



Karoliina Ailasmaa

Yhteisöllisyys hybriditapahtumassa

Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuman hybridimalli yhteisöllisyyttä tuke-
massa

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Kulttuurituottaja Ylempi AMK
Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma
Opinnäytetyö
8.11.2022

Tiivistelmä

Tekijä:	Karoliina Ailasmaa
Otsikko:	Yhteisöllisyys hybriditapahtumassa – Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuman hybridimalli yhteisöllisyyttä tukemassa
Sivumäärä:	77 sivua + 3 liitettä
Aika:	8.11.2022
Tutkinto:	Kulttuurituottaja Ylempi AMK
Tutkinto-ohjelma:	Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma
Ohjaaja:	KTT, KM, KTM, tuntiopettaja Eeva-Katri Ahola

Kehittämistyön aiheena on tutkia yhteisöllisyyttä hybridinä järjestettävässä nuorisoteatteritapahtumassa. Kehittämiskohteena on Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät Kankaanpäässä -tapahtuma. Työn tilaajina toimivat Suomen Nuorisoseurat ry sekä Kankaanpään kaupunki, jotka ovat myös Ramppikuume-tapahtuman tuottajatahoja.

Työn tavoitteena on selvittää, miten yhteisöllisyys voi toteutua, kun osa osallistujista on paikan päällä ja osa etänä, ja mistä elementeistä yhteisöllisyys hybriditapahtumassa syntyy. Kehittämisen prosessin aikana perehdytään osa-alueisiin, joista tapahtuman yhteisöllisyys muodostuu. Työn keskeisenä osa-alueena on ideoida tapahtumaan hybridielementtejä, jotka otetaan myös käytäntöön. Ensimmäisen hybriditoteutuksen pohjalta tehdään arviointia ja huomioita yhteisöllisyyden toteutumisesta tapahtumassa.

Työ on konstrukttiivinen tutkimus, jonka tavoitteena on kehittää Ramppikuume-tapahtumalle yhteisöllisyyttä tukeva hybridimalli. Kehittämistyön tietopohja muodostuu yhteisöllisyyden, tapahtumakokemuksen, teatteritapahtuman, nuorisoteatterin yhteisöllisyyden sekä hybriditapahtuman käsitteistä. Aineistonkeruumenetelminä ovat dokumenttianalyysi, ideointipaja, ryhmähaastattelu sekä Euroviisujen havainnointi.

Työn tuloksena on kehitetty Ramppikuumeen hybridimalli, joka sisältää konkreettisia ehdotuksia tapahtuman ohjelmasisällöiksi sekä näkökulmia, joihin tulee kiinnittää hybridijärjestämisessä huomiota. Näitä ovat vuorovaikutus, tunnelman välittäminen, yhteenkuuluvuuden tunne, sitouttaminen, osallistaminen, laadukas toteutus sekä markkinointi.

Avainsanat: yhteisöllisyys, hybriditapahtuma, tapahtumakokemus, nuorisoteatteri, teatteritapahtuma

Abstract

Author(s): Karoliina Ailasmaa
Title: Communality in hybrid event – Pattern for hybrid implementation in national youth theatre event Ramppikuume
Number of Pages: 77 pages + 3 appendices
Date: 8 November 2022

Degree: Master of Culture and Arts (Cultural Management)
Degree Programme: Cultural Management
Instructor: Eeva-Katri Ahola (Teacher)

This thesis studies communality in youth theatre event organized as a hybrid event. Thesis focuses on Ramppikuume, a national theatre event for young people. The focus is on communality and how it is experienced in hybrid event. Thesis is subscribed by The Finnish Youth Association and City of Kankaanpää which both are also responsible for the management of the Ramppikuume event.

Target in this thesis is to research how communality can be achieved when part of the participants are on the spot in Kankaanpää and part of them participate remotely. Target is also to research which elements effect on experiencing communality. The main focus is to develop hybrid elements for the Ramppikuume event and also test them in practice. After the first hybrid experiment the implementation is evaluated.

This work is a constructive study. Target is to develop a pattern for organizing hybrid event which supports experience of communality. The theory basis of this study consists of concepts of communality, event experience, youth theatre, theatrical event, and hybrid event. The methods used are document analysis, joint planning workshop, group interview and observation.

As a result of this study, I have created a pattern for hybrid implementation of Ramppikuume. This pattern consists of practical elements and viewpoints of things that should be paid attention to when organizing hybrid event. These are program content, interaction, transmitting the atmosphere, social cohesion, commitment, involving, quality, and marketing.

Keywords: Communality, Hybrid event, Event experience, Youth Theatre, Theatrical event

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Yhteisöllisyys teatteritapahtumassa	4
2.1	Yhteisöllisyys – mitä se on ja mistä se rakentuu?	5
2.1.1	Yhteisö	5
2.1.2	Yhteisöllisyyden piirteitä	9
2.2	Tapahtumakokemus	12
2.3	Teatteri tapahtumana	16
2.4	Nuorisoteatterin yhteisöllisyys	18
2.5	Hybriditapahtuma	19
2.6	Tietopohjan yhteenveto	21
3	Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät Kankaanpäässä ja työn tilaajat	24
3.1	Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät Kankaanpäässä	24
3.2	Suomen Nuorisoseurat ry ja Kankaanpään kaupunki	25
4	Tutkimuskysymykset	27
5	Menetelmät ja aineisto	28
5.1	Konstruktivisen tutkimuksen kohteena Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät	28
5.2	Tutkimusaineiston kerääminen ja analysointi	30
5.2.1	Dokumenttianalyysilla näkemystä tapahtuman yhteisöllisyyteen	31
5.2.2	Ideointityöpajalla osallistujien ideat käyttöön	34
5.2.3	Ryhmähaastattelu kokoaa kokemukset	40
5.2.4	Havainnoinnilla perspektiiviä toisaalta	44
5.3	Oma roolini kehittämistyössä	44
6	Tulokset	45
6.1	Vuorovaikutus, tunnelma ja ohjelmasisällöt yhteisöllisyyttä tukemassa	45
6.2	Hybriditoteutuksen elementit yhteisöllisyyden tukena	49
6.2.1	Tunnelmatekijät	50
6.2.2	Osallistujatekijät	53
6.2.3	Hybridijärjestämisen haasteet	54
6.3	Miten yhteisöllisyys hybriditapahtumassa onnistui?	55

6.3.1	Yhteisöllisyyttä tukevat asiat	56
6.3.2	Hybriditapahtuman kehittäminen	58
6.4	Euroviisujen havainnointi	60
6.5	Tulosten yhteenveto	62
7	Ramppikuumeen hybriditoteutuksen malli	64
8	Pohdinta	71
	Lähteet	74
	Aineistot	77
	Liitteet	78
	Liite 1: Ideointipajan sisältörunko	78
	Liite 2: Ryhmähaastattelun kysymysrunko	79
	Liite 3: Ideointipajassa syntyneet hybriditoteutuksen konkreettiset elementit	80

1 Johdanto

Viimeisen kahden ja puolen vuoden aikana kulttuuriala ja tapahtumatuotannot ovat olleet myllerryksessä, kun koronapandemia on asettanut kulttuurin ja tapahtumien toteuttamiselle rajoituksia. Aika on pakottanut miettimään uudenlaisia toteutusratkaisuja. Korona-aika ja sen tuomat uudet innovaatiot tulevat varmasti vaikuttamaan myös tulevaisuudessa tapahtumien järjestämiseen. On arvioitu, että tulemme tavalla tai toisella elämään koronan kanssa vielä vuosia. Uudet globaalit pandemiat ovat myös todennäköisiä.

Tällä hetkellä tapahtuma-alan turbulenssi on hieman rauhoittunut, kun tapahtumien järjestämiseen ei liity rajoituksia. Pandemian jälkivaikutukset ovat kuitenkin nähtävissä jo nyt asiakkaiden osallistumis- ja ostokäyttäytymisessä. Tapahtumiin osallistuminen on hieman varovaisempaa, ja päätöksiä tehdään lyhyellä aikajänteellä. Toisaalta tapahtumille on koronatauon jälkeen iso kysyntä, ja kasvokkaiselle kohtaamiselle tarve.

Elämme myös muuten epävarmassa maailmassa. Koronapandemian jälkeen alkoi sota Ukrainassa, millä on ollut mittavat vaikutukset koko Eurooppaan ja globaaliin maailmaan. Ilmastonmuutos ja kestävän kehityksen linkittyminen yhä vahvemmin kaikkiin yhteiskunnan osa-alueisiin aiheuttaa muutospaineita ja reaktioita myös tapahtumajärjestämiseen. Tapahtumien toteutuksessa tulee huomioida yhä vahvemmin muun muassa ympäristövaikutukset. Muuttuva maailma ja epävarmat olosuhteet aiheuttavat sen, että totuttuja tapoja tulee tarkastella uudelleen.

Koronapandemia teki tutuksi erilaiset tapahtumien virtuaalitoteutukset, vaikka niitä oli järjestetty jo ennen pandemiaa. Vaikka kasvokkaisia tapahtumia on saanut taas järjestää, ovat virtuaalitapahtumat jääneet yhdeksi varteenotettavaksi tavaksi tehdä tapahtumia. Myös hybriditapahtumia eli virtuaalista ja fyysistä tapahtumaa yhdistäviä tapahtumia on alettu tehdä enenevässä määrin.

Hybriditapahtumien yleistyminen tai ainakin lisääntyminen on todennäköistä, kun yhä useampi kävijä voi haluta osallistua tapahtumiin kotoa käsin ja helposti.

Saavutettavuuden ja yhdenvertaisuuden lisäksi hybriditapahtumien järjestäminen luo tapahtumajärjestäjille mahdollisuuden kasvattaa kävijämäärää sekä lisätä tapahtuman tunnettuutta. Hybriditapahtuman etäosuuksien kautta uudet potentiaaliset osallistujat voivat tutustua tapahtuman sisältöihin matalalla kynnyksellä ja parhaassa tapauksessa tulevat tapahtuman varsinaisiksi osallistujiksi jatkossa.

Opinnäytetyöni keskittyy tarkastelemaan hybriditapahtumaa ja erityisesti hybriditapahtumassa koettavaa yhteisöllisyyttä. Työ on konstrukttiivinen tutkimus, jonka tavoitteena on luoda Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtumalle yhteisöllisyyttä tukeva hybriditoteutuksen malli. Ramppikuume on vuodesta 1997 järjestetty valtakunnallinen nuorisoteatteritapahtuma, jonka osallistujia ovat nuoret teatterista kiinnostuneet sekä heidän ohjaajansa. Tapahtuman tuottajia ovat Suomen Nuorisoseurat ry, Kankaanpään kaupunki ja Kankaanpään Nuorisoseura ry. Tuottajatahoista Suomen Nuorisoseurat ry ja Kankaanpään kaupunki toimivat myös työn tilaajina.

Työssä paneudutaan Ramppikuumeen yhteisöllisyyteen sekä kehitetään kevään 2022 Ramppikuume-tapahtumaan hybridielementtejä, joita testataan käytännössä varsinaisessa tapahtumassa. Tapahtuman jälkeen arvioidaan, miten yhteisöllisyys toteutui tapahtumassa. Työn lopputuloksena syntyy Ramppikuumeen hybriditoteutuksen malli, joka tuo esiin konkreettisia elementtejä sekä hybriditoteutuksessa huomioitavia näkökulmia. Näkökulma mallin muodostamiseen on yhteisöllisyyden tukeminen.

Kyseessä on ensimmäinen kerta, kun tapahtumaan tuotetaan hybridielementtejä. Tarkoituksena on ollut lähteä tarkastelemaan hybriditapahtuman mahdollisuuksia ensin pienimuotoisesti. Saatujen kokemusten ja tulosten perusteella tehdään kehittämissuhteita tulevia vuosia ja tapahtumia varten. Työssä

luotava hybridimalli on tarkoitettu erityisesti Ramppikuumeen käyttöön ja kehittämiseen, mutta se on sovellettavissa myös muihin samantyyppisiin tapahtumiin.

Kehittämistyö keskittyy tapahtumakokemukseen yhteisöllisyyden näkökulmasta. Yhteisöllisyys on mielissämme usein positiivista ja se liitetään monesti myös tapahtumakokemuksiin. Yhteisöllisyys linkittyy vahvasti myös nuorisoteatteriin ja nuorisoseuratoimintaan. Yhteisöllisyys on yksi Suomen Nuorisoseurojen arvoista, ja sen vaaliminen ja ylläpitäminen järjestön toiminnoissa ja tapahtumissa on tärkeää.

Työn tietopohja rakentuu yhteisöllisyyden käsitteen ympärille, mutta pureudun lisäksi tapahtumakokemukseen, teatteriin tapahtumana, nuorisoteatterin yhteisöllisyyteen sekä hybriditapahtumaan.

Itselläni on vahva tausta teatterista ja kulttuurisesta nuorisotyöstä. Työssäni Suomen Nuorisoseuroilla olen ollut Ramppikuume-tapahtuman tuottaja Suomen Nuorisoseurojen puolelta. Olen kutsunut Ramppikuumetta usein ”lempilapseni” työrintamalla, koska olen jo vuosia saanut todistaa sen merkitystä nuorille teatterinharrastajille ja halunnut olla mahdollistamassa nuorille elämyksellistä tapahtumaa. Itsekin nuorena teatterinharrastajana tapahtumaan osallistuneena Ramppikuumeen kehittäminen ja tekeminen on ollut tärkeää.

Koronapandemia pakotti järjestämään tapahtuman kaksi kertaa virtuaalisena, mikä on saanut kiitosta ja toiminut yllättävän hyvin, mutta ei luonnollisesti ole vetänyt vertoja fyysiselle tapahtumalla. Koko pandemia-ajan voi kuitenkin nähdä eräänlaisena käännekohtana, minkä jälkeen ei mielestäni ole täyttä paluuta entiseen, vaan saatuja kokemuksia, opittua ja uudenlaisia toteutustapoja on syytä hyödyntää myös jatkossa. Tapahtuman hybriditoteutusta selvittämällä luodaan mahdollisuuksia yhä useammalle nuorelle ja osallistujalle kokea edes palanen tapahtumasta. Minua kiinnostaa myös, onko hybriditapahtumassa edes mahdollista saavuttaa yhteisöllistä kokemusta ja jos on, millä keinoin.

Kiinnostukseni teatteriin ja aiempi koulutukseni teatterin ja draaman tutkimuksesta lisää aiheen merkityksellisyyttä itselleni. Saan hyödyntää työssä aavistuksen teatterintutkijan historiaani. Teatterin tuoma aspekti antaa Ramppikuumeen hybridimallin kehittämiseksi omanlaisensa sävyn, koska teatterille on perinteisesti olennaista yleisön ja katsojien välinen suhde ja samassa tilassa tapahtuva esitys. Kun osa osallistujista on etänä ja osa paikan päällä, perinteistä yleisökatsoja -suhdetta ravistellaan.

Kulttuuri- ja tapahtujatuottajan tehtävänä on mielestäni palvella asiakkaita ja osallistujia. Muuttuva maailma luo paineita pohtia uudenlaisia toteutustapoja, jotta edelleenkin yhä useammalla olisi mahdollisimman hyvät edellytykset osallistua tapahtumiin ja kuluttaa kulttuuria. Kulttuuritapahtumien tulee olla osallistujilleen mieleenpainuvia kokemuksia, jotka parhaimmassa tapauksessa antavat kävijälle jotakin. Siksi on tärkeää paneutua myös hybriditapahtumien haasteisiin ja pohtia, miten nekin voivat tarjota yhteisöllisen tapahtumakokemuksen. Yhteiskokelu ja yhteisöllisyys ovat kuitenkin monesti tapahtumien parasta antia.

2 Yhteisöllisyys teatteritapahtumassa

Seuraavissa alaluvuissa avaan ja pureudun yhteisöllisyyden, tapahtumakokemuksen, teatteritapahtuman ja hybriditapahtuman käsitteisiin sekä nuorisoteatterin yhteisöllisyyteen. Jotta voisin ymmärtää ja kehittää Ramppikuume-tapahtuman hybriditoteutuksen yhteisöllisyyttä, tulee yhteisöllisyyden käsitettä avata ja selvittää, mistä piirteistä yhteisöllisyys perinteisesti nähdään muodostuvan. Yhteisöllisyys on usein tunne, joka syntyy yksilön omasta kokemuksesta (mm. Löfblom, 2016). Perehdynkin lyhyesti myös kokemukseen, keskittyen erityisesti tapahtumakokemuksen muodostumiseen.

Ramppikuume on nuorisoteatteritapahtuma, joten perehdyn lyhyesti myös teatterin käsitteeseen ja siihen ilmiönä erityisesti teatteritapahtuman käsitteen kautta. Sivuan myös nuorisoteatterin luonnetta. Koska kehittämistyöni keskittyy

juuri hybriditapahtuman yhteisöllisyyteen, on syytä avata myös tätä käsitettä sekä perehtyä siihen, miten hybriditapahtuma voidaan toteuttaa.

Yhteisöllisyys nähdään tavoiteltavana ja positiivisena asiana. Yhteisöllisyys rakentuu yksilöiden yhteisistä kokemuksista. Tapahtumissa ollaan yhteisen asian äärellä ja koetaan yhteisiä kokemuksia. Koronapandemia on kiihdyttänyt jo aiemmin alkanutta virtuaali- ja hybriditapahtumien määrää, ja varmasti nämä tulevat jäämään tavalla tai toisella osaksi tapahtumatuottamista. Hybriditapahtumien tapahtumakokemusta ja yhteisöllisyyttä on hyvä selvittää, jotta kaikille osallistujille olisi mahdollista tarjota kokonaisvaltainen, positiivinen ja yhteisöllinen kokemus.

2.1 Yhteisöllisyys – mitä se on ja mistä se rakentuu?

2.1.1 Yhteisö

Yhteisö-sanana (engl. *community*) etymologia juontaa latinan sanasta *communitas*, jolla tarkoitetaan ”jaettua omistajuutta” ja ”yleistä henkeä”. Ennen yhteisöt olivat selkeämmin pieniä, homogeenisia, tarkasti rajattuja ja maantieteellisesti tietylle alueelle sijoittuvia ryhmiä. Nykypäivänä yhteisöt muodostuvat enemmän heterogeenisistä joukoista ihmisiä, joilla on jotakin yhdistäviä tekijöitä, kuten esimerkiksi sukupuoli, ikä, sama uskonto tai yhteiset näkemykset tai kiinnostuksen kohteet. (Bublitz ym., 2019, s. 316.) Yhteisöt määrittyvät yhä enemmän sosiaalisten suhteiden kautta, eivätkä ole sidoksissa lähiympäristöön ja paikallisuuteen yhtä vahvasti kuin aiemmin. Maantieteellisellä etäisyydellä ei nyky-yhteiskunnassa ole enää niin väliä, kun kulkeminen ja kommunikaatio onnistuvat helposti. (Aro, 2011, s. 55.)

Yhteisö ja yhteisöllisyys ovat sosiologian keskeisiä käsitteitä, joita sosiologiassa tarkastellaan monesta eri näkökulmasta. Yhteisöön kuuluminen on ihmiselle luontaista, koska ihminen on yhteisöllinen olento. Jokainen ihminen kuuluu johonkin yhteisöön ja osaltaan luo yhteistä kulttuuria ja yhteiskuntaa. Suhteessa muihin inhimillinen elämä ja ihmisuus ovat mahdollisia. (Aro & Jokivuori, 2010, ss.109–110.) Sosiologian klassikkojen mukaan yhteisölliset suhteet edellyttävät

yhteenkuuluvuuden tunnetta, välittömyyttä, paikallisuutta sekä kokonaisvaltaisuutta (Aro, 2011, s. 57).

Yhteisötutkimuksen pohjalla ovat sosiologian klassikkoteoreetikkojen teoriat yhteisöistä. Muun muassa Jari Aro (2011, ss. 39–40) esittelee artikkelissaan sosiologian klassikkoteoreetikkoja, jotka pohtivat yhteisön käsitettä paljon yhteiskunnan modernisoitumisen ja individualismin lisääntymisen kautta. Yksi tänäkin päivänä paljon siteerattu käsitepari yhteisöstä ja sosiaalisista suhteista on *Ferdinand Tönniesin* vuonna 1887 esittämä jaottelu *Gemeinschaft* (yhteisö) ja *Gesellschaft* (yhteiskunta). Tönnies näki, että *Gemeinschaftin* yhteisöllisiin suhteisiin osallistuessaan yksilö toteuttaa yhteisiä päämääriä, kun taas *Gesellschaft-*tyyppiset markkinasuhteet luovat edellytyksiä yksilöllisyydelle ja oman edun tavoittelulle. Samantyyppistä jaottelua esitti myös *Max Weber* (1978) jakamalla sosiaaliset suhteet niihin, jotka perustuvat yhteenkuuluvuuden kokemukseen ja niihin, jotka perustuvat rationaalsiin päämääriin.

Yhteisöt muodostuvat yksilöistä. Toisaalta myös yhteisö luo yksilön. Nämä yksilöt, jotka muodostavat yhteisön, ovat keskenään jossain suhteessa, erillään muista, jotka eivät kuulu tähän yhteisöön. Näin ollen yhteisöllisyyskin on jotain erillistä ja rajattua, johon kuuluu tämän tietyn yhteisön piirteet. Yhteisö on olemassa niin kauan kuin sen ulkopuolella on yksilöitä, jotka eivät kuulu tähän yhteisöön. (Tuomi, 2005, s. 160.) Yhteisöt ovat siis samanaikaisesti sekä mukaan ottavia että poissulkevia (Saastamoinen, 2009, s. 42). Tämä tekee yhteisön ja yhteisöllisyyden käsitteistä ristiriitaisia, kun aina jotkut jäävät ulkopuolelle (Korkiamäki, 2008, s. 189).

Yksilö voi olla eriasteisesti sitoutunut eri yhteisöihin. Sitoutumiseen vaikuttaa oma kokemus mielekkyydestä sekä yhteenkuuluvuuden tunne. Usein yksilö myös valitsee, miten aktiivisesti ja sitoutuneesti hän yhteisöihin osallistuu. Ihmiset pitävät yhteyttä sellaisiin henkilöihin, joiden kanssa heillä jo muutenkin on jokin yhteistä. (Aro, 2011, ss. 56–57.) Johonkin yhteiseen tekijään tai agendaan liittyvät samanlaisuudet pitävät yhteisöjä koossa (Tuomi, 2005, s. 160).

Varsinkin nuorilla kuulumisen useisiin yhteisöihin mahdollistaa eri roolien ottamisen eri yhteisöissä. Koulussa voi olla opiskeluun orientoitunut mallioppilas, vapaa-ajalla kavereiden kanssa ja harrastuksissa taas jotain muuta. Eri yhteisöt toimivatkin myös identiteetin rakentajina, mikä varsinkin nuorelle on tärkeää. (Korkiamäki, 2008, s. 187.)

Erilaisia yhteisöjä on lukemattomia, ja yhteisöllisyyttä ja yhteisyyttä on monenlaista. Niiden määrittely ja piirteet riippuvat usein kontekstista. Modernin yhteiskunnan moninaisuus, vaihtoehtojen ja yksilöllisyyden lisääntyminen eivät tee määrittelyistä yksiselitteisiä. (Kangaspunta ym., 2011, s. 264.)

Mikko Saastamoinen (2009, ss. 42–47) jaottelee yhteisötutkimusta ja yhteisöllisyyden perustaa kolmeen osaan; paikka ja paikkasidonnaisuus, diskursiivissosiaalinen ulottuvuus sekä normatiivispoliittinen ulottuvuus. Yhteisöllisyys paikallisuuden näkökulmasta muodostuu johonkin tiettyyn, usein maantieteelliseen alueeseen linkittymisenä ja yhteenkuuluvuutena kyseiseen paikkaan ja sen ihmisiin. Diskursiivis-sosiaalinen ulottuvuus nostaa esiin vuorovaikutuksen, yhteisen kielen ja käsitteistön tietyn yhteisön sisällä. Yhteisön jäsenet ajattelevat samalla tavalla ja niin sanotusti puhuvat samaa kieltä. Normatiivis-poliittinen ulottuvuus yhteisöllisyyden perustana linkittyy yhteiskunnalliseen keskusteluun ja tavoitteisiin. Yhteisöt nähdään myös usein poliittisen päämäärien välineinä, ja keskustelu yhteisöistä on usein poliittista ja normatiivista.

Elina Nivala (2008, ss. 50–51) jaottelee yhteisöjä ulkonaisiin muodollisiin ja ulkonaisiin alueellisiin yhteisöihin ja toisaalta symbolisiin sekä toiminnallisiin yhteisöihin. Ulkonaisissa yhteisöissä yhdistävä tekijä on ulkoa annettu. Jos esimerkiksi samalla asuinalueella asuvia, paikallisen yhteisön muodostavia, henkilöitä tarkastellaan yhteisönä, ei välttämättä tiedetä mitään näiden yksilöiden keskinäisistä suhteista. Muodollisissa ja ulkonaisissa yhteisöissä niiden jäsenet eivät tunne yhteenkuuluvuuden tunnetta.

Toiminnalliselle tai symboliselle yhteisölle on ominaista vastavuoroisesti yhteisön jäsenten väliset sosiaaliset suhteet ja niistä syntyvä yhteenkuuluvuuden

tunne. Yhteinen toiminta ja vuorovaikutus, jolla on yhteisiä tavoitteita ja jota toteutetaan yhteistoiminnassa synnyttää toiminnallisen yhteisön. Symbolinen yhteenkuuluvuus syntyy ihmisten ajattelutapojen yhteisyydestä. Se voi olla kulttuurista tai ideologista, eikä vaadi välttämättä jäsenten keskinäistä vuorovaikutusta. (Nivala, 2008, ss. 50–51.)

Kangaspunta, Aro ja Saastamoinen (2011, ss. 259–264) jaottelevat ”yhteisyyden jatkumoa” seuraaviin ulottuvuuksiin: kuvitteellinen yhteisyys, yhteisyys- tai sosiaaliverkko, intressiyhteisö tai -verkosto, primaari yhteisö tai verkosto, virtuaaliverkosto ja toiminnallinen yhteisö tai verkosto. Nämä ovat osittain myös päällekkäisiä.

Kuvitteellinen yhteisyys koskettaa esimerkiksi median yleisöjä, joiden oletetaan kokoontuvan seuraamaan runsaslukuisesti mm. tv-ohjelmia. Myös verkkoyhteisöt voivat olla kuvitteellisia, jos niiden jäsenet eivät ole keskenään vuorovaikutuksessa, mutta saattavat silti tuntea yhteenkuuluvuutta. (Kangaspunta ym., 2011, ss. 259–260.)

Harrastus- tai elämäntapayhteisöissä niiden jäsenet tietävät kuuluvansa johonkin yhteisöön ja kommunikoivat keskenään. Yhteisyys- ja sosiaaliverkossa koetaan myös tunneperäistä yhteenkuuluvuuden tunnetta, joka voi perustua mm. yhteisiin kiinnostuksen kohteisiin tai yhdessä koettuun historiaan. Yhteisesti koettuihin asioihin ja historiaan perustuvat myös intressiyhteisöt, joilla on usein tavoitteena edistää jotakin asiaa. Näitä yhteisöjä voivat olla puolue- ja uskonnolliset yhteisöt. (Kangaspunta ym., 2011, ss. 260–262.)

Maantieteelliset verkostot tai yhteisöt perustuvat alueelliseen ja maantieteelliseen yhteisyyteen. Keskinäinen vuorovaikutus voi olla vähäistä, mutta mielikuva yhteenkuuluvuudesta vahva. Perhe, suku ja työyhteisö kuuluvat puolestaan primaariyhteisöihin, joihin kuulumista ei voi valita. Toiminnalliset yhteisöt toimivat jonkin yhteisen päämäärän eteen ja kontaktissa keskenään. (Kangaspunta ym., 2011, ss. 261–264.)

Virtuaaliverkostot toimivat internetissä. Nämä verkostot toimivat monesti yksilöiden keskinäisen kanssakäymisen kautta. (Kangaspunta ym., 2011, s. 263.) Virtuaaliseen yhteisöön liitytään toisin kuin reaali maailman yhteisöihin, jotka voivat muodostua automaattisesti ilman varsinaista liittymistä (Heinonen, 2008, s.17). Nuorille virtuaaliset yhteisöt ovat arkipäiväisiä (Korkiamäki, 2008, s. 179).

Ramppikuumeen yhteisö muodostuu useista pienemmistä yhteisöistä, nuorisoteatteriryhmistä, jotka yhden viikonlopun ajaksi muodostavat isomman yhteisön. Ramppikuumeen osallistujat ovat keskenään vuorovaikutuksessa ja yhteisön jäseniä yhdistää yhteinen kiinnostus teatteriin ja saman käsitteistön käyttäminen. Ramppikuumeen yhteisö sijoittuukin Saastamoisen määrittelyn mukaan diskursiivissosiaalisesti yhteisöksi. Nivalan jaottelun perusteella Ramppikuume taas voidaan nähdä toiminnallisena ja symbolisena yhteisönä.

Kangaspunnan, Aron ja Saastamoisen yhteisyyden jatkumon käsitteistä useampikin voisi koskettaa Ramppikuumeen yhteisöä. Harrastus- ja elämäntapayhteisön tai yhteisyys- ja sosiaaliverkon käsitteet tulevat lähimmäs Ramppikuumetta, kun yhteisön jäsenet ovat kiinnostuneita samoista asioista ja jakavat yhteisiä kokemuksia.

Yhteisö on siis joukko ihmisiä, joilla on jokin yhdistävä tekijä. Yhteisöt voivat olla erilaatuisia ja yksilö voi olla eri yhteisöissä eri intensiteetillä aktiivinen. Mitä sitten on yhteisöllisyys, josta puhutaan yhteisön yhteydessä?

2.1.2 Yhteisöllisyyden piirteitä

Suomen Nuorisoseurat ry määrittelee yhteisöllisyyden yhdessä toimiseksi ja tekemisen riemuksi, johon kuuluvat vuorovaikutus, yhteenkuuluvuus ja yhteiset kokemukset. Nuorisoseurayhteisöt ovat myös mukaan ottavia ja turvallisia. Yhteisöllisyys on yksi järjestön arvoista yhdenvertaisuuden, osallisuuden ja moninaisuuden rinnalla. (Nuorisoseurat 2030 -strategia.) Yhteisöllisyys näkyy järjestön toiminnassa läpileikkaavana – niin myös Ramppikuumeessa.

Heinonen (2008, s. 14) toteaa väitöskirjassaan: ”Yhteisö voi olla olemassa ja siellä toimii erilaisia ihmisiä ilman, että he kokevat keskinäistä yhteisöllisyyttä. – Yhteisö on tila tai paikka, yhteisöllisyys on sosiaalisista suhteista tunteina syntyvä kokemus.” Yhteisöön kuulumisen ei siis automaattisesti tarkoita sitä, että sen jäsenet kokevat keskinäistä yhteisöllisyyttä. Yhteisöllisyyden kokemus onkin monesti kokemus henkisestä yhteydestä pelkän konkretian lisäksi (Löfblom, 2016, s. 19).

Yhteisöllisyys on käsitteenä positiivissävytteinen, vaikka sen merkitys voi olla jokaiselle ihmiselle hieman eri. Yhteisöllisyyteen kuuluu ajatuksissamme yhdessäolo, vuorovaikutus, yhteisyys, yhteistyö ja ”altruistinen välittäminen muista”. (Saastamoinen, 2009, ss. 35–36.) Yhteisölliset suhteet ovat avoimia ja solidaarisia suhteita, joille ominaista on dialogi, uudistuminen ja myös pysyvyys (Kurki, 2000, s. 130).

Löfblom (2016, s. 6) määrittelee yhteisöllisyyden kokemukseksi, jossa muilla on merkittävä rooli kokemuksen syntymisessä ja lähestyy termiä ”emotionaalisen yhteenkuulumista ja liittymistä kuvaavana kokemuksena”. Yhteenkuulumisen tunne puolestaan muodostuu tiiviistä vuorovaikutuksesta, yhteisistä arvoista ja ihanteista sekä keskinäisestä luottamuksesta (Löfblom, 2016, s. 8). Yhteisöllinen toiminta edellyttää myös toisten kunnioittamista ja hyväksymistä (Kangaspunta ym., 2011, s. 250). Yhteisöllisyyden kokemukset lisäävät ihmisten tyytyväisyyttä ja hyvinvointia (Heinonen, 2008, s. 91).

Yhteisöllisyys onkin ennen kaikkea tunneperäinen kokemus johonkin kuulumisesta. Yhteisöllisyyden tunteen heräämiseen vaikuttavat aina myös yksilön aiemmat kokemukset sekä myös arvot ja asenteet. Tunneperäisen kokemuksen lisäksi yksilön tulee kuitenkin olla myös motivoitunut liittymään yhteisöön. Varsinkin vapaa-ajan yhteisöihin liittyminen on aina vapaaehtoista. (Heinonen, 2008, ss. 89–90.) Max Weber esitti, että pelkkä tunneside tai yhdistävät asiat eivät muodosta yhteisöllistä suhdetta ihmisten välille, vaan yhteenkuuluvuuden tunteen tulee myös johtaa yhteisöllisyyttä edistävään toimintaan (Aro, 2011, s. 40).

Riikka Korkiamäki (2008, ss. 188–191) käyttää nuorten arkisista yhteisöllisistä suhteista ja niiden välillä liikkumisesta termiä ”surffailu”. Nuoret kuuluvat samanaikaisesti moniin eri yhteisöihin, joissa kokevat yhteisöllisyyttä. Nuoret rakentavat yksilöllisyyttään eri yhteisöllisissä suhteissa liikkuen, ja myös valitsevat itse yhteisöjä, joihin kuuluvat. Nuorten yhteisöllisyys on joustavaa ja jatkuvassa liikkeessä.

Yhteisöllisyyttä rakentavat yhteinen tila, aika ja kieli sekä ymmärrys asioista. Yhteisölliset suhteet luovat kulttuurisia käytäntöjä ja sanattomia sopimuksia. (Korkiamäki, 2008, s. 191.) Erilaiset merkit, esineet, pukeutuminen ja yhteisölle ominainen toiminta edesauttavat yhteisöllisen kokemuksen syntymisessä. Kun tietyn yhteisön jäsenet esim. pukeutuvat samantyyllisesti, lisää se yhteenkuuluvuuden tunnetta. (Belk & Costa, 1998, ss. 230–232.)

Yhteisöllisyys rakentuu vuorovaikutuksessa ja perinteisesti onkin ajateltu, että yhteisöllisyys vaatii kasvokkaista vuorovaikutusta. Nykypäivänä erilaiset verkko- ja virtuaaliyhteisöt ovat kuitenkin yleisiä, ja myös niissä jäsenet kokevat yhteisöllisyyttä. Vuorovaikutus näissä yhteisöissä ei siis vaadi kasvokkaista kommunikointia. (Heinonen, 2008, ss. 94–95.)

Heinonen (2008, ss. 17–18) kuvaa virtuaaliyhteisöjen yhteisöllisyyttä käyttäjäkokemuksen kautta. Virtuaaliympäristössä sosiaalisten, tunneperäisten ja yksilöllisten ”mahdollistajien” lisäksi yhteisöllisyyteen vaikuttavat myös tekniset elementit sekä käyttäjän kokemus niiden käytöstä. Positiivinen kokemus lisää yhteisöllisyyden tunnetta, kun taas negatiivinen kokemus voi heikentää sitä.

Katariina Löfblom (2016) kuvaa artikkelissaan nuorten kokemia yhteisöllisiä kokemuksia, joita hän on tutkinut nuorten kirjoittamien tarinoiden pohjalta. Löfblomin (2016, s. 7) aineiston perusteella nuoret kokevat yhteisöllisiksi kokemuksia mm. perheen kanssa vietetyt juhlat, ystävien kanssa koetut tapahtumat ja konsertit, harrastusyhteisön kanssa koetut poikkeukselliset tilanteet sekä abstraktimmat yhtenäisyyden kokemukset esimerkiksi uskonnollisuuden, taiteen tai luonnon parissa.

Löfblomin (2016) aineistosta nousi esiin, että nuorille yhteisölliset kokemukset liittyvät usein nuorten keskenään jaettuun tapahtumaan tai tapahtumasarjaan. Esimerkiksi harrastusretket voivat olla ryhmää yhdistäviä, arjesta irrottavia kokemuksia. Näissä korostuu monesti onnistumisen ja osallisuuden kokemukset. Vapaus ja mahdollisuus olla jotain muuta kuin mitä tavallisesti arkielämässä on, voi myös lisätä yhteisöllisyyden kokemusta. Uusi, väliaikainen yhteisö voi mahdollistaa kokemuksen irtaantua arkielämästä ja olla näin merkittävää. (Löfblom, 2015, ss. 12–15.)

Nuorille merkityksellisissä yhteisöllisyyden kokemuksissa korostuvat vapaus, itsenäisyys ja ystävyyden kokeminen. Yhteisölliset kokemukset syntyvät toisaalta arjesta irrottautumisen yhteydessä ja toisaalta itselle tärkeiden ihmisten ja toiminnan, kuten harrastustoiminnan parissa. Erilaisissa ja uusissa yhteisöissä koetut hetket ja yhteenkuuluvuuden tunne rakentavat nuoren minäkuva. Keskeistä on toisten nuorten seura ja heidän kanssaan koettu henkinen yhteys sekä uusien tilanteiden ja kokemusten jakaminen. Yhteisölliset kokemukset lisäävät myös toisten huomioon ottamista ja toisten asemaan asettumista. (Löfblom, 2016, ss. 18–19.) Nuoret arvostavat kokemuksia ja ihmissuhteita, jotka tukevat itsenäistymistä ja antavat kokemuksen joukkoon kuulumisesta. Yhdessä koetut hetket lisäävät yhteenkuuluvuutta. Toisten tuki ja kannustus lisäävät myös yhteisöllistä kokemusta. (Löfblom, 2016, ss. 9, 13.)

2.2 Tapahtumakokemus

Yhteisöllisyyttä voidaan siis lähestyä erityisesti yksilön kokemuksena. Tämän kehittämistyön kontekstissa yhteisöllisyys on osa tapahtumakokemusta. Tässä alaluvussa perehdyntäin tapahtumakokemukseen ja siihen vaikuttaviin tekijöihin.

Kokemus on arkipäiväinen käsite, josta meillä kaikilla on käsitys siitä, mitä sillä tarkoitetaan. Kokemuksesta puhutaan usein jälkikäteen kerrottaessa itselle tapahtuneista tapahtumista, elämyksistä, ajatuksista ja tuntemista asioista. Kokemus kuvaa myös osaamista ja taitoa. (Kukkola, 2018, ss. 41–42.)

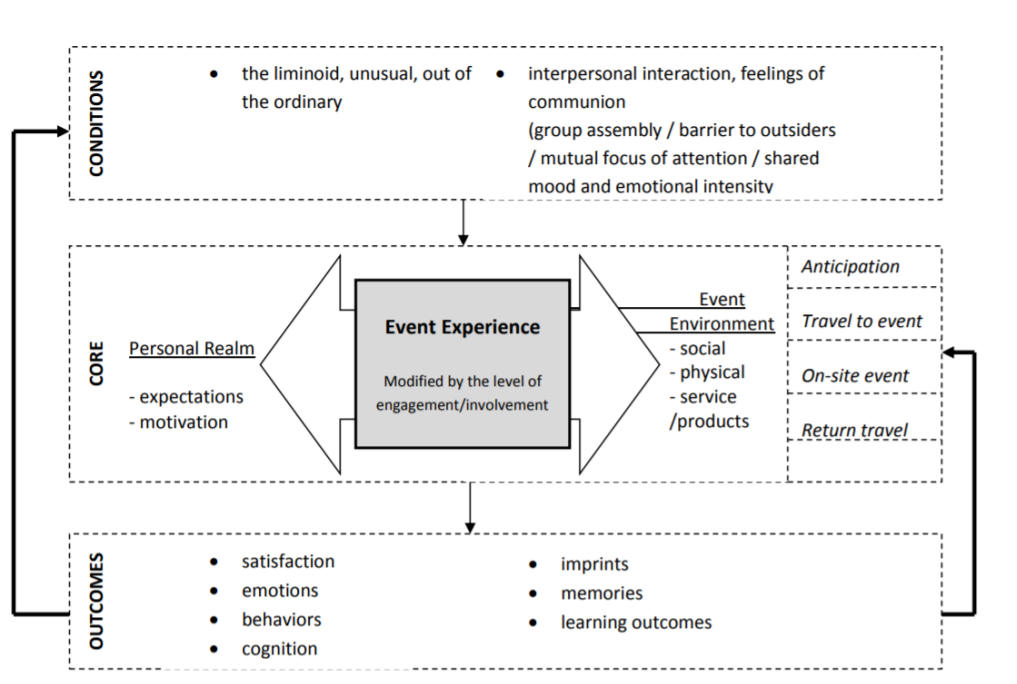
Yksinkertaisimmillaan kokemus on kuvausta jostakin, mitä on tapahtunut. Kokemukseen liittyy kokija – joku, joka on kokenut tapahtuman ja asian. Kokemukseen tarvitaan myös kohde, joka koetaan. (Kukkola, 2018, ss. 46–50.) Kokijan ja kohteen keskinäisestä suhteesta muodostuu kokemus (Löfblom, 2016, s. 6).

Kokemiseen liittyvät vahvasti aistihavainnot, omat ajatukset sekä tunteet. Kokemuksen voikin sanoa syntyvän aivoissa aivokemiallisena tuotoksena. (Rantanen, 2016, ss. 14, 81.) Kokemuksen sisältö on kokijalle jollain tavalla merkityksellistä (Kukkola, 2018, s. 48).

Kokemukset ovat jokaiselle omanlaisiaan, ja jokaisen kokemus on eri, koska ajatuksemme, aistimme ja tunteemme johonkin asiaan tai tilanteeseen liittyen eroavat toisista (Rantanen, 2016, ss. 79–81). Myös elämysten kokemiseen vaikuttavat yksilön oma historia ja omat aiemmat kokemukset. Elämysten syntyminen riippuu niin kontekstista kuin kokijan tekemästä tulkinnasta tapahtumasta. (Löfblom, 2018, s. 7.)

Niin kuin kaikki kokemukset, myös tapahtumakokemukset ovat yksilöllisiä, koska tapahtumatkin koetaan siitä kontekstista, jossa yksilö elää ja aistii ympäristöään ja johon vaikuttavat aiemmat kokemukset. Tapahtumakokemuksen muodostumiseen vaikuttavat niin tunnepitoinen, fyysinen ja kognitiivinen sitoutuminen kuin uutuuden kokemus (de Geus ym., 2016, s. 286).

de Geus ym. (2016, ss. 277–280) esittelevät artikkelissaan tapahtumaelämyksen käsitteellisen mallin, joka tiivistää tapahtumaelämyksen olevan vuorovaikutuksellinen tapahtuma yksilön ja tapahtumaympäristön välillä. Tapahtumaympäristö käsittää niin fyysisen kuin sosiaalisenkin ulottuvuuden. Tapahtumaelämystä määrittelevät osallistumisen ja motivaation taso, ja siihen lukeutuvat myös useat elämykselliset elementit ja niin sanotut tulokset, kuten oppiminen, tyytyväisyys, tunteet, käyttäytyminen.



Kuvio 1. Tapahtumaelämyksen malli (de Geus ym., 2016, s. 277.)

Tapahtumaelämyksen keskiössä ovat mallin mukaan yksilön omat odotukset ja motivaatio suhteessa tapahtumaympäristöön. Kokemukseen vaikuttaa kävijän sitoutuminen tapahtumaan niin fyysisesti kuin sosiaalisella tasollakin. Tapahtumaelämyksen muodostumiseen vaikuttavat sitoutumisen ja motivaation taso myös ennen ja jälkeen tapahtuman. (de Geus ym., 2016, s. 277–279.)

Olosuhteiltaan tapahtuman tulisi olla jotenkin normaalista ja tavanomaisesta elämästä poikkeavaa ja tarjota myös vuorovaikutuksellisia suhteita ja yhteisöllisyyden tunnetta. Nämä olosuhteet edesauttavat elämyksellisen tapahtuman kokemista. Tapahtumaan osallistuminen tuottaa kävijälle aina myös jotain; esimerkiksi muistoja, uuden oppimista, mielihyvää ja tunnekokemuksia. (de Geus ym., 2016, ss. 278–280.) Vapaa-ajanviettomahdollisuuksia on nykypäivänä valtavasti ja myös erilaisia tapahtumia järjestetään paljon. Jotta ihmiset saadaan tapahtumaan kävijöiksi, tulee tapahtuman antaa kävijöille jotakin – virikkeitä, uusia tuttavuuksia ja kohtaamisia, ideoita, elämyksiä tai jotain muuta, minkä voi viedä kokemuksena kotiin. (Vallo & Häyrinen, 2012, ss. 242–243.)

Silvers (2004, s. 6) luettelee kaikkiin tapahtumiin kuuluvan kuusi osa-alueita, jotka mahdollistavat tapahtumakokemuksen syntymisen. Nämä osa-alueet ovat: odotuksen kasvattaminen (anticipation), saapuminen (arrival), ilmapiiri (atmosphere), tarjoilut (appetite), aktiviteetit (activity) sekä tapahtuman palvelut (amenities). Silvers lähestyy näitä osa-alueita vahvasti käytännön kautta, esimerkiksi ilmapiiriin vaikuttaa hänen mukaansa tilan toimivuus, mutta jaottelu osoittaa, että jokaisen osa-alueen tarkka miettiminen ja suunnittelu vaikuttaa kävijän tapahtumakokemukseen. (Silvers, 2004, ss. 6–24.)

Onnistunut tapahtuma onkin mietitty kokonaisuus, jonka toteuttamisessa on pohdittu vastauksia niin strategisiin kuin operatiivisiin kysymyksiin. Tapahtuman onnistumisen edellytyksenä on miettiä tarkasti, miksi ja mille kohderyhmälle tapahtuma järjestetään. Tapahtuman lähtökohdat eli, mitä järjestetään, missä ja milloin, pitää myös miettiä tarkkaan. Tapahtuman toteuttaminen eli operatiivinen osuus edellyttää selkeää työnjakoa, sisällön pohtimista suhteessa kohderyhmään ja tavoitteisiin sekä tuotantoprosessin hallintaa. (Vallo & Häyrynen, 2012, ss. 101–105.)

Tapahtuman tunnelma on tärkeä tekijä tapahtumakokemuksen muodostumisessa. Tunnelmaan vaikuttavat niin yksilön odotukset ja tarpeet kuin mielikuvat ja muistot. Tunnelmatekijöitä ovat myös aistikokemukset ja vuorovaikutus muiden kanssa. Erilaisilla yksityiskohdilla voi vaikuttaa tapahtuman tunnelmaan. (Rantanen, 2016, ss. 11–15.)

Vuorovaikutus ja kommunikointi on tärkeässä osassa tunnelman välittymisessä. Myös elämykset syntyvät monesti vuorovaikutuksessa. Onnistuneeseen vuorovaikutukseen vaaditaan turvallinen ympäristö, joka syntyy keskinäisestä luottamuksesta, läsnäolosta, kuuntelusta ja toisten hyväksymisestä. Muiden ihmisten lisäksi tunnelma muodostuu vuorovaikutuksessa yleensäkin elämään; ympäristöön laajemmin, aistikokemuksiin ja omiin kokemuksiimme. (Rantanen, 2016, s. 58–62, 123.) Kohtaamiset ovat arvokkaita ja tavoitteena on, että ne tuottaisivat aina jotain lisäarvoa (Rantanen, 2016, s. 40).

Tapahtumakävijät usein aistivat, jos jokin tapahtuman osa-alue ei toimi. Toimimattomuus heijastuu tapahtuman tunnelmaan ja vaikuttaa kävijöiden mielikuvaan tapahtumasta. Onnistunut tapahtuma puolestaan on myös tunnelmaltaan onnistunut, mikä välittyy suoraan kävijöille. (Vallo & Häyrinen, 2012, ss. 101–105.) Tunnelma – hyvä tai huono, välittyy ja tarttuu myös toisiin (Rantanen, 2016, s. 11).

2.3 Teatteri tapahtumana

Teatterin etymologia johtaa sanasta kreikan sanasta "theatron", joka tarkoittaa katsomisen paikkaa. Teatterilla voidaan tarkoittaa niin taidemuotoa, rakennusta, instituutiota kuin toimintaakin. Teatteri on monimuotoinen taiteenlaji, jota myös tutkitaan monesta eri näkökulmasta. (Balme, 2008, ss. 15–16.)

Aika on teatteria vahvasti määrittävä tekijä. Teatteri on ajan suhteen ainutlaatuinen taidemuoto, sillä se tapahtuu aina tässä hetkessä ja tietyssä ajassa. Esimerkiksi lukiessa ihminen pystyy säätelemään omaa lukunopeuttaan ja tahtia, jolla etenee tekstissä. Teatterissa omaehtoinen ajan määrittely ja säätely eivät onnistu. (Gardner, 2011, ss. 103–104.)

Teatterin ja erityisesti teatteritapahtuman keskus on yleisö, katsojat. Katsojat tekevät esityksestä esityksen, joka ilman katsojia olisi vain harjoitus. Katsojien reaktiot ovat olennainen osa teatteriesitystä. (Balme, 2008, ss. 59–60.)

Willmar Sauter (2000, ss. 1–14) näkee teatterin tapahtumana, joka muodostuu toiminnasta eli tapahtumien esittämisestä sekä katsojien reaktioista. Teatteritapahtuma on aina kommunikaatioprosessi esiintyjän ja katsojan välillä. Näyttämön tapahtumat aina esitetään jollekulle, katsojalle, joka havainnoi tapahtumia. Teatteritapahtuma on olemassa vain sen ajan, kun katsojat ovat aktiivisia ja vuorovaikutuksessa näyttämön tai esityksen tapahtumien kanssa, eikä teatteria ole olemassa ilman katsojien osallistumista tapahtumaan.

Teatteritapahtumaan kuuluvat eri kommunikaation tasot, joita ovat sensorinen, taiteellinen ja symbolinen taso. Sensorisella tasolla tarkoitetaan esittäjän ja

katsojan vuorovaikutuksellista henkilökohtaista suhdetta. Näyttelijä havaitsee yleisön määrän ja läsnäolon. Katsoja puolestaan aistii näyttelijän henkisen ja fyysisen läsnäolon ja reagoi siihen. Reaktiot ovat sekä tunneperäisiä että kognitiivisia. Taiteellinen taso pitää sisällään sen, että teatteritapahtuma erottuu arkipäivän elämästä. Tämä taso pitää sisällään myös esityksen tyylin, lajityypin ja tekijöiden erilaiset taidot. Katsoja reagoi esityksen tapahtumiin kyseisen taiteellisen kontekstin rajoissa. Taiteellinen taso on myös se osa teatteriesitystä, joka aiheuttaa katsojalle mielihyvää. Symbolinen taso puolestaan on se taso, jossa esityksen tulkinta tapahtuu. Mikään ei ole itsessään symbolista, jos katsoja ei pidä sitä sellaisena. (Sauter, 2000, ss. 6–11.)

Teatteritapahtuman tulkintaan vaikuttavat myös tapahtuman kontekstit, joita ovat konventionaalinen, rakenteellinen, käsitteellinen ja kulttuurinen konteksti sekä elinympäristö. Konventionaalinen konteksti viittaa teatterimaailman perinteisiin ja piirteisiin. Rakenteelliseen kontekstiin kuuluu puolestaan teatterin yhteisöllinen rakenne. Käsitteellinen konteksti pitää sisällään teatterin ja yhteiskunnan ideologisen suhteen, kuten teatterin laajemman tehtävän yhteiskunnassa. Kulttuurinen konteksti kuvastaa teatterin ja muiden taidemuotojen välistä suhdetta. Toisaalta kulttuuriseen kontekstiin lukeutuu kulttuuri laajemmassa merkityksessä, pitäen sisällään mm. opetuksen, juhlaperinteet, ruokailutavat ja niin edelleen. Kulttuurinen konteksti nivoutuukin yhteen elinympäristön kontekstin kanssa. (Sauter, 2000, ss. 9–11.)

Esiintyjien ja yleisön välistä fyysistä ja vuorovaikutuksellista suhdetta on teatterintutkimuksessa tutkittu myös käsitteen ”teatterillinen tila” kautta. Teatterillinen tila voi tarkoittaa fyysistä tilaa tai paikkaa, jossa esitys tapahtuu, mutta sillä voidaan tarkoittaa myös abstraktimpaa kohtaamisen paikkaa, jonka synnyttävät esitykseen kuuluvat merkitykset ja kokemukset. Teatterintutkimuksessa kiinnostus on usein siinä, miten yleisön sijoittuminen suhteessa näyttämöön vaikuttaa esiintyjien ja katsojien väliseen vuorovaikutukseen. Vuorovaikutus on erilainen, jos yleisö on perinteisesti asettunut vastakkain suhteessa näyttämöön, kuin jos kyseessä on esimerkiksi ympäristönomainen teatteri, jossa esitys tapahtuu yleisön ympärillä. (Balme, 2008, ss. 80–81.) Virtuaaliset ja hybridiesitykset tuovat

teatterilliseen tilaan mielenkiintoisen lisänäkökulman, kun katsojat eivät olekaan enää samassa tilassa.

2.4 Nuorisoteatterin yhteisöllisyys

Perinteisen esittävän teatterin lisäksi teatteria tehdään soveltavan teatterin keinoin. Soveltavassa tai osallistavassa teatterissa liikutaan perinteisen teatterin ja draamaprosessien välimaastossa. Toiminnan tavoitteet voivat olla niin taiteelliset kuin yhteisöllisetkin. Nuorisoteatterit lukeutuvat osallistavan teatterin ”perheeseen”. Yksi näistä soveltavan teatterin muodoista on yhteisöteatteri. (Teerijoki & Lintunen, 2001, ss.131–132.) Yhteisöteatterissa teatteria luodaan yhteisön kesken, eikä päämääränä välttämättä ole ainakaan pelkästään teatteriesitys, vaan myös prosessin antamat hyödyt (Kurki, 2000, ss. 140–141).

Nuorisoteatterille on ominaista työryhmälähtöinen työskentelytapa, jossa teatteriesitystä ei valmisteta valmiin tekstin pohjalta, vaan aiheet ja teemat tulevat ryhmältä itseltään. Myös esityksen sisällöt voidaan tuottaa esimerkiksi improvisoiden. Työskentelytapa mahdollistaa sen, että esitysten aiheet kumpuavat nuorilta itseltään. Tämä edesauttaa nuoria tutustumaan itseensä ja ympäröivään maailmaan. (Teerijoki & Lintunen, 2001, s. 138.) Työryhmälähtöinen työskentely opettaa myös antamaan ja vastaanottamaan palautetta. Teatteriryhmän turvallinen ympäristö mahdollistaa myös epäonnistumisen ja kritiikin vastaanottamisen. (Laitinen, 2017, s. 36.) Valtaosa Ramppikuumeeseen hakevista ja valituista nuorisoteatteriesityksistä on työryhmälähtöisiä tai nuorten itsensä kirjoittamia tekstejä.

Lukuisissa tutkimuksissa on osoitettu yhteisöllisellä taidetoiminnalla olevan positiivisia vaikutuksia nuoriin. Osallistava ja yhteisöllinen taidetoiminta lisää nuorten vuorovaikutustaitoja ja itsetuntemusta. Myös tunnetaidot kehittyvät, ja nuoret oppivat sanoittamaan tunteitaan. Erityisesti teatteri- ja draamatyöskentely voi auttaa tunnistamaan itsestään puolia, joita ei aiemmin ole uskaltanut tai osannut ilmaista ja löytää. (Laitinen, 2017, ss. 31–33.)

Teatteri on kohtaamisen paikka ja keino. Sen avulla yksilö kohtaa niin itsensä kuin kanssanäyttelijät tai -tekijät kuin myös yleisön ja laajemmin maailman. Teatterille onkin tunnusomaista kommunikaation syntyminen. (Kurki, 2000, s. 140–141.) Yhteisöllinen teatteritoiminta voi lisätä erilaisuuden ja moninaisuuden ymmärtämistä. Tähän auttaa mm. roolityöskentely, jossa roolin turvin voi tutkia toisena olemista. (Laitinen, 2017, ss. 36–37.)

Nuorisoteatteritoiminnassa tärkeää on ryhmän keskinäinen toiminta. Ryhmässä toimivat nuoret oppivat hyväksymään itsensä ja toisensa. Ryhmäläisten tulee luottaa toisiinsa, koska harrastuksessa ollaan usein sekä fyysisesti että henkisesti lähekkäin. Luottamus syntyy toiminnan ja yhdessäolon myötä. Ryhmän keskinäinen luottamus mahdollistaa turvallisen ilmapiirin ja yhteenkuuluvuuden tunteen. (Torvinen, 2022, ss. 42–46.)

Teatteritoiminta antaa nuorille myös onnistumisen kokemuksia, jotka lisäävät itsetuottamusta. Toiminta antaa eväitä myös epävarmuuden kohtaamiseen ja erilaisten haasteiden ratkomiseen. Teatteritoiminnasta saadut hyödyt ja opit heijastuvat myös arkipäiväiseen elämään. (Torvinen, 2022, ss. 46–49.)

2.5 Hybriditapahtuma

Kehittämistyöni pureutuu yhteisöllisyyden toteutumiseen hybriditoteutuksella tuotettavassa nuorisoteatteritapahtumassa. Hybriditapahtuma on yhdistelmä paikan päällä tapahtuvasta tapahtumasta ja virtuaalisesta tapahtumasta. Hybriditapahtuma järjestetään fyysisellä paikalla, jonne osallistujien on mahdollista osallistua paikan päälle tai etänä virtuaalisesti. (Kacholia, 2020.) Tavoitteena on, että sekä paikan päällä että etänä tapahtumaan osallistuvat saavat hyvän tapahtumakokemuksen. Olennaista hybriditapahtumissa on myös se, että pelkän yksipuolisen livestriimauksen sijasta etäosallistujien on mahdollista osallistua tapahtumaan myös interaktiivisesti ja reaaliaikaisen osallistumisen myötä. (Maaninka, 2021.)

Virtuaali- ja hybriditapahtumia on järjestetty jo pitkään ennen koronapandemian alkamista vuonna 2020, mutta maailmanlaajuinen COVID-19-pandemia on

huomattavasti lisännyt virtuaalitapahtumien ja myös hybriditapahtumien järjestämistä. Todennäköisesti hybriditapahtumien järjestäminen jää vahvaksi osaksi tapahtumien järjestämistä myös tulevaisuudessa. (Kacholia, 2020.) Fyysisiä tapahtumia tullaan varmasti järjestämään aina, mutta virtuaali- ja hybriditapahtumat luovat mahdollisuuksia koko tapahtumakentän kehittymiselle (Cyranski & Chodor, 2020, s. 169).

Hybriditapahtuma yhdistää fyysisessä tapahtumassa mahdollistuvat ihmiskontaktit ja sitoutumisen sekä virtuaalisen tapahtuman saavutettavuuden, mitattavuuden ja kustannustehokkuuden. Hybriditapahtumien kannattavuutta perustellaankin sillä, että niiden kautta on mahdollista tavoittaa laajempi ja monipuolisempi yleisö ilman isoja kustannuksia. (Maaninka, 2021.)

Hybriditapahtumaa järjestettäessä tulee tehdä perusteellinen suunnitelma, joka ottaa huomioon niin fyysisesti paikan päällä osallistuvat kuin verkon välitykselläkin osallistuvat (Maaninka, 2021). Asiat, jotka toimivat fyysisessä tapahtumassa, eivät välttämättä ole toimivia verkossa järjestettävässä tapahtumassa. Hybriditapahtumaa järjestettäessä tuleekin miettiä, onko koko tapahtuma vai vain osa siitä saatavilla myös verkossa. (Cyranski & Chodor, 2020, ss. 3, 42.)

Hybriditapahtuman tulisi sitouttaa osallistujansa mahdollisimman hyvin, jotta tapahtumaa voidaan pitää onnistuneena. Erilaisia sitouttamisen tapoja monia; kilpailut, kyselyt, äänestykset, sosiaalisen median reaktiot ja niin edelleen. (Kacholia, 2020.) Tavoitteena on myös välittää fyysisen tapahtumapaikan tunnelmaa ja tapahtumia verkon välityksellä virtuaalisesti osallistuville. Tähän tunnelman välittämiseen keinoja ovat esimerkiksi reportaasit paikan päältä, haastattelut, ”uutislähetykset” tai etukäteen kuvatut videopätkät. (Cyranski & Chodor, 2020, ss. 42–49.)

Hybriditapahtumien pelätään joskus vähentävän fyysisesti paikan päälle osallistuvien määrää, kun osallistujilla on mahdollisuus olla etänä ja osallistua virtuaalisesti. Hybriditapahtumien on kuitenkin osoitettu itse asiassa lisäävän myös kasvokkaista osallistumista. Hyvin järjestetty virtuaali- tai hybriditapahtuma

houkuttelee osallistujia osallistumaan myös fyysisesti paikan päälle. Näin myös kävijäkuntaa saadaan lisättyä. (Cyranski & Chodor, 2020, ss. 4–5.)

Hybriditapahtumaa järjestettäessä on tärkeää miettiä, mitä kyseisellä järjestämisellä halutaan saavuttaa. Kun tavoite ja kohdeyleisö on mietitty, on hyvä pohtia kohderyhmän suhdetta ja valmiuksia käyttää erilaista teknologiaa. (Cyranski & Chodor, 2020, s. 42.)

Hybriditapahtuman suunnittelu ja järjestäminen vaatii aikaa, ja myös resursseja eri tavalla kuin pelkän kasvokkaisen tapahtuman järjestäminen. Hybriditapahtuman tekemisessä olisi hyvä olla omat tiiminsä ja resurssinsa fyysisen tapahtuman toteuttamiseksi ja virtuaaliosuuden toteuttamiseksi. Sekä paikan päällä olevan tapahtuman että virtuaaliosuuden suunnittelun tulisi kuitenkin kulkea käsi kädessä. (Cyranski & Chodor, 2020, s. 66.) Hybriditapahtumaa tulee myös markkinoida yhtenäisenä tapahtumana, koska sellainen se on (Cyranski & Chodor, 2020, s. 41).

Fyysisten ja virtuaalisten osuuksien yhdistäminen yhdeksi hybriditapahtumaksi luo monenlaisia mahdollisuuksia, ja on todennäköistä, että tulevaisuudessa hybriditapahtumien toteuttaminen lisääntyy entisestään ja tekemisen tavat myös muuttuvat ja kehittyvät. Hybriditapahtumat mahdollistavat esimerkiksi sen, että useat pienemmät tapahtumat eri kaupungeissa tai eri maissa voivat olla yhteydessä toisiinsa. (Cyranski & Chodor, 2020, s. 51.)

2.6 Tietopohjan yhteenveto

Tietopohjassa olen perehtynyt kehittämistyöni kannalta olennaisiin käsitteisiin ja luonut teoreettista pohjaa Ramppikuumeen hybridimallin kehittämiseksi yhteisöllisyyden näkökulmasta. Kehittämistyössäni on monta ulottuvuutta; yhteisöllisyys, tapahtumakokemus, hybridijärjestäminen ja teatteritapahtuman näkökulma. Tietopohjani antaa kiinnostavan lähtökohdan selvittää, miten yhteisöllisyyttä ja tätä kautta myös hyvä tapahtumakokemus olisi mahdollista saavuttaa hybriditapahtumassa.

Kehittämistyöni ytimessä on yhteisöllisyyden käsite. Yhteisöllisyys rakentuu vahvasti vuorovaikutuksessa (Heinonen, 2008, ss. 94–95). Muut ihmiset vaikuttavat vahvasti yhteisöllisyyteen (Löfblom, 2006, s. 6). Yhteisöllisyys onkin jotain, joka muodostuu joukon ihmisiä välille. Joukko voi olla tiivis tai väljä, kasvokkainen tai kontaktiton.

Tietopohjastani nousee myös käsite yhteisöllisyyden tunteesta. Yhteisöllisyys on jokaiselle yksilölle merkitykseltään erilainen ja nimenomaan tunne. Heinonen (2008, ss. 89–90) määrittelee yhteisöllisyyden tunneperäiseksi kokemukseksi johonkin kuulumisesta. Tähän tunteen muodostumiseen vaikuttavat yksilön oma arvomaailma ja asennoituminen sekä myös aiemmat kokemukset. Kuulumisen tunnetta voivat lisätä asioiden jakaminen, vuorovaikutus, yhteinen kieli ja käsitteistö tai fyysiset merkit.

Yhteisöllisyyden tunne ja kokeminen ovat osa tapahtumakokemusta, minkä vuoksi olen perehtynyt myös tapahtumakokemukseen ja -elämykseen sekä niiden elementteihin. Esittelin de Geusin ym. (2016, s. 277) tapahtumaelämyksen mallin, joka esittää, että tapahtumaelämyksen keskiössä ovat yksilön odotukset ja motivaatio suhteessa tapahtuman fyysisiin ja sosiaalisiin puitteisiin. Tapahtumakokemukseen vaikuttavat myös yhteisölliset suhteet ja vuorovaikutus sekä se, että tapahtumaan osallistuminen tarjoaa jotakin arjesta ja normaalista poikkeavaa. Oleellista tässä tapahtumaelämyksen käsitteellisessä mallissa on myös osallistujan sitoutuminen tapahtumaan myös ennen ja jälkeen tapahtuman.

Tapahtuman tunnelma vaikuttaa myös tapahtumakokemukseen. Tunnelmaan puolestaan voi vaikuttaa vuorovaikutuksen sekä esimerkiksi aistielämysten kautta. (Rantanen, 2016, ss. 11–15.) Yhteisöllisyys tunneperäisenä kokemuksena vaikuttaa myös tapahtuman tunnelmaan.

Tapahtumatuottamisen näkökulmasta tapahtumakokemuksen luominen vaatii hyvää suunnittelutyötä ja asioiden perustelua. Hybriditapahtumaa järjestettäessä on tärkeää tehdä sekä läsnä oleva toteutus että etätoteutus palvelemaan

yhtä kokonaista tapahtumaa. Ramppikuumeen hybridimallia luotaessa ei voi sivuuttaa tämän merkitystä.

Ramppikuumeessa olennaista on sen kytkös teatteriin. Tietopohjassa olenkin käsitellyt teatteria tapahtumana, jossa keskiössä on esiintyjien ja yleisön välinen suhde. Teatterissa yleisön ja katsojan välinen suhde muodostaa teatteritapahtuman, joka tapahtuu tietyssä ajassa, ja on myös siitä syystä joka kerta ainutlaatuinen (Sauter, 2000). Hybriditapahtuman järjestäminen luo nimenomaan teatteritapahtumalle mielenkiintoisen näkökulman, kun osallistujia on sekä paikan päällä että etänä. Hybriditapahtuman tavoitteena on yhdistää fyysisen ja virtuaalisen tapahtuman osuudet mahdollisimman yhtenäiseksi tapahtumaksi (Maa-ninka, 2021).

Ramppikuume muodostaa kävijöistään yhden viikonlopun ajaksi yhteisön, jolla on yhteinen kiinnostus teatteriin. Ramppikuume-tapahtuman yhteisössä huomi-onarvoista on, että yhden viikonlopun ajaksi muodostuva yhteisö koostuu useammasta nuorisoteatteriyhteisöstä. Yhteisöllisyys on olennaista nuorisoteatteri- ja teatteritoiminnassa ylipäätään. Nuorisoteatteriryhmille on ominaista luoda turvallinen ja luottamuksellinen ilmapiiri (Torvinen, 2022, ss. 40–42). Katariina Löfblomin (2016) tutkimuksen mukaan nuorille tärkeisiin yhteisöllisiin kokemuksiin liittyy vahvasti muiden kanssa yhdessä koetut hetket ja tapahtumat. Näitä voivat olla esimerkiksi harrastusryhmien kanssa tehdyt retket.

Tietopohjani tarjoaa monta näkökulmaa tarkastella Ramppikuumeen hybriditoteutusta. Kaikkien tietopohjassa käsittelemieni käsitteiden ja ilmiöiden keskiössä on mielestäni vuorovaikutus. Hybridimallia luodessa yksi tärkeimmistä osa-alueista onkin tarkastella vuorovaikutuksen toteutumista. Tunnelma ja yksilön tunne kuulumisesta ovat myös tärkeitä näkökulmia. Lisäksi on syytä ylläpitää tapahtuman teatterillista luonnetta myös hybriditoteutuksessa.

Työni antaa eväitä erityisesti tapahtumatuottamiseen. Koronapandemian tuomat muutokset ja teknologian jatkuva kehitys muuttavat myös tapahtumien tekemistä. Virtuaali- ja hybriditapahtumien lisääntyessä on aiheellista selvittää,

miten myös nämä uudenlaiset tapahtumamuodot voivat mahdollistaa kävijöille hyvän tapahtumakokemuksen. Teatteriaspekti tuo tapahtumatuottamiseen erityisesti hybridimuodossa mielenkiintoisen näkökulman.

3 Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät Kankaanpäässä ja työn tilaajat

3.1 Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät Kankaanpäässä

Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät on vuodesta 1997 järjestetty valtakunnallinen nuorisoteatteritapahtuma, joka on suunnattu 13–20-vuotiaille teatteriharrastajille sekä heidän ohjaajilleen. Tapahtuma järjestetään vuosittain Kankaanpäässä. Tällä hetkellä Ramppikuume on ainut Suomessa järjestettävä valtakunnallinen nuorisoteatteritapahtuma. Tapahtuman tuottavat Suomen Nuorisoseurat ry, Kankaanpään kaupunki sekä Kankaanpään Nuorisoseura ry.

Ramppikuumeen ohjelmallisen ytimen muodostavat nuorisoteatterikatselmus sekä työpajat. Näiden lisäksi tapahtumassa on oheisohjelmaa, joka vaihtelee vuosittain. Oheisohjelmoina on vuosien aikana ollut mm. disko, kansainvälisten vierailijoiden esitykset ja improvisaatiokisailut.

Tapahtuma alkaa perinteisesti työpajaosuudella, jossa osallistujilla on mahdollisuus kouluttautua alan ammattilaisten johdolla eri teatteri- ja ilmaisuaiheisissa työpajoissa. Tapahtuman rakenteen kannalta työpajat ovat tapahtuman alussa, jotta osallistujat voivat tutustua toisiinsa tekemisen kautta.

Nuorisoteatteriryhmillä ympäri Suomen on mahdollisuus hakea esityksellään Ramppikuumeen katselmukseen. Hakeneet esitykset menevät esiraadille, joka katsoo kaikki esitykset ja antaa kaikille ryhmille myös kirjallisen palautteen. Varsinaiseen katselmukseen valitaan vuosittain 6–9 esitystä, jotka ovat mukana tapahtumassa Kankaanpäässä. Itse tapahtumassa ryhmät saavat palautteen

teatterin ammattilaisista koostuvalta raadilta, joka myös jakaa tapahtumassa kiertopystin, stipendejä ja kunniamainintoja.

Katselmusraadin lisäksi on usein muodostettu varjoraati, joka jakaa tapahtumassa oman kunniamainintansa. Varjoraati muodostetaan tapahtumaan osallistuvista nuorista, jotka eivät itse esiinny tapahtumassa. Ideana on, että nimensä mukaisesti varjoraati toimii ”varjoissa”, salassa kaikilta muilta. Kokoonpano paljastetaan vasta päätöstilaisuudessa.

Katselmukseen ja katsomiskokemukseen liittyy olennaisesti jokaisen esityksen jälkeen järjestettävä löylytys, jossa yleisöllä on heti esityksen jälkeen mahdollisuus esittää kysymyksiä ja kommentteja esiintyneelle ryhmälle. Henkilökuntaan kuuluva löylyttäjä toimii keskustelun fasilitoijana jakaen puheenvuoroja yleisölle sekä vie keskustelua tarvittaessa myös eteenpäin.

Ramppikuumeeseen tulee osallistujiksi nuorisoteatteriryhmiä ympäri Suomen. Suurin osa ryhmistä osallistuu esityskatselmukseen, mutta muutamat ryhmät tulevat tapahtumaan myös ilman esitystä katsomaan muiden esityksiä ja osallistumaan työpajoihin. Tapahtumaan voi osallistua myös itsenäisenä osallistujana ilman ryhmää. Ramppikuumeen osallistujamäärä on vuodesta riippuen n. 150–220 osallistujaa.

Vuosina 2020 ja 2021 tapahtuma järjestettiin virtuaalisena festivaalina koronapandemian vuoksi. Esityskatselmus siirrettiin verkkoon ja tapahtumissa oli myös muutamat etätyöpajat. Vuoden 2021 tapahtumassa hyödynnettiin myös Discord-keskustelualustaa sekä toteutettiin näyttelijä Martti Suosalon haastattelu Instagram-liven välityksellä.

3.2 Suomen Nuorisoseurat ry ja Kankaanpään kaupunki

Kehittämistyön tilaajina toimivat Suomen Nuorisoseurat ry sekä Kankaanpään kaupunki, jotka molemmat toimivat Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuman tuottajatahoina.

Suomen Nuorisoseurat ry on valtakunnallinen nuorisojärjestö, joka tekee kulttuurista nuorisotyötä, ja sen tehtävä onkin tukea niin paikallista, alueellista kuin valtakunnallista harrastamista ja kansansivistystä. Nuorisoseuraliike syntyi vuonna 1881, joten järjestöllä on pitkät perinteet, ja se onkin maamme vanhin nuorisotyötä tekevä järjestö.

Paikallisia nuorisoseuroja on ympäri Suomea noin 650 ja toimintaa on niin kaupungeissa kuin maaseudullakin. Nuorisoseuroissa harrastaa viikoittain n. 20 000 harrastajaa. Paikallisseurat ovat järjestäytyneet valtakunnallisen liiton ja sen aluetoimistojen alle.

Harrastustoiminnan tueksi Suomen Nuorisoseurat ry järjestää vuosittain lukuisia tapahtumia niin alueellisesti kuin valtakunnallisestikin. Tapahtumat keskittyvät pääosin tanssiin ja teatteriin. Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät on yksi järjestön valtakunnallisista tapahtumista. Kaiken kaikkiaan nuorisoseurojen tapahtumat keräävät vuosittain noin puoli miljoonaa kävijää.

Nuorisoseuratoiminnan arvot ovat yhteisöllisyys, osallisuus, yhdenvertaisuus ja moninaisuus. Nämä arvot ovat läpileikkaavia koko järjestön toiminnassa. Opin- näytetyössäni keskityn erityisesti yhteisöllisyyden kokemukseen. Yhteisöllisyyden voisi sanoa olevan yksi olennaisimmista asioista nuorisoseurajärjestön tapahtumissa. Tapahtumissa koetaan vahvaa yhteisöllisyyttä. Suomen Nuorisoseurojen strategisena tavoitteena on olla Suomen suurin yhteisöllisten tapahtumien järjestäjä. Tavoitteena on myös yhteisöllisen kulttuurityön kehittäminen. (Nuorisoseurat 2030 -strategia.)

Nuorisoseurojen strategisen tavoitteen valossa yhteisöllisyyden tutkiminen ja kehittäminen tapahtumissa on perusteltua. Koronapandemian myötä Nuorisoseurojen monet tapahtumat toteutettiin erilaisin sovelluksin joko kokonaan virtuaalisesti tai hybriditoteutuksina.

Kankaanpää on noin 13 000 asukkaan kaupunki, joka sijaitsee Pohjois-Satakunnassa. Kankaanpää profiloituu taide- ja kulttuurikaupungiksi erityisesti siellä sijaitsevan Kankaanpään taidekoulun kautta. Taidekoulu on osa Satakunnan ammattikorkeakoulua. Kaupungissa järjestetään myös kulttuuritapahtumia ja panostetaan harrastustoimintaan. (Kankaanpään kaupunki.)

Kankaanpään kaupunki on ollut järjestämässä Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtumaa sen alusta, vuodesta 1997 alkaen, ja Kankaanpää onkin vahvasti profiloitunut tapahtuman paikaksi. Kankaanpää tarjoaa hyvät puitteet tapahtuman järjestämiseen. Kaupungin osuus tapahtuman järjestämisessä keskittyykin erityisesti puitteiden tarjoamiseen ja tilajärjestelyiden organisoimiseen muiden paikallisten järjestelyjen lisäksi. Erityisesti Kankaanpääsalin tekniset valmiudet mahdollistavat laadukkaat esiintymismahdollisuudet.

4 Tutkimuskysymykset

Tämän opinnäytteen tarkoituksena on selvittää, miten yhteisöllisyys toteutuu hybriditapahtumassa. Kehittämiskohteena on Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuma. Kehittämistyössä tavoitteena on luoda tapahtumalle hybriditoteutuksen malli, joka tukee yhteisöllisyyden kokemusta. Saatuja tuloksia voidaan hyödyntää tapahtumassa jatkossa ja myös muissa samankaltaisissa tapahtumissa.

- Pääkysymys: Miten yhteisöllisyyttä on mahdollista saavuttaa hybriditapahtumassa?
- Alakysymys 1: Miten Ramppikuumeen yhteisöllisyys on aiemmissa tapahtumissa näkynyt?
- Alakysymys 2: Millaisia elementtejä hybriditapahtumaan tulisi toteuttaa, jotta yhteisöllisyys olisi mahdollista saavuttaa?
- Alakysymys 3: Onnistuiko hybriditapahtuma saavuttamaan yhteisöllisyyttä?
- Alakysymys 4: Mistä elementeistä yhteisöllisyys muissa hybriditapahtumissa muodostuu?

Aiheen rajauksen perusteena on ollut yhteisöllisyyden käsite, ja erityisesti siihen liittyvät vuorovaikutus ja tunne yhteenkuuluvuudesta sekä hybriditapahtuman mahdollisuudet.

5 Menetelmät ja aineisto

Kehittämistyöni on konstruktiiivinen tutkimus, joka pyrkii kehittämään Ramp-pikuume-tapahtumalle yhteisöllisyyttä tukevan hybridimallin. Olen käyttänyt kehittämistyöni aineistonkeruumenetelminä dokumenttianalyysia, ideointityöpajaa, ryhmähaastattelua sekä havainnointia.

Seuraavissa alaluvuissa esittelen tarkemmin kehittämistyöni lähtökohtia ja prosesseja sekä aineistonhankintamenetelmiä.

5.1 Konstruktiiivisen tutkimuksen kohteena Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät

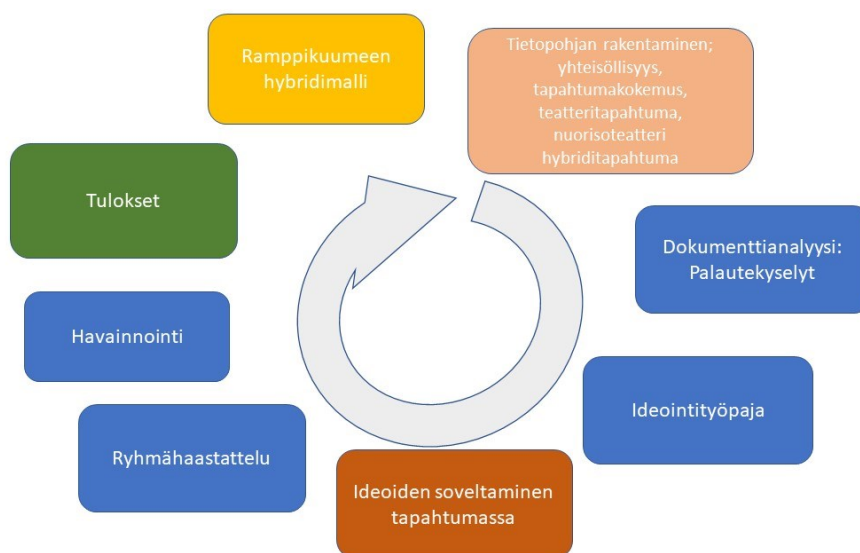
Kehittämistyöni tähtää ensisijaisesti Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuman kehittämiseen erityisesti hybriditapahtuman ja yhteisöllisyyden näkökulmasta. Kehittämistyön tulokset keskittyvät erityisesti Ramppikuume-tapahtuman kehittämiseen, mutta tulokset antavat eväitä myös muiden vastaavanlaisten tapahtumien kehittämistä ja soveltamista varten.

Tutkimuksen lähestymistapa on konstruktiiivinen tutkimus. Kyseistä lähestymistapaa käytetään, kun tavoitteena on luoda jokin konkreettinen tuotos tai malli. Tutkimus tähtää käytännönläheiseen ongelmanratkaisuun ja luomaan uuden rakenteen. (Ojasalo ym., 2015, s. 65.)

Omaan kehittämistyöhöni konstruktiiivinen tutkimus soveltuu, koska tavoitteena on luoda Ramppikuume-tapahtuman hybriditoteutuksen malli. Konstruktiiivisen tutkimuksen tavoitteena on luoda käytännönläheinen ratkaisu,

joka on toimiva ja parhaassa tapauksessa sovellettavissa myös yleisemmin kuin vain kohteeseensa (Ojasalo, 2015, s. 65).

Kehittämistyöni prosessi on kuvattuna alla olevassa kuviossa.



Kuvio 2. Kehittämistyön prosessi.

Kehittämisprosessini pohjana toimii tietopohja, joka rakentuu yhteisöllisyyden, tapahtumakokemuksen, teatteritapahtuman, nuorisoteatterin sekä hybriditapahtuman käsitteistä. Olen täydentänyt tietopohjaa tekemällä dokumenttianalyysejä Ramppikuume-tapahtuman aiempien vuosien palautekyselyjen pohjalta. Dokumenttianalyyssissäni aineistonani olivat Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuman palautekyselyjen vastaukset vuosilta 2015–2018. Nämä dokumentit olen analysoinut saadakseni kuvan tapahtuman yhteisöllisyyden elementeistä tähän asti.

Maaliskuussa 2022 toteutin ideointityöpajan, jossa tapahtumaan potentiaalisesti osallistuvat nuoret sekä yksi ohjaaja ja yksi järjestöyöntekijä ideoivat Ramppikuume-tapahtuman hybridielementtejä. Tämän ideointipajan tuloksia sovellettiin käytäntöön Ramppikuume-tapahtumassa huhtikuussa 2022. Kyseinen tapahtuma toimi ensimmäisenä Ramppikuumeen

hybriditoteutuksena, jossa hybridimallia kokeiltiin ja testattiin ensimmäistä kertaa.

Huhtikuussa järjestetyn tapahtuman jälkeen toteutin ryhmähaastattelun, jonka haastateltavina oli tapahtumaan osallistunut nuori ja kaksi aikuista. Ryhmähaastattelu keräsi aineistoa siitä, millainen kokemus Ramppikuumeeseen osallistuminen oli ja miten haastateltavat kokivat yhteisöllisyyden toteutuvan hybriditapahtumassa. Aineisto toimii kehittämissuositusten ja työn arvioinnin pohjana.

Jatkoideoinnin ja kehittämissuositusten tueksi tein myös havainnointia Eurovision Song Contest 2022 -tapahtumasta yhteisöllisyyden näkökulmasta. Havainnoinnin tuloksia peilaan Ramppikuumeeseen toteutukseen ja tuleviin kehittämissuosiin.

5.2 Tutkimusaineiston kerääminen ja analysointi

Olen käyttänyt aineistonkeruumenetelminä dokumenttianalyysia, ideointityöpajaa, ryhmähaastattelua ja havainnointia. Taulukossa 1 on kuvattuna, mille kohderyhmälle ja mihin tutkimuskysymykseen, mikäkin aineistonkeruumenetelmä on tarkoitettu. Aineistolla ja sille kohdennetuilla alakysymyksillä pyrin vastaamaan pääkysymykseeni: miten yhteisöllisyyttä on mahdollista saavuttaa hybriditapahtumassa?

Aineiston hankintamenetelmä	Kohderyhmä	Alakysymys	Informanttien määrä/aineiston koko
Dokumenttianalyysi	Tapahtuman aiempien vuosien kävijät	Miten Ramppikuumeeseen yhteisöllisyys on aiemmissä tapahtumissa näkynyt?	155 vastausta
Ideointityöpaja (A)	Tapahtuman potentiaaliset kävijät	Millaisia elementtejä hybriditapahtumaan tulisi	5 osallistujaa

Aineiston hankintamenetelmä	Kohderyhmä	Alakysymys	Informanttien määrä/aineiston koko
		toteuttaa, jotta yhteisöllisyys olisi mahdollista saavuttaa?	
Ryhmähaastattelu	Tapahtumaan keväällä 2022 osallistuneet henkilöt	Onnistuiko hybriditapahtuma saavuttamaan yhteisöllisyyttä?	3 haastateltavaa
Havainnointi	Euroviisut 2022	Mistä elementeistä yhteisöllisyys muissa hybriditapahtumissa muodostuu?	Muistiinpanot

Taulukko 1. Aineistomatriisi. Kehittämistyössä käytetyt aineistonkeruumenetelmät, kohderyhmät ja tutkimuskysymykset ja informanttien määrä.

Näillä aineistonkeruumenetelmillä saadun aineiston ja tulosten pohjalta olen luonut Ramppikuumeen hybridimallin.

5.2.1 Dokumenttianalyysillä näkemystä tapahtuman yhteisöllisyyteen

Täydentääkseni kehittämistyön tietopohjaa olen käsitellyt Ramppikuume-tapahtuman aiempien vuosien palautekyselyjen vastauksia dokumenttianalyysin keinoin. Tavoitteenani on ollut selvittää, miten yhteisöllisyys on tapahtumassa aiempina vuosina koettu kävijöiden näkökulmasta.

Dokumenttianalyysissa tehdään päätelmiä ja analyysia kirjallisesta aineistosta, joita voivat olla esimerkiksi lehtiartikkelit, nettisivut, muistiot tai päiväkirjat. Kirjallista aineistoa analysoitaessa tavoitteena on luoda selkeä kuva tutkittavasta asiasta. (Ojasalo ym., 2015, s. 136.) Dokumenttianalyysi sopii

kehittämistyöhöni menetelmänä, koska tarkoituksena on ollut paneutua juuri Ramppikuume – Valtakunnalliset Nuorisoteatteripäivät -tapahtuman kehittämiseen ja selvittää juuri tämän tapahtuman yhteisöllisyyden kokemusta. Dokumenttianalyysi onkin menetelmänä tiettyyn asiayhteyteen keskittyvä ja antaa tietoa siitä, miten tietty ilmiö näyttäytyy (Ojasalo ym., 2015, s. 136).

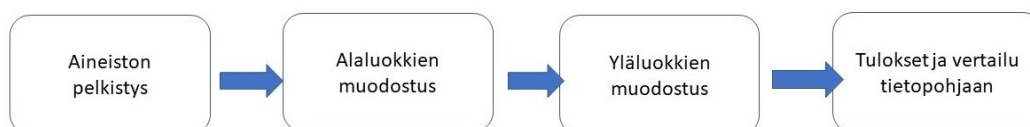
Aineistonani olivat Ramppikuumeen palautekyselyjen vastaukset vuosilta 2015–2018. Vastaukset koskevat fyysisesti Kankaanpäässä vuosina 2015–2018 järjestettyjä tapahtumia. Virtuaalisesti järjestettyjen tapahtumien (2020 ja 2021) palautekyselyjen vastauksia ei ole analyysissä käsitelty, koska näihin vastauksia saatiin vähän ja tarkoitukseni on löytää juuri ns. normaalioloissa järjestetyn tapahtuman tunnelmatekijöitä. Aineisto on anonymia, sillä palautekyselyihin on vastattu ilman yhteystietoja, eikä minulla näin ollen ole vastaajista muuta tietoa kuin, että he ovat osallistuneet tapahtumaan kyseisinä vuosina.

Palautekyselyjen vastauksissa olin kiinnostunut kysymysten ”Mikä oli parasta Ramppikuumeessa?” ja ”Mistä eniten pidit Ramppikuumeessa?” avoimista vastauksista. Kysymyksen asettelu on ollut eri vuosien palautekyselyissä jompikumpi näistä. Näihin kysymyksiin vuosina 2015–2018 on vastauksia yhteensä 155 kappaletta. Vastausten määrä on tarkoitukseensa nähden riittävä, ja antaa hyvän kuvan siitä, mitkä asiat ovat olleet kävijöille tärkeitä.

Koska palautekyselyissä ei varsinaisesti kysytä yhteisöllisyydestä, täytyy aineistosta etsiä piilossa olevia viestejä. Dokumenttianalyysille tyypillisesti tein aineistolle tulkintaa. Tietopohjan käsitteisiin tukeutuen olen etsinyt aineistosta merkityksiä, jotka voisivat kertoa yhteisöllisyyden kokemisesta. Olenkin tehnyt aineistolle sisällön analyysia eli tulkintaa siitä, mitä aineistosta on löytynyt (Ojasalo ym., 2015, s. 137).

Palautekyselyjen vastauksille tein teoriaohjaavaa sisällönanalyysia, jossa analysointia tehdään varsinkin aluksi aineistolähtöisesti, mutta pohjalla

oleva teoria ohjaa loppuvaiheen analysointia. Teoriaohjaavassa analyysissä tietopohja toimii analyysin tukena ja ohjaa analyysia, mutta analyysi ei suoranaisesti pohjaa tiettyyn teoriaan. (Tuomi & Sarajärvi, 2018, ss.109–110.) Analysointivaiheessa olen aluksi pelkistänyt aineiston, sitten ryhmitellyt ja lopuksi abstrahoinut eli muodostanut yleiskäsitteitä aineistosta (Ojasalo ym., 2015, ss. 139–140). Lopuksi vertasin analyysin yläluokkia tietopohjaan.



Kuvio 3. Dokumenttianalyysin eteneminen.

Ramppikuumeen palautekyselyiden avointen vastausten pelkistäminen oli helppoa, koska monet vastauksista kysymyksiin ”Mikä oli parasta Ramppikuumeessa?” tai ”Mistä eniten pidit Ramppikuumeessa?” olivat yhden tai kahden sanan mittaisia. Ilmauksista muodostin alaluokkia, joita tuli yhteensä kolmelta; *kaverit, muut ihmiset, kohtaaminen, tutustuminen, yhdessäolo, oheistuotteet, ohjelma, aitous, asenne, kannustus, kokemus, luottamus ja tunnelma*.

Pelkistetty ilmaus	Alaluokka
ihmiset	Muut osallistujat
näytelmät	Ohjelma
rento tunnelma	Tunnelma
disco	Ohjelma
uusien ihmisten tapaaminen	Tutustuminen
sai olla oma itsensä	Aitous

Taulukko 2. Dokumenttianalyysin alaluokkien muodostus (esimerkki).

Alaluokista muodostin yläluokkia, jotka kuvaavat yleisesti asioita, joista tapahtuman kävijät ovat eniten fyysisessä tapahtumassa pitäneet. Nämä yläluokat ovat vuorovaikutus, ohjelmasisällöt ja tunnelmatekijät.

Alaluokat	Yläluokka
Kaverit, Muut osallistujat, Kohtaaminen, Tutustuminen, Yhdessäolo	Vuorovaikutus
Ohjelma, oheistuotteet	Ohjelmasisällöt
Aitous, Asenne, Kannustus, Kokemus, Luottamus, Tunnelma	Tunnelmatekijät

Taulukko 3. Dokumenttianalyysin yläluokat.

Varsinkin yläluokkien muodostamisessa kehittämistyöni tietopohja yhteisöllisyydestä on toiminut luokittelua ohjaavana tekijänä. Tietopohjani ja käsitteet, joihin olen perehtynyt, ovat ohjanneet tulosten tulkintaa.

5.2.2 Ideointityöpajalla osallistujien ideat käyttöön

Kehittämistyöni tavoitteena on tuottaa Ramppikuume – Valtakunnalliset Nuorisoteatteripäivät -tapahtumaan hybriditapahtuman elementtejä, jotka tukisivat yhteisöllisyyden kokemusta. Hybridielementtien ideointimenetelmänä käytin ideointityöpajaa, jota kutsutaan myös aivoriiheksi.

Uusien innovaatioiden kehittämisen keskiössä on luovuus, ja sen vuoksi yhteisölliset ideointimenetelmät sopivat kehittämistyön aineistonkeruumenetelmiksi, kun tavoitteena on ideoida ja kehittää jotain uutta. Ideointipajat ovat usein ryhmätyöskentelyä, jossa on tärkeää, että osallistujat saavat äänensä kuuluviin ja kuuntelevat muita ja ovat vuorovaikutuksessa keskenään. (Ojasalo ym., 2015, s. 158.)

Laadullinen tutkimus tähtää kuvaamaan jotakin tiettyä ilmiötä tai esimerkiksi tapahtumaa, eikä pyri tekemään yleistyksiä tutkittavasta asiasta. Tämän

vuoksi laadullisessa tutkimuksessa on oleellista, että henkilöt ja tahot, joilta kerätään tietoa, tuntevat tutkittavan asian tai ilmiön. Siksi on tärkeää har- kitta, keneltä tietoa kerätään. (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 98.)

Koska Ramppikuume on hyvin osallistujalähtöinen tapahtuma, olen halunnut saada tapahtuman potentiaalisten kävijöiden äänen kuuluville hybriditapahtuman suunnittelussa. Ideointityöpajan (A) osallistujiksi valikoitiinkin lähtökohtaisesti nuoria osallistujia, joille tapahtuma on mielellään entuudestaan ainakin osittain tuttu. Oli myös tärkeää, että osallistujat olivat motivoituneita ideointiin ja tapahtuman kehittämiseen.

Työpajaan (A) haettiin osallistujia avoimen ilmoituksen ja myös suoran kontaktoinnin kautta. Ideointipaja järjestettiin etäyhteyksin Zoomissa 9.3.2022, ja siihen osallistui viisi henkilöä. Näistä viidestä kolme oli nuoria, jotka olivat aiemmin osallistuneet virtuaaliseen Ramppikuume-tapahtumaan. Yksi osallistujista oli aikuinen ohjaaja ja yksi järjestötyöntekijä, joille molemmille tapahtuma oli tuttu. Osallistujilla oli siis hyvä käsitys tapahtuman luonteesta ja myös aiempaa kokemusta etäosuuksista.

Ennen työpajaa (A) lähetin osallistujille tutkimuksen informointilomakkeen, jossa kerrottiin, mihin tarkoitukseen pajan materiaalia käytettiin ja mitä materiaalille jälkikäteen tapahtuu. Kaikki osallistujat toimittivat myös suostumuslomakkeen osallistumisesta. Ideointipajan aluksi pajan tarkoitus, konteksti ja aineiston käytötapa käytiin läpi osallistujien kanssa.

Ideointipajan (A) tavoitteena oli nimensä mukaisesti ideoida Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuman hybridielementtejä erityisesti etäosallistujan ja yhteisöllisyyden näkökulmasta. Saatuja tuloksia hyödynnettiin osittain Ramppikuume-tapahtumassa huhtikuussa 2022 ja laajemmin tuloksia analysoidaan tässä opinnäytetyössä. Tämän pajan tavoitteena oli tuottaa nimenomaan konkreettisia ideoita hybriditoteutukseen.

Itse toimin työpajan (A) suunnittelijana ja johtajana. Johtaja huolehtii sääntöjen noudattamisesta ja prosessin etenemisestä (Ojasalo ym., 2015, s. 162).

Pyrin osallistumaan keskusteluun mahdollisimman vähän, jotta en olisi johdatellut ideointia vaan antanut äänen vapaasti osallistujille. Välillä toki keskustelua piti hieman avittaa.

Ideointityöpajan rakenne koostuu seuraavista elementeistä:

1. Esivaihe, jossa asetetaan tavoitteet
2. Lämmittelyvaihe, jossa vetäjä kertoo toimintaperiaatteet ja pyrittään vapautumaan turhista ennakkoluuloista
3. Ideointivaihe, jossa eri menetelmin ideoidaan vapaasti
4. Valintavaihe, jossa syntyneitä ideoita tarkastellaan kriittisesti.

(Ojasalo ym., 2015, s. 161.)

Ideointipajan (A) teemaan virittely ja tarkat työskentelymenetelmät valikoituivat tietopohjan käsitteiden ja dokumenttianalyysin tulosten perusteella. Työpajan tarkempi runko on liitteenä (liite 1).

Varsinainen ideointipaja (A) toteutettiin aivoriihenä, jossa pääpaino oli osallistujien itsenäisessä ideoinnissa. Ideointia toteutettiin kolmen pääkysymyksen avulla:

- Mihin toimintoihin/osuuksiin haluaisit osallistua etänä?
- Miten vuorovaikutus paikan päällä Kankaanpäässä olevien ja etänä osallistuvien välillä voisi toteutua?
- Mitkä asiat ylläpitäisivät/lisäisivät Ramppikuume-tunnelmaa ja yhteisöllisyyttä, kun osallistujia on sekä etänä että Kankaanpäässä?

Ideoinnin lisäksi pajassa käytiin yhteistä purkukeskustelua, jonka aikana syntyi myös ideoita. Pajan lopuksi osallistujat äänestivät Jamboardille syntyneistä ideoista omasta mielestään parhaimpia.

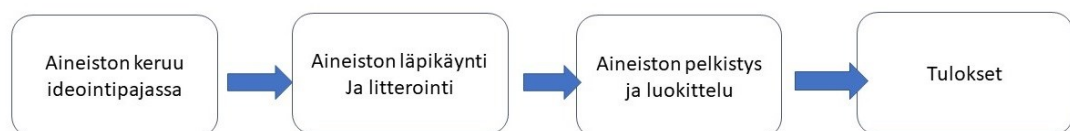
Etätyöpaja (A) tallennettiin. Pajan aineistona syntyi kolme Jamboard-kuvaa ideointiosuuksista, joissa on konkreettisia ideoita hybriditoteutukseen, sekä purkukeskustelujen litterointiaineisto.

Jamboard-alustan työskentelystä tallennetut kuvat ovat suoraan anonyymeja, sillä minulla ei ole tietoa, kuka on lisännyt alustalle minkäkin muistiinpanon. Keskusteluosuus on litteroitu perustasoisesti, ja keskiössä on sisältö eikä niinkään sanamuodot tai äänenpainot. Täytesanoja on jätetty pois. Osallistujien asemilla ei ole sisällön kannalta merkitystä, joten osallistujat on litteroinnissa merkattu osallistujiksi ja numeroitu. Esimerkiksi:

”Jaa-a, musta tää oli oikeesti vaikein näistä, että miten se vuorovaikeus saadaan oikeasti toteutettua. Koska mä laitoin siihen seuraavaankin, mihin mennään kohta, että yleisestikin, että etäilijät on ujoja, niin se on tosi vaikeeta niin kuin saada joku sellanen käytännöllinen tapa, jolla ne etäilijät tehdä ja uskaltaa tulla sinne mukaan ja vaikka siihen kannustetaan ihan sikana, niin se on tosi vaikeeta saada siihen se kunnan yhteisöllisyyden tunne, tai tää on ainakin se, miten mä sen koen.” (Ideointipaja (A), Osallistuja 1.)

Ideointityöskentelyssä syntyneet kuvat sisältävät pääasiassa konkreettisia ideoita ja toimenpiteitä hybriditapahtuman käytännön toteutukseen. Nämä ideat ovat poimittavissa tuotoksista suoraan ilman tarvetta laajemmalle analysoinnille.

Keskusteluosuudessa nousee konkreettisten ideoiden lisäksi esiin myös laajempaa pohdintaa hybridiosallistumisesta ja myös sen hyvistä ja huonoista puolista. Keskusteluosuuden aineistolle tein analyysia aineistolähtöisesti, vaikkakin teoriapohja on toki taustalla.



Kuvio 4. Ideointipajan keskusteluosuuden analysointiprosessi.

Aineistolle esittämiäni kysymyksiä olivat:

- Mitä hybridielementtejä tapahtumassa voisi olla?
- Mitkä asiat lisäävät yhteisöllisyyden tunnetta?
- Mitä asioita hybriditapahtuman järjestämisessä tulisi ottaa huomioon?

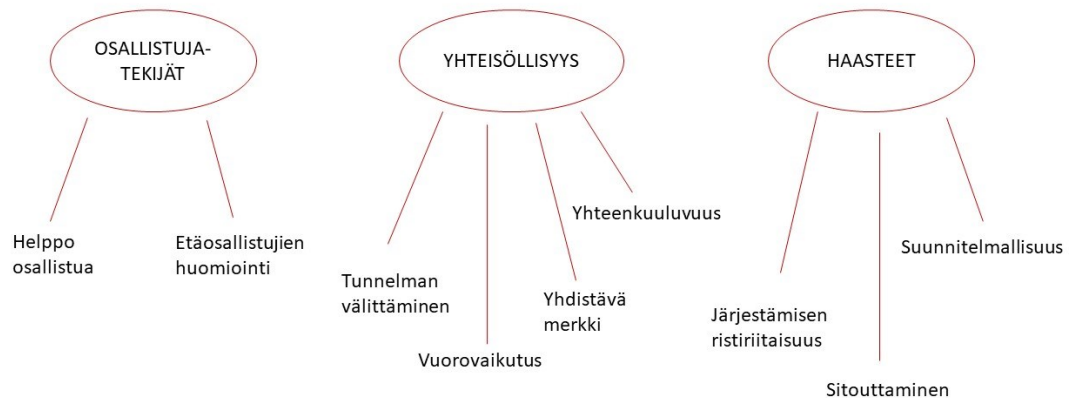
Näiden kysymysten avulla poimin Jamboard-materiaalista ja keskustelulitteroinista sitaatteja, jotka keräsin erilliseen tiedostoon. Näistä sitaateista tein pelkistettyjä ilmaisuja. Esimerkiksi:

Tekstipätkä/sitaatti	Pelkistetty ilmaus
Että koetko sä kuuluvasi siihen tapahtumaan vai et, eli mikä saa sut kokemaan sen yhteisöllisyyden tunteen.	Tunne kuulumisesta
jotenkin sitä nonformaalimpaa, eikä vaan että nyt keskustellaan ja nyt tämä aihe ja minun pitää sanoa etänä tää mielipide et se tehtäis mahdollisimman rennoksi.	Osallistumisen rentous
Mä ainakin kokisin, että sellainen vähän sitouttavampi osallistuminen voisi olla hyvä.	Sitouttaminen

Taulukko 4. Ideointipajan aineiston pelkistys (esimerkki).

Pelkistetyistä ilmauksista tein alaluokkia, joiksi muodostuivat: *järjestämisen ristiriitaisuus, suunnitelmallisuus, sitouttaminen, yhdistävä merkki, etäosallistujien huomiointi, helppo osallistua, vuorovaikutus, tunnelman välittäminen ja yhteenkuuluvuus.*

Näistä muodostin jälleen yläluokkia. Yläluokkia, jotka kuvaavat asioita, jotka vaikuttavat Ramppikuumeen hybriditapahtuman toteuttamiseen, muodostui kolme; osallistujatekijät, yhteisöllisyys sekä haasteet.



Kuvio 5. Ideointipajan aineiston yläluokat.

Ideointipajassa (A) syntyneitä ideoita ja elementtejä hyödynnettiin Ramppikuume-tapahtumassa 22. –24.4.2022. Ideointipajasta nousi erityisesti ideat Instagram-haastatteluun sekä sosiaalisen median julkaisujen jakaminen tapahtumassa. Esitysten striimaaminen ja löylytysten etäosallistumismahdollisuus olivat mietinnässä jo ennen pajaa, mutta jalostuivat ideointipajan myötä.

Tämä oli ensimmäinen kerta, kun Ramppikuume järjestettiin hybriditapahtumana. Ideointipajan tulokset vaikuttivat valintoihin paljon, mutta myös käytävissä olevat resurssit niin ajan kuin käytännön toteutuksen suhteen vaikuttivat valintoihin.

Vuoden 2022 Ramppikuumeessa hybridielementtejä olivat:

- katselmusesitysten striimaaminen Youtuben kautta
- avajaisten ja päätöstilaisuuden striimaaminen
- esitysten jälkeisiin löylytyksiin osallistuminen myös etänä
- haastattelutilaisuus näyttelijä Antti Laukkarisen kanssa Instagram-liven kautta

- tapahtuma-aulaan heijastettu someseinä, joka keräsi tietyillä tunneilla sosiaalisessa mediassa julkaistut julkaisut.

Striimatut esitykset keräsivät etäkatsojia esityksestä riippuen muutamista kymmenistä reiluun sataan. Tarkkaa katsojamäärää ei toki voi tietää, koska yhden koneen tai laitteen äärellä on voinut olla useampi katsoja. Löylytyksiin tuli muutamia kommentteja etäkatsojilta. Instagram-liven haastattelua seurasi muutama kymmenen.

5.2.3 Ryhmähaastattelu kokoaa kokemukset

Kun Ramppikuume-tapahtuma oli vietetty huhtikuussa 2022 ja tapahtumassa oli kokeiltu hybriditapahtuman elementtejä, selvitin tapahtuman jälkeen osallistujien kokemuksia tapahtumaan osallistumisesta ja yhteisöllisyyden kokemisesta. Menetelmäksi tähän valitsin ryhmähaastattelun. Ryhmähaastattelussa osallistujat voivat peilata omaa kokemustaan myös muiden kokemukseen. Menetelmän hyötyjä onkin se, että ”ryhmässä vallitseva dynamiikka vie käsiteltäviä asioita uusille tasoille” (Ojasalo ym., 2015, s. 111).

Haastattelu toteutettiin 15.6.2022 etänä Zoom-sovelluksella, koska osallistujat sijaittivat eri puolilla Suomea. Haastateltaviksi valikoitui kolme jo ideointipajassa mukana ollutta henkilöä, joista yksi oli nuori osallistuja, yksi ohjaaja ja yksi järjestön työntekijä. Kaikki haastateltavat osallistuivat Ramppikuume-tapahtumaan paikan päällä Kankaanpäässä. Etäosallistujia ei haastatteluun saatu osallistujiksi. Tiedustelin useampaa henkilöä, jotka olivat harkinneet etäosallistumista, haastateltavaksi, mutta heidän osallistumisensa oli jäänyt suunnitteluasteelle. Yhdellä haastatteluun osallistuneella oli kuitenkin osittainen kokemus myös etäosallistumisesta, koska hän oli katsonut osan esityksistä Kankaanpäässä tietokoneen välityksellä.

Ennen haastattelua lähetin haastateltaville tutkimuksen informointilomakkeen, jossa kerrottiin, mihin tarkoitukseen haastattelumateriaalia käytettiin ja mitä materiaalille jälkikäteen tapahtuu. Kaikki haastateltavat allekirjoittivat myös

suostumuslomakkeen. Haastattelun aluksi haastattelun tarkoitus ja aineiston käyttötapa käytiin läpi osallistujien kanssa.

Ryhmähaastattelussa käytin teemalistaa ja myös enemmän puolistrukturoiduille haastatteluille ominaista etukäteen tehtyä kysymyslistaa. Näiden käytöllä halusin varmistaa sen, että tarvittavat asiat ja teemat tulevat käsiteltyä haastattelussa. Etätilanteessa keskustelu saattaa helposti tyrehtyä, joten on hyvä olla selkeä runko, jota noudattaa haastattelun edetessä. Puolistrukturoitu haastattelu mahdollistaa sen, että kysymysten järjestystä ja sanamuotoja voi myös vaihdella, ja jättää myös joitain kysymyksiä tarvittaessa pois (Ojasalo ym., 2015, s. 108). Ryhmähaastattelussa käytetty kysymysrunko on liitteenä (liite 2).

Itse olin haastattelijana ja kysyjä, jonka tehtävänä oli myös johtaa keskustelua eteenpäin. Haastattelu on vuorovaikutustilanne, joka vaatii keskinäistä luottamusta. (Ojasalo ym., 2015, s. 108.) Ryhmähaastattelussa tilanne oli rento ja keskustelu eteni luontevasti. Tähän vaikutti varmasti se, että haastateltavat tunsivat jossain määrin toisensa ja myös minut haastattelijana. Ryhmähaastattelulle tyypillisesti muiden kokemukset ja kommentit kirvoittivat haastateltavia liittymään toistensa kommentteihin ja kertomaan omat kokemuksensa asiasta.

Haastattelu äänitettiin analysointia varten. Äänitetyn aineiston litteroin eli kirjoitin puhtaaksi. Tässä kehittämistyössä olen kiinnostunut haastattelussa esiin tulleista asioista, eli siitä, miten osallistujat kokivat hybriditapahtuman toteutuksen ja yhteisöllisyyden. Siksi tämäkin aineisto on litteroitu perustasoisesti, ja keskiössä on sisältö sanamuotojen ja äänenpainojen sijaan. Täytesanoja on jätetty pois. Haastateltavat on litteroinnissa merkattu haastateltaviksi ja numeroitu. Esimerkiksi:

”Ja ainahan videoissa ja liveissä on pieni sellainen tirkistelyn tunnelma, niin kuin behind the scenes. Tai että sikäli se olisi niinku hienoa, että jengi tekisikin itse, että silloin siitä tulis aitoa. Me voidaan striimata, mut en tiedä miten paljon se houkuttaa se laadukas striimi versus, että me tässä jutellaan ja laitetaan Instagram-live päälle, ja jutellaan jostain esityksestä, mitä me nähtiin.” (Ryhmähaastattelu, Haastateltava 3.)

Haastatteluaineiston analysoinnissa litteroitu teksti luetaan moneen kertaan ja poimitaan yhteyksiä käytettyyn tietopohjaan (Ojasalo ym., 2015, s. 110). Haastatteluaineisto harvoin antaa suoria vastauksia tutkimuskysymykseen, joten aineistolle pitää esittää analyyttisiä kysymyksiä. Nämä kysymykset tarkentuvat aineistoon perehtymällä. Aineistosta nousevat asioihin vaikuttavat tutkimuskysymyksen lisäksi tutkijan tapa lukea, tulkita ja jäsentää aineistoa. (Ruusu vuori ym., 2010, ss. 13–15.)

Ryhmähaastatteluaineistolle esittämiäni analyyttisiä kysymyksiä olivat:

- Miten yhteisöllisyys näkyi paikan päällä Ramppikuumeessa?
- Miten paikan päällä olevien ja etänä osallistuvien välinen yhteisöllisyys tuli esiin?
- Miten hybriditapahtuma voisi tavoittaa yhteisöllisyyttä vielä enemmän?

Näiden kysymysten avulla poimin tekstistä ilmaisuja ja tekstipätkiä, jotka sijoitin erilliseen taulukkoon. Sitaateista muodostin pelkistettyjä ilmaisuja. Esimerkiksi:

Tekstipätkä/sitaatti	Pelkistetty ilmaus
että se pikkuisen etäännytti sitä etäkatsojaa siitä, että sulle tulee ikään kuin referoitu kysymys, lyhennetty tiivistelmä siitä	suoran kontaktin puute
että tyypeillä saattoi olla oman, niin kuin yksityisen Instagramin vaikka striimi päällä, ja puhuu niinku kavereille siellä ja kävelee tälleen	tunnelman välittäminen itse
noin että myöskin se, mitä illalla ja yöllä tapahtuu, niin sekin on niinku oma juttunsa	epävirallisen ohjelman välittäminen

Taulukko 5. Ryhmähaastattelun aineiston pelkistys (esimerkki).

Pelkistetyistä ilmauksista tein alaluokkia, joista muodostin yläluokkia. Yläluokkia oli tässä viisi, jotka jaoin vielä ylemmän tason luokiksi. Sisällönanalyysia tein teoriaohjautuvasti, eli lukemani kirjallisuus yhteisöllisyydestä, tapahtumakokemuksesta sekä teatteritapahtumasta ohjasi luokittelua osittain.

Analyysin perusteella luokittelin aineistosta nousevaa sisältöä seuraavan taulukon mukaisesti.

Alaluokka	Yläluokka	Yläluokka 2
vuorovaikutus; kohtaaminen; huomiointi; asenne	Vuorovaikutus	Yhteisöllisyyden tukeminen
tunnelma; vapaamuotoisuus; luontevuus; myötätunto	Tunnelma	
moninaiset tavat osallistua; tekniset mahdollisuudet; laadukkuus; sisällöntuotannon tavat; tunnelman välittyminen	Toteutus	
markkinointi; kohde-ryhmät; osallistaminen	Tavoittaminen	Kehittäminen
kansainvälisyys; avoin ideointi	Uudet ideat	

Taulukko 6. Ryhmähaastattelun aineiston luokittelu.

Ryhmähaastattelun aineisto toimii hybriditapahtuman ensimmäisen version arvioinnin ja sekä työni kehittämissuositusten pohjana.

5.2.4 Havainnoinnilla perspektiiviä toisaalta

Kehittämiseksi tein havainnointia Eurovision Song Contest 2022 -tapahtumasta. Euroviisut valikoitui havainnoinnin kohteeksi, koska kyseessä on pitkät perinteet omaava tapahtuma, joka on jo vuosia toiminut hybridinä. Euroviisut on myös tunnetusti koko Eurooppaa, ja myös muutamia Euroopan ulkopuolisia maita, yhdistävä ilmiö, jossa yhteisöllisyys on vahvasti läsnä.

Havainnointia käytetään tutkimusmenetelmänä, kun halutaan saada tietoa siitä, miten ihmiset käyttäytyvät ”luonnollisissa ympäristöissään”. Kehittämistehtävien, joiden kohteena on mm. ihmisten välinen vuorovaikutus, aineistonkeruumenetelmäksi sopii havainnointi. (Ojasalo ym., 2015, s. 114.) Tässä työssä käytin havainnointia täydentämään käsitystäni siitä, miten hybriditapahtumia voi esimerkiksi tehdä, ja miten vuorovaikutus ja yhteisöllinen henki Euroviisuissa tapahtuu.

Tein havainnointia seuraamalla Euroviisujen lähetyksiä, lataamalla tapahtuman sovelluksen sekä seurasin sosiaalisessa mediassa oman verkostoni päivityksiä aiheesta, sekä yleisimmin Euroviisu-tunnelmien jakoa lähinnä eri sosiaalisen median kanavissa. Aineistona syntyi omat havaintomuistiinpanoni. Muistiinpanoille en ole tehnyt varsinaista laadullista analysointiprosessia tai luokitteluja.

Havaintoni Euroviisujen yhteisöllisyydestä ovat luonnollisesti hyvin subjektiivisia, ja joku toinen voisi havainnoida ja kiinnittää huomiota eri asioihin. Tietopohjaan ja yhteisöllisyyden käsitteeseen perehtyminen on kuitenkin ohjannut havainnointia, minkä vuoksi havaintoja voi pitää tähän tarkoitukseen pätevinä.

5.3 Oma roolini kehittämistyössä

Oma roolini tässä kehittämistyössä on tutkija ja kehittäjä, ja olen perehtynyt kirjallisuuteen ja aineistoon siitä positiosta. Prosessissa olen ollut samanaikaisesti myös Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuman tuottaja, ja olen tämän kehittämistyön ohella toteuttanut tapahtumaa.

Roolini tapahtuman tuottajana on vaikuttanut kehittämistyöhön niin, että pelkän objektiivisen kehittämistyön lisäksi olen samanaikaisesti joutunut pohtimaan myös tapahtuman käytännön toteutusta vuoden 2022 tapahtuman osalta. Huhtikuussa 2022 toteutetun tapahtuman hybridielementit syntyivät lopullisesti ideointityöpajan pohjalta, mutta joitakin ennakoajatuksia oli minulla tekijänä jo ennen työpajaa. Näitä en toki pajassa tuonut esiin. Lopulliseen toteutukseen vaikuttivat myös käytettävissä olleet resurssit.

Tunnen tapahtuman perinpohjaisesti, koska olen ollut tekemässä sitä vuosia. Tapahtuman tuttuus on tuonut etuja kehittämistyöhön, mutta asemani on varmasti osaltaan vaikuttanut analysointiin, vaikka olenkin pyrkinyt häivyttämään rooliani tapahtuman tekijänä. Tuloksia analysoidessani ja kehittämisehdotuksia tehdessäni olen pyrkinyt keskittymään vain aineistoon unohtaen käytännön tekijän roolin.

Intressini ovat siis olleet kehittää juuri Ramppikuumetta, mutta olen kiinnostunut hybridimallista ja nimenomaan yhteisöllisyydestä niissä myös ilmiönä yleensä. Tästä syystä olen halunnut tarttua aiheeseen myös kulttuurituottajana.

6 Tulokset

6.1 Vuorovaikutus, tunnelma ja ohjelmasisällöt yhteisöllisyyttä tuke- massa

Saadakseni kuvan Ramppikuumeen yhteisöllisyydestä aiempina vuosina, tein dokumenttianalyysin keinoin analyysia tapahtuman aiempien palautekyselyiden perusteella. Tämän prosessin kuvasin tarkemmin luvussa 5.2.1.

Dokumenttianalyysissa paneuduin aiempien vuosien palautekyselyissä toistuneisiin kysymyksiin ”Mikä oli parasta Ramppikuumeessa?” ja ”Mistä eniten pidit Ramppikuumeessa?” Sisällönanalyysin perusteella tulokset voi jaotella kolmeen kategoriaan; *ohjelmasisällöt*, *vuorovaikutus* sekä *tunnelmatekijät*. Nämä asiat

ovat siis olleet tapahtumaan Kankaanpäässä vuosina 2015–2018 osallistuneiden ja palautekyselyihin vastanneiden mielestä tapahtuman parasta antia.

Tulokset eivät suoraan anna vastausta yhteisöllisyyteen tapahtumassa, mutta niistä voi tehdä päätelmiä siitä, mitkä asiat yhteisöllisyyden muodostumiseen ovat vaikuttaneet. Analyysini yhteydessä olen tehnyt siis myös tulkintaa.

Ohjelmasisältöihin lukeutuvat tapahtuman esitykset, työpajat ja muu ohjelma, kuten disko. Palautekyselyiden vastauksissa eniten nousee esiin teatteriesitykset, ja sen jälkeen oheisohjelmista iltaohjelmiana ollut disko. Myös työpajoja on pidetty tapahtuman parhaana antina. Joku on maininnut parhaana asiana myös ruuan.

Ohjelmasisällöt eivät ehkä suoranaisesti ilmennä tapahtuman yhteisöllisyyttä, mutta toimivat puitteina yhteisöllisyyden toteutumiselle. Esityksiä katsoessa kannustetaan toisia ja pajoihin osallistuessa ollaan vuorovaikutuksessa muiden kanssa ja tutustutaan uusiin ihmisiin. Iltaohjelma, kuten disko antaa tilaisuuden niin sanotulle vapaalle seurustelulle ja tutustumiselle. Ohjelmasisällöt toimivat siis tukena yhteisöllisen tunnelman muodostumiselle. Ennen kaikkea ohjelmasisällöt mahdollistavat tutustumisen ja muiden kanssa olemisen.

Vuorovaikutus on toinen dokumenttianalyysin aineistosta nousevista yläluokista. Tähän yläluokkaan lukeutuvat kaverit, muut osallistujat, yhdessäolo, kohtaaminen ja tutustuminen. Palautekyselyiden monissa vastauksissa mainitaan uusiin tuttaviiin tutustuminen, mutta myös omien kavereiden kanssa vietetty aika. Joissain vastauksissa on vastattu vain ”ihmiset”, minkä voi ajatella kattavan kokonaisvaltaisesti tapahtumaan osallistuneiden henkilöiden lisäksi myös tapahtuman henkilökunnan.

Vastauksissa on mainittu myös ”samanhenkiset ihmiset”, ”samanhenkisten tapaaminen” sekä ”muiden harrastajien tapaaminen”. Vastaajat ovat siis kokeneet tärkeäksi sen, että he pääsevät viettämään aikaa muiden samoista asioista kiinnostuneiden ja ehkä samalla tavalla ajattelevien kanssa. Tapahtuma tarjoaa

mahdollisuuden keskustelulle ja ajatusten vaihdolle itseä kiinnostavasta aiheesta.

Vastauksista nousee yhdessäolon merkitys ja se, että tapahtuma on ollut yhteinen elämys. Yksi vastaus siihen, mikä tapahtumassa oli parasta, on: ”kaikki olivat yhdessä.” Yhdessäoloon liittyy myös yhteishenki, joka tulee vastauksista myös esiin.

Kolmas kokonaisuus on tunnelmatekijät. Monet palautekyselyihin vastanneet ovat vastanneet tapahtuman parhaaksi asiaksi yksinkertaisesti ”tunnelma”, ”ilmapiiri” tai ”fiilis”. Tapahtuman tunnelma tai fiilis on siis yleisesti havaittavissa, mutta sitä ei eritellä sen kummemmin. Vastauksista nousee myös termi ”yhteisöllisyys”. Tämä liittyy niin tunnelmaan kuin yhdessäoloon.

Vastauksissa tulee esiin, että tapahtumassa on saanut olla oma itsensä. Muutenkin on mainittu ”ihmisten asenne” asiaksi, josta on pidetty eniten. Asenteen voi ajatella tarkoittavan esimerkiksi heittäytymistä ja osallistumista, jotka myös molemmat löytyvät vastauksista. Asenteeseen linkittyy myös toisten kannustaminen, joka on myös vastattu useammassa vastauksessa. Tapahtumaan osallistuneiden ihmisten on mainittu olevan avoimia ja lähestyttäviä. Myös luottamus on mainittu. Tällä voi arvella tarkoitettavan osallistujien keskinäistä luottamusta. Luottamusta ja avoimuutta on kuvattu yhdessä vastauksessa näin:

”Ei tarvinu hermoilla et kaikki alkas nauraan vaan voi luottaa siihen et saat olla just semmonen ku oot ja ihmiset on sun puolella.”
(Ramppikuume-palautekysely vuodelta 2016.)

Palautekyselyjen vastauksia analysoitaessa ja tuloksia tulkittaessa voi todeta, että kaikki aineistosta nousseet yläluokat osaltaan ovat rakentaneet yhteisöllisyyden kokemusta paikan päällä Kankaanpäässä järjestettävässä tapahtumassa. Tapahtuman ohjelmasisällöt mahdollistavat vuorovaikutuksen, yhdessäolon ja uusiin ihmisiin tutustumisen. Toisaalta toimivat puitteet vaikuttavat ylipäätään positiiviseen tapahtumakokemukseen.

Yhteisöllisyyden tunne syntyy vahvasti vuorovaikutuksessa. Dokumenttianalyysin tuloksista onkin mahdollista tulkita, että koska hyvin monet pitivät Ramppikuumeen parhaimpana antina muita osallistujia ja vuorovaikutusta heihin, on tällä iso merkitys yhteisöllisyyden syntymiseen.

Yhteisöllisyyteen kuuluu myös luottamus, avoimuus ja välittäminen muista. Kun Ramppikuumetta kuvaillaan avoimena, luottamuksellisena ja aitona, löytyy tästä myös yhtäläisyyksiä siihen, että tapahtuman yleinen tunnelma koetaan hyvänä ja yhteisöllisenä.

Nuorisoteatteri itsessään on yhteisöllistä (kts. luku 2.4), joten osallistujilla on mahdollisesti jo valmiiksi tietynlainen kannustava ja ”yhteisöllinen asenne” tullessaan tapahtumaan. Teatteritoiminnan on tutkitusti todettu lisäävän myös empatiakykyä, joten Ramppikuumeeseen osallistuvilla nuorilla voi ajatella olevan kykyä suhtautua muihin kävijöihin empaattisesti ja kannustavasti. Tämä tulee esiin itse tapahtumassa konkreettisena kannustamisena ja toisten tukemisena. Kannustus ja toisten tuki myös lisäävät yhteisöllistä kokemusta (Löfblom, 2016, ss. 13).

Ramppikuumeen yhteisöllisyys muodostuu hyvin vahvasti siitä, että samanhenkiset ja samasta aiheesta kiinnostuneet nuoret tuodaan yhteen. Yhteisöllisyys koetaan yleisesti tapahtuman tunnelmana tai henkenä, johon vaikuttavat osallistujien asenne, keskinäinen kannustus ja avoimuus. Nämä lisäävät yhteenkuuluvuuden tunnetta. Nämä asiat mahdollistuvat vuorovaikutuksessa, jota Ramppikuumeen ohjelmasisällöt osaltaan tukevat.

Dokumenttianalyysini perusteella voi todeta, että yhteisöllisyys aiemmissa fyysisesti Kankaanpäässä järjestetyissä Ramppikuume-tapahtumissa on muodostunut osallistujien välisestä vuorovaikutuksesta, tunnelmaa luovista tekijöistä, joihin lukeutuvat mm. avoimuus ja luottamus sekä näitä asioita tukevista ohjelmasisällöistä.

6.2 Hybriditoteutuksen elementit yhteisöllisyyden tukena

Ideointipajan tuloksina syntyi konkreettisia ideoita Ramppikuumeen hybriditoteutukseen sekä lisäksi huomioita siitä, mitkä voivat olla hybriditapahtuman haasteita ja mitä asioita järjestämisessä olisi hyvä ottaa huomioon. Esittelen seuraavassa pajan tuloksia konkreettisten ideoiden sekä kolmen aineistosta nousseen teeman osalta. Teemat ovat tunnelmatekijät, osallistujatekijät sekä järjestämisen haasteet.

Osallistujat mainitsevat, että ideointiin vaikutti tapahtuman rakenteen tuttuus entuudestaan. Ramppikuumeen vakiintunut rakenne, joka koostuu työpajoista ja esityskatselmuksesta, ohjasi jonkin verran etäelementtien ideointia. Toisaalta osallistujat keksivät paljon myös uusia ideoita ja sovellutuksia, joita ei fyysisessä Ramppikuumeessa ole ollut.

Ideointityöpajaan osallistuneet haluaisivat ensisijaisesti osallistua hybridinä järjestettävään Ramppikuumeeseen katsomalla esityksiä ja osallistumalla esitysten jälkeisiin löylytyksiin. Myös erilaiset keskustelutilaisuudet ja haastattelut nähdään kiinnostavina. Etäosallistujat voisivat osallistua työpajoihin, joskin näiden tulisi olla etäosallistumiseen rakennettuja ja sovellettuja.

Esitysten seuraaminen nähdään mielekkäänä, erityisesti, jos se tapahtuu porukalla. Yksin etänä esitysten seuraamista ei nähdä niin kiinnostavana. Esitysten katsomiseen liittyy Ramppikuumeessa vahvasti löylytys, eli lyhyt keskustelu jokaisen esityksen jälkeen tekijöiden ja yleisön kesken. Etäosallistujille haluttiin mahdollisuus osallistua löylytyksiin myös kommentoimalla viestiboxin tms. kautta.

Kuvittele, että osallistut Ramppikuumeeseen etänä. Millaisiin osuuksiin/toimintoihin haluaisit osallistua?



Kuva 1. Jamboard-kuva etäosuuksien ideoinnista. Numerot ovat keskustelun jälkeisen äänestyksen tulokset ideoiden paremmuusjärjestyksistä.

Paneelikeskustelut teatteriaiheista tai muista nuoria kiinnostavista teemoista koettiin mahdollisina ja kiinnostavina toteuttaa hybridinä. Nämäkin olisi hyvä pitää vuorovaikutteisina, jolloin etäosallistujilla olisi mahdollisuus esittää kysymyksiä ja kommentteja keskusteluun liittyen.

Toisaalta keskustelutilaisuudet voisivat olla myös vapaamuotoisempia, joissa nuoret keskenään voisivat keskustella kiinnostavista aiheista. Nämä voitaisiin toteuttaa niin, että virtuaalisella alustalla osallistujilla olisi turvalliseksi koetussa tilassa mahdollisuus keskustella keskenään.

6.2.1 Tunnelmatekijät

Ideointipajan tulosten mukaan hybridinä järjestettävän Ramppikuumeen tunnelmatekijöitä ovat vuorovaikutus, yhteenkuuluvuus, yhdistävä merkki sekä tunnelman välittäminen.

Vuorovaikutus ja yhteenkuuluvuuden tunteen luominen ovat tärkeitä yhteisöllisyyden saavuttamiseksi. Kuten dokumenttianalyysinikin osoitti,

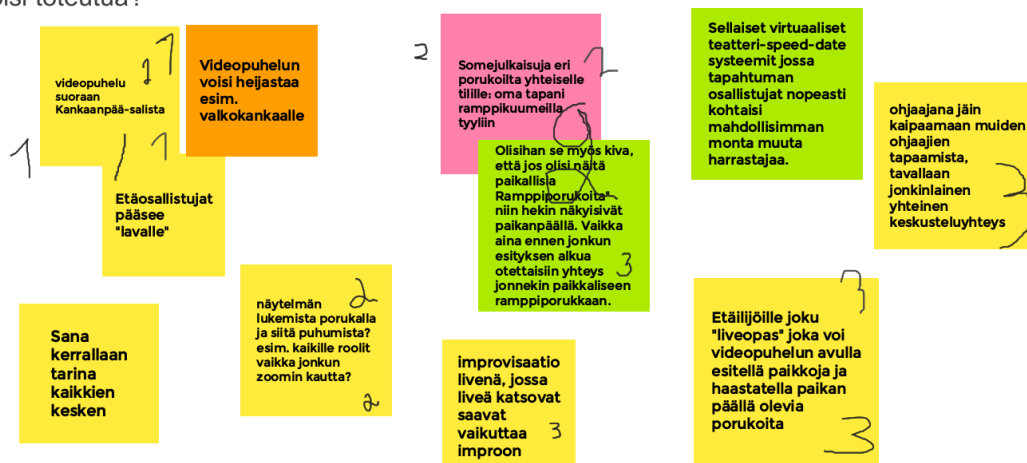
Ramppikuumeessa korostuu monesti tapahtuman tunnelma osana yhteisöllisyyden kokemusta. Yhteisöllisyyttä voidaan luoda hybriditapahtumassa monin eri keinoin.

Ramppikuumeen hybriditapahtumassa yhteenkuuluvuutta lisäisi mm. eri osallistujien yhteen saattaminen esimerkiksi keskustelemaan yhteisistä kiinnostuksen kohteista. Yhteisöllisyyttä lisäisi myös vuorovaikutus eri osallistujaryhmien kesken. Etäosallistujiin voitaisiin ottaa yhteys esimerkiksi videopuhelun kautta Kankaanpäästä.

Ideointipajan osallistajat näkevät tärkeänä, että myös etäosallistujille välitetään fyysisen tapahtuman tunnelmaa Kankaanpäästä. Erilaisia tapoja tunnelman välittämiseen voivat olla sosiaalinen media, haastattelut ja toimitetut jutut paikan päältä sekä tapahtuman ja esitysten striimaaminen myös etäkatsojille. Erityisesti etäosallistujien tunnelmien jakaminen paikan päällä oleville koettiin kiinnostavana. Muita vuorovaikutuskeinoja voisi olla Kankaanpäässä oleva ”liveopas”, joka esittelisi tapahtumapaikkoja ja haastattelisi kävijöitä etänä oleville.

Pajaan osallistuvien kesken heräsi innostunutta keskustelua ajatuksesta organisoida paikan päällä olevien ja etänä osallistuvien välinen lukudraama tai näytelmän lukeminen yhdessä. Tämä voisi lisätä sekä vuorovaikutusta että näytelmien tunnettuutta. Parhaimmillaan lukudraama voisi tarjota ”näyttämön” nuorten omille teksteille tai kantaesitysteksteille.

Miten vuorovaikutus Kankaanpäässä paikan päällä olevien ja etänä osallistuvien välillä voisi toteutua?



Kuva 2. Jamboard-kuva vuorovaikutuksen ideoinnista. Numerot ovat keskustelun jälkeisen äänestyksen tulokset ideoiden paremmuusjärjestyksistä.

Kannatusta sai myös ajatus jonkinlaisen yhteisen tuotoksen toteuttamisesta sekä paikan päällä olevien että etäosallistujien kesken. Kyseessä voisi olla esimerkiksi pienenäytelmä. Yhteinen päämäärä lisäisi sitoutumista ja yhteenkuuluvuuden tunnetta.

Ideointipajan osallistujat pohtivat paljon myös jonkin joko fyysisen tai virtuaalisen osallistujia yhdistävän merkin toimimista yhteisöllisyyttä lisäävänä keinona. Fyysisessä Ramppikuumeessa osallistujille jaetaan tapahtuman t-paidat. T-paidat toimivat tapahtumassa yhdistävinä merkkeinä ja jäävät monesti myös käytövaatteeksi tapahtuman jälkeen. Paidan tai jonkun muun yhdistävän merkin voisi jakaa myös etäosallistujille. Materian sijaan yhdistävä merkki voisi olla myös virtuaalinen, esimerkiksi sosiaalisen median profiilikuvan kehys tai jokin muu merkki, jolla voidaan ilmentää osallistumista tapahtumaan.

Keskustelussa ideoitiin mahdollisuutta lähettää etäosallistujille etukäteen "osallistumispaketti", joka voisi sisältää esimerkiksi irtokarkkeja. Etäosallistujien muistaminen nähdään mukavana eleenä, joka lisäisi osallistumisen mielekkyyttä.

Mitkä asiat lisäisivät tai ylläpitäisivät Ramppikuume-tunnelmaa ja yhteisöllisyyttä, kun osallistujia on sekä Kankaanpäässä että etänä?



Kuva 3. Jamboard-kuva yhteisöllisyyden ja tunnelman välittämisen ideoinnista. Numerot ovat keskustelun jälkeisen äänestyksen tulokset ideoiden paremmuusjärjestyksistä.

Pajan osallistujat näkevät, että yhteisöllisyyttä tukisi myös se, että etäosallistujat huomioidaan aktiivisesti ja että osuuksia, joihin etäosallistujat eivät voi osallistua, olisi mahdollisimman vähän.

6.2.2 Osallistujatekijät

Ideointipajan asetelmana oli miettiä ratkaisuja erityisesti etäosallistujan näkökulmasta, ja tämä luonnollisesti korostuu tuloksissa. Etäosallistumisen merkittäviksi tekijöiksi nousee osallistumisen helppous ja etäosallistujien huomiointi konkreettisesti. Vastaajat korostavat sitä, että etäosallistujia tulisi miettiä ja huomioida koko ajan hybriditapahtumaa suunnitellessa. Etäosallistumisen tavat ja etäosallistujien huomioinnin pitäisi kulkea koko ajan suunnittelun rinnalla.

Etäosallistujien huomiointia itse tapahtumassa olisi se, että heitä puhutellaan suoraan ja otetaan aktiivisesti mukaan tapahtumaan. Etäosallistujat eivät saa jäädä passiivisiksi striimauksen katsojiksi. Suunnittelussa ja toteutuksessa tulisi huomioida myös se, että tapahtumassa olisi mahdollisimman vähän osuuksia, joihin ei voisi osallistua etänä.

Kaikkien vastaajien vastauksissa ja kommentteissa korostuu se, että osallistumisen tulisi olla rentoa ja helppoa ilman sen kummempaa kynnystä. Etäosallistujien arvellaan olevan ujompia, minkä vuoksi etäosallistuminen ei saisi tuntua pakotetulta, vaan etäosallistuja voisi itse määrittää, millä tavoin osallistuu ja mihin osuuksiin.

6.2.3 Hybridijärjestämisen haasteet

Hybriditapahtuman järjestämisessä on myös haasteita. Hybridin järjestäminen nähdään ristiriitaisena; toisaalta se luo mahdollisuuksia, mutta on myös epävarmaa. Pajaan osallistuneiden kesken löytyy epävarmuutta siitä, onko aitoa vuorovaikutusta mahdollista saavuttaa hybriditoteutuksessa.

Yksi epävarmuustekijä on osallistujien sitouttaminen ja etäyleisön tavoittaminen. Haasteeksi nähdään se, että kun ei osallistuta paikan päällä tapahtumaan, osallistumispäätökset saatetaan tehdä hyvinkin myöhään. Toisaalta Ramppikuumeen säännöllinen järjestämisrytmi ja vakiintunut ajankohta huhtikuun lopussa helpottaa sitouttamisessa, kun tapahtuman tuntevat tietävät tapahtuman olevan tulossa.

Vaikka osallistumisen olisi hyvä olla jopa spontaania, etäosallistujien sitouttaminen nähdään erityisesti järjestäjätahon kannalta tärkeänä. Tapahtuman suunnittelu ja järjestäminen on helpompaa, kun tiedetään, kuinka paljon etäosallistujia on. Keskustelussa pohdittiin, voisiko osa tapahtuman osuuksista olla sellaisia, joihin pitäisi ilmoittautua ja osa sellaisia, joihin osallistuminen olisi vapaampaa. Ilmoittautumista voitaisiin pyytää mm. työpajoihin, jotta järjestäminen olisi helpompaa. Instagram-livet ja muut suorat lähetykset voisivat olla tarjolla ilman ilmoittautumista.

Ramppikuume on pitkälti ryhmäkeskeinen tapahtuma. Hybriditoteutus nähdään ideoijien kesken mahdollisuutena saada mukaan yhä enemmän yksittäisiä osallistujia. Mahdollisuus osallistua etänä voisi tehdä osallistumisen helpommaksi, kun ei tarvitsisi yksin lähteä Kankaanpäähän. Haasteeksi muodostuu kuitenkin se, miten yksittäiset osallistujat on mahdollista tavoittaa ilman ryhmäkontaktia.

Keskustelussa nousi esiin myös osallistujaprofiilien miettimisen tärkeys. Suunnittelussa tulisi pohtia, millaisia osallistujia tapahtumassa on, ja pohtia palveluja osallistujapolut tätä kautta. Etäosallistujan osallistumistapa eroaa Kankaanpäähän osallistuvan osallistumistavasta. Toisaalta myös etäosallistujissa voi olla eroja. Toinen voi haluta osallistua aktiivisesti esimerkiksi löylytyksiin ja työpajoihin, toinen katsoa vain esityksiä ja seurata tapahtumaa ilman aktiivista osallistumista.

Yksi pajaan osallistuneista pohtii erilaisia osallistumisen tapoja näin:

”Joo mä mietin myös tota, että etäilijöissä saattaa olla sellasia ihmisiä, jotka ei vaan päässyt paikalle, mut sit saattaa olla sellaisia, joista oli vaan mukavampi jäädä kotiin. Että millään tavalla ei pakoteta tai painosteta ihmisiä puhumaan. Että jotkut haluaa vaan katella. Vähän sama livetapahtumaankin tulleista, että jos on tullut vaikka ryhmänä niin siinäkään kaikki välttämättä halua osallistua. Että ei kannata pakottaa etänäkään, mut kannattaa antaa vaan kaikille mahdollisimman hyvä mahdollisuus siihen. (Ideointipaja (A), Osallistuja 5.)

Osallistujien sitouttamiseen liittyy myös se, miten etäosallistujat saadaan pidettyä mukana koko tapahtuman ajan. Koneen äärestä ja langoilta on helpompi poistua ja jättää tapahtuma kesken.

Hybriditapahtuman järjestäminen vaatii huolellista suunnittelua ja erilaista organisointia kuin livetapahtuman järjestäminen. Jokainen etäosuus vaatii mahdollisesti oman vetäjänsä ja organisoijansa, jotta se toimii. Etäosuudet tulee suunnitella huolellisesti etäosallistujat sekä tarvittavat resurssit ja välineet huomioiden.

6.3 Miten yhteisöllisyys hybriditapahtumassa onnistui?

Ensimmäisen Ramppikuumeen hybriditoteutuksen jälkeen toteutin ryhmähaastattelun, jonka tavoitteena oli arvioida tapahtumakokemusta sekä myös pohtia mahdollisia kehittämiskohteita.

Haastatteluun osallistuneet olivat kaikki mukana tapahtumassa Kankaanpäässä. Yksi oli katsonut kaksi teatteriesitystä kuitenkin etänä, ja muutkin

havainnoineet tapahtuman kävijöitä ja tapahtumaa hybridin näkökulmasta. Etäosallistujan kokemus jää tuloksissa kuitenkin vajaaksi. Kaiken kaikkiaan haastateltavat pitivät hybriditapahtuman toteutusta toimivana, vaikkakin kehityskohtekin luonnollisesti löytyi.

6.3.1 Yhteisöllisyyttä tukevat asiat

Ryhmähaastattelun aineiston perusteella Ramppikuumeen hybriditapahtuman yhteisöllisyyttä voidaan tukea panostamalla vuorovaikutukseen ja tunnelmaan. Myös itse hybridielementtien toteutuksen osa-alueet vaikuttavat yhteisöllisyyteen.

Kaikki haastateltavat toteavat, että tunnelma Kankaanpäässä oli poikkeuksellisen lämmin ja yhteisöllinen. Tähän epäillään vaikuttaneen sen, että tapahtuma järjestettiin useamman välivuoden jälkeen livetoteutuksena. Tunnelmaa paikan päällä kuvaillaan lämpimäksi, rennoksi ja kannustavaksi. Tunnelma ja henki oli myös yhtenäinen ja kaikki tuntuivat olevan ”samaa poppoota” ja ”hengittävän samaa ilmaa”. Useamman vuoden etänä oleminen ja koronavuodet ovat lisänneet kohtaamisen tarvetta, joka nyt Kankaanpäässä täyttyi. Haastateltavat ovat myös yksimielisiä siitä, että nyt kun Ramppikuumeeseen osallistuminen oli mahdollista Kankaanpäässä, suurimmalle osalle tämä vaihtoehto oli etäosallistumisesta huomattavasti houkuttelevampi.

Haastateltavat arvioivat, että tapahtuman etäelementit solahtivat tapahtumaan luontevasti, eivätkä ne tuntuneet irrallisilta. Haastateltavat jopa mainitsevat, että kahden virtuaalitapahtuman jälkeen olisi ollut outoa, jos Ramppikuumeessa ei olisi ollut mitään virtuaalisia elementtejä.

Vuorovaikutuksen merkitys nousi haastattelussa esiin. Tapahtumassa pääsi tutustumaan uusiin ihmisiin itse Kankaanpäässä. Hybriditoteutuksen kannalta vuorovaikutus toteutui vahvimmin esitysten jälkeisissä löylytyksissä, joissa etäkatsojat saivat myös puheenvuoron. Kaikille haastateltaville oli jäänyt erityisesti mieleen hetki, kun nuoren esiintyjän mummo lähetti Youtube-kommentoinnin kautta terveisiä. Tilanne ilahdutti koko katsomoa Kankaanpäässä ja toi

lisälämpöä löylytystilanteeseen. Löylytysten kommentit lisäsivät myös yhtenäisyyttä paikan päällä olevien ja etäkatsojien välille.

”Mun mielestä se palaute, mikä sitten tuli siihen, kun siellä on 200 ihmistä katsomassa ja koko se porukka, niin se oli kanssa semmoinen niinku, että kun täällä on muitakin kuin me ja jotenkin se toi semmoista, lisälämpöä kyllä hyvin.” (Ryhmähaastattelu, Haastateltava 3.)

Etäosallistujat otettiin siis mukaan luomalla heille mahdollisuus kommentoida esityksiä. Kommentteja ei kovin paljoa tullut, mutta ryhmähaastattelun osallistujat arvioivat, että kommentoinnin mahdollistaminen oli tärkeää, koska tätä kautta etänä katsoneetkin otettiin aktiivisemmin mukaan.

Etäkatsojat eivät kuitenkaan olleet löylytystilanteessa samalla viivalla Kankaanpäässä olevien katsojien kanssa. Etäkatsojilla ei ollut mahdollisuutta kertoa kommentiaan ääneen, vaan he kirjoittivat sen Youtuben kommenttikenttään. Kommentin luki kommentteja seuraava löylyttäjä, ja varsinaisesta keskustelun vetämisestä vastannut löylyttäjä toisti tämän referoituna. Tilanne johtui toisen mikrofonin puuttumisesta, mikä johti etäkatsojien etääntymiseen. Pienellä panostuksella asian pystyisi korjaamaan, jotta myös etäosallistujat olisivat tasavertaisemmassa asemassa.

Haastateltavat arvioivat, että etäosallistujille tunnelma Kankaanpäässä välittyi parhaiten juuri teatteriesitysten osalta. Yksi haastateltavista katsoi kaksi esitystä tietokoneen välityksellä, vaikka olikin Kankaanpäässä paikalla.

”Joo ja kun ite katto pari kertaa striimin kautta esityksen, niin se oli jännä, että se oli aistittavissa se tunnelma siellä salissa, se katsoja-esiintyjä välinen dynamiikka. Että se ei ollut vaan se esitys, vaan myöskin se, että kuulee yleisön reaktiot ja huomasi sen että tuossa, että nyt siellä on liveyleisö, mille esitetään.” (Ryhmähaastattelu, Haastateltava 2.)

Tunnelman välittymiseen vaikutti siis erityisesti se, että kyseessä oli siinä hetkessä esitetty teatteriesitys, jota katsoi reagoiva yleisö. Striimauksen kautta

kuuluvat yleisön reaktiot salissa. Kokemus on siis erilainen, kuin jos etäkatsojille olisi välitetty vain tallenne.

Tunnelman välittymiseen nähtiin vaikuttavan myös tekniset asiat, erityisesti striimauksen ja tallentamisen laatu. Kankaanpääsalin hyvin toimiva tekniikka, mikiitys ja useat kamerat mahdollistivat sen, että etäkatsojien kokemus oli myös laadukas.

Haastatteluun osallistunut nuori oli havainnut tapahtumassa useamman kansaosallistujan tekevän itse Instagram-livelähetyksiä omille kanavilleen tai soittavan videopuheluita kavereille, jotka eivät olleet tapahtumassa. Nuoret välittivät siis omatoimisesti itse tapahtuman tunnelmaa poissaoleville.

Nuoret jakoivat tapahtuman tunnelmaa erityisesti niin sanotulta vapaa-ajalta, eli silloin, kun varsinaisia ohjelmasisältöjä ei ollut käynnissä. Haastateltavat pohtivatkin, että Ramppikuumeeseen kuuluu olennaisesti niin sanotun virallisen ohjelman lisäksi myös vapaamuotoista oleskelua sekä vanhojen ja uusien kavereiden kanssa ajan viettämistä. Tätä vapaamuotoista tunnelmaa tulisi kaikkien haastateltavien mielestä jakaa enemmän. Sillä on myös merkitystä, mitä kautta sisältöä jaetaan – onko välittäjänä ns. virallinen tuottajataho vai osallistujat itse.

6.3.2 Hybriditapahtuman kehittäminen

Ryhmähaastattelussa paneuduttiin myös hybridimallin kehittämiseen ja ajatukseen siitä, mitä vielä voisi tehdä enemmän, jotta hybridimalli voisi saavuttaa myös yhteisöllisyyttä enemmän.

Haastateltavien mielestä jatkossa on tärkeää miettiä hybriditapahtuman kohderyhmät selkeästi ja pohtia sisältöjä myös kohderyhmien kautta. Osa hybriditapahtuman sisällöistä voisi olla kohdennettu esimerkiksi selkeästi nuorisoteatterin ohjaajille, osa taas nuorille osallistujille.

Kohderyhmien tarkentaminen vaikuttaa luonnollisesti myös tapahtuman markkinointiin. Toisaalta pelkkä etäosuuksien tuottaminen ja tapahtuman näkyminen

esimerkiksi sosiaalisessa mediassa lisää tietoisuutta tapahtumasta. Tätä tulisi ylläpitää ja myös lisätä.

Tapahtuman näkyvyyteen liittyen haastatteluun osallistuneet osallistaisivat tapahtuman kävijöitä ja nuoria myös markkinointiin. Tapahtumalla voisi olla niin kutsuttuja ”someagentteja”, jotka julkaisisivat materiaalia sosiaalisessa mediassa tapahtumaa ennen ja sen aikana. Vertaismarkkinointi ja nuorilta nuorille tuleva viesti nähdään potentiaalisena ja hyvänä mahdollisuutena. Kun sisältö ei tulisi pelkästään tapahtuman tuottajilta, ns. viralliselta taholta, olisi se myös helpommin lähestyttävää.

Nuorten osallistamiseen liittyy se kehittämisen aspekti, että tapahtuman yleis-tunnelmaa ja ”meininkiä” olisi hyvä tuoda enemmän esiin myös etäkatsojille. Pelkkä virallisen ohjelman striimaaminen ei riitä välittämään tapahtuman tunnelmaa, koska Ramppikuumeen henki ja osallistujien tapahtumakokemus on myös paljon muuta kuin aikataulusta löytyvät sisällöt. Haastateltavat pohtivatkin jonkin verran sitä, kenen tuottamaa sisältöä hybriditoteutuksessa jaetaan. Vapaamuotoiselle ja spontaanille jakamiselle pitäisi olla tilaa, ja siihen pitäisi myös kannustaa ja motivoida.

Hybridi-Ramppikuumetta järjestettäessä on hyvä huomioida ja hyväksyä se, että etäosallistujien osallistumistavat vaihtelevat. Moni etäosallistuja saattaa osallistua vain osaan tapahtuman osuuksista. Osallistumisen sitouttamiseen voi tapahtumajärjestäjänäkin vaikuttaa kannustamalla mm. osallistumaan ryhmänä myös etänä.

Kuten aiemmin todettua, kaikki haastateltavat pitivät ensimmäistä hybridi-Ramppikuumetta onnistuneena kokeiluna. Haastateltavat näkevät, että tapahtuman hybridipuolella ei välttämättä ole tarvetta kasvaa tämän isommaksi jatkosakaan. Tärkeintä on saada kokonaisuus toimivaksi ennen kuin hybridimahdollisuuksia kasvatetaan. Hybriditoteutuksessa nähdään kuitenkin potentiaalia kasvaa myös isommaksi. Tämä vaatii uudenlaista ja rohkeaa ajattelua tapahtuman kehittämiseksi.

Yksi haastateltavista ideoi mahdollisuutta levittää myös kansainväliselle tasolle virtuaaliosuuksien myötä. Ramppikuumeessa on perinteisesti ollut kansainvälisiä nuorisoteatteriryhmiä vieraina, joten kansainvälinen yhteistyö muiden nuorisoteatteritoimijoiden kanssa voisi olla perusteltua. Vuonna 2022 vierailuryhmää ei ollut.

Ryhmähaastattelun tulosten perusteella yhteisöllisyys vuoden 2022 Ramppikuumeessa onnistui hybriditapahtumassa osittain. Yhteisöllisyyden tunne oli vahvaa erityisesti paikan päällä Kankaanpäässä, ja hybriditoteutuksen kannalta yhteisöllisyys onnistui välittämään parhaiten teatteriesitysten ja löylytysten myötä. Etäosallistujien kokemus tässä tutkimuksessa jäi vajaaksi, joten yhteisöllisyyden onnistumista ei täysin voi arvioida.

6.4 Euroviisujen havainnointi

Havainnoin vuoden 2022 Eurovision Song Contest -tapahtumaa saadakseni näkemystä, miten yhteisöllisyydestään ja hyvästä tunnelmasta tunnettu maailmanluokan hybriditapahtuma rakentaa yhteisöllisyyden kokemusta. Euroviisut järjestettiin toukokuussa 2022 Italian Torinossa.

Euroviisut järjestetään vuosittain jossakin Euroviisuissa mukana olevassa maassa. Jokainen jäsenmaa valitsee omassa maassaan tapahtumaan edustajansa ja kappaleen, joka kilpailee Euroviisujen voitosta. Itse Euroviisut koostuvat kahdesta semifinaalilähtöksestä sekä finaalista, jossa voittajakappale julistetaan. Voittajan valintaan vaikuttavat yleisöäänät sekä jokaisen osallistujan asiantuntijaraadin pisteytys.

Euroviisuja voi kutsua koko Euroopan kattavaksi ilmiöksi. Kaupungissa, jossa Euroviisut kulloinkin järjestetään, on tapahtumia ja karnevaalimeininkiä koko tapahtumaviikon, mutta Euroviisu-tunnelma näkyy myös osallistujamaissa. Euroviisujen ympärille on muodostunut selkeä fanikulttuuri, jonka monille edustajille tapahtuma on vuoden kohokohta.

Vuorovaikutusta päätapahtuman ja etäkatsojien välillä on havaintojeni mukaan lopulta aika vähän. Juontajat toki puhuttelevat televisiokatsojia, ja esiintyjät vilkuttelevat kameroille ja esiintyvät myös etäkatsojille. Ympäri Eurooppaa olevia katsojia huomioidaan kyllä jatkuvasti.

Konkreettisin keino vuorovaikutukseen lähetyksen ja osallistujamaiden välillä on videopuhelut jokaiseen maahan siinä vaiheessa, kun tuloksia kerrotaan. Tämä vuorovaikutuskeino ei kuitenkaan tapahdu tapahtuman etäkatsojien ja päätapahtuman välillä.

Tapahtumalla on mobiilisovellus, josta löytyy kaikista esiintyjistä lisätietoa. Sovelluksessa voi myös tykätä kyseisestä artistista. Tykkäyksen pitäisi vaikuttaa studiolähetyksen aplodien määrään. Tätä vaikutusta en kuitenkaan itse havainnut lähetystä seurattessani.

Suomessa Euroviisu-lähetyksistä vastaa Yleisradio, joka osaltaan vastaa suomalaisten katsojien yhteisöllisyyden tunteen muodostumisesta. Ylen lähetyksessä on chat-osio, johon katsojat saavat lähettää kommentteja. Chat tuo paikallisia katsojia lähemmäs toisiaan.

Juontajilla on tärkeä rooli tapahtuman hengen luomisessa. Iloinen asenne ja hauskojen juttujen kertominen ylläpitää Euroviisujen kepeää ja iloista tunnelmaa. Paikalla olevan yleisön riemu ja eläminen musiikin ja esiintyjien mukana välittyy televisiokatsojille asti.

Havaintojeni mukaan katsojat luovat yhteisöllisyyttä olemalla itse aktiivisia. Sosiaaliseen mediaan jaetaan kuvia ja tunnelmia omista etäkatsomoista, Euroviisu-asuista sekä omista suosikkikappaleista. Sosiaalisessa mediassa kommentoidaan kappaleita ja esityksiä ja pidetään näin myös ns. virtuaalikatsomoja.

Vuoden 2022 Euroviisuissa erityisen yhteisöllisen elementin muodosti käynnissä oleva sota Ukrainassa. Sodasta huolimatta Ukraina osallistui kisoihin ja myös voitti kisat. Vaikka Ukrainan kappale oli ansiokas, voi voittoa ehkä silti

pitää solidaarisuuden eleenä. Euroviisut toimi ikään kuin yhteisöllisyyden kanavana kaikille eurooppalaisille ja vahvasti yhteenkuuluvuutta.

6.5 Tulosten yhteenveto

Dokumenttianalyysin, ideointipajan, ryhmähaastattelun ja havainnoinnin menetelmin olen luonut käsitystä Ramppikuumeen yhteisöllisyydestä ja hybriditapahtuman mahdollisuuksista. Tuloksina on syntynyt kuva siitä, mitkä asiat vaikuttavat juuri Ramppikuumeen yhteisöllisyyteen sekä konkreettisia ideoita hybriditapahtuman toteuttamiseksi.

Dokumenttianalyysi Ramppikuumeen aiempien vuosien palautekyselyistä osoitti, että tapahtuman yhteisölliseen tunnelmaan ovat vaikuttaneet vuorovaikutus osallistujien kesken, tunnelmaan vaikuttavat asiat sekä ohjelmasisällöt. Hybriditoteutusta ideoineen työpajan tuloksissa yhteisöllisyyttä pohdittiin vuorovaikutuksen, tunnelman välittämisen, yhteenkuuluvuuden sekä yhdistävän merkin kautta. Ensimmäisen Ramppikuumeen hybriditapahtuman jälkeen pidetyn ryhmähaastattelun tuloksissa hybriditapahtuman yhteisöllisyyttä tukeviksi asioiksi nousivat niin ikään vuorovaikutus, tunnelma kuin toteutukseen liittyvät asiat.

Yleisesti yhteisöllisyyteen mielletään kuuluvan yhdessäolo ja vuorovaikutus (Saastamoinen, 2009, ss. 35–36). Pelkkä yhdessäolo ja vuorovaikutus ovat siis tärkeitä edellytyksiä yhteisöllisyyden kokemiseksi. Kehittämistyön tulosten perusteella vuorovaikutus nousee ehkä tärkeimmäksi osa-alueeksi yhteisöllisyyden kannalta. Paikan päällä Kankaanpäässä muiden osallistujien kanssa vietetty aika ja tiivis yhdessäolo erityisesti tukevat yhteisöllisyyttä. Vuorovaikutuksen merkitys nousi tärkeäksi myös hybriditapahtumassa erityisesti teatteriesitysten ja löylytysten kohdalla.

Vuorovaikutus liittyy vahvasti myös tunnelmatekijöihin, koska tunnelma välittyy vuorovaikutuksessa (Rantanen, 2016, s. 58–62). Ramppikuumeessa tunnelmaan liittyvät mm. kannustus, luottamus ja aitous, jotka tuntuvat tarttuvan osallistujiin ja muodostavat Ramppikuumeen hengen. Toisista välittäminen

mielletään kuuluvaksi yhteisöllisiin suhteisiin (Saastamoinen, 2009, ss. 35–36), joten muihin välittävästi ja kannustavasti suhtautuminen lisää yhteisöllisyyttä. Nuorisoteatteri harrastuksena lisää empatiakykyä ja opettaa sosiaalisista suhteista (Torvinen, 2022, ss. 42–46), millä voi olla vaikutusta tapahtumaan osallistuvien asenteeseen jo lähtökohtaisesti. Ramppikuumeeseen osallistuneet arvostavat lisäksi samanhenkisten ihmisten kanssa vietettyä aikaa, mikä lisää yhteisöllisyyttä. Yhteenkuuluvuuden tunnetta ja siten myös yhteisöllisyyden tunnetta lisäävät yhteinen kieli ja ymmärrys asioista (Korkiamäki, 2008, s. 191).

Ensimmäinen Ramppikuumeen hybriditoteutus onnistui välittämään tunnelmaa parhaiten teatteriesitysten, ja niiden jälkeisten lölytysten myötä. Esitysten aikana sekä Kankaanpäässä olleet katsojat että etäkatsojat yhdessä esiintyjien kanssa muodostivat teatterillisen tilan (Balme, 2008, ss. 80–81) siinä hetkessä, kun esitys tapahtui. Yhdessä jaettu teatterikokemus sekä sen jälkeen jaetut lölytyskommentit ottivat myös etäkatsojat mukaan. Yhdessä jaetut asiat sekä yhteinen ajallinen hetki ja tila, tässä kontekstissa teatterillinen tila, tukivat yhteisöllisyyttä (Korkiamäki, 2008, s. 191). Se, että Ramppikuume on nimenomaan nuorisoteatteritapahtuma, näyttäytyy merkittävänä myös hybriditapahtuman näkökulmasta.

Euroviisujen havainnoinnin keskeisin tulos on, että katsojat luovat yhteisöllisyyttä oman aktiivisuutensa kautta. Esimerkiksi sosiaalisessa mediassa aktiivisesti Euroviisuja kommentoivat tuovat oma-aloitteisesti esiin kuulumisensa tähän yhteisöön ja liittyvät aktiivisesti siihen mukaan. Esimerkiksi Max Weber (1978) esitti, että yhteenkuuluvuuden tunteen tulisi johtaa myös toimintaan, joka edistää yhteenkuuluvuutta (Aro, 2011, s. 40). Euroviisujen osalta tämä ajatus näyttää toteutuvan.

Ryhmähaastattelun tuloksissa nousi esiin osallistujien osallistamisen tärkeys ja heidän aktiivisuutensa hyödyntäminen. Nuoret osallistajat välittivät tunnelmaa tapahtumasta oma-aloitteisesti omissa kanavissaan ja ottivat näin tapahtuman ulkopuolella olevat kaverit ja seuraajat osaksi yhteisöä. Tulosten perusteella

voikin todeta, että nuoret tulee ottaa vahvasti mukaan tekemään tapahtumaa ja myös kehittämään sitä.

Tulokset osoittavat myös, että ohjelmasisällöt ja tapahtuman toteutus tulee mieltää niin, että ne tukevat yhteisöllisyyttä ja erityisesti vuorovaikutusta. Hybridi-tapahtuman näkökulmasta myös teknisellä puolella ja asioiden toimivuudella on vaikutusta tapahtumasta saatuun kokemukseen ja myös yhteisöllisyyden kokeamiseen (Heinonen, 2008, ss. 17–18). Kun asiat toimivat, käyttäjäkokemus on positiivinen. Striimausten laadukas toteutus edesauttoi tapahtuman tunnelman välittymisessä hybridi-Ramppikuumeessa. Striimauksen kautta läpi tulevien yleisön reaktioiden ja livetilanteeseen liittyvän tunnelman kautta otettiin myös etäkatsojat mukaan.

Kokonaisvaltaisesti ja tarkasti mietitty tapahtumakokonaisuus mahdollistaa osallistujalle hyvän tapahtumakokonaisuuden (Vallo & Häyrinen, 2012, ss. 101–105). Kehittämistyön tulosten perusteella etäosuuskien toteutuksessa on tärkeää huomioida etäosallistujien sitouttaminen, erilaiset osallistumisen tavat sekä ylipäätään osallistujien huomioiminen.

Yhteenvedona voi todeta, että Ramppikuumeen yhteisöllinen tunnelma on parhaiten havaittavissa ja saavutettavissa paikan päällä Kankaanpäässä. Tarkastelemalla hybriditoteutusta yhteisöllisyyden näkökulmasta voidaan kuitenkin lisätä etäosallistujien yhteenkuuluvuuden tunnetta.

7 Ramppikuumeen hybriditoteutuksen malli

Ramppikuumeen henki ja yhteisöllisyys on parhaiten koettavissa tapahtumassa paikan päällä. Hybriditoteutuksessa täysin samanlaista yhteisöllisyyttä ei ole mahdollista saavuttaa. Hybriditoteutuksella voidaan kuitenkin mahdollistaa useampi nuorisoteatterista kiinnostuneiden pääsy esitysten pariin ja tehdä tapahtumaa tutuksi.

Olen peilannut aineistosta saamiani tuloksia tietopohjaan ja sen perusteella luonut Ramppikuume – Valtakunnalliset nuorisoteatteripäivät -tapahtuman yhteisöllisyyttä tukevan hybriditoteutuksen mallin, joka pyrkii antamaan esimerkin siitä, mistä elementeistä hybriditoteutus voisi koostua ja mitä asioita tulisi ottaa huomioon tapahtumaa järjestäessä. Näkökulmana tämän hybridimallin muodostamisessa on yhteisöllisyyden tukeminen.

Mallin muodostumiseen on vaikuttanut kokemus ensimmäisen hybridi-Ramppikuumeen järjestämisestä ja siitä saadut tulokset. Hybriditoteutuksen elementtejä ei ole mallissa juurikaan lähdetty kasvattamaan, vaan malli toimii esimerkkinä, mitä elementtejä tapahtumassa voisi olla. Kaikki tämän kehittämistyön puitteissa järjestetyn ideointipajan ideat hybridielementeiksi on liitteenä (liite 3).

Konkreettisten elementtien lisäksi mallissa on huomioitu aihealueita ja asioita, joihin hybriditoteutuksessa tietopohjan ja tulosten perusteella on syytä ottaa huomioon ja myös panostaa. Tavoitteena on sekä paikan päällä Kankaanpäässä osallistuville että etänä oleville tavallisesta arjesta irrottava kokemus, joka motivoisi myös etäosallistujat aktiivisiksi osallistujiksi.

Ramppikuumeen yhteisöllisyyttä tukeva hybridimalli koostuu kahdeksasta elementistä, joita ovat ohjelmasisällöt, vuorovaikutus, tunnelman välittäminen, yhteenkuuluvuuden tunne, sitouttaminen, osallistaminen, laadukas toteutus ja markkinointi. Tapahtuman sisältö ja yleisö ovat tärkeimmässä osassa yhteisöllisyyden tukemisen kannalta. Mallissa myös laadukas toteutus ja markkinointi ovat erittäin tärkeitä.



Kuva 4. Ramppikuumeen yhteisöllisyyttä tukeva hybridimalli.

Ohjelmasisällöiksi mallissa on esitetty katselmusesitykset, löylytys, avajais- ja päätöstilaisuudet sekä keskustelu- ja haastattelutilaisuudet. Nämä osuudet ovat mallissa tarjolla sekä Kankaanpäässä oleville että etänä oleville. Kankaanpäässä osallistuville järjestetään lisäksi työpajoja ja iltaohjelmaa. Etäosallistujille järjestettävän työpajan tai työpajojen olisi syytä olla erillisiä vain etätoteutuksessa järjestettäviä ja sisällöt mietitty etätoteutukseen soveltuviksi. Hybriditapahtuman ei tarvitse tarjota kaikkia osuuksia sekä paikan päällä oleville että verkon välityksellä osallistuville, vaan toteutusta tulee miettiä osuuksien toimivuuden kannalta (Cyranski & Chodor, 2020, ss. 3).

Ramppikuumeen hybriditapahtumana tekee ainutlaatuiseksi se, että kyseessä on teatteriin keskittyvä tapahtuma. Teatteriesitykset ovat tapahtuman keskiössä, niin myös hybriditoteutuksessa. Kun teatteriesitys nähdään tapahtumana esiintyjien ja yleisön välillä, on näiden välinen vuorovaikutus merkittävä. Hybriditoteutuksessa teatterillinen tila ulottuu fyysisen näyttämö-yleisö-suhteen yli myös virtuaalikatsomoihin. Ramppikuumeen hybridimallin tulisi siis tukea teatterillista tilaa ja tapahtuman yhteisöllistä henkeä ja tunnelmaa, joka on monelle tapahtuman kävijälle tuttu. Tästä syystä teatteriesitykset tulisi välittää etäkatsomoihin reaaliaikaisesti livestriimattuna.

Vuorovaikutus on tärkeä osa yhteisöllisyyttä ja huomionarvoinen osa-alue hybriditoteutuksessa. Tapahtumassa tulisi luoda useita mahdollisuuksia vuorovaikutukseen. Hybridimallin vuorovaikutus ei saisi olla yksipuolista niin, että vain Kankaanpäästä ollaan yhteydessä etäkatsojiin, vaan myös etäosallistujille tulisi luoda mahdollisuuksia vastavuoroiseen kommunikointiin etäkatsomoista tapahtumapaikan suuntaan.

Keinoja vuorovaikutuksen toteutumiseen ovat esimerkiksi löylytystilaisuudet, suorat videopuhelut Kankaanpäässä osallistuvien ja etäkatsojien välillä sekä keskustelutilaisuudet. Uusiin ihmisiin tutustuminen ja samanhenkisten ihmisten kanssa vietetty aika koetaan Rämpikuumeessa tärkeäksi, ja ne tukevat myös yhteisöllisyyttä. Tämän vuoksi hybriditoteutuksessa tulisi luoda mahdollisuuksia reaaliaikaiseen keskusteluun osallistujien välillä.

Tunnelman välittäminen on olennaisessa osassa tapahtumaelämyksen syntyemisessä. Tunnelman välittyminen liittyy vuorovaikutukseen, ja sitä tapahtuu luontaisesti vuorovaikutuksen kautta. Vuorovaikutuksen lisäksi tunnelma välittyy teatteriesitysten ja löylytysten kautta. Virallisen ohjelman lisäksi tapahtumasta tulee jakaa vapaamuotoista oleilua ja aikataulutetun ohjelman ulkopuolista tunnelmaa. Tunnelman välittämisen tulee myös olla vastavuoroista eli myös etäkatsojien ja etäosallistujien tunnelmaa tulee välittää paikan päälle Kankaanpäähän esimerkiksi videopuhelujen tai sosiaalisen median julkaisujen avulla.

Yhteisöllisyys voidaan määritellä tunteena kuulumisesta (Heinonen, 2008). Vuorovaikutus ja tunnelman välittäminen lisäävät yhteenkuuluvuuden tunnetta. Lisäksi *yhteenkuuluvuuden tunnetta* voidaan hybriditoteutuksessa tukea luomalla yhteinen tila asioiden jakamiselle ja kokemiselle. Etäosallistujien kohdalla heidän huomiointinsa ja suora puhuttelu lisäävät yhteisyyden kokemusta. Osallistujia yhdistävä merkki tai symboli lisää tunnetta kuulumisesta (Belk & Costa, 1998, ss. 230–232). Merkki voi olla esimerkiksi t-paita tai virtuaalinen merkki.

Symbolinen yhteenkuuluvuus muodostuu ihmisten ajattelutapojen yhteisyydestä (Nivala, 2008, ss. 50–51). Osallistajat voivat kokea yhteenkuuluvuutta siis

pelkästään jo sitä kautta, että ovat kiinnostuneita teatteriharrastuksesta. Etäosallistujillekin tulee tehdä näkyväksi tapahtuman luonne sekä mahdollisuus jakaa ajatuksia ja kokemuksia toisten samanikäisten teatterista kiinnostuneiden kanssa.

Etäosallistujien sitouttaminen tapahtumaan lisää myös tunnetta kuulumisesta. Sitouttamisen olisi tärkeää tapahtua jo ennen tapahtumaa. de Geuksen ym. (2016) tapahtumaelämyksen käsitteellisessä mallissa tapahtumaelämykseen vaikuttavat osallistujan motivointi ja sitouttaminen ennen ja jälkeen tapahtuman. Osallistumiseen tulee motivoida jo ennen tapahtumaa. Etukäteen sitouttaminen lisää motivaatiota osallistua tapahtumaan. Sitouttamisen keinoja voivat olla ilmoittautuminen eri osuuksiin, esimerkiksi työpajoihin tai vaikka etukäteislahja tai -tehtävä.

Tapahtuman aikana etäosallistujia voi sitouttaa esimerkiksi muodostamalla heistä varjoraadin, eli muodostaa nuorista etäkatsojista raati, joka valitsee oman suosikkinsa katselmusesityksistä. Näin kannustetaan katsomaan kaikki esitykset. Tapahtuman jälkeen tulee lähettää palautekyselyt sekä Kankaanpäässä olleille että etäosallistujille sekä jakaa tapahtuman tunnelmia mm. valokuvien muodossa.

Osallistujien *osallistaminen* on osa sitouttamista. Hybriditoteutuksessa nuoria tulisi kannustaa tekemään sisältöjä ja jakamaan tunnelmia tapahtumasta omilla sosiaalisen median kanavillaan. Virallisten tuottajatahojen lisäksi osallistujat olisi hyvä saada sisällöntuottajiksi. Nuoret ikään kuin loisivat tapahtuman yhteisöllisyyttä itse olemalla aktiivisia. Aktiivisuuden sosiaalisessa mediassa tulisi kannustaa myös muuten vahvasti. Euroviisuissakin katsojat luovat yhteisöllisyyttä itse omalla aktiivisuudellaan.

Osallistamiseen, ja myös sitouttamiseen, voi kuulua myös tapahtumasovellus, jota kautta voisi tutustua tapahtuman ohjelmaan ja esiintyjiin, ja vaikka kannustaa esiintyjä, kuten Euroviisujen sovelluksessa. Sovellus voisi myös

mahdollistaa vuorovaikutuksen. Suomen Nuorisoseuroilla on ollut käytössään mobiilisovellus osassa tapahtumista, ja käyttöönotto voisi tapahtua luonnollisesti.

Laadukas toteutus on merkittävässä tukiroolissa yhteisöllisyyden kokemisessa. Käyttäjäkokemuksella on vaikutusta yhteisöllisyyden kokemukseen (Heinonen, 2008, ss. 17–18). Käytettävien alustojen tulee siis palvella tarkoitusta ja olla käyttäjille toimivia (Cyranski & Chodor, 2020, s. 42). Ramppikuumeen kohdalla tulee miettiä kohderyhmän käyttäytymistä verkossa, ja hyödyntää alustoja, joissa nuoret ovat.

Laadukas ja toimiva tekniikka erityisesti esityksissä välittää tunnelmaa ja teatterikokemusta. Riittävä määrä kameroita ja niiden oikeanlainen asettelu, mikitys ja hyvä striimausyhteys mahdollistavat teatterielämyksen myös etäkatsomoihin. Tekniikan tulee olla teatteriesitystä palveleva. Katsomon reaktioiden kuuluminen ja välittyminen etäkatsomoihin asti lisää kokemusta siitä, että etäkatsojat ovat osa juuri sillä hetkellä tapahtuvaa teatteritapahtumaa.

Laadukkaaseen toteutukseen lukeutuvat myös riittävät resurssit. Tämä koskettaa niin suunnitteluvaihetta kuin itse tapahtuman toteutustakin. Hybriditapahtuman järjestäminen vaatii enemmän resursseja kuin pelkän fyysisen tapahtuman järjestäminen. Resurssointiin liittyy myös se, että jokaiseen etäosuuteen on tarvittavat henkilöt vetämässä osuuksia. Resurssointia on myös siitä huolehtiminen, että jokaiseen osuuteen on riittävä kalusto ja välineistö, jottei käyttäjäkokemus häiriinny välineistön puutteista. Tapahtuman jälkeen tulee tehdä arviointia ja kehittämistä saatujen palautteiden ja kokemusten myötä. Jatkuva kehitys on myös osa laadukasta toteutusta.

Markkinointiin on tapahtuman toteutuksessa tavallisestikin syytä panostaa, mutta jotta hybriditoteutuksen potentiaaliset etäosallistujatkin saadaan tavoitettua, on selkeän markkinointisuunnitelman tekeminen arvokasta. Tähän lukeutuvat kohderyhmien selkeä asettaminen sekä osallistujaprofilointi. Perinteisen Ramppikuumeen ensisijaisena kohderyhmänä ovat nuoret teatterinharrastajat ja

toisena nuorisoteatteriryhmien ohjaajat. Hybriditoteutuksen kohderyhmiä voivat olla nuoret, ohjaajat, esiintyvien nuorten läheiset sekä mahdolliset muut kohderyhmät. Näille eri kohderyhmille markkinoitavien osuuksien tai viestien sisällöt voivat vaihdella.

Etätoteutus mahdollistaa yksittäisten nuorten ja tapahtumasta kiinnostuneiden tavoittamisen helpommin. Osallistuminen itsenäisenä osallistujana hybriditapahtuman etäosuuksiin voi olla helpompaa kuin lähteminen Kankaanpäähän. Nuorisoteatteriryhmille etäosuuksien markkinoinnissa tulisi kannustaa osallistumaan ryhmänä katsomaan esityksiä, jotta yhteisöllisyys oman ryhmän kesken vahvistuisi.

Kohderyhmiin lukeutuu osallistujaprofilointi. Hybriditoteutuksessa tulisi huomioida se, että etäosallistumisen tavat voivat vaihdella; osa haluaa poimia tapahtumasta pieniä pätkiä ja osallistua vain osan aikaa, osa voi haluta olla mukana tiiviimmin. Tämä vaihtelevuus tuo järjestämiseen haasteita erityisesti sitouttamisen näkökulmasta, mutta on välttämätöntä, jotta osallistuminen olisi myös helppoa ja rentoa.

Osallistamista tulee hyödyntää myös markkinoinnissa. Nuoret olisi hyvä saada mukaan kertomaan tapahtumasta. Tässä voitaisiin hyödyntää niin sanottuja someagentteja. Tapahtuman hengen mukaisesti vapaamuotoisuus ja rentous ovat markkinointivaltteja.

Kaiken kaikkiaan hybriditapahtumaa tulee markkinoida yhtenä tapahtumana, koska kyseessä on yksi tapahtuma, johon voi osallistua joko paikan päällä tai etänä (Cyranski & Chodor, 2020, s. 41). Ramppikuumeen hybriditoteutuksella voi saavuttaa uusia kävijöitä ja lisätä tapahtuman tunnettuutta. Tapa, jolla tapahtumasta puhutaan, voi osaltaan myös rakentaa yhteisöllisyyttä, jos etäosallistujat siten kokevat olevansa osa samaa Ramppikuume-tapahtumaa kuin Kankaanpäässä olevat.

Kehittämäni hybridimalli on tehty tapahtuman tämänhetkistä tilannetta peilaten, eikä se sisällä kaikkia hybridin tuomia mahdollisuuksia. Tulevaisuudessa

tapahtuman suunta voi olla kansainvälisyys tai vielä vahvemmin monipaikkaisuus. Hybridimallin onkin syytä kehittyä jatkuvasti kokemusten ja saatujen palautteiden myötä.

8 Pohdinta

Kehittämistyössäni olen paneutunut valtakunnallisen nuorisoteatteritapahtuman Ramppikuumeen yhteisöllisyyteen ja kehittänyt tapahtuman hybriditoteutusta. Työn tavoitteena oli selvittää, mistä tapahtuman yhteisöllisyys muodostuu ja mitkä elementit ja asiat voisivat tukea hybriditapahtumassa koettavaa yhteisöllisyyttä. Lopputuloksena olen kehittänyt tapahtumalle hybriditoteutuksen mallin.

Ramppikuumeen hybridimalli on rakennettu erityisesti tätä nimenomaista tapahtumaa varten. Malli tarjoaa kuitenkin näkökulmia ja ajatuksia myös laajemmin tapahtumatuotannon alalle siitä, miten hybriditapahtumia voisi järjestää, jotta ne tukisivat yhteisöllisyyttä. Olen työssäni halunnut tuoda esille yhteisöllisyyden ja tapahtumaelämyksen merkitystä ja tärkeyttä myös hybriditoteutuksella järjestettävissä tapahtumissa. Monet mallissa nostamistani näkökulmista ja kehittämis-ehdotuksista voidaan hyvin ottaa käyttöön myös muunlaisissa hybriditapahtumissa kuin Ramppikuume.

Luomani hybridimalli nostaa esiin näkökulmia, jotka huomioimalla tapahtumatuottajat ja järjestäjät voivat vaikuttaa yhteisöllisyyden kokemiseen. Yhteisöllisyys on kuitenkin aina yksilön tunneperäinen kokemus, joten yhteisöllisyyden toteutumiseen ei täysin voi vaikuttaa. Toiselle hybriditoteutus voi olla yhteisöllinen kokemus, toiselle taas ei. Yhteisöllisen tunnelman saavuttamiseen on monia apukeinoja, mutta tunnelman muodostuessa hyvin monista eri asioista, ei kaikkea voida kontrolloida.

Vaikuttaisi myös siltä, että osallistujien henkilökohtainen asennoituminen vaikuttaa yhteisöllisyyden syntymiseen. Dokumenttianalyysini perusteella totesin, että nuorisoteatteria harrastavilla nuorilla saattaa olla kannustava ja avoin asenne tapahtumaan tullessaan. Luottamuksellinen ilmapiiri oman ryhmän kesken

välittyy varmasti myös koko tapahtuman yhteiseen tunnelmaan. Tähän etukäteisasenteeseen tai yksilön arvomaailmaan ei kuitenkaan järjestäjäpuoli voi vaikuttaa.

Kehittämistyölläni olen kuitenkin halunnut selvittää, millä keinoin etäosallistujat voisivat paremmin tuntea kuuluvansa tapahtumaan ja kokea hyvän tapahtumaelämyksen. Myös etäosallistujille tarjottavan tapahtuman pitäisi olla arjesta irrottava elämys. Sen selvittämiseen, mitkä ne asiat etäosallistujille Ramppikuumeen kaltaisessa tapahtumassa ovat, olisi hyvä jatkossa paneutua vielä enemmän.

Hybriditapahtuman eräänlainen ristiriitaisuus tuli esiin läpi prosessin. Voi kysyä, onko hyvin toimivaa tapahtumaa edes mielekästä lähteä kehittämään hybriditapahtumaksi ja voiko teatteritapahtuma edes toimia hybridinä. On varmasti kaikille selvää, että tapahtuman tunnelma ja yhteisöllisyys ovat parhaiten aistittavissa ja koettavissa paikan päällä tapahtumassa. Ryhmähaastattelusakin tuli vahvasti esiin haastateltavien ajatus siitä, että halu osallistua Ramppikuumeeseen Kankaanpäässä oli vahva.

Ramppikuumeen hybriditoteutuksen ensimmäinen kokeilu kuitenkin osoitti, että myös nuorisoteatteritapahtuma voi toimia hybridinä. Yllättäen teatteriesitysten livestriimaamisen merkitys nousi isoksi myös yhteisöllisyyden kannalta. Hybriditapahtuma voi toimia ennen kaikkea tapahtuman markkinointikeinona ja lisätä tunnettuutta, mutta myös mahdollistaa helpomman tavan päästä nuorisoteatterikokemusten äärelle. Hybriditapahtuma antaa yksittäisille nuorille, joilla ei välttämättä ole ryhmäkontaktia, mahdollisuuden nähdä ja kokea ikätoverien tekemää teatteria ja myös tutustua toisiin samanhenkisiin nuoriin.

Hybriditoteutuksen selkeimpänä haasteena yhteisöllisyyden näkökulmasta on se, miten etäosallistujat voivat kokea kuuluvansa tapahtumaan. Yhteisöllisyyteen kuuluu vahvasti yhteenkuuluvuuden tunne. Toisaalta yhteisöjen ja yhteisöllisyyden paradoksisuus on siinä, että ne ovat aina myös joitakin poissulkevia. Yhteisöllisyyttä tavoiteltaessa aina jätetään jotkut ulkopuolelle.

Jos nyt aloittaisin opinnäytteen uudelleen, aikatauluttaisin prosessin hieman tarkemmin. Olisi ollut myös tärkeää panostaa enemmän siihen, että tapahtumaan olisi saatu sitoutettua enemmän etäosallistujia. Heiltä olisi saanut opinnäytetyöhön enemmän etäosallistujien kokemusta. Nyt tulokset jäävät siltä osin ohuiksi.

Etäosallistujien kokemusta olisikin jatkossa tärkeää kartoittaa enemmän, kun hybridimalli on otettu vahvemmin käyttöön. Siten hybriditoteutusta voitaisiin kehittää etäosallistujien kokemusten perusteella. Hybridimallin jatkuva kehittäminen ja palautteen kerääminen on luonnollisesti tarpeellista.

Jatkossa olisi lisäksi mielenkiintoista selvittää, lisääkö hybriditapahtuma kiinnostusta Ramppikuumetta kohtaan myös muuten. Tapahtuman tunnettuuden kannalta olisi hyvä kartoittaa, miten hybridimahdollisuus lisää tietoisuutta tapahtumasta, ja näkykö mahdollinen tunnettuuden lisääntyminen tapahtumaan osallistumisena.

Teatterintutkija minussa näkee Ramppikuumeen hybriditoteutuksessa myös paljon teatterintutkimukselle sopivia tutkimusaiheita. Teatteritapahtuman ja teatterillisen tilan toteutuminen hybriditoteutuksessa ja sen tutkiminen voisivat hyödyttää teattereita. Striimaukset ja digitaaliset toteutukset ovat lisääntymässä myös teattereissa.

Kaiken kaikkiaan kehittämistyötäni voi pitää onnistuneena, sillä tavoite luoda Ramppikuumeen hybridimalli on toteutunut. Mallia voidaan hyödyntää Ramppikuumeen toteutuksessa jo pelkästään syntyneiden konkreettisten ideoiden osalta. Lisäksi malli on onnistunut löytämään näkökulmia, joilla yhteisöllisyyttä voitaisiin luoda hybriditoteutukseen. Näiden toimivuutta pystytään selvittämään ainoastaan käytännön toteutuksella sekä jatkuvalla arvioinnilla ja palautteiden kautta.

Lähteet

Aro, J. & Jokivuori, P. (2010). *Klassinen sosiologia ja moderni maailma*. WSOYpro Oy.

Aro, J. (2011). Yhteisöllisyys ja sosiaalinen side. Teoksessa Kangaspunta, Seppo (toim.): *Yksilöllinen yhteisöllisyys. Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen*. Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print, ss. 35–60.

Balme, C. (2008). *Johdatus teatteriin*. (Suom. Pirkko Koski). Like.

Belk, R. & Costa, J. (1998). The Mountain Man Myth: A Contemporary Consuming Fantasy. *Journal of Consumer Research*. December 1998. ss. 218–240.

Bublitz, M., Rank-Christman, T., Cian, L., Cortada X., Madzharov, A., Patrick, V., Peracchio L., Scott, M., Sundar, A., To, N. & Townsend, C. (2019). *Collaborative Art: A Transformational Force within Communities*. *Everyday Consumer Aesthetics*. ss. 313–331.

Cyranski, G. & Chodor, B. (2020). *Transitioning to Virtual and Hybrid Events: How to Create, Adapt, and Market an Engaging Online Experience*. John Wiley & Sons, Incorporated.

de Geus, S., Richards, G. & Toepoel, V. (2016). *Conceptualisation and Operationalisation of Event and Festival Experiences: creation of an Event Experience Scal*. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*. ss. 274–296.
<http://dx.doi.org/10.1080/15022250.2015.1101933>

Gardner, T. (2011). The lives and times of performance. Teoksessa J. Pitches & S. Popat (toim.): *Performance Perspectives. A Critical Introduction*. Palgrave Mcmillan, ss. 103–113.

Heinonen, U. (2008). *Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa*. Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen laitoksen julkaisuja XIV.

Kacholia, P. (18.9.2020). Hybrid Events: Definition, Advantages & Innovative Examples. Dreamcast-blog. Dreamcast. <https://www.dreamcast.in/blog/hybrid-events/>

Kangaspunta, S., Aro, J. & Saastamoinen, M. (2011). Epilogi: Yhteisyyden jatkumo. Teoksessa S. Kangaspunta (toim.): *Yksilöllinen yhteisöllisyys. Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen*. Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print, ss. 245–266.

Kankaanpään kaupunki. <https://www.kankaanpaa.fi/kaupunki-ja-hallinto/kankaanpaa-info/> (viitattu 23.9.2022)

Korkiamäki, R. (2008). Surffailua arjessa. Tila, aika ja vuorovaikutus nuorten yhteisöllistä kuulumista jäsentämässä. Teoksessa I. Roivainen, M. Nylund, R. Korkiamäki & S. Raitakari (toim.): *Yhteisöt ja sosiaalityö. Kansalaisen vai asiakkaan asialla*. PS-kustannus. ss.173–192.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46935544/3_artikkeli_Surffailua_arjessa-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1665046308&Signature=LD~mE7ThSJHFUcq0KGnxva6Jg7qpsj9~U8LNsg7LsP40iwP6~4sSDOhEW-zpXvi7g~KtBuWZMIA88yfEbEtgn6K0iq~qM0Ni9UXIOF8v78R03Qcymf~woPm4sOf-be3MDJ~pIVFnbt5KULiill~qYRcmvebw7ffpFzKq1YS-5oi23hhI2apFoxnwsCOMySm1vhh-LBkfNkeYgYMAqScW82-gupq~EhR4SbolHGrVKfx-n~DKQVGufNcpmhd-VUQ5l~6XxhKAz2rdbE3yBmZTFoPNtVO-rARFXEzHxv2CAH7hZ2TgxsFZNNk2uniPIIGK3s-byrXSnT~l~HSPqB8iXQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Kukkola, J. (2018). Kokemuksen tutkimuksen metatiede: kokemuksen käsitteen käytön ja kokemuksen ehtojen tutkimus. Teoksessa J. Toikkanen & I. Virtanen (toim.) *Kokemuksen tutkimus VI. Kokemuksen käsite ja käyttö*. Lapland University Press, ss. 41–63.

Kurki, L. (2000). *Sosiokulttuurinen innostaminen*. Vastapaino.

Laitinen, L. (2017). Taide, taiteellinen toiminta ja hyvinvointi. Teoksessa K. Lehi-koinen & E. Vanhanen (toim.) *Taide ja hyvinvointi. Katsauksia kansainväliseen tutkimukseen*. Taideyliopisto. Kokos-julkaisusarja 1/2017. ss. 31–45. Saatavilla osoitteesta: https://taju.uniarts.fi/bitstream/handle/10024/7104/Kokos_1_2017.pdf?sequence

Löfblom, K. (2016). *Nuorten kokemat yhteisölliset elämykset*. Nuorisotutkimus 34 (2016):4, ss. 5–21.

Maaninka, A. (7.7.2021). Hybriditapahtumat tulevat – oletko valmis? Unie-blogi. Unie Elevating Events. <https://unie.fi/blog/hybriditapahtumat-tulevat-oletko-valmis/>

Nivala, E. (2008). *Kansalaiskasvatus globaalin ajan hyvinvointiyhteiskunnassa. Kansalaiskasvatuksen sosiaalipedagoginen teoriakehys*. Snellman-instituutti.

Nuorisoseurat 2030 -strategia. <https://nuorisoseurat.fi/jarjesto/strategia-ja-arvot/>

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. (2015). *Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan*. Sanoma Pro Oy.

Rantanen, M. (2016). *Tunnelmamuotoilu*. Talentum Pro.

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

Saastamoinen, M. (2009). Aikalaiskeskustelua yhteisöllisyydestä. Teoksessa K. Filander & M. Vanhalakka-Ruoho (toim.) *Yhteisöllisyys liikkeessä*. Kansanvalistusseura. ss. 31–66.

Sauter, W. (2000). *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception*. University of Iowa Press.

Silvers, J. (2004). *Professional event coordination*. Hoboken, N.J.: Wiley.

Teerijoki, P. & Lintunen, J. (2001). Kohtaamisia eri tiloissa. Osallistavan teatterin näyttämöt. Teoksessa P. Korhonen & A. Østern (toim.) *Katarsis. Draama, teatteri ja kasvatus*. Atena Kustannus Oy. ss. 131–150.

Torvinen, N. (2022). *Teatteritoiminnan hyvinvointivaikutukset. Nuorten vuorovaikutustaitojen vahvistaminen teatteritoiminnan keinoin*. [opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu]. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202205129000>

Tuomi, I. (2005). Yhteisöllisyyden paluu tietoyhteiskuntaan. Teoksessa Hautamäki, A., Lehtonen, T., Sihvola, J., Tuomi, I., Vaaranen, H. & Veijola, S. *Yhteisöllisyyden paluu*. Gaudeamus.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällön analyysi*. Uudistettu laitos. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Tönnies, F. (1988). *Community & society (Gemeinschaft und Gesellschaft)*. NJ, US: Transaction Publishers.

Vallo, H. & Häyrinen, E. (2012). *Tapahtuma on tilaisuus. Tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen*. Tietosanoma.

Weber, M. (1978): *Economy and society: an outline of interpretive sociology*. Vol. 1. University of California Press.

Aineistot

Dokumentit

Ramppikuume-tapahtuman palautekyselyt vuosilta 2015–2018.

Työpaja

Työpaja A. 2022. Ramppikuumeen hybridielementtien ideointi. Osallistuja 1, Osallistuja 2, Osallistuja 3, Osallistuja 4, Osallistuja 5. Zoom 9.3.2022. Tallenne tekijän hallussa.

Ryhmähaastattelu

Ryhmähaastattelu A. Haastateltava 1, Haastateltava 2, Haastateltava 3. Zoom 15.6.2022. Tallenne tekijän hallussa.

Havainnointi Euroviisut

Muistiinpanot.

Liitteet

Liite 1: Ideointipajan sisältörunko

Ideointipaja 9.3.2022

- Pajan ja työskentelyn etenemisen esittely
- Virittäytyminen: Sanapilvet sanoista ”yhteisöllisyys” ja ”hybriditapahtuma”
- Info Ramppikuume-tapahtumasta
- Ideointiosuus Jamboard-alustalla
 - Mihin toimintoihin/osuuksiin haluaisit osallistua etänä?
 - Miten vuorovaikutus paikan päällä Kankaanpäässä olevien ja etänä osallistuvien välillä voisi toteutua?
 - Mitkä asiat ylläpitäisivät/lisäisivät Ramppikuume-tunnelmaa ja yhteisöllisyyttä, kun osallistujia on sekä etänä että Kankaanpäässä?
- Keskustelu syntyneistä ideoista
- Ideoiden arviointi äänestämällä jokaisesta ideasta kolme parasta ideaa

Liite 2: Ryhmähaastattelun kysymysrunko

- Millainen kokemus Ramppikuumeeseen osallistuminen oli?
- Huomasiko tapahtuman etäosallistujia Kankaanpäässä?
- Oletteko kuulleet palautetta etänä osallistuneilta?
- Miten kuvailisit tapahtuman tunnelmaa?
- Tuntuivatko etäosuudet luontevalta osalta tapahtumaa Kankaanpäässä?
- Tämän tapahtumakokemuksen perusteella, miten hybriditapahtumaa voisi kehittää jatkossa

Liite 3: Ideointipajassa syntyneet hybriditoteutuksen konkreettiset elementit

- Esitysten striimaaminen etäkatsojille
- Löylytysten mahdollistaminen myös etäosallistujille
- Etätoteutukseen soveltuvat työpajat (esimerkiksi kirjoittaminen)
- Keskustelutilaisuudet ja paneelikeskustelut vuorovaikutteisesti
- Haastattelut (esimerkiksi tunnetun näyttelijän tai muun ammattilaisen)
- Lukudraama kaikkien osallistujien välillä. Teksteinä voisivat olla nuorten omat tekstit tai uudet nuorisoteatteriryhmille soveltuvat tekstit.
- Yhteinen tuotos kaikkien osallistujien kesken (esimerkiksi sana kerrallaan tarina)
- Miitit, joissa tietystä aiheesta kiinnostuneet pääsevät keskustelemaan keskenään aiheesta
- Reportaasit paikan päältä
- Improvisaation striimaaminen, ja etäosallistujien mahdollisuus vaikuttaa improvisaatioon
- Videopuhelut Kankaanpäästä etäkatsomoihin ja toisin päin
- Teatteri speed-date-tilaisuus, jossa osallistujat tapaavat toisiaan