tapahtuu. Päivä Paloasemalla voi onnistuneen virtuaalitapahtuman järjestämisen jälkeen kasvaa hybriditapahtumaksi, joka järjestetään niin perinteisenä livetapahtumana kuin virtuaalitapahtumana.

Hybridimallisessa tapahtumassa selkeys on kaiken a ja o ja konseptin tulee olla kirkas. Tapahtuman konseptia kannattaisi kirkastaa senkin takia, että niin SPEKin, palokuntien kuin kävijöiden näkemykset kohtaisivat entistä paremmin. Virtuaalinen ja perinteinen tapahtuma tulisi suunnitella eheäksi kokonaisuudeksi.

SPEKin tavoitteena on edistää paloturvallisuutta, opastaa lapsiperheitä sekä edistää palokuntien jäsenrekrytointia. Palokuntien tavoitteena on muun muassa tehdä palokuntaa tunnetuksi paikkakunnalla, rekrytoida uusia vapaaehtoisia, opastaa ja kouluttaa ihmisiä sekä tehdä varainhankintaa. Lisäksi tapahtuma voi toimia palokuntaa yhdistävänä aktiviteettina ja erityisesti nuoriso-osastolle koulutuksellisenä tekemisenä.

Kävijöiden tavoitteena on saada tutustua paloasemaan ja pelastajiin. Lapsiperheiden vanhempien tavoitteena on lisäksi omien ja erityisesti lasten paloturvallisuusosaamisen kartuttaminen. Vanhempi tekee päätöksen tapahtumaan osallistumisesta, joten tapahtuman pitää olla lasten lisäksi myös hänelle kiinnostava sekä hyödyllinen. Tapahtuman kautta vanhempi voi tarjota lapselleen elämyksen ja antaa hänelle mielenkiintoista, viihtyisää ja mieleenpainuvaa tekemistä.

Palokuntatoiminnan esittely ja rekrytointi ovat tärkeä osa tapahtumaa. Palokunnille voisi kuitenkin vielä teroittaa, että tapahtuman kohderyhmä on lapsiperheet. Ideointityöpajan keskusteluissa kävi ilmi, että usein palokunnat toivovat, että tapahtumissa kävisi nuoria, jotka voisivat heti osallistua nuoriso-osaston toimintaan. Harvoin nuoret kuitenkaan haluavat osallistua lapsiperhetapahtumiin.

Lasten rekrytoiminen on kuitenkin pitkässä juoksussa tehokasta, sillä heille voidaan luoda tapahtumalla muistijälki, joka kestää pitkään. Monessa palokunnassa toimintaan on myös mahdollista osallistua jo 7-vuotiaasta alkaen.

Ihmiset oppivat eri tavoilla. Myös siksi tapahtuma kannattaa jatkossa järjestää sekä perinteiseen tapaan livetapahtumana että virtuaalitapahtumana. Virtuaalipuolella kannattaa erityisesti kiinnittää huomiota asioihin, joilla voidaan edistää kävijöiden paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumista. Perinteisiä tapahtumia kannattaa uudistaa ajan hengen mukaisiksi niin, että ne innostavat niin järjestäjiä kuin kävijöitä.

Jos ja kun Päivä Paloasemalla toteutetaan jatkossa sekä perinteisesti että virtuaalisesti, on tärkeää, että ne muodostavat yhtenäisen kokemuksen. Siinä kumpikin täydentää toisiaan, mutta toimii myös niin, että kävijä voi halutessaan nauttia vain jommastakummasta tapahtumatyypistä. Live- ja virtuaalitapahtumat voisivat muodostaa tarinan, jossa olisi samoja ja toisiaan täydentäviä elementtejä. Tapahtumatyypit voivat myös mainostaa toisiaan, virtuaalitapahtumassa voidaan mainostaa livetapahtumaa ja livetapahtumassa virtuaalitapahtumaa.

Tapahtuman virtuaalipuolta kehitettäessä kannattaa ottaa huomioon AR:ään eli lisättyyn todellisuuteen panostaminen. Kävijällä voisi esimerkiksi olla mahdollisuus sammuttaa tulipalo omassa kodissa tai tehdä omaan kotiin turvallisuustarkastus. Nämä voisivat tehdä oman kodin mahdolliset paloturvallisuusriskit konkreettisemmaksi. Virtuaalitapahtuman tulee myös Huikean (2020) mukaan olla livetapahtumaa dynaamisempi, koska ihmisten mielenkiinto ja keskittyminen herpaantuvat virtuaalitapahtumassa herkemmin kuin livetapahtumassa. Tapahtuman tuleekin olla vauhdikas ja elämyksellinen.

Virtuaalipuolen kokeiluja ja kehittämistä varten voisi olla hyödyllistä tehdä yhteistyötä esimerkiksi korkeakoulun tai yliopiston kanssa. On tärkeää pohtia, miten rajallisella budjetilla virtuaalitapahtuma saadaan pidettyä sellaisena, että se vuodesta toiseen innostaa kävijöitä ja on ajassa kiinni. Huikean (2020) mukaan

virtuaalimaailmassa voisi hyödyntää avatareita, jotka liikkuisivat erilaisissa tapahtumatiloissa. Virtuaaliselle paloasemalle avatarit sopisivat erittäin hyvin.

Kahdessa eri ulottuvuudessa tapahtuvan tapahtuman järjestäminen on kalliimpaa kuin pelkästään toiseen panostaminen. Tapahtuman rahoitukseen voisi olla järkevää etsiä kaupallisia sponsoreita, joille tapahtuma voisi tarjota ison, maanlaajuisen näkyvyyden. Tapahtumassa on aiempina vuosina ollut pienellä sponsorituella mukana muun muassa vakuutusyhtiöitä. Tätä toimintaa voisi kehittää ja laajentaa.

Virtuaalitapahtuma tekee tapahtumasta maantieteellisesti tasa-arvoisen ja lisäksi se antaa uudenlaisia mahdollisuuksia myös kansainväliseen yhteistyöhön. Huikean (2020) mukaan yksi virtuaalitapahtumien suurimmista hyödyistä on se, että eri puolilla maailmaa sijaitsevat henkilöt saadaan helposti ja kustannuksia säästään samaan tilaan.

On tärkeää, että niin perinteisessä kuin virtuaalisessa tapahtumassa on sopivassa suhteessa opetuksellisuutta ja viihteellisyyttä. Kummassakin tapahtumamuodossa kannattaa edistää asioita, jotka saavat osallistujat kävijäkyselyn tulosten mukaan omaksumaan paloturvallisuustietoja ja -taitoja. Näitä ovat kuviossa 29 esittämäni itse tekeminen, tarinallisuus, elämyksellisyys, käytännön esimerkit sekä rauhassa tekeminen. Pedagogi voisi osallistua tapahtuman suunnitteluun ja rastien laatimiseen.

TAPAHTUMAKÄVIJÖIDEN PALOTURVALLISUUS- OSAAMISEN EDISTÄMINEN



Kuvio 29. Tapahtuman kävijöiden paloturvallisuusosaamisen edistäminen.

Perinteistä tapahtumapuolta kehitettäessä kannattaisi ottaa huomioon muutama asia, jotka nousivat esiin niin kävijäkyselyssä, paloasemakyselyssä kuin ideointityöpajassakin. Tapahtuman ajankohta marraskuun lopussa on asia, jonka tiimoilta etenkin palokunnat antavat toistuvasti palautetta. Ajankohta on määrätynyt kahdella perusteella; marraskuussa ei ole monia tapahtumia ennen kuin joulunajan tapahtumat pyörähtävät käyntiin ja Paloturvallisuusviikkoa vietetään marraskuussa. Rahoitus haetaan samalla Paloturvallisuusviikkoa ja Päivä Paloasemalla -tapahtumia varten. Vuoden 2021 tapahtuman palautekyselyssä ajankohdasta voisi kysyä niin paloasemilta kuin kävijöiltä ja nimenomaan kysyä, että milloin he toivoisivat tapahtuman olevan, jos se ei olisi marraskuussa.

Päivä Paloasemalla -tapahtuman on tärkeä pysyä kiinni ajassa ja ilmiöissä. Tapahtumassa voitaisiin tulevaisuudessa opastaa esimerkiksi toimimista tulevaisuuden onnettomuustilanteissa, kuten sähköautojen kolareissa. Tätä varten voisi perustaa rastityöryhmän, joka kävisi aika ajoin tapahtuman tehtävärastit läpi ja tarvittaessa tekisi muokkauksia tai kokonaan uusia rasteja. Rasteja voisi olla myös erikseen lapsille ja aikuisille, kun nyt ne kaikki ovat koko perheelle suunnattuja.

Materiaalit ilmettä myöten ovat olleet monta vuotta samanlaiset ja siitä onkin tullut palautetta. 15-vuotisjuhlan kunniaksi ilme olisi hyvä uudistaa ja suunnitella materiaalit nykyaikaisiksi.

Kävijäkyselyissä on tullut jonkun verran palautetta siitä, että tapahtuma joudutaan lopettamaan kesken kaiken, jos palokuntalaiset hälytetään tehtävälle. Pie-nillä paloasemilla ei välttämättä ole resursseja pitää erillistä hälytysosastoa valmiudessa tapahtuman ajan, ja joka tapauksessa hälytyksen sattuessa kalusto lähtee paikalta. Hälytysten vaikutusten minimoimista olisikin hyvä pohtia. Paloasemille voisi myös heittää haasteen, että ne miettivät, miten tapahtumien ihmistungosta voisi hallita paremmin. Siitä on tullut kävijöiltä palautetta, ja se voikin olla omiaan karkottamaan kävijöitä.

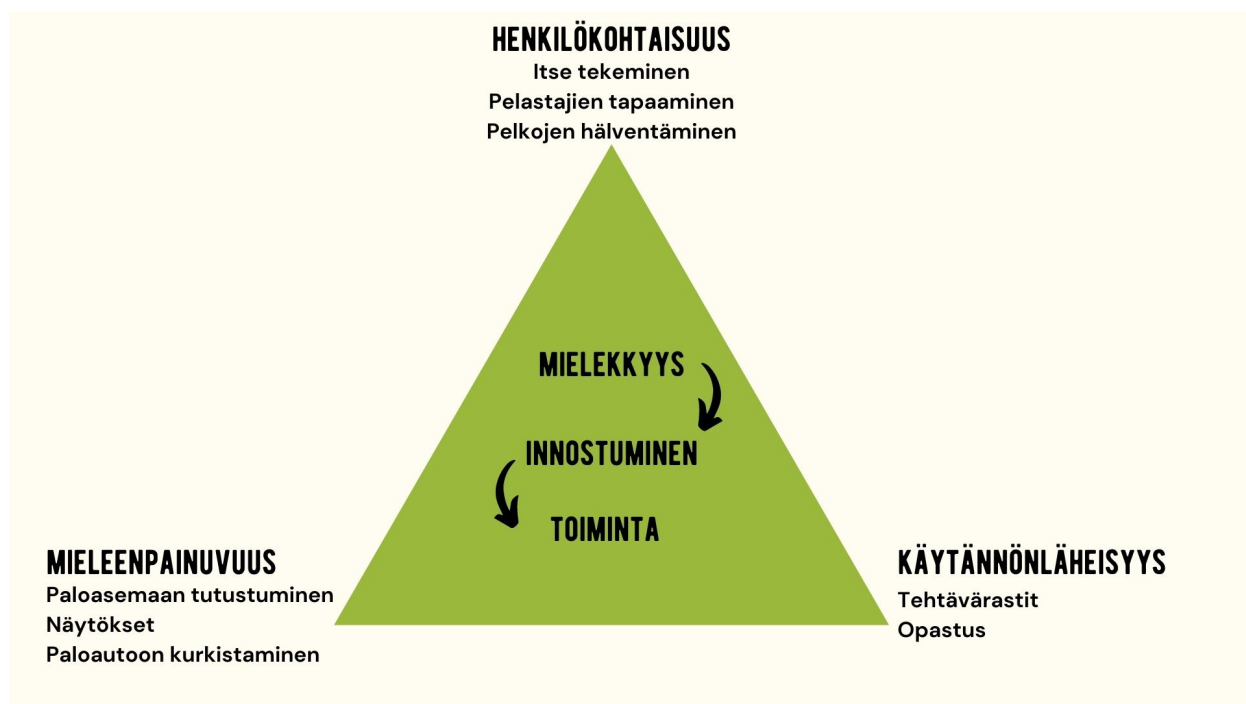
Kävijäkyselyn ja paloasemakyselyn vastaajien mielestä virtuaalisesta kokemuksesta tekisivät paremman erityisesti virtuaalisen paloaseman parempi ja varmempi tekninen toimivuus sekä se, että sisältöä ja tekemistä olisi enemmän. Sisällöistä erityisesti tietovisaa toivottiin paljon. Alkusammutuksen toivottiin olevan totuudenmukaisempi. Virtuaalisella paloasemalla voisi ideointityöpajassa nousseen ajatuksen mukaisesti olla chat, jossa vaihtuva palokunnan edustaja keskustelisi kävijöiden kanssa ja vastaisi heidän kysymyksiinsä. Erityisesti nuorille voisi olla sisältöjä, jotka houkuttelisivat heitä mukaan palokuntatoimintaan.

7.2 Viestinnän kirkastaminen

Suostutteleva viestintä on Gjerstadin (2015) mukaan tavoitteellista vaikuttamista kohteeseen ja sen tavoitteena on muuttaa kohteena olevan henkilön asenteita, uskomuksia ja käytöstä. Kirkastamalla Päivä Paloasemalla -tapahtuman viestintää suostuttelevan viestinnän keinoin voidaan osallistujamäärää kasvattaa ja tapahtumasta tehdä entistä vaikuttavampi lapsiperheiden paloturvallisuusosaamisen edistämiseksi.

Kuten sanottua, suostuttelevan viestinnän kautta voidaan edistää paloturvallisuustietojen, -taitojen ja -asenteiden omaksumista. Ihmisten asenteisiin vaikuttaminen on toki haasteellista, sillä tunne ja tieto eivät välttämättä täsmää eikä

toimintakaan ole aina loogista. Tätä voidaan yrittää ratkaista Gjerstadin (2015) vaikuttamiskolmion avulla. Kolmion kolme kulmaa ovat asioiden helpottaminen, henkilökohtaisuus sekä mieleenpainuvuus. Päivä Paloasemalla -tapahtuma vastaa kaikkiin kolmeen kulmaan, ja niitä voidaan kehittää entistä paremmiksi.



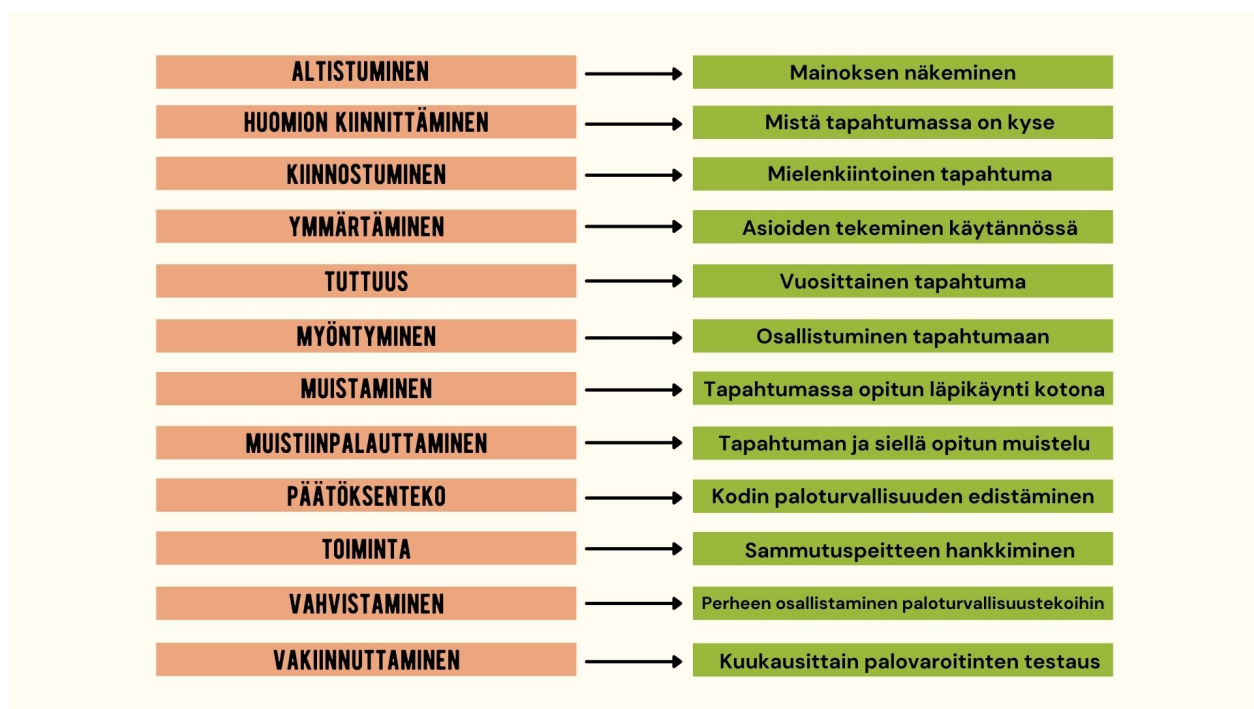
Kuvio 30. Päivä Paloasemalla -tapahtuman vaikuttamiskolmio Gjerstadin (2015) vaikuttamiskolmiota mukaillen.

Niin perinteisessä Päivä Paloasemalla -tapahtumassa kuin virtuaalitapahtumassa voidaan kuvion 30 mukaisesti edistää henkilön toimintaa tarjoamalla hänelle mielekäs kokemus, joka saa hänet innostumaan paloturvallisuudesta. Tapahtuma on mieleenpainuva, kun se ei ole mitäänsanomaton eikä tylsä. Siihen liittyvät muun muassa mahdollisuus päästä tutustumaan paloasemaan ja kurkistamaan paloautoon sekä näkemään pelastajien näytöksiä.

Henkilökohtaisuus saa aikaan sen, että tapahtuma koskettaa kävijää. Siihen liittyvät muun muassa mahdollisuus päästä tekemään asioita itse, mahdollisuus

päästä tapaamaan pelastajia ja hälventää pelkoja. Käytännönläheisyys madaltaa tekemisen kynnyistä ja helpottaa asioita. Siihen liittyvät esimerkiksi tapahtuman tehtävärastit ja tapahtumassa saatava opastus.

Päivä Paloasemalla -tapahtuman viestinnän kirkastamisessa voidaan hyödyntää myös McGuiren suostuttelun matriisimallia (Mustonen 2000), jotta tapahtumassa opitut tiedot ja taidot vakiintuisivat arjen toiminnaksi.



Kuvio 31. Päivä Paloasemalla -tapahtuman suostuttelun matriisimalli mukaillen McGuiren suostuttelun matriisimallia (Mustonen 2000).

Kuvion 31 mukaisesti Päivä Paloasemalla -tapahtuman kävijä voi altistua tapahtumalle nähdessään innostavan mainoksen. Mainos kiinnittää henkilön huomion ja hän pohtii, mistä tapahtumasta on kyse. Hän kiinnostuu ja toteaa, että tapahtuma vaikuttaa mielenkiintoiselta. Tapahtumassa hän pääsee käytännössä kokeilemaan erilaisia asioita ja sitä kautta ymmärrys kasvaa.

Tapahtumasta tekee tutun sen vuosittainen toistuvuus. Henkilö myöntyy ja osallistuu tapahtumaan perheineen tarjotakseen lapsilleen elämyksen ja oppiakseen

paloturvallisuustaitoja. Tapahtumassa omaksutut asiat jäävät mieleen ja esimerkiksi perheen lapset voivat olla innokkaita käymään tapahtumassa oppimiaan asioita läpi kotona. Sitä voi tapahtua useamman kerran tapahtuman jälkeen, mikä alkaa pikkuhiljaa edistää kodin paloturvallisuutta. Kun päätös kodin paloturvallisuuden edistämisestä on tehty, se muuttuu toiminnaksi ja perhe esimerkiksi hankkii sammutuspeitteen. Toimintaa vahvistetaan osallistamalla koko perhe paloturvallisuustekoihin. Toiminta on vakiintunutta, kun perhe esimerkiksi huolehtii palovaroittimien tarkistamisesta kuukausittain.

Tapahtuman viestintää kannattaa kirkastaa senkin takia, että potentiaaliset kävijät ymmärtäisivät, millaisesta tapahtumasta on kyse ja innostuisivat osallistumaan tapahtumaan. Suostutteleva viestintä tarkoittaa tässä yhteydessä myös tapahtuman jo olemassa olevien elementtien esille tuomista aiempaa paremmin. Perinteisessä tapahtumassa on paljon elementtejä, jotka vetoavat yleisöön, mutta ongelmana on, ettei yleisö tiedä, että sisältö on jo pitkälti heidän toiveidensa mukaista.

Syventävän minikyselyn tulosten perusteella ne virtuaalitapahtumassa vierailleet kävijät, jotka eivät olleet koskaan käyneet perinteisissä tapahtumissa, eivät tieneet, mitä perinteisissä tapahtumissa tapahtuu. He eivät siis tiedä, että itse asiassa heidän toiveensa ja näkemyksensä tapahtumista jo pitkälti toteutuvat. Tapahtumalta puuttuu mainosvideo, joka esittelisi tapahtumaa ja näyttäisi, millaista tapahtumissa on aiempina vuosina ollut. Samalla olisi mahdollista korostaa tapahtuman ainutlaatuisuutta.

Viestintää kannattaisi SPEKin puolelta tehostaa myös paloasemille sen suhteen, mitä kävijät heidän tapahtumaltaan odottavat. Tässä voisi auttaa kampanjalähtettilään hyödyntäminen, joka kiertäisi keskustelemassa tapahtumasta palokuntien luona. SPEKissä hyödynnetään lähettilästoimintaa NouHätä!-kampanjan parissa, ja sen yhteydessä saadut tulokset ovat olleet oikein hyviä.

Syventävän minikyselyn vastauksissa mainittiin joitakin kertoja myös viestinnän oikea-aikaisuuden tärkeys. Haasteena toki on se, mitä kellekin oikea-aikaisuus tarkoittaa, mutta joka tapauksessa sitä kannattaa miettiä.

Palokunnilta on tullut useampana vuonna palautetta siitä, että tapahtuman materiaalit saapuvat liian myöhään. Tapahtuman suunnittelun kannalta on tärkeää, että tekijät tietävät hyvissä ajoin, millaisia materiaaleja on tulossa ja voisiko Paloturvallisuusviikon vuosittaista teemaa hyödyntää tapahtumassa. Tähän kannattaa siis edelleen panostaa.

Cialdinin luomista suostuttelun periaatteista Päivä Paloasemalla -tapahtumassa kannattaa hyödyntää erityisesti niukkuus-, auktoriteetti- ja yksimielisyysperiaatteita. Niukkuus-periaatetta voidaan hyödyntää osoittamalla tapahtuman ainutlaatuisuus. Päivä Paloasemalla -tapahtuman palokuntalaiset toimivat asiantuntijoina, joiden auktoriteetti lisää viestin vaikuttavuutta. Yksimielisyysperiaatetta taas voidaan hyödyntää siinä, että ihmiset ottavat mallia toisten käytöksestä. Esimerkiksi tapahtuman markkinoinnissa voi käyttää kohderyhmään vetoavaa esikuvaa.

7.3 Tehokkaampi palokuntayhteistyö

Tarinallistaminen on kehittämistä, jolla pyritään erottumaan muista (Kalliomäki 2014). Päivä Paloasemalla -tapahtumasta erityisen ja erottuvan tekee se, että lapsiperheillä on mahdollisuus päästä tutustumaan paloasemiin ja pelastajiin. Paloasemien ovet avataan ja elämyksellisessä tapahtumassa lapsiperheille välitetään tietoa sekä samalla edistetään turvallisuuteen liittyviä arvoja (Torkki 2014).

Kinossalon (2020) mukaan tarinoilla voidaan tukea ihmisen kehitystä ja kasvua ja niiden kautta voidaan opettaa monia elämässä tarvittavia taitoja. Palokunnat varmasti osaltaan ymmärtävät, miten merkittävässä asemassa ne ovat lapsiperheiden paloturvallisuusosaamisen edistämiseksi, mutta palokuntien roolia voitaisiin vahvistaa entisestään. Kolmantena toimenpiteenä palokuntien osaamista,

kokemuksia ja tarinoita kannattaisikin hyödyntää Päivä Paloasemalla -tapahtumassa entistä enemmän, erityisesti ihmisten opastamis- ja opetuspuolella.

Palokuntia voisi innostaa kokeilemaan uutta sekä tarjota heille uusia asioita. On tärkeää luoda palokunnille sellainen tunne, että ne ovat itsenäisiä tapahtuman-tekijöitä, joiden osaamista ja paikallistuntemusta arvostetaan ja joihin luotetaan. On myös tärkeää, ettei vapaaehtoisille tekijöille tule olo, että heille tuputetaan tai jopa pakotetaan tekemään joitakin asioita.

Tapahtuman tarinallistamisessa palokunnat ovat avainasemassa. Palokunnilla riittää valtavan paljon tarinoita, varsinkin pitkään mukana olleilla pelastajilla ja harrastajilla. Palokunnissa on myös mukana palokuntaveteraaneja eli henkilöitä, jotka eivät enää osallistu sammutus- tai pelastustoimintaan. Yhtenä ohjelma-merona tapahtumissa voisi olla palokuntaveteraanin eli esimerkiksi palopapan opettavainen satuhetki. Kinossalon (2020) mukaan tarinat ovat monipuolisia kasvattajia, sillä niiden kautta voidaan opettaa ymmärrettävästi ja helposti muistettavasti faktoja, erilaisia ilmiöitä sekä tapoja tarkastella maailmaa.

Toisaalta Päivä Paloasemalla -tapahtuman tarinallistamisessa voi ongelmana olla se, että tapahtumia on yli 350 ympäri Suomen ja ne kaikki ovat erilaisia. Vaikka materiaalit olisivat kaikkialla samanlaiset ja toiminnassa samoja elementtejä, se ei vielä muodosta yhtenäistä, tarinallista palvelupolkua. Haasteena voi olla, että jokaisen paloaseman tapahtuma saadaan muotoiltua Kalliomäen (2014) ajatuksen mukaan opettavaiseksi, syvälliseksi, viihdyttäväksi, hauskaksi ja elämykselliseksi. Samalla paloasemien itsenäisyyttä tulisi kuitenkin vaalia.

Paloturvallisuusviikon ohjausryhmässä, joka tekee suunnitelmia ja päätöksiä Päivä Paloasemalla -tapahtuman suhteen, ei ole vapaaehtoisen palokunnan edustajaa. Ohjausryhmään voisi kutsua mukaan palokuntalaisen tai hyödyntää tehokkaammin SPEKin palokuntatoiminnan osaston osaamista. Osaamista voisi hyödyntää esimerkiksi tapahtuman tehtävärastien suunnittelussa ja päivittämisessä.

Paloasemille voisi järjestää Päivä Paloasemalla -pajan, jossa he voisivat jakaa omia kokemuksiaan ja saada toisiltaan ja SPEKin kampanjatiimiltä ohjeistuksia ja tukea. Kesäisin järjestetään erilaisia palokuntaleirejä. Leireillä voisi järjestää työpajoja, jonka aiheena olisi palokunnan näkyvyys lähiympäristössä ja tapauksena Päivä Paloasemalla. Pelastusliittoja ei kannata unohtaa, ja niille kannattaisikin järjestää tilaisuus, jossa käytäisiin läpi, mitä Päivä Paloasemalla voisi sisältää.

Virtuaalitapahtuma ei ainakaan vielä ensimmäisenä vuonna voittanut kaikkia palokuntia puolelleen, joten sitä kannattaisi tehdä heille tutummaksi ja osoittaa, että sen kautta tavoitetaan uusia, potentiaalisia tapahtumakävijöitä. Palokunnille voisi myös järjestää sisäisenä markkinointina virtuaalitapahtuman ensi-illan, jossa he pääsisivät tutustumaan virtuaaliseen paloasemaan ennen muita.

7.4 Kehittämisehdotusten vieminen käytäntöön

Tuplatimantin viimeisessä vaiheessa julkistan työni tulokset. Esittelen kehittämissuhteukset SPEKille, joka arvioi ideat ja päättää, mitä ideoista viedään käytäntöön. Kehittämissuhteuksia on tarkoitus ottaa käyttöön vuoden 2022 Päivä Paloasemalla -tapahtumissa. Vuonna 2021, jos koronatilanne sen sallii, live-tapahtumissa pilotoidaan muutamia kehitysideoita, joita palautteen pohjalta kehitetään eteenpäin.

Tapahtumia järjestäville paloasemille järjestetään loppukevällä 2022 tilaisuus, jossa uudistunutta tapahtumaa esitellään. Lisäksi tehdään tapahtuman järjestäjän opas ja opastusvideoita. Uudistuksista viestitään paloasemille aktiivisesti ja heille toimitetaan siihen liittyen materiaalia. Uudistusten toimivuutta seurataan palautekyselyillä niin järjestäjille kuin kävijöille. Lisäksi tapahtuman kampanjatiimi kiertää tapahtumapäivänä eri tapahtumissa ympäri Suomen ja kerää palautetta ja kokemuksia.

Päivä Paloasemalla -tapahtuman koordinaattorina voin itse olla pitämässä huolen siitä, että kehittämissuhteuksia toteutetaan ja että niiden onnistumista seurataan.

8 Pohdinta ja arviointi

Noin 8500 rakennuksessa syttyy tulipalo vuosittain Ketolan ja Kokin (2019) mukaan. Valtaosa paloista johtuu huolimattomuudesta tai vahingosta. Muun muassa arjen turvallisuuden opettaminen, alkusammutustaitojen kartuttaminen sekä palovaroittimien pitäminen toimintakunnossa edistää niin yksittäisten henkilöiden kuin heidän lähipiiriensä turvallisuutta. Paloturvallisuusosaaminen onkin ehkäisyä, varautumista, suunnittelua, pelastamista ja poistumista (Paloturvallisuusviikko 2017).

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, miten lapsiperheiden paloturvallisuusosaamiseen voidaan vaikuttaa Päivä Paloasemalla -tapahtumilla. Tutkimuksen tulosten mukaan Päivä Paloasemalla -tapahtuma on paloturvallisuusosaamisen edistämisen kannalta kävijöiden ja järjestäjien mielestä erinomainen tapahtuma.

Työssäni hyödynsin palvelumuotoilun keinoja, jotta tapahtuman kehittämisessä otettaisiin laajasti huomioon kävijöiden ja järjestäjien näkökulmat. Tein opinnäytetyöni toteuttamalla kyselyn tapahtuman kävijöille ja järjestäjille paloasemille sekä pitämällä ideointityöpajan. Hyödynsin myös tapahtumasta aiemmin tehtyjä kyselyjä.

Selvitin, millaista vaikutusta kävijät kokivat olevan paloturvallisuustietojen ja -taitojen omaksumiseen sillä, että tapahtuma oli vuonna 2020 virtuaalinen, millä tavalla virtuaalinen paloasema voisi poikkeusajan jälkeen toimia Päivä Paloasemalle lisäarvoa tuottavana palveluna ja olisiko tapahtumassa muita mahdollisia kehitettäviä asioita.

Kävijä- ja paloasemakyselyn sekä Aulan tutkimuksen vastausten mukaan Päivä Paloasemalla -tapahtuma lisää osallistujien paloturvallisuusosaamista ja sitä kautta vaikuttaa lapsiperheiden turvallisuuskäyttämiseen. Oppimisen kan-

nalta perinteinen tapahtuma koetaan paremmaksi niin kävijöiden kuin järjestäjien tahoilta, koska siinä pääsee konkreettisesti kokeilemaan ja opettelemaan paloturvallisuustietoja ja -taitoja.

Virtuaalitodellisuudessakin tapahtuvilla asioilla on tutkitusti vaikutusta henkilön asenteisiin ja käytökseen (Bailenson 2018). Osa kävijä- ja paloasemakyselyn vastaajista kokeekin, että virtuaalitapahtumassa oppimista edistää se, että asioita saa tehdä omaan tahtiin kaikessa rauhassa ilman ihmistungosta. Virtuaalitapahtuman lisäarvona onkin kävijäkokemuksen omatahtisuus ja itsenäisen tekemisen mahdollisuus. Virtuaalitapahtumaan voi osallistua milloin vain ja mistä vain, ja niin monta kertaa, kun haluaa. Tämä mahdollistaa myös sellaisten henkilöiden osallistumisen, joilla ei olisi mahdollisuutta osallistua livetapahtumaan.

Lisäarvoa virtuaalitapahtumaan tuo myös sen tasa-arvoisuus ja tasalaatuisuus. Virtuaalitapahtumassa kokemus on kaikille kävijöille lähes samanlainen. Livetapahtumissa kokemus vaihtelee järjestävän tahon ja kävijämäärän mukaan. Tämän huomasi niin kävijä- kuin paloasemakyselyn vastauksista. Järjestävällä taholla tapahtumaan vaikuttaa muun muassa käytettävissä olevat resurssit ja paloaseman sijainti. Kävijämääräkin vaihtelee tapahtumittain 20 ja 3 000 välillä. Virtuaalitapahtuman lisäarvoksi voidaan siis nähdä mahdollisuus tuottaa yhdenvertaista palvelua palokunnan ominaisuuksista ja voimavaroista riippumatta.

Niin kävijöillä, palokunnilla kuin ohjausryhmälläkin on selkeänä toiveena, että tapahtuma järjestettäisiin jatkossa sekä perinteisenä että virtuaalisena. 80 % kävijäkyselyyn vastanneista ja 50 % paloasemakyselyyn vastanneista toivoi, että tulevaisuudessa olisi virtuaalinen tapahtuma livetapahtuman rinnalla. Kävijäkyselyn mukaan virtuaalisen tapahtuman kautta myös tavoitetaan uusia, potentiaalisia tapahtumakävijöitä (45 % vastaajista).

Syventävien minikyselyjen perusteella osa vastaajista ei tiedä, mitä perinteisissä Päivä Paloasemalla -tapahtumissa tapahtuu. Viestinnän ja mainonnan kiristämiseksi on siis tarvetta. Myös tapahtumakonseptia on hyvä entisestään kiristää, jotta kävijöiden, järjestävien paloasemien sekä SPEKin ja ohjausryhmän

näkemykset kohtaisivat entistä paremmin. Ideointityöpajoista nousi vahvana se, että tapahtuman pitää pysyä ajassa mukana ja olla jatkossa entistä ihmislähtöisempi.

Tutkimuksesta saadut tulokset vastaavat opinnäytetyöni pää- ja alakysymyksiin hyvin. Työni pääkysymykseen sain vastauksia kaikkien käyttämieni aineistonkeruumenetelmien kautta. Lapsiperheiden paloturvallisuusosaamiseen voidaan vaikuttaa Päivä Paloasemalla -tapahtumilla, perinteisten livetapahtumien ohella myös virtuaalitapahtumalla. Tapahtuman virtuaalisuudella niin kävijät kuin palokunnatkin kokivat olevan vaikutusta tietojen ja taitojen omaksumiseen, ja niiden kehittämiseen pitäisikin virtuaalipuolella keskittyä. Virtuaalinen paloasema voi kuitenkin toimia lisäarvoa tuottavana palveluna poikkeusajan jälkeen.

Olen sitä mieltä, että työni on ajankohtainen kulttuurituotannon alalle. Monialaisuuden kautta se osoittaa, miten kulttuurin keinoja käyttämällä voidaan edistää turvallisuutta. Virtuaalitapahtumat ovat tällä hetkellä ajankohtaisia kulttuurialalla ja uskon, että niillä on paikkansa myös koronapandemian jälkeen. Työni tuotti uutta tietoa siitä, miten perinteisessä tapahtumassa käyvät ihmiset suhtautuvat samaan tapahtumaan virtuaalisena. Tosin työni kautta ei pystytä todentamaan, mikä vaikutus tähän suhtautumiseen olisi ilman koronapandemiaa.

Työni tulokset vertautuvat työni tietopohjaan hyvin. Suostuttelevan viestinnän, tarinallistamisen ja virtuaalitodellisuuden keinoja on käytetty Päivä Paloasemalla -tapahtumassa ansiokkaasti, ja niiden käyttöä voidaan edelleen kehittää. Työni viittaa siihen, että virtuaalitapahtumia ja virtuaalitodellisuutta voidaan hyödyntää opettamisessa ja oppimisessa.

Tutkimuksista saadut tulokset olivat minulle odotettuja ja vastasivat ennakkokäsityksiäni. Kävijä- ja paloasemakyselyitä on tehty monen vuoden ajan, joten tulosten suhteen oli tiettyjä odotuksia. Toki virtuaalisuus oli uutta, mutta tutkijana minulla odotusarvona oli, että vastaajat suhtautuisivat siihen pääasiassa positiivisesti.

Seuraavaksi olisi kiinnostavaa tutkia tapahtuman tarinallistamista hahmojen kautta. Päivä Paloasemalla -tapahtumalla on kaksi päähahmoa, Olli ja Olliina, sekä sivuhahmoja, joita käytetään muun muassa tapahtuman materiaaleissa. Hahmoja voisi kehittää ja hyödyntää enemmän. Ne voisivat esimerkiksi seikkailuilla virtuaalitapahtumassa. Pelastaja voi lapsen silmissä olla pelottava, jolloin paloturvallisuushahmo voisi olla helpommin lähestyttävä ja samaistuttavampi. Maailmalla paloturvallisuushahmoja on runsaasti käytössä, muun muassa Norjassa Bjorne-nalle ja Yhdysvalloissa Sparky-koira. Eri hahmoista voisi tehdä hahmo-benchmarkia. Hahmoja kehitettäessä voisi myös koostaa puuhatehtäväpankin, jota lapsiperheet voisivat hyödyntää ympärivuotisesti.

Kehittämistyön tekeminen oli pitkäkö prosessi, se alkoi maaliskuussa 2020 ideoinnilla, käynnistyi varsinaisesti syyskuussa 2020 ja valmistui marraskuussa 2021. Pääasiassa työn tekeminen pitkällä ajalla tuntui hyvältä, mutta välillä oli olo, että olisiko työn langat saanut pidettyä paremmin käsissä, jos työn olisi tehnyt nopeammin.

Kävijäkyselyn ja paloasemakyselyn luominen tulivat yllättävän nopealla aikataululla, koska ne oli pakko tehdä virtuaalisen tapahtuman yhteydessä marraskuussa 2020. Silloin oli vielä hieman epäselvää, mitä kaikkea haluaisin kyselyillä selvittää.

Tein kaikki opinnäytetyön tutkimusvaiheet koronatilanteen vuoksi etänä. Jäin pohtimaan, olisiko esimerkiksi ideointityöpajassa ideoita tullut vielä enemmän tai olisivatko ne olleet uskaliaampia ja kekseliäämpiä, jos ideointityöpajan olisi voinut järjestää niin, että osallistujat olisivat olleet samassa paikassa.

Opinnäytetyön yhteydessä tein SPEKin kampanjatiimin kanssa syventävien mikroselvitysten pohjalta empatiakartan niistä kävijöistä, jotka kokivat oppineensa enemmän virtuaali- kuin livetapahtumassa. Jätin empatiakartan työstä pois, koska se ei vastannut työni tutkimuskysymyksiin eikä siitä ollut tapahtuman kehittämisen kannalta hyötyä. Empatiakarttoja tekemällä löytyi kuitenkin uusia

markkinointikanavia tapahtumalle sekä vahvistui ajatus jo käytössä olevista, toimivista kanavista. SPEK voi siis hyödyntää empatiakarttaa Päivä Paloasemalla -tapahtuman markkinoinnissa.

Opinnäytetyöni perusteella voidaan todeta, että Päivä Paloasemalla -tapahtumalla on vaikutusta kävijöiden paloturvallisuusosaamiseen, ja ihmisiä kiinnostaa osallistua siihen. Myös palokuntia kiinnostaa järjestää Päivä Paloasemalla -tapahtumia. Kehitettävää kuitenkin on ja tapahtuman tulee pysyä ajassa kiinni. Tämän opinnäytetyön puitteissa tutkittu ja analysoitu tieto on työn tilaajan SPEKin kannalta hyödyllistä ja auttaa kehittämään Päivä Paloasemalla -tapahtumaa.

Lähteet

Alanikkola Elina & Ylikahri Kati 2020. Fasilitointi sujuu verkossakin! — 10 vinkkiä virtuaalifasilitointiin. Hiiltä ja timanttia: Opettajat pedagogiikan rajapinnoilla -blogi. Saatavana osoitteessa <<https://blogit.metropolia.fi/hiilta-ja-timanttia/2020/04/30/fasilitointi-sujuu-verkossakin-10-vinkkia-virtuaalifasilitointiin/>> (luettu 18.3.2021)

Bailenson Jeremy 2018. Experience on demand. What virtual reality is, how it works, and what it can do. W. W. Norton & Company, Inc.

Chodor Ben & Cyranski Gabriella 2021. Transitioning to virtual and hybrid events. How to create, adapt, and market an engaging online experience. John Wiley & Sons

Gjerstad Eevastiina 2015. Näin vaikutat. Vaikuttamisen psykologia arjessa ja työssä. Juva: Docendo

Greencard Samuel 2019. Virtual Reality. Cambridge: The MIT Press

Hiltunen Juha-Pekka, Nieminen Juha, Suttinen Eija & Welling Kati 2012. Vältä tapaturmia -päivä Sveitsin lukiossa. Opinnäytetyö, Laurea Ammattikorkeakoulu. Saatavana osoitteessa <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/54603/Hiltunen_Juha-Pek-ka%20Nieminen_Juha%20Suttinen_Eija%20Welling_Kati.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (luettu 11.1.2021)

Hirsjärvi Sirkka & Hurme Helena 2000. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelujen teoria ja käytäntö. Helsinki: Helsinki University Press

Influence at Work 2021. Principles of Persuasion. Verkkodokumentti. Saatavana osoitteessa <<https://www.influenceatwork.com/principles-of-persuasion/>> (luettu 19.1.2021)

Jerald Jason 2016. The VR Book. Human-Centered Design for Virtual Reality. Morgan & Claypool Publishers

Jyväskylän yliopisto 2021. Teemoittelu. Verkkodokumentti. Saatavana osoitteessa <<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/teemoittelu>> (luettu 22.3.2021)

Kalliomäki Anne 2014. Tarinallistaminen. Palvelukokemuksen punainen lanka. Viro: Talentum

Kamk 2021. Teemoittelu. Verkkodokumentti. Saatavana osoitteessa <<https://www.kamk.fi/fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Laadullisen-analyysi-ja-tulkinta/Teemoittelu>> luettu 22.3.2021

Kantojärvi Piritta 2012. Fasilitointi luo uutta. Menesty ryhmän vetäjänä. Helsinki: Talentum.

Ketola Johannes & Kokki Esa 2019. Pelastustoimen taskutilasto 2014–2018. Pelastus-opiston julkaisu. Saatavana osoitteessa <http://info.smedu.fi/kirjasto/Sarja_D/D1_2019.pdf> (luettu 18.3.2021)

Kinossalo Maiju 2020. Tarinan voima opetuksessa. Keuruu: PS-kustannus

Morrongiello, B. A., Schwebel, D. C., Bell, M., Stewart, J., & Davis, A. L 2012. An evaluation of The Great Escape: Can an interactive computer game improve young children's fire safety knowledge and behaviors? Saatavana osoitteessa <<https://psycnet.apa.org/record/2012-08614-001>> (luettu 11.1.2020)

Mustonen Anu 2000. Mediapsykologia. Porvoo: WSOY

Ojasalo Katri, Moilanen Teemu & Ritalahti Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. 4. painos. Helsinki: Sanoma Pro Oy. E-kirja.

Palvelumuotoilu Palo, 2018. Palvelumuotoilun prosessin vaiheet. Parempien palveluiden puolesta! -blogi. Saatavana osoitteessa <<https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/2018/1/31/palvelumuotoilun-vaiheet>> (luettu 11.4.2021)

Peda 2021. Oman osaamisen tunnistaminen. Verkkodokumentti. Saatavana osoitteessa <<https://peda.net/jao-ammattillinen/hankkeet/sujuvat/osaajiatyoelamaan/oppimisymparisto/moduuli1>> luettu 3.10.2021

SPEK a 2021. Historia. Verkkodokumentti. Saatavana osoitteessa <<https://www.spek.fi/tietoa-spekista/toiminta-ja-organisaatio/historia/>> (luettu 10.8.2021)

SPEK b 2021. Palokuntatoiminta. Verkkodokumentti. Saatavana osoitteessa <<https://www.spek.fi/vaikuttaminen/palokuntatoiminta/>> (luettu 9.8.2021)

SPEK c 2021. Tietoa SPEKistä- Verkkodokumentti. Saatavana osoitteessa <<https://www.spek.fi/tietoa-spekista/>> (luettu 10.8.2021)

Stickdorn Marc, Lawrence Adam, Hormess Markus & Schneider Jakob 2018. This is service design doing. Applying service design thinking in the real world. A practitioner's handbook. 2. release: O'Reilly Media.

Stiff James & Mongeau Paul 2016. Persuasive Communication. Third edition. Guilford Publications

Tepa-termipankki, Palo- ja pelastussanasto (TSK 33, 2006). Palokunnat. Saatavana osoitteessa <<https://termipankki.fi/tepa/mot/mot.exe?Opt=256&List->

Word=@40@40ID@3DTSK@5F33@2DIDgfiYLL05sz3qjsgXcDlrdA&Search-Word=palokunta&dic=1&page=results&UI=figr&Source=Record> (luettu 9.8.2021)

Torkki Juhana 2014. Tarinan valta. Kertomus luolamiehen paluusta. Toinen painos. Keuruu: Otava

Turvallisesti kaiken ikää. Koti- ja vapaa-ajan tapaturmien ehkäisyn ohjelma 2021–2030 sekä selvitys kustannuksista. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2020:33. Verkko-dokumentti. Saatavana osoitteessa <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162537/STM_2020_33_j.pdf?sequence=1&isAllowed=y> luettu (2.3.2021)

Tuulaniemi Juha 2011. Palvelumuotoilu. Talentum: Hämeenlinna

Valli Raine & Aaltola Juhani (toim.) 2015. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Juva: PS-kustannus

Liitteet

Liite 1. Kävijäkysely

Tällä kyselyllä kysytään palautetta virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -tapahtumasta. Vastauksia hyödynnetään anonyymisti Päivä Paloasemalla -tapahtuman kehittämisessä sekä osana tapahtumaa kehittävää opinnäytetyötä.

1. Mitä pidit virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -tapahtumasta? (asteikko 1–5, en osaa sanoa)
2. Miten paljon virtuaalisessa Päivä Paloasemalla -tapahtumassa saatu tieto vaikuttaa perheesi turvallisuuskäyttäytymiseen? (asteikko 1–5, en osaa sanoa)
3. Mitä uusia turvallisuustietoja tai -taitoja opit virtuaalisessa Päivä Paloasemalla -tapahtumassa? (avoin)
4. Kuinka monta henkeä perheestänne tutustui virtuaaliseen paloasemaan? (avoin)
5. Kerro osallistujista halutessasi tarkemmin, esim. ikä. (avoin)
6. Mistä päin olet?
 - Uusimaa
 - Varsinais-Suomi
 - Satakunta
 - Kanta-Häme
 - Pirkanmaa
 - Päijät-Häme
 - Kymenlaakso
 - Etelä-Karjala
 - Etelä-Savo
 - Pohjois-Savo
 - Pohjois-Karjala
 - Keski-Suomi
 - Etelä-Pohjanmaa
 - Pohjanmaa
 - Keski-Pohjanmaa
 - Pohjois-Pohjanmaa
 - Kainuu
 - Lappi
 - Ahvenanmaa
 - Muu, mikä
7. Mikä sai osallistumaan virtuaaliseen Päivä Paloasemalla -tapahtumaan?

Näin jutun Facebookissa
Näin jutun Instagramissa
Näin jutun Twitterissä
Näin jutun verkkolehdestä
Näin jutun painetussa lehdessä
Tuttuni suositteli
Muu, mikä

8. Mikä tekisi virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -kokemuksesta paremman? (avoin)
9. Oletko osallistunut aiempina vuosina Päivä Paloasemalla -tapahtumiin? (kyllä, ei, en osaa sanoa)

Jos vastaa kyllä: kysymys 10

Jos vastaa ei tai en osaa sanoa: kysymys 11

10. Kummassa tapahtumista (virtuaalinen vai perinteinen) koit oppivasi enemmän? Kummasta sait enemmän paloturvallisuustietoja ja -taitoja? (vaihtoehdot virtuaalinen, perinteinen)
11. Toivoisitko, että perinteisten Päivä Paloasemalla -tapahtumien ohella olisi virtuaalinen paloasema? (kyllä, ei, en osaa sanoa)
12. Olemme mahdollisesti toteuttamassa syventäviä haastatteluja. Jos haluat osallistua niihin, jätä yhteystietosi ja otamme sinuun tarvittaessa yhteyttä. Yhteystietoja käsitellään yleisen tietosuoja-asetuksen mukaisesti ja ne hävitetään 6 kk kuluessa. Yhteystietoja ei yhdistetä vastauksiin. (nimi, sähköposti)
13. Arvonta. Jos haluat osallistua PlayStation 5:n arvontaan, jätä yhteystietosi. Yhteystietoja ei yhdistetä vastauksiin.

Etunimi
Sukunimi
Matkapuhelin
Sähköposti
Osoite
Postinumero
Postitoimipaikka
Maa

Liite 2. Syventävät minikyselyt

Syventävä minikysely 1

Osallistuit marras-joulukuussa 2020 virtuaalisen Päivä Paloasemalla -tapahtuman kävijäkyselyyn. Jätit kyselyn lopussa yhteystietosi mahdollisia syventäviä kysymyksiä varten. Kävijäkyselyn vastauksia analysoitaessa nousi esiin seuraava kysymys, joihin mielellämme kuulisimme ajatuksiasi. Vastaukset auttavat meitä kehittämään niin virtuaalista kuin perinteistä Päivä Paloasemalla -tapahtumaa.

1. Miksi koit oppineesi enemmän virtuaalitapahtumassa kuin perinteisessä Päivä Palo-asemalla -tapahtumassa? (avoin)
2. Mikä mielestäsi voisi tehdä perinteisestä Päivä Paloasemalla -tapahtumakokemuksesta oppimisen kannalta paremman? (avoin)
3. Jos haluat osallistua palovaroittimen arvontaan, jätä yhteystietosi. Yhteystietoja ei yhdistetä vastauksiin.

Etunimi

Sukunimi

Matkapuhelin

Sähköposti

Osoite

Postinumero

Postitoimipaikka

Syventävä minikysely 2

Osallistuit marras-joulukuussa 2020 virtuaalisen Päivä Paloasemalla -tapahtuman kävijäkyselyyn. Jätit kyselyn lopussa yhteystietosi mahdollisia syventäviä kysymyksiä varten. Kävijäkyselyn vastauksia analysoitaessa nousi esiin seuraava kysymys, joihin mielellämme kuulisimme ajatuksiasi. Vastaukset auttavat meitä kehittämään niin virtuaalista kuin perinteistä Päivä Paloasemalla -tapahtumaa.

1. Mikä saisi sinut ja perheesi osallistumaan perinteiseen Päivä Paloasemalla -tapahtumaan? (avoin)
2. Jos haluat osallistua palovaroittimen arvontaan, jätä yhteystietosi. Yhteystietoja ei yhdistetä vastauksiin.

Etunimi

Sukunimi

Matkapuhelin

Sähköposti

Osoite

Postinumero

Postitoimipaikka

Liite 3. Paloasemakysely

Tällä kyselyllä kysytään palautetta virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -tapahtumasta. Vastauksia hyödynnetään anonyymisti Päivä Paloasemalla -tapahtuman kehittämisessä sekä osana tapahtumaa kehittävää opinnäytetyötä. Kysely on lähetetty kaikille Suomen paloasemille. Kyselyn vastausaika on 7.–31.12.2020.

1. Mistä päin olet? Kysymme maakunnittain pelastustoimen alueiden sijaan, jotta vastaukset ovat verrattavissa kävijäkyselyn vastauksiin.
 - Uusimaa
 - Varsinais-Suomi
 - Satakunta
 - Kanta-Häme
 - Pirkanmaa
 - Päijät-Häme
 - Kymenlaakso
 - Etelä-Karjala
 - Etelä-Savo
 - Pohjois-Savo
 - Pohjois-Karjala
 - Keski-Suomi
 - Etelä-Pohjanmaa
 - Pohjanmaa
 - Keski-Pohjanmaa
 - Pohjois-Pohjanmaa
 - Kainuu
 - Lappi
 - Ahvenanmaa

Virtuaalinen Päivä Paloasemalla -tapahtuma

2. Osallistuitko virtuaaliseen Päivä Paloasemalla -tapahtumaan? (kyllä, ei, en osaa sanoa)
 - Jos vastaa kyllä: kysymykset 3–9
 - Jos vastaa ei: kysymys 10
3. Mitä pidit virtuaalisesta Päivä Paloasemalla -tapahtumasta? (asteikko 1–5, en osaa sanoa; 1 = en pitänyt lainkaan, 5 = pidin erittäin paljon)
4. Kuinka paljon virtuaalinen paloasema mielestäsi lisäsi osallistujien turvallisuustietoja/-taitoja? (asteikko 1–5, en osaa sanoa; 1 = en pitänyt lainkaan, 5 = pidin erittäin paljon)

5. Kommentoi halutessasi edellistä kohtaa 4. Mitä turvallisuustietoja/- taitoja virtuaalinen paloasema kartutti tai mitä se vastaavasti jätti vähemmälle huomiolle? (avoin)
6. Lisäsikö virtuaalinen tapahtuma mielestäsi osallistujien kiinnostusta palokuntatoimintaan? Oletteko esimerkiksi saaneet yhteydenottoja kiinnostuneilta? (kyllä, ei, en osaa sanoa)
7. Tukeeko virtuaalinen paloasema mielestäsi perinteistä Päivä Paloasemalla -tapahtumaa? (kyllä, ei, en osaa sanoa)
8. Mitkä olivat mielestäsi virtuaalisen Päivä Paloasemalla -tapahtuman edut verrattuna perinteiseen tapahtumaan osallistujien turvallisuustietojen -ja taitojen karttumisen näkökulmasta? Entä puutteet? (avoin)
9. Jos virtuaalinen paloasema toteutetaan ensi vuonna, mitä siellä tulisi mielestäsi erityisesti huomioida tai mikä tekisi siitä paremman? Jäikö jotain olennaista puuttumaan? (avoin)
10. Oliko virtuaalisen Päivä Paloasemalla -tapahtuman tiedotus ja markkinointi mielestäsi riittävä? (kyllä, ei, en osaa sanoa)

Jos vastaa kyllä: kysymys 12

Jos vastaa ei: kysymys 11

11. Miksi ei? (avoin)
12. Markkinoitteko virtuaalista Päivä Paloasemalla -tapahtumaa? (kyllä, ei, en osaa sanoa)

Jos vastaa kyllä: kysymys 13

Jos vastaa ei: kysymys 14

13. Miten markkinoitte? (monivalinta)
 - Julkaisimme postauksen/ postauksia Facebookissa
 - Julkaisimme postauksen/postauksia Instagramissa
 - Julkaisimme postauksen/postauksia Twitterissä
 - Hyödynsimme Paloturvallisuusviikon viestinnällistä materiaalipakettia
 - Olimme paikallismediaan yhteydessä
 - Suosittelimme tutuillemme
 - Muu, mikä?
14. Toivoisitko, että tulevina vuosina perinteisten Päivä Paloasemalla -tapahtumien ohella olisi virtuaalinen paloasema? (kyllä, ei, en osaa sanoa)

Paloturvallisuusviikon viestinnälliset materiaalit

15. Hyödynsittekö Paloturvallisuusviikon viestinnällistä materiaalipakettia?
(kyllä, ei, en osaa sanoa)

Jos vastaa kyllä: kysymys 15

Jos vastaa ei: kysymys 16

16. Oliko materiaali hyvää ja käyttökelpoista? (asteikko 1–5, en osaa sanoa)

17. Miksi ette hyödyntäneet materiaalipakettia? (avoin)

18. Mikä olisi mielestäsi helpoin tapa ladata materiaalit käyttöön? (monivalinta)

Google Drive tai vastaava verkkoalusta

Zip-tiedostopaketti

Suoraan paloturvallisuusviikko.fi-verkkosivuilta

Muu, mikä?

19. Mitä toivoisitte seuraavan vuoden Paloturvallisuusviikon materiaaleilta?
(avoin)

Toiveita ja ideoita

20. Toiveita ja ideoita tulevien vuosien Paloturvallisuusviikon ja Päivä Palo-
asemalla –tapahtuman suhteen? (avoin)

21. Olemme mahdollisesti toteuttamassa syventäviä haastatteluja. Jos haluat osallistua niihin, jätä yhteystietosi ja otamme sinuun tarvittaessa yhteyttä. Yhteystietoja käsitellään yleisen tietosuoja-asetuksen mukaisesti ja ne hävitetään 6 kk kuluessa. Yhteystietoja ei yhdistetä vastauksiin. (nimi, sähköposti)

22. Arvonta: Jos haluat osallistua S-ryhmän 100 euron lahjakortin arvontaan, jätä yhteystietosi. Yhteystietoja ei yhdistetä vastauksiin. Arvonnan palkinto voidaan luovuttaa yhdistykselle tai muulle julkisoikeudelliselle toimihenkilölle. Palkintoja arvotaan 3 kpl.

Etunimi

Sukunimi

Matkapuhelin

Sähköposti

Osoite

Postinumero

Postitoimipaikka

Ma

Liite 4. Ideointityöpajan suunnitelma

Työpajan 1. vaihe: ohjausryhmä

1. Puheenjohtaja avaa kokouksen
2. Virittely Fingerpori-sarjakuvan kautta
3. Ohjeistus ja aikataulu
4. Päivä Paloasemalla -kävijäpalautteen sekä paloasemapalautteen läpikäyminen
 - ei keskustelua, nousseet ajatukset voi kirjoittaa ylös
5. Oma pohdinta: mitä kyselyjen tuloksista jäi erityisesti mieleen?
6. Pienryhmäpohdinnan ohjeistus ja jako ryhmiin
 - Jamboardin käytön näyttäminen
7. Pienryhmäpohdinta 3–4 hengen ryhmissä Teamsin pienryhmähuoneissa: Mitä tulisi tehdä paloasemien ja tapahtumakävijöiden toiveiden toteuttamiseksi?
8. Läpikäynti ryhmässä: yksi henkilö ryhmästä kertoo tiiviisti keskustelun pääpointit (tallennus)

TAUKO

9. Pienryhmäpohdinta 3–4 hengen ryhmissä Teamsin pienryhmähuoneissa: Mitä Päivä Paloasemalla -tapahtuma on vuonna 2025? Entä 2030?
10. Läpikäynti ryhmässä: yksi henkilö ryhmästä kertoo tiiviisti keskustelun pääpointit (tallennus)
11. Loppufiilikset ja miten työ jatkuu (laita chatiin fiilistäsi kuvaava gif tai emoji)
12. Muut asiat

Lähetin osallistujille viikko ennen työpajaa Päivä Paloasemalla -kävijäpalautteen ja paloasemapalautteen tulokset sekä työpajan ohjelman.

Työpajan 2. vaihe: SPEKin kampanjatiimi

1. Kuulumiset
2. Virittelyvideo (Moderni perhe, pakopelikohtaus)
3. Ohjeistus ja aikataulu
4. Oma pohdinta rooleilla ohjausryhmän pohdinnan pohjalta: Mitä tulisi tehdä paloasemien ja tapahtumakävijöiden toiveiden toteuttamiseksi?

TAUKO

5. Oma pohdinta rooleilla ohjausryhmän pohdinnan pohjalta: Mitä Päivä Paloasemalla on vuonna 2025? Entä 2030?
6. Loppufiilikset

Työpajan 3. vaihe: SPEKin kampanjatiimi

1. Kuulumiset
2. Ohjeistus
3. Ryhmäpohdintaa
 - Onko idea toteuttamiskelpoinen?
 - Mitkä ideat voidaan ottaa heti käyttöön, mitä voitaisiin kehittää eteenpäin ja mitkä jätetään huomioimatta?
4. Loppufiilikset

Liite 5. Esimerkkejä ideointitauluista

Mitä tulisi tehdä paloasemien ja tapahtumakävijöiden toiveiden toteuttamiseksi?

Huone 4: "73% koki tukeen perinteistä tapahtumaa, 80% toivoo virtuaalisen rinnalle" = Elikkä molemmille tarvetta.

Huone 3: Tarinoista eri "ihmisryhmien" näkökulmasta - esimerkiksi pelastushenkilöstön vierailu kodeissa (näkövammaiset, liikuntarajoitteinen, vanhus).

Huone 3: Selkeä kampanjateema, joka puhuttelee.

Huone 3: Tekemistä, joka räätälöity ikääntyneille. Kahvitarjoilu paloasemalla?

Huone 3: Millaaisia avustuksia on mahdollista saada kodin turvallisuuden lisäämiseen? Arkiteknologiasalokkuja en esittely? (VKTl korjausneuvotus)

Huone 4: Tietoisuutta on tarvetta. Jos olisi "valtakunnallinen" tietovisa ja samalla voisi selvittää tietotaidon tasoa alueellisesti ja vertailla turvallisuusviestintä on kehittämisen tueksi.

Huone 4: Toiveet voidaan toteuttaa myös muissa yhteyksissä (T2-päivä yms).

Huone 4: Tietovisaa koivotta paljon. Voisi hyödyntää virtuaalisessa ja fyysisessä tapahtumassa.

Huone 4: poste- Molemmille (fyysiselle tapahtumalle ja virtuaaliselle tapahtumalle) on tarvetta.

Tietovisa, johon voi vastata paloasemavierailun jälkeen. Voisiko olla palkintokin?

Tapahtuman aikataulun siirtäminen parempiin sähiniin.

Tapahtuman ainutlaatuisuuden ja erityisyyden esille tuominen viestinnässä ja markkinoinnissa.

Virtuaalitapahtuman hyödyntämisen ennakkomarkkinoinnissa. Tiktok mainoskanavana.

Tunnuksia PP/Patuvikkeitä

Tapahtumat muualta kuin paloasemalla. Esim. koulutuskeskuksissa - tavoitetaan erilaisia ihmisiä: POP UP paloasemat

Virtuaalitapahtuman vetäminen käsi-ärsästä live-tapahtuman kanssa.

Pienemmän ryhmät: aikataulutaminen, oppimisen helpottaminen. Vähentää myös turhautumista, jota johtaminen aiheuttaa; moninaisuus.

Tapahtuman aikana some-kuvat tai live stream.

Mainonnan terästäminen. Elokuvissa esimerkiksi?

Tekemisen moninaisuus: eri kohderyhmiä voidaan ottaa huomioon; eri paloasemat voisivat erikoistua eri kohderyhmiin.

Koulutuksellinen osuus - voisiko olla valtakunnallisesti virtuaalisesti paikallisissa tapahtumissa? Alkusanammutus yms. tietenkin paloasemalla.

Miten oppiminen ja osallistuminen saataisiin koordinoitua myös mahdollisimman hyvin live-tapahtumaan paloasemille?

Alueittain paloaseman henkilö vastaamassa yhtenä päivänä kävijöiden kysymyksiin virtuaalisessa maailmassa. Esim. tarinat tässä yhteydessä

Kärkiteemat/tavoitteet paloturvallisuusviikolla esille selkeästi.

Viestinnän terästäminen pelastuslaitosten suuntaan. Esim. viestin perillemenon kuittaaminen.

Mitä Päivä Paloasemalla -tapahtuma on vuonna 2025? Entä 2030?

Huone 4 varasi pinkin värin

Kalustoesittely, jossa uusia energialahteita

Oikea toiminta onnettomuustilanteessa - mitä uskaltaa tehdä, jos kaksi sähköautoa on törmännyt?

Jokaisella paloasemalla on oma palomuseo, johon voi tulla katsomaan esimerkiksi palohevosia.

Sammutusdronujen esittely

Päivä paloasemalla -tapahtuman pitää olla kiinni ajassa ja viimeisimmässä ilmiössä.

Paloasemalle tarjoisivat paikallisen turvallisuuskeskuksen. Mukana järjestöjä ja vapaaehtoisia.

Paloasemalle showroom. Huone/Tila, jossa voi tutustua paloturvallisuuteen. Mahdollisesti reaalitymaailmaan paikallisessa paloasemassa. Pääsisi kiipeämään paloauton sisään matalalla kynnyksellä ja olisi auki jatkuvasti.

Vuonna 2025 ja 30 on live-tapahtumat. Mikään virtuaalinen ei korvaa ihmistä!

Toimialasta riippumatta ajattelu on yhä organisaatiokeskeistä. 2030 oltiin ihmiskeskeisemmässä toiminnassa. Myös Paloturvallisuusviikossa.

Se että tarjotaan virtuaalista ja fyysistä paloasemaa, on askel kohti käyttäjätietoisuutta ja henkilökohtaisuutta.

Big Brotherin ja Päivä Paloasemalla -yhdistelmä :)

Päivä Paloasemalla yhdistää eri paikkakunnilla

2030: Live-streamaus JOKAISESTA päivä paloasemalla tapahtumasta yhtäaikaan!

Tapahtuma on kiinnostava edelleen 2025 ja 2030!

THE FUTURE IS FEMALE

Työpajan ensimmäisen kokoontumiskerran pohdintaa kysymykseen "Mitä Päivä Paloasemalla -tapahtuma on vuonna 2025? Entä 2030?"



Esimerkki työpajan toisen kokoontumiskerran pohdinnasta eri rooleissa. Keltaisella ohjausryhmän ensimmäisen kerran ajatuksia, vaaleanpunaisella 5-vuotiaan lapsen, vaaleansinisellä 35-vuotiaan vanhemman, jolla on 4- ja 8-vuotiaat lapset sekä vihreällä vapaapalokuntalaisen.

Liite 6. Mitä tulisi tehdä paloasemien ja kävijöiden toiveiden toteuttamiseksi?

