

Tapahtumaosaamista
Airsoftiin: Airsoft-tapahtuman
muistilistan luominen

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Liiketalouden ja matkailun ala
Hotelli- ja ravintola-alan
koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Syksy 2016
Antti Pitkänen

Lahden ammattikorkeakoulu
Hotelli- ja ravintola-alan koulutusohjelma

PITKÄNEN, ANTTI:

Tapahtumaosaamista Airsoftiin:
Airsoft-tapahtuman muistilistan
luominen

Tapahtumamatkailun opinnäytetyö, 40 sivua, 8 liitesivua

Syksy 2016

TIIVISTELMÄ

Kouvola Airsoft ry on Kymenlaakson alueen suurin Airsoft-pelien järjestäjä. Yhdistys on toiminut vuodesta 2008 asti järjestäen erikokoisia Airsoft-tapahtumia pari kertaa vuodessa Kouvolan alueella. Yhdistyksessä on noin 20 jäsentä. Airsoft on japanilaislähtöinen taistelupeli, jossa pelaajat pyrkivät suorittamaan erilaisia tehtäviä. Apunaan pelaajilla on 6mm tai 8mm muovikuulia ampuvia aseita. Airsoft-aseet muistuttavat ulkonäöltään aitoja aseita, ja sotilasrekvisiitan käyttö on hyvin luonteenomaista lajille elämyksellisyyttä tuomaan. Lajin tavoitteena on liikunnallisuus, elämyksellisyys, eläytyminen, kilpailullisuus ja hauskanpito.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli järjestää kaksi yhdistyksen tapahtumaa kesällä 2015 ja luoda Airsoft-tapahtuman muistilista yhdistyksen avuksi tulevia tapahtumia varten. Opinnäytetyön tavoitteena oli myös tuoda yhdistyksen käyttöön elämys- ja tapahtumaosaamista.

Opinnäytetyö oli toiminnallinen opinnäytetyö. Opinnäytetyöraportti koostui teoreettisesta ja toiminnallisesta osuudesta. Teoreettisessa osuudessa esiteltiin lajia ja yhdistystä. Lisäksi esiteltiin sekä tapahtumien että elämysten käsitteitä ja määritelmiä. Toiminnallisessa osuudessa kerrottiin kahdesta järjestetystä tapahtumasta sekä esiteltiin tuotosta, Airsoft-tapahtuman muistilistaa. Tapahtumia oli kaksi, ensikertaa järjestettävä turnaustyyppinen Kary-Cup, sekä jo alueen harrastajille ennestään tuttu yöpeli Ratavartija. Airsoft-tapahtuman muistilista suunniteltiin avustamaan tulevien tapahtumien ideointia, suunnittelua, toteutusta sekä jälkihoitoa. Muistilistasta muotoutui tarkistuslista, jolla voidaan pitää kirjaa tehdyistä ja tekemättömistä työtehtävistä. Jatkokehityksenä on tarkoitus kokeilla listaa käytännössä sekä viedä lista digitaaliseen muotoon.

Asiasanat: tapahtuma, tapahtuman järjestäminen, elämys, Airsoft, Kouvola Airsoft ry, KARY

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Hotel and Restaurant Management

PITKÄNEN, ANTTI:

Bringing event expertise to Airsoft:
The Airsoft event checklist

Bachelor's Thesis in Event Tourism 40 pages, 8 pages of appendices

Autumn 2016

ABSTRACT

Kouvola Airsoft association is the largest Airsoft event organizer in the region of Kymenlaakso. The association has been around since 2008 and has been organizing various sizes of Airsoft events a couple of times in Kouvola. The association has approximately 20 members. Airsoft is a fighting game originating from Japan, in which players try to complete various tasks. Players are equipped with 6mm or 8mm plastic pellets firing weapons. Airsoft guns resemble real weapons, and the use of military items is very common within the hobby to bring some additional experience. The goal of the hobby is to have physical exercise, experiences, competitive spirit and fun.

The goal of this thesis was to organize two events in the summer of 2015, and to create an airsoft event checklist to help the association for creation of the future events. Another goal was to bring experience and event expertise for the association.

My thesis was a functional thesis. The thesis report consisted of theoretical and functional parts. In the theoretical part the hobby and association is presented. The concept and definitions of the events and experiences were also presented. In the functional part the two events were presented, as well as the product of this thesis, the Airsoft event checklist. There were two events, first time organized tournament type Kary-Cup event, and the nightgame Ratavirtija, that was already familiar to the local players. The Airsoft event checklist was designed to help the ideation, planning, execution and after-care of the future events. The checklist became a tool used to keep track of finished and unfinished tasks. The further development of the list is to try it in practice, as well as to export the list to a digital format.

Key words: events, organizing an event, experience, Airsoft, Kouvola Airsoft association, KARY

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	AIRSOFT MEILLÄ JA MAAILMALLA	3
2.1	Airsoft lajina	3
2.2	Lainsäädäntöä	4
3	TAPAHTUMAT JA ELÄMYKSET	7
3.1	Tapahtuma käsitteenä	7
3.2	Erilaisia tapahtumia ja tapahtumatyyppejä	8
3.3	Tapahtuman suunnittelu	9
3.4	Tapahtuman toteutus	10
3.5	Tapahtuman jälkihoito	11
3.6	Elämys käsitteenä	12
3.7	Elämysten ryhmittely	15
3.8	Elämyksen kolmio	16
4	PROSESSI	20
4.1	Kary-cup	20
4.1.1	Suunnitteluvaihe	20
4.1.2	Tapahtumapäivä	21
4.2	Ratavartija-yöpeli	23
4.2.1	Suunnitteluvaihe	24
4.2.2	Tapahtumapäivä	25
5	TUOTOS	27
5.1	Airsoft-tapahtuman muistilista	27
5.2	Muistilistan käyttäminen ja kehitys	33
5.3	Peilaus tietoperustaan	34
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	35
6.1	Toiminnallisen prosessin arviointi	35
6.2	Opinnäytetyöprosessi	36
6.3	Jatkotutkimusaiheet	37
	LÄHTEET	38
	LIITTEET	40

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni on toiminnallinen opinnäytetyö, ja sen kohteena on olla mukana toteuttamassa kahta Kouvola Airsoft ry:n tapahtumaa sekä luoda Airsoft-tapahtuman muistilista yhdistyksen käyttöön. Kouvola Airsoft ry eli KARY on Kymenlaakson suurin Airsoft-pelien järjestäjä (Kouvola-Airsoft ry 2016). Airsoft on alkujaan Japanissa 1980-luvulla kehitetty taistelupeli, jossa käytetään muovisia kuulia ampuvia airsoft-aseita

Kouvola-Airsoft ry on järjestänyt erikokoisia Airsoft-tapahtumia viikonloppupeleistä aina yön yli kestäviin tapahtumiin jo noin kahdeksan vuotta. Vuonna 2015 yhdistys järjesti kaksi suurempaa tapahtumaa, turnaustyyppisen Kary-cup:in ja yön yli kestävän päätapahtuman Ratakartijan. Turnaustyyppinen Kary-cup toteutettiin ensimmäistä kertaa, ja se saikin positiivisen vastaanoton. Kesän päätapahtumien kävijämäärä on vuosi vuodelta noussut, ja kesän Ratakartija-tapahtuma keräsikin lähemmäs kaksisataa osallistujaa. (Kouvola-Airsoft ry 2016.)

Konkreettinen tavoitteeni opinnäytetyössäni onkin siis olla tekemässä kahta tapahtumaa yhdistyksen kanssa sekä luoda Airsoft-tapahtuman muistilista yhdistyksen käyttöön. Tarkoituksena on tuoda omaa tapahtuma- ja elämysalan osaamista yhdistyksen hyödyksi, sekä luoda konkreettinen apuväline josta olisi hyötyä tulevaisuuden tapahtumia järjestettäessä.

Toimeksiantajani opinnäytetyölle on Kouvola Airsoft ry. Kouvola Airsoft ry on kouvolaalainen airsoft-yhdistys, joka järjestää viikonloppupelejä sekä muutamia isompia tapahtumia vuodessa Kouvolan alueella. Yhdistys on perustettu vuoden 2008 lopulla, jotta lajia olisi voitu harrastaa virallisissa olosuhteissa ja näin ollen Airsoftin mielikuva ja asema Kouvolassa olisi parantunut. Yhdistyksen hallitukseen kuuluu tällä hetkellä noin 20 jäsentä minä mukaan lukien, joista kaikki ovat mukana tapahtumien järjestämisessä ja yrityksen toiminnassa tavalla tai toisella. Yhdistys on Kymenlaakson suurin Airsoft-pelien järjestäjä.

Opinnäytetyöni on toiminnallinen opinnäytetyö joka koostuu teoreettisesta ja toiminnallisesta osiosta. Teoreettisessa osiossa kerron Airsoft-harrastuksesta ja sen eri luonteesta niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Teoriapohjassa esittelen tapahtuman käsitteen, sen eri vaiheet ja tyypit. Lisäksi paneudun elämyksen käsitteeseen, sen ryhmittelyyn, siihen vaikuttaviin tekijöihin ja sen elementteihin. Airsoft-pelit ovat aina eräänlaisia tapahtumia, ja laji luonteeltaankin

Toiminnallisessa osiossa kerron kahdesta kesän 2015 Airsoft-tapahtumasta joita olin yhdistyksen kanssa järjestämässä. Lisäksi esittelen luomani Airsoft-tapahtuman muistilistan, joka on kehitelty avustamaan yhdistyksen järjestämien tapahtumien suunnittelua ja toteutusta.

Opinnäytetyöraporttini aloitan esittelemällä Airsoftin harrastuksena ja kertomalla sen historiasta, lainsäädännöstä ja toiminnasta niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Seuraavissa luvuissa esittelen tietoperustaa eli tapahtuman käsitettä, tapahtuman neljä eri vaihetta sekä tapahtuman eri tyypit. Tapahtuman teorian jälkeen jatkan elämyksen käsitteeseen, elämyksen ryhmittelyyn, siihen vaikuttaviin tekijöihin ja elämyksen elementteihin. Teoriapohjan jälkeen kerron edellä mainittujen Airsoft-tapahtumien järjestämisestä ja kulusta. Tapahtumista kertomisen jälkeen esittelen luomani Airsoft-tapahtuman muistilistan ja kerron sen käyttötarkoituksesta. Viimeisessä kappaleessa kerron johtopäätökseni opinnäytetyöstäni ja opinnäytetyöprosessista.

2 AIRSOFT MEILLÄ JA MAAILMALLA

Airsoft (lempinimeltään softaus) on Japanista alkujaan lähtöisin oleva taistelupeli, jossa käytetään pieniä, läpimitaltaan 6mm tai 8mm olevia muovikuulia ampuvia replika-aseita (Airedi 2016). Laji kehiteltiin 1980-luvulla Japanissa tarkkuusammuntaa varten tiukentuneiden aselakien kiellettyä useimpien tuliaseiden hallussapidon. Kun huomattiin, että kyseisillä aseilla pystyi ampumaan myös muita ihmisiä ilman vakavia vahinkoja, erilaisten taistelupelien suosio lähti kasvuun. Eurooppaan ja Amerikkoihin laji rantautui 1990-luvun alussa. (Airsoft Dome 2016.)

2.1 Airsoft lajina

Airsoft on monimuotoinen ja laaja harrastus. Peleissä voi olla tavoitteena yksinkertaisesti vain vastustajajoukkueen eliminointi heihin osumalla, tai suurempien, laajamittaisten tehtävien suorittaminen ryhminä. Pelit voivat olla pieniä taisteluita metsässä tai suuria skenaarioita eli operaatioita historiallisten sotatapahtumien mukaan (Yle 2012). Varustus on usein oikeiden esikuviansa näköinen, ja tällä saavutetaan autenttisuutta ja elämyksellisyyttä tapahtumiin. Airsoft-aseet toimivat käsi-, kaas-, paineilma- tai sähköviritteisesti. Airsoftissa aseiden lisäksi tärkein ja pakollinen varuste on kunnollinen suojamaski tai suojalasit. (Airedi 2016.)

Verraten sukulaislajeihinsa paintballiin tai laser tagiin, muovikuula ei jätä osuessaan maalitahraa tai anna erillistä ilmoitusta osumasta, vaan osuman tunnustaminen on kiinni pelaajien rehellisyydestä. Airsoftia sanotaankin usein herrasmieslajiksi: pelien toimivuus on kiinni omasta rehellisyydestä, kaikkien turvallisuus huomioidaan ja vältetään negatiivisia miellelyhtymiä aiheuttavia sanoja kuten ”sota”, ”kuollut” ja ”tappaminen” (Yle 2012).

Airsoft eroaa myöskin luonteeltaan esimerkiksi paintballista. Siinä missä paintball on enemmän kilpaurheilua tai polttariporukoiden hauskanpitoa, keskittyy airsoft enemmän elämyksellisyyteen ja todentuntuisuuteen, unohtamatta kuitenkin hauskanpitoa. Lajille onkin elämyksellisyyden

lisäämiseksi tyypillistä sotilasrekvisiitan käyttö ja että airsoft-aseet replikoivat, eli mallintavat, oikeita aseita ulkonäöltään.

Lajia pääsee harrastamaan useimmiten airsoft-yhdistysten järjestämässä viikonloppupeleissä. Nämä pelitapahtumat ovat yleensä pienempiä, muutamien kymmenien pelaajien tapahtumia, joissa päätavoitteena on yhdessäolo ja hauskanpito. Viikonloppupelejä varten luodaan yleensä pieni taistelutilanne, ja pelimuotoina voi olla esimerkiksi lipun ryöstö, linnakkeen valtaaminen tai vain toisen joukkueen tiputtaminen pelistä. Näihin peleihin yleensä voi tulla vapaammin, sillä yleensä sen erikoisempia varusterajoja tai pelimaksuja ei ole, tietysti yleisiä ja tapahtumaa järjestävän yhdistyksen sääntöjä lukuun ottamatta.

Toinen vaihtoehto harrastamiseen on niin sanotut "skenaariot" eli teemalliset pelit. Nämä perustuvat yleensä johonkin tunnettuun tai fiktiiviseen tapahtumaan, kuten esimerkiksi toiseen maailmansotaan. Tämän tyyppiset tapahtumat ovat yleensä paljon suurempia, jopa useamman tuhannen pelaajan laajoja ja useamman päivän kestäviä tapahtumia varusterajoineen ja pelimaksuineen. Varusterajoilla tarkoitetaan joko käytettävien airsoft-aseiden ja -varusteiden tehokkuuden ja tyyppien rajoittamista peleissä, tai elämyksellisyyden luomiseksi varusteiden ulkonäköön liittyviä sääntöjä. Nämä ulkonäköön liittyvät säännöt vaihtelevat skenaarion tarinan mukaan, esimerkiksi toiseen maailmansotaan liittyvän tapahtuman eri osapuolet käyttävät joko kokonaan liittoutuneiden tai akselivaltojen varusteita ja aseita, eivätkä sekoita niitä keskenään. (Airedi 2016.)

2.2 Lainsäädäntöä

Airsoft on Suomessa lupavapaa ja sallittu harrastus (Airedi 2016). Airsoft-aseita ja tarvikkeita voi ostaa kuka tahansa täysi-ikäinen, mutta alle 18-vuotiaalle ei ole sallittua myydä tai luovuttaa pysyvästi Airsoft-asetta ilman huoltajan suostumusta. Ajantasainen lainsäädäntö kuuluu seuraavasti:

”Ilma-aseiden, jousitoimisten aseiden ja harppuunoiden myyminen sekä muu pysyvä luovuttaminen alle 18-vuotiaalle on kielletty ilman hänen huoltajansa suostumusta” (Järjestyslain 3 luvun 11§ 2016).

Lajin harrastaminen on siis täysin mahdollista myös alaikäisenä, mutta aseiden itsenäisen ostaminen ei ole mahdollista alle 18-vuotiaana. (Airedi 2016.)

Airsoft-aseita ei myöskään saa kuljettaa julkisilla paikoilla näkyvästi. Aseiden kuljetus on myös kielletty julkisilla paikoilla ilman hyväksyttävää syytä. Järjestyslaki määrää seuraavasti:

”Seuraavien toisen vakavaan vahingoittamiseen tarkoitettujen tai siihen soveltuvien esineiden tai aineiden hallussapito yleisellä paikalla on kielletty: - - 5) ilma-aseet, jousitoimiset aseet, harppuunat, ritsat, puhallusputket ja muut näihin rinnastettavat ampumiseen soveltuvat esineet; - - Ampuma-asetta tai räjähtävää esinettä erehdyttävästi muistuttavien esineiden hallussapito yleisellä paikalla on kielletty.” (Järjestyslain 3 luvun 10§ 2016.)

Hyvä keino tähän on hankkia aseelleen asianmukainen aselaukku. Lisäksi aseita voi kuljettaa muissa säilytyspusseissa tai alkuperäisessä pakkauksessaan. Käytännössä Airsoft-ase saa olla näkyvissä vain kodeissa, Airsoft-aseita myyvissä kaupoissa sekä luvallisilla pelialueilla. Jos esimerkiksi tapahtuman parkkipaikka sijaitsee pelialueen ulkopuolella, on Airsoft-ase pidettävä piilossa kunnes on siirrytty luvalliselle pelialueelle. (Airedi 2016.)

Airsoftin harrastaminen ei myöskään kuulu jokamiehen oikeuksiin, vaan siihen tarvitaan maanomistajan lupa. Myöskään julkisilla paikoilla tai niiden välittömässä läheisyydessä Airsoftia ei myöskään tule harrastaa. Myös väärin hälytysten välttämiseksi olisi aina hyvä tehdä peleistä ilmoitus viranomaisille. (Airedi 2016.)

Suomessa Airsoftin harrastaminen on melko vapaata ja vaivatonta. Ruotsissa vain täysi-ikäiset voivat ostaa ja käyttää Airsoft-aseita, ja alle täysi-ikäiset voivat vain harjoitella tarkkuusammuntaa huoltajan valvonnassa (Airsoft.nu 2016). Saksassa taasen laki on vielä tiukempi. Airsoft-aseen tehokkuus määrittelee luokitellaanko ase leluksi, saako siinä olla sarjatulta ja minkä ikäisille aseita saa myydä. 0.5 jouleen asti ase luokitellaan leluksi, ja siinä saa olla sarjatuli. Alle 0.08 joulen tehokkuudella lelun ikäraja on 3 vuotta, ja siitä ylöspäin 0.5 jouleen asti ikäraja on 14 vuotta. 0.6 joulesta 7.5 jouleen asti ase ei enää ole lelu, ja vaatii 18 vuoden iän. Ase saa myös ampua vain kertatulta. Myös aseiden kantaminen on paljon rajoitetunpaa: ase ei saa olla ampumavalmis kantolaukussaan. Tämä tarkoittaa että aseessa ei saa olla kaasua tai akkua, ei lipasta eikä ammuksia. (Airsoft Squared 2014.)

3 TAPAHTUMAT JA ELÄMYKSET

Airsoft-pelejä on monenlaisia ja kokoisia. Ne voivat olla mitä tahansa muutaman hengen viikonloppupelistä monta päivää kestäväään tarinalliseen skenaarioon. Yhtälailla jokainen peli on tapahtuma, ja niissä kävijät hakevat muun muassa liikunnallisuutta, elämyksellisyyttä, heittäytymistä, kilpailullisuutta tai vain yksinkertaisesti hauskanpitoa kavereiden kanssa.

3.1 Tapahtuma käsitteenä

Tapahtumiksi lasketaan kaikki tilaisuudet pienistä yksityisistä tilaisuuksista suuriin massatapahtumiin saakka. Tapahtuma voi olla organisaation sisäinen tai ulkoinen. Tapahtumien tarkoituksena on sen luonteesta riippumatta saada aikaan tuloksia. Tapahtuma on projekti, joka täytyy suunnitella ja toteuttaa. (Laurea 2015, 7-8.)

Tapahtuma-käsite voi tarkoittaa messuja, markkinoita, kilpailuja, konsertteja tai muita yleisötilaisuuksia. Tapahtumia voi järjestää niin yksityiset henkilöt kuin yritykset ja yhdistykset. Tapahtuma voidaan järjestää organisaation sisältä koottujen ihmisten voimin, tai se ostaa valmiina tapahtumatoimistolta. Tapahtumien tarkoituksena on koota ihmisiä yhteen jotain tarkoitusta varten, tietyssä paikassa ja tiettyyn aikaan. (Laurea 2015, 7-8.)

Tapahtumat ovat aina sosiaalisia, ohimeneviä tilanteita. Tapahtumat sisältävät aina jonkinlaisia riskejä, esimerkiksi taloudellisia tai maineeseen tai turvallisuuteen liittyviä. Tapahtuman järjestäjällä onkin siis suuri vastuu siitä, että tapahtuma saataisiin järjestettyä onnistuneesti ja että onnettomuuksilta ja selkkauksilta vältyttäisiin. Tapahtuman huolellinen suunnittelu onkin erityisen tärkeää, jotta riskejä voidaan ennakoida ja minimoida. (Laurea 2015, 7-8.)

3.2 Erilaisia tapahtumia ja tapahtumatyyppejä

Tapahtumat voidaan jakaa useilla eri tavoilla. Yksi luokittelutapa on jakaa tapahtumat sisällön mukaan asiatapahtumiin, viihdetapahtumiin tai niiden yhdistelmiin (Vallo & Häyrynen, 2012). Tapahtumajärjestäjän on tiedettävä etukäteen ennen suunnitteluun ryhtymistä, minkälaisesta tapahtumasta on kyse, onko tarkoitus tarjota asiapitoista tietoa, vai tarjota asiakkaille viihdykettä.

Tapahtumat voidaan jakaa myös toteuttamistavan mukaan. Tapahtuma voidaan joko rakentaa itse, jolloin se vaatii suurta työpanosta ja sitoutumista koko organisaatiolta, sillä kaikki tekeminen, etsiminen, suunnittelu ja varmistaminen ovat omilla harteilla. Valttina itse toteutetussa tapahtumassa on valta päättää täysin tilaisuuden luonteesta ja rakenteesta, mutta se vaatii silloin myös osaamista ja kokemusta. (Vallo & Häyrynen, 2012, 61-62.)

Tapahtuma voidaan myös ulkoistaa tapahtumatoimistolle, jolloin kerrotaan tavoitteista, kohderyhmistä ja budjetista. Tapahtumatoimisto usein antaa toteutusidean ja teeman. Ulkoistettaessa tapahtumaa etuina on sen räätälöiminen ja mitoittaminen juuri omiin tarpeisiin, ulkopuolisen osaamisen ja alihankkijaverkoston valjastaminen käyttöönsä sekä mahdollisuus keskittyä omaan työhönsä. Ulkoinen apu tietysti tuo lisää kustannuksia sekä järjestelyiden ja brandimielikuvan kontrollointi voi olla hankalaa. (Vallo & Häyrynen 2012, 62-63.)

Ketjutettu tapahtuma tarkoittaa sitä, että ostetaan valmiita tapahtumien osia ja linkitetään ne yhdeksi toimivaksi kokonaisuudeksi. Ketjutettuun tapahtumaan on helppo valita mieleisiään osia eri palveluiden tarjoajilta useisiin eri teemoihin ja tarpeisiin. Kustannuksetkin ovat tällöin helposti laskettavissa. Hankaluutena on eri osien sitominen yhteen saumattomaksi kokonaisuudeksi, siirtymät vaiheista seuraaviin sekä onnistumisen varmistaminen. (Vallo & Häyrynen 2012, 63-67.)

Kattotapahtuman hyödyntäminen tarkoittaa valmiin teeman ostamista, esimerkkinä jääkiekkotapahtuma tai jalkapallo-ottelu. Kattotapahtuma on

organisaatiolle helppo ratkaisu, mutta vaatii aina räätälöintiä sekä ohjelmapaketin ja isännöinnin sisälleen. (Vallo & Häyrinen 2012, 67-68.)

3.3 Tapahtuman suunnittelu

Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty, kuuluu vanha sananlasku.

Suunnitteluvaihe onkin viitteellisesti tapahtumaprosessista noin 75%, toteutuksen ollessa 10% ja jälkihoidon 15% (Vallo & Häyrinen 2012, 157).

Suunnitteluvaiheeseen kannattaa varata tarpeeksi aikaa, sillä se valmistaa tapahtuman toteuttamista varten, ja edesauttaa sen onnistumista.

Tapahtuman suunnittelu alkaa sen ideoinnista. Ideoinnin tarkoituksena on haalia paljon erilaisia ideoita ja ajatuksia. Osa niistä voidaan karsia pois myöhemmässä vaiheessa. Ideoinnin hyviä apuvälineitä ovat muun muassa ajatuskartta, aivoriihimenetelmä tai SWOT-analyysi. (Etelä-Pohjanmaan Liitto 2001.)

Tapahtuman tuottamista voi kuvata projektin läpivienniksi. Projekti on johdonmukaisesti vaiheesta toiseen etenevä tapahtumaketju, jonka toteutuksen yhteydessä saavutetaan haluttu tulos. Projektin aloittamiseksi on oltava käyttökelpoinen idea, tuottaja, tekijät, rahoitus ja aikataulu. (Etelä-Pohjanmaan Liitto 2001.)

Projektin käynnistämiseksi tarvitaan paljon erilaisia ideoita, mutta ennen sitä kannattaa ideoita tarkastella kriittisesti ja realistisesti. SWOT-analyysi on hyvä keino tähän, jotta voidaan kartoittaa idean vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhat. (Etelä-Pohjanmaan Liitto 2001.)

Tapahtuma vaatii myös tapahtumabriefin. Se kokoaa yhteen tiedossa olevat reunaehdot kun tapahtumaa lähdetään toteuttamaan. Se toimii asiakirjana ja toimeksiantona tapahtumatoimistolle tai se voidaan ottaa käyttöön oman organisaation suunnittelukokouksessa. Tapahtumabrief voi yksinkertaisimmillaan vastata muun muassa seuraaviin kysymyksiin: millainen budjetti, miksi tapahtuma järjestetään, mitä tahdotaan viestiä sekä kenelle, mitä, miten ja millainen tapahtuma järjestetään. (Vallo & Häyrinen 2012, 159.)

Yksi hyvä työkalu tapahtumassa työskenteleville tapahtuman onnistumiseksi on tapahtumakäsikirjoitus. Tapahtumakäsikirjoitus on kuin näytelmän käsikirjoitus. Se alkaa siitä, kun niin sanottu näytelmä eli tapahtuma alkaa ja vieraat saapuvat paikalle, sekä päättyy kun viimeinen vieras on poistunut. Käsikirjoituksessa kerrotaan, mitä, missä ja milloin tapahtuu. Tapahtuman aikana tapahtuu paljon näyttämöllä, mutta niin myös kulissien takana. Jokaisella vastuuhenkilöllä on tärkeää olla aikataulutettu käsikirjoitus, jolla voi varmistaa, milloin mikin tapahtuman osio on tarkoitettu alkavaksi ja miten. Jos ja kun kaikki ei mene niin kuin on suunniteltu, niin asiasta ei pidä sätkähtää. Vieraat eivät tiedä, mitä oli suunniteltu mihinkin kohtaan tapahtumaa. Vieraat eivät siis voi murehtia jostakin, mistä eivät tiedä mitään. Tärkeintä on että tapahtuma saadaan sujuvasti alusta loppuun toteutettua. (Vallo & Häyrinen 2012, 161-162.)

Tapahtuman suunnitteluvaiheessa voidaan aloittaa myös konkreettiset valmistelut. Näin tapahtuman suunnittelu ja rakentaminen etenevät rinnakkain. Näin säästetään myös aikaa, jolloin tapahtuma saadaan toteutettua määräajassa. (Etelä-Pohjanmaan liitto 2001, 8.)

3.4 Tapahtuman toteutus

Tapahtuman toteutusvaihe on se hetki tai ne hetket, jotka tekevät suunnitellusta toden. Jokaisen tapahtumassa työskentelevän on ymmärrettävä oma roolinsa ja osuutensa kokonaisuudessa. Tapahtuman onnistuminen vaatii saumatonta yhteistyötä eri tahojen välillä. Tapahtuman toteutuksesta voidaan erottaa kolme vaihetta: rakennusvaiheen, itse tapahtuman ja purkuvaiheen. (Vallo & Häyrinen 2012, 163-164.)

Rakennusvaihe on yleensä aikaa vievin osuus toteutusvaiheesta. Rakennusvaiheessa pystytetään kulissit ja laitetaan rekvisiitta kuntoon itse tapahtumaa varten. Rakennusvaiheeseen täytyy siis varata tarpeeksi aikaa, jotta kaikki tarvittava saadaan tehtyä ennen tapahtuman alkua. Tapahtumien suunnittelu voi kestää viikoista vuosiin tapahtuman luonteesta riippuen, ja ne kaikki voivat olla hetkessä ohi. (Vallo & Häyrinen 2012, 164.)

Itse tapahtuma kestää vain hetken suunnitteluun ja valmisteluun verrattuna. Kun ovet aukeavat, ei ole enää paljoakaan tehtävissä. Tässä vaiheessa on hankala lähteä tekemään mitään radikaaleja muutoksia, minkä takia hyvä suunnittelu ja varautuminen ovatkin erittäin tärkeitä. (Vallo & Häyrinen 2012, 164.)

Kun viimeinenkin vieras lähtee, alkaa tapahtuman purkuvaihe. Purkuvaiheen tarkoituksena on saada tapahtuman tilat siivottua ja kulissit ja rekvisiitat tyhjennettyä, sekä saada alue siihen kuntoon jossa se oli ennen tapahtuman rakentamista. Purkuvaihe on usein paljon nopeampi ja tehokkaammin toteutettavissa kuin rakennusvaihe. (Vallo & Häyrinen 2012, 164.)

3.5 Tapahtuman jälkihoito

Nimensä mukaisesti tapahtuman jälkihoito tapahtuu tapahtuman jälkeen. Onnistunut jälkihoito ja jälkimarkkinointi vaatii myös suunnittelua etukäteen, jotta se olisi osana kokonaisuutta tapahtumanjärjestämisessä. Jälkihoidon osuus on noin 15% koko tapahtumaprosessin kulusta, ja sen tarkoituksena on aloittaa tapahtuman konkreettinen hyödyntäminen. (Vallo & Häyrinen 2012, 157, 180, 257.)

Jälkihoitovaiheessa tapahtumanjärjestäjällä on mahdollisuus välittää kiitokset kaikille asianosaisille, kuten osallistujille, esiintyjille, isännille, projektiryhmälle, rakentajille ja muille tapahtumaan osallistuneille tahoille. Näin myös osoitetaan arvostusta tapahtumaan osallistumista kohtaan. Yksinkertaisimmillaan kiitoksena voi toimia jokin pieni lahja, kuten kortti tai tapahtumasta muistuttava esine. Kiitos kertoo arvostuksesta sekä auttaa jättämään hyvän mielikuvan tapahtumasta ja sen järjestäjistä. (Vallo & Häyrinen 2012, 157, 181-182.)

Jälkihoitoon ja –markkinointiin kuuluu myös materiaalin toimitusta, palautteen keräämistä ja työstämistä, yhteydenottopyyntöjen hoitamista, lupauksen lunastamisten aloittamista sekä yhteenvedon tekemistä. Palautteen kerääminen on tärkeää, jotta saadaan tietää, päästiinkö

tavoitteisiin, miten asiakkaat kokivat tapahtuman, mitä olisi voitu tehdä toisin ja mikä oli asiakkaiden mielestä parasta. Tuloksia analysoimalla organisaation hiljainen tieto sekä osaaminen kasvaa, sekä opitaan mitä kannattaa tehdä toisin, mikä toimii ja mitä voi oppia tulevia kertoja varten. (Vallo & Häyrinen 2012, 157, 184-187.)

3.6 Elämys käsitteenä

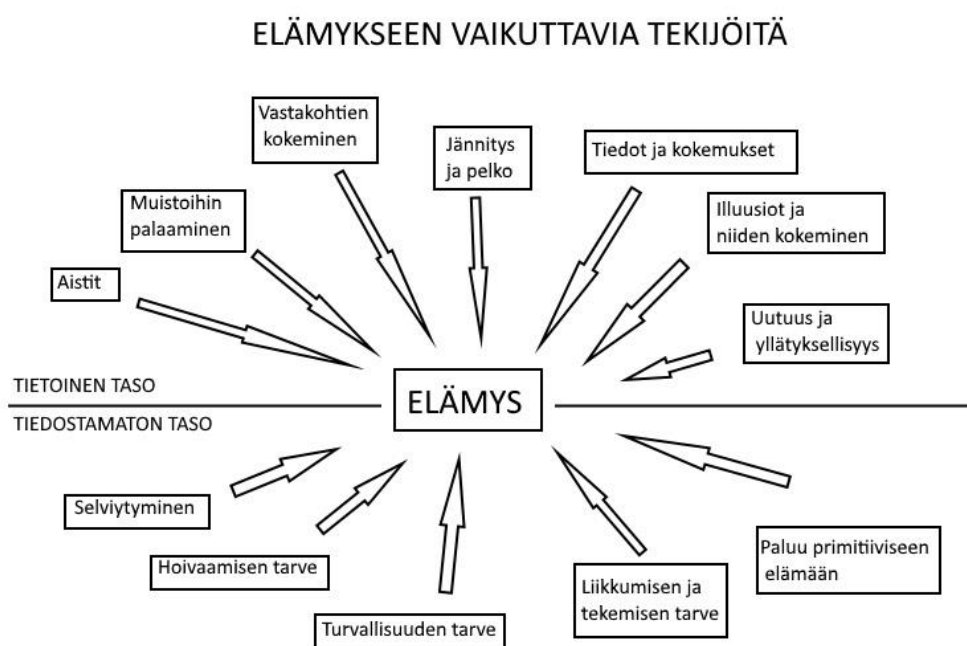
Elämys on yksi vaikeimmin yksiselitteisesti määriteltävistä asioista matkailuun liittyen. Asiaa vaikeuttaa vielä se, että elämys on jokaiselle henkilökohtainen ja yksilöllinen. Ero kokemuksen ja elämyksen välillä ei ole suuri. Kokemus ei välttämättä ole elämys, mutta elämys on aina kokemus (Perttula 2007, 56-57). (Vehrelä & Lackman 2003, 34-35).

Elämys on tavallista vaikuttavampi kokemus. Elämys on merkittävä, moniaistinen, positiivinen ja ikimuistoinen kokemus, joka voi parhaimmillaan tuottaa kokijalleen henkilökohtaisen muutoksen. (Tarssanen & Kylänen 2007, 103.)

Elämys-sanaa määriteltäessä on mielenkiintoista vertailla eri kielten välisiä eroja. Kun suomessa, saksassa ja muissa skandinaavisissa kielissä on annettu oma sana kokemukselle (esimerkiksi Erfahrung, erfahrunghet), niin englannin kielessä ja latinalaisissa kielissä on käytetty molemmista puhuttaessa samaa termiä: experience. Experience voidaan ymmärtää kolmella eri tavalla: jokapäiväisenä kokemuksena tai läpikäytynä tapahtumana, ajan ja tilanteiden myötä karttuvana ja kasaantuvana kokemuksena (esimerkiksi työkokemuksena) sekä tunnepitoisena, ainutlaatuisena elämyskokemuksena. Tämä saa aikaan elämys-sanon selittämisen ja eron tekemisen kokemukseen haasteelliseksi. Elämys on aina myös kokemus. (Tarssanen & Kylänen 2007, 102.)

Esimerkiksi matkailupalveluita tuottavat yritykset eivät voi varsinaisesti tuottaa elämyksiä asiakkaalle, sillä elämys syntyy asiakkaan omassa mielessä. Yritys voi vaikuttaa kokemuksen syntymiseen ja laatuun tarjoamalla puitteet ja välttämättömät tekniset edellytykset kuin myös

mahdollisesti ohjaamalla kokemuksen syntymistä. Tavoitteena on keskittyä siihen osaan elämystä, mihin pystyy vaikuttamaan, eli palvelun tekniseen laatuun ja vuorovaikutukseen ihmisten välillä. (Vehrelä & Lackman 2003, 34-35.)

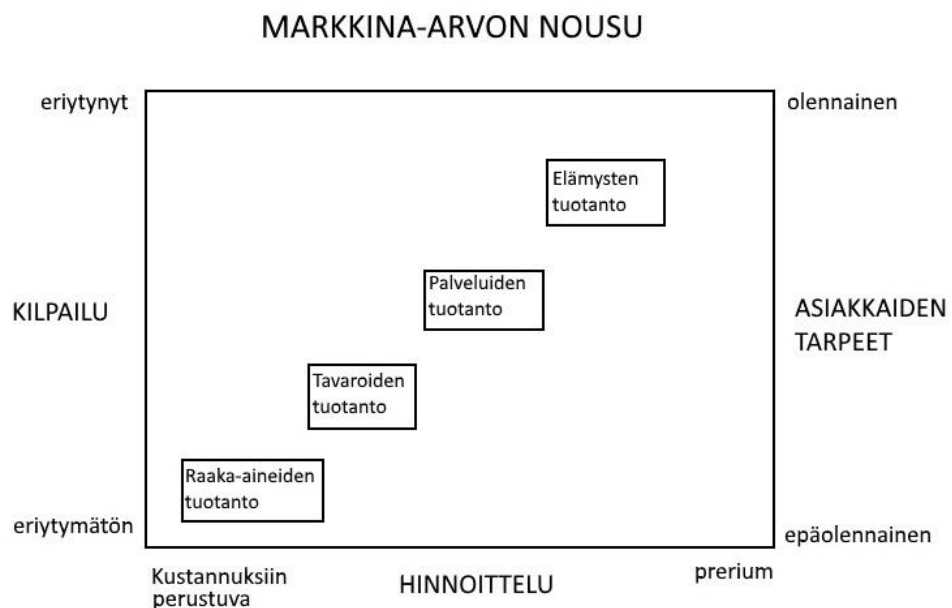


Kuvio 1. Elämykseen vaikuttavia tekijöitä (Vehrelä & Lackman 2003).

Kokijan eli asiakkaan mielessä syntyvä kokonaiskokemus koostuu useista eri tekijöistä. Nämä tekijät ovat tuottajan kannalta erillisiä tuotannollisia prosesseja, esimerkiksi majoituspalveluita, aterioita, ohjelmalveluiden toteuttamista. Elämyksen tuottava tapahtuma tai kokemus voi olla mikä tahansa riippuen asiakkaasta ja tämän lähtökohdista. Jokin tuotettu ohjelmalvelu voi olla yhdelle asiakkaalle syvästi liikuttava ja uniikki kokemus, kun taas toiselle asiakkaalle samainen tuote voi olla tylsä ja mitäänsanomaton tapahtuma. (Vehrelä & Lackman 2003, 35-36.)

Pine ja Gilmore (1999) nostavat esille myös termin elämystuotanto, jolla tarkoitetaan talouden muotoa ja tuotantotekijäkokonaisuutta, joka kytkeytyy uuteen, laajempaan tuotanto- ja kulutusrakenteiden muutokseen. Tässä elämysuuntautuneisuus näkyy markkinointitavoissa, kuluttajakäyttäytymisessä sekä uudenaikaisissa tuotteissa ja palveluympäristöissä. Uusien tuotteiden ja palveluiden tarjoaminen sekä annettujen lupauksen täyttäminen edellyttää uutta toimintatapaa myös tuottamisessa. (Tarssinen & Kylänen 2007, 100-101.)

Asiakkaiden muuttuneet ja alati muuttuvat tarpeet sekä tiukentunut kilpailutilanne ovat aiheuttaneet siirtymisen elämystuotantoon alku-, tavara- ja palvelutuotannosta. Yritysten täytyy luoda elämyksiä saadakseen kysyntää aikaiseksi omilla tavaroilleen ja palveluilleen. Asiakas maksaa nykyään ennemminkin ajasta, jonka hän palveluntarjoajan kanssa viettää, kuin saatavuudesta, laadusta tai edullisuudesta. (Tarssanen & Kylänen 2007, 101.)



Kuvio 2. Markkina-arvon nousu (Pine & Gilmore 1999).

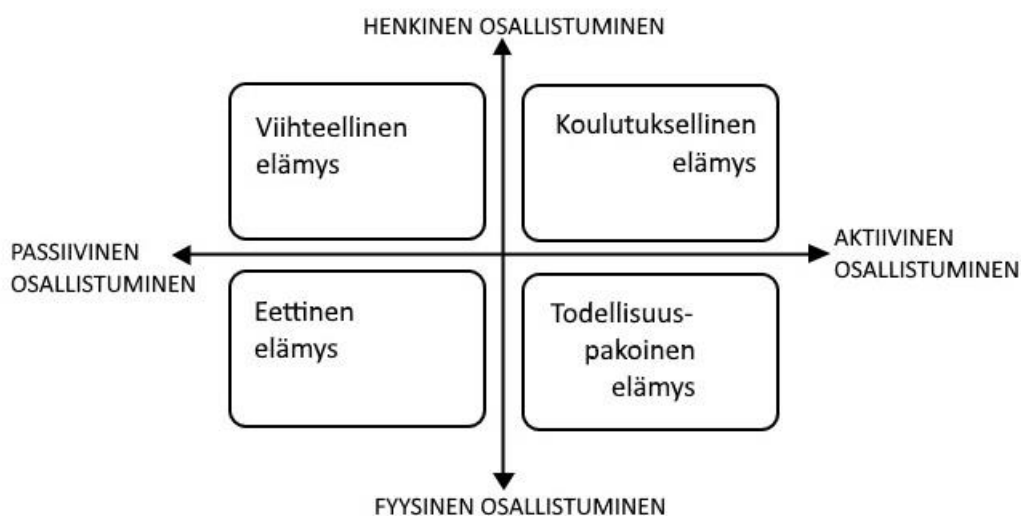
Yksi käytetyimmistä esimerkeistä lienee kahvi. Kahvipavun tuottajahinta ja jalostusarvo nousee mitä korkeammalle sitä jalostetaan. Hinta kohoaa kun myydään alkutuotteen sijasta kahvipakettia kaupan hyllyillä, ja edelleen

kun kahvia myydään kupeittain hyvän palvelun kanssa. Korkeimmillaan hinta on silloin, kun kahvikupin saa osana elämystä kiehtovassa ympäristössä. Näin elämykset tarjoavat taloudellista lisäarvoa. Elämyksen tuottaminen on suhteellisen yksinkertainen tuotekehitys- ja toimintaprosessi, eikä vaadi suuria investointeja. Tuotteen elämyksellistäminen voi taas nostaa tuotteen katetta huomattavasti. (Tarssinen & Kylänen 2007, 106-107.)

3.7 Elämysten ryhmittely

Matkailututkijat Pine & Gilmore (1999) ovat määritelleet elämykset neljään eri tyyppiin: viihteellisiin, koulutuksellisiin, eettisiin ja todellisuuspakoiisiin elämyksiin. Näiden tyyppien tai osa-alueiden yhteisinä ulottuvuuksina on osallistuvan asiakkaan aktiivisuus ja passiivisuus. Tämä tarkoittaa sitä, tekeekö asiakas itse jotain toimenpiteitä vai onko hän vain seuraaja. Toisella akselilla esitetään asiakkaan henkinen ja fyysinen osallistuminen, eli onko kyseessä kiehtovan asian seuraaminen vai itse liittyminen osaksi tapahtumaa. Nämä neljä elementtiä ja niiden suhde muodostaa kokemuksen syvyyden kunkin asiakkaan mielessä. (Vehrelä & Lackman 2003, 35-36.)

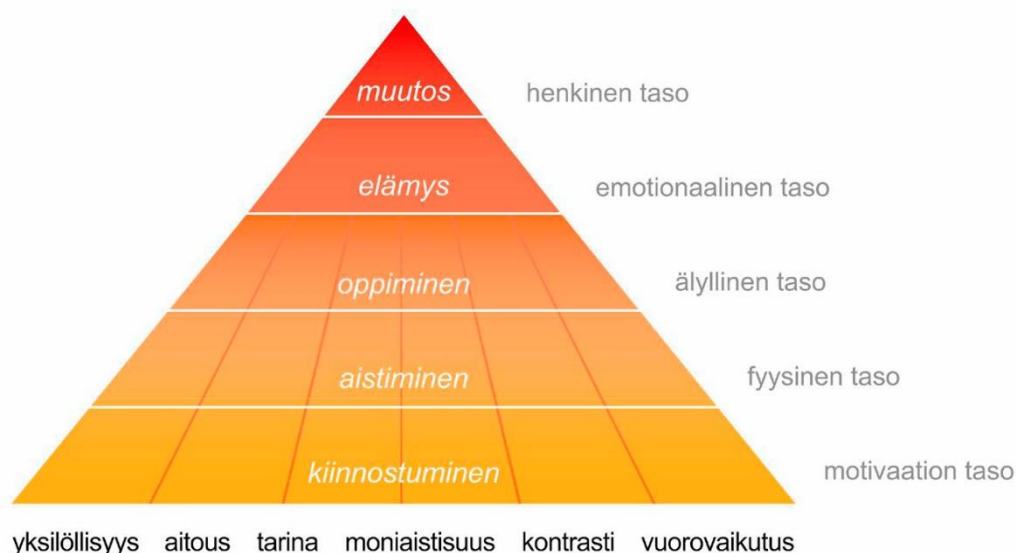
ELÄMYKSEN NELIKENTTÄ



Kuvio 3. Elämyksen nelikenttä (Pine & Gilmore 1999).

3.8 Elämyksen kolmio

Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskuksen kehittämä elämyskolmiomalli (Tarssanen & Kylänen 2007) mallintaa elämyskokemuksen rakentumista ja elämyksellisten puitteiden luomista. Tämä elämyskolmiomalli tarjoaa konkreettista jäsenystä elämysten tuottamisessa sekä auttaa erottamaan elämyksen ja kokemuksen toisistaan rakentaen niiden välille voimakkaan siteen. Mallin avulla voidaan myös tunnistaa elämystuotteen kriittisiä kohtia ja kehittää niitä.



Kuvio 4. Elämyskolmiomalli (Tarssanen & Kylänen 2007)

Elämyskolmiomallissa elämystä tarkastellaan kahdesta eri näkökulmasta: tuotteen elementtien tasolta ja asiakkaan kokemuksen tasolta. Kolmion pohjalla on kuvattu elämyksen syntyyn vaikuttavia tekijöitä: yksilöllisyys, aitous, tarina, moniaistisuus, kontrasti ja vuorovaikutus. Vertikaalisessa suunnassa on taas kuvattu asiakkaan kokemuksen tasot: motivaation, fyysisen, älyllisen, emotionaalisen ja henkisen tason.

Ensimmäinen elämyksen elementti on yksilöllisyys. Sillä viitataan tuotteen ainutlaatuisuuteen ja ainutkertaisuuteen. Halutaan viestiä ettei vastaavaa tuotetta voi löytää mistään muualta. Tuotteiden ja palveluiden yksilöllisyyttä voi kasvattaa räätälöinnin avulla. Tuotetta tai palvelua voidaan muokata asiakkaan mieltymysten ja tarpeiden mukaisesti. Räätälöinnissä mahdollisuudet ovat teoriassa loputtomat, mutta samalla myös kustannukset nousevat. Haasteena onkin löytää tasapaino tuotteelle monistettavuuden ja tasalaatuisuuden sekä räätälöinnin ja personoinnin välillä. (Tarssanen & Kylänen 2007, 114.)

Aitoudella tarkoitetaan tuotteen uskottavuutta elämystuotteesta puhuttaessa. Tuote on aito, jos asiakas kokee sen uskottavana ja aitona, vaikka tuote olisikin itsessään täysin fiktiivinen. Yhtä oikeaa aitoutta ei ole olemassa, vaan siihen vaikuttaa muun muassa elämäntapa ja kulttuuri. On muistettava kuitenkin kulttuuria tuotteistaessa, että se kuuluu ihmisten

jokapäiväiseen elämään. Lisäksi eri ihmisillä on eri näkemyksiä aitoudesta. Tuotteen kokija on viimekädessä se, joka määrittää tuotteen aitouden. (Tarssanen & Kylänen 2007, 114-115.)

Tarina on hyvä työkalu sitomaan kokonaisuuden eri elementit yhteen, jolloin kokemuksesta tulee tiivis ja mukaansatempaava.

Yksinkertaisimmillaan tarina kertoo asiakkaalle, mitä tehdään ja missä järjestyksessä. Tarina liittyy myös läheisesti tuotteen aitouteen. Tarinan avulla saadaan asiakkaan mielenkiinto heräämään ja osallistuttamaan hänet tuotteeseen niin emotionaalisella kuin älylliselläkin tasolla. Tarina on hyvä suunnitella ja toteuttaa hyvin, eikä yksityiskohdat saa riidellä keskenään. Hyvä tarina myös puhuttelee asiakasta. Elämyksen yksityiskohtien yhtenäistäminen ja yhtenäisen tarinan luominen teemoittavat elämyksen. Teeman ja tarinan onkin oltava läsnä kaikissa tuotteen vaiheissa, markkinoinnista jälkihoitoon. (Tarssanen & Kylänen 2007, 115.)

Moniaistisuudella hyödynnetään mahdollisimman montaa asiakkaan aistia. Moniaistisen tuotteen on hyvä tarjota ärsykejä useille eri aisteille: visuaalisuutta, tuoksua, ääniä, makuja ja tuntoaistimuksia. Kaikkien käytettävien aistiärsykkeiden tulisi olla sovussa keskenään, jotta ne osaltaan vahvistaisivat haluttua teemaa ja tukisivat mukaansatempaavuutta. Mikäli joitakin ärsykejä on liikaa tai ne ovat häiritseviä saattaa kokonaisuus vaikutelma kärsiä. (Tarssanen & Kylänen 2007, 115-116.)

Kontrastin tehtävänä on erottaa kokemus tavanomaisesta. Kokemus ei saa olla liian samanlainen verrattuna asiakkaan arkeen. Asiakkaan tulisi kokea jotain uutta, eksoottista ja tavallisuudesta poikkeavaa. On kuitenkin myös huomioitava asiakkaan kansallisuus ja kulttuuri, josta hän tulee. Jokin toiselle eksoottinen asia voi olla toiselle aivan tavallinen. (Tarssanen & Kylänen 2007, 116.)

Vuorovaikutuksella tarkoitetaan vuorovaikutusta tuotteen ja muiden kokijoiden kanssa, sekä onnistunutta kommunikaatiota tuotteen ja sen

tuottajien kanssa. Oleellisena osana on yhteisöllisyyden tunne, jotakin koetaan yhdessä. Tietysti yksinkin voi kokea elämyksen, mutta yhteisöllisyyteen liittyy tieto siitä, että kyseinen kokemus on yleisesti hyväksytty ja arvostettu. Tämä voi nostaa kokijan statusta ja liittää tämän osaksi ryhmää. (Tarssanen & Kylänen 2007, 116.)

4 PROSESSI

Kouvola Airsoft ry järjesti kesällä 2015 kaksi suurempaa tapahtumaa. Yhdistyksen jäsenenä osallistuin näiden tapahtumien suunnitteluun ja toteutukseen.

4.1 Kary-cup

Yhdistys ei ole aikaisemmin järjestänyt virallisesti turnaustyyppistä tapahtumaa, joten Kary-cup oli ensimmäinen laatuaan. Yhdistys oli etsinyt toisenlaisia pelimuotoja ja päättyi turnauspelimuotoon. Yhdistys oli kokeillut pelimuotoa aikaisemmin pienemmissä viikonloppupeleissä pienellä tutulla porukalla ja hionut sen runkoa ja toimivuutta.

Kary-Cup on kahden tiimin välinen viisi vastaan viisi ottelu, jossa tehtävänä on eliminoida kaikki vastapuolen pelaajat tai pitää kentän keskellä olevaa lippua hallussaan minuutin ajan yhtäjaksoisesti. Aikaraja kullekin ottelulle oli 10 minuuttia.

4.1.1 Suunnitteluvaihe

Alkuvaiheessa yhdistys suunnitteli kuinka turnausmuoto tulee toimimaan kyseisessä pelissä. Turnauksessa ei ollut erillistä teemaa tarinallisuutta luomaan, toisin kuin yhdistyksen tunnetummissa yöpeleissä. Yhdistys päätyi tähän ratkaisuun jotta peli keskittyisi enemmän turnaukseen ja itse peliin eri tiimien välillä.

Kary-cup:n tapahtumapaikkana oli yhdistyksen vakituinen pelipaikka Kouvolan ratapihalla. Tapahtuma-aika oli 13.6.2015 aamu kahdeksasta eteenpäin aina iltaan asti. Yhdistys päätyi kyseiseen ajankohtaan sillä perusteella että muita isompia tapahtumia ei ollut samana viikonloppuna muualla Suomessa, taatakseen osallistujien lukumäärän.

Ilmoittautuminen suunniteltiin tapahtuvaksi joukkueittain sähköpostitse. Sähköposti-ilmoittautuminen on yhdistyksen normaali käytäntö isompiin peleihin, ja ohjeet ja muu informaatio löytyy yhdistyksen foorumilta.

Tapahtuman hinta oli 25 euroa jokaiselta joukkueelta. Joukkueet koostuivat vähintään viiden hengen tiimeistä joissa sai olla varapelaajia tai huoltomiehiä. Maksimissaan kentällä sai kuitenkin olla vain viisi pelaajaa per joukkue.

Turnaukseen hankittiin myös omat erilliset palkinnot. Kolme parasta joukkuetta päätettiin palkita mitalein sekä voittajajoukkue lisäksi omalla pokaalilla. Yhdistys päätyi palkintoihin turnauksen luonteen lisäksi muistuttamaan kävijöitä turnauksesta ja luomaan hyvää myönteistä ilmapiiriä ja luomaan tunnettavuutta. Yhdistys mietti pokaalin kiertopalkintomahdollisuutta, mutta päätyi antamaan sen voittajajoukkueelle omaksi, sillä pokaalin saamista takaisin ei voitu taata.

4.1.2 Tapahtumapäivä

Tapahtumaa alettiin rakentamaan järjestäjien voimin noin kuudelta aamulla. Odotusalueelle eli niin sanotulle offgame-alueelle pystytettiin ilmoittautumis- ja ensiapualueita sekä viritettiin aseiden lähtönopeuksien tarkistuspiste sekä pari pressua seiniksi erottamaan odotusalue ja pelialueen reuna. Pelialueelle laitettiin viimeiset seinät paikalleen, juoksuhaudoista lapioitiin ylimääräiset hiekat pois ja tarkastettiin yleinen alueen kunto vielä ennen pelien alkua.



Kuvio 5. Ratapihan alue. Vihreä alue offgame, punaiset alueet pelialueita, siniset pisteet joukkueiden aloituspaikat, oranssi piste keskilippu. Vasemmanpuoleinen alue oli käytössä, oikeanpuoleinen oli varalla mikäli tiimejä olisi tullut enemmän. (Kouvola Airsoft ry 2015.)

Ilmoittautuminen alkoi kello kahdeksan aamulla, ja aikaa oli ilmoittautua aina puoli kymmeneen. Noin 09:40 pidimme alkubriefin, ja noin kymmenen aikaan pääsimme aloittamaan alkulohkot viiden joukkueen voimin. Joukkueita oli niin Kouvolaasta, Lahdesta kuin Turustakin kisaamassa pokaalista.

Kisat olivat nopeatempoisia ja kymmenen minuutin aikaraja tuntui sopivalta. Tuomarit valvoivat aikarajoja, keskilipun valtausta, osumia sekä yleistä sääntöjen noudattamista. Tuomarit myös kuuluttivat aina kun keskilippua oli pidetty 30 sekuntia sekä laskivat viimeiset sekunnit alaspäin ääneen. Tämä auttoi jäljellä olevia pelaajia hahmottamaan pelin kulkua ja sai pelaajat kiiruhtamaan mikäli tilanne ei ollut heidän edukseen.



Kuvio 6. Ilmoittautumispiste ja palkinnot (Kouvola Airsoft ry 2015).

Kukin erä oli paras kolmesta, ja kymmenen minuutin aikarajasta huolimatta kussakin erässä kesti valmisteluineen ja puolien vaihtoineen yllättävän kauan. Voittajajoukkueeksi selvisi ylivoimaisesti turkulainen joukkue, joka voitti kaikki pelaamansa erät yhtä tasapeliä lukuun ottamatta. Kun olimme saaneet voittajat palkittua ja teltat purettua, kello oli kahdeksan illalla.

Tapahtuma sai paljon positiivista palautetta osakseen, kuten hyvästä ideasta ja ilmapiiristä, sekä nopeatempoisista eristään. Negatiivista palautetta tuli odotteluajasta, sekä aloituspuolten epätasaisuudesta. Aloituspaikkojen tasaisuudesta ei saatu yhtäläistä mielipidettä, vaan mielipiteitä oli miltein yhtä monta kuin oli vastaajiakin.

Rank	Participant	1. Pts	2. TB	3. Pts Diff	4. Match W-L-T	Match History
1	Advanced Osasto Kuhnuri	10	0	9	3-0-1	W W W T
2	Advanced Sorsapartio	9	0	6	3-1-0	L W W W
3	Advanced Kisat and Junior	7	0	3	2-1-1	W W L T
4	Advanced MHK	1	0	-9	0-3-1	L L L T
5	Advanced Team Laamat	1	0	-9	0-3-1	L L L T

Kuvio 7. Kary-Cup:n lopputulos (Kouvola Airsoft ry 2015).

4.2 Ratakartija-yöpeli

Ratakartija-yöpelit ovat yhdistyksen tunnetumpia, jo useana vuotena järjestettyjä tapahtumia. Ratakartija-yöpelit ovat yön yli yhtäjaksoisesti jatkuvia airsoft-pelejä. Tavoitteena vallata ja pitää hallussaan pelikentällä sijaitsevaa keskilippua sekä omia puolustuslippuja. Pisteitä joukkueet saavat aina puolen tunnin välein riippuen lippujen hallinnasta. Keskilippuja oli yksi ja omia puolustuslippuja oli yksi kummallakin joukkueella. Pisteitä sai keskilipun ja vastustajan lipun hallinnasta, muttei omasta lipustaan. Pelaajan eliminoitua tänä joutuu palaamaan joukkueensa aloituspaikalle odottamaan, että muita oman puolen eliminoituneita ja lähtövalmiita pelaajia oli yhteensä kymmenen, jolloin ryhmä sai lähteä uudelleen liikkeelle.

4.2.1 Suunnitteluvaihe

Koska Ratavartija-tapahtumia oli järjestetty jo aikaisemminkin ja ne olivat todettu toimiviksi, ei tapahtuman perusrakenteeseen tarvinnut tehdä muutoksia.

Ilmoittautumisvaiheessa pelaajat saivat ilmoittautua vapaasti jompaan kumpaan joukkueista, punaisiin tai keltaisiin. Pitääkseen joukkueet tasaisina ilmoittautumisohjeisiin oli lisätty pyyntö ilmoittautua tasaisesti molempiin joukkueisiin. Jos toinen joukkue olisi näyttänyt kasvavan liian suureksi, pelinjohto olisi voinut sulkea ilmoittautumisen toiselle värille väliaikaisesti. Näin saatiin pidettyä molemmat osapuolet suhteellisen tasaisina tasapuolisuuden ja pelin mielekkyyden takaamiseksi.

Pelialueena toimi yhdistyksen vakituinen pelipaikka Ratapiha. Alueella on jo valmiina suurin osa peliin liittyvistä rakennelmista, mikä osaltaan helpotti valmisteluita. Pelin mekaniikkoihin liittyvät lipputangot olivat samat joita oli käytetty jo aikaisemmissakin peleissä, joten ne tarvitsi vain pystyttää paikoilleen sekä hieman parannella ja muokata maaston muotoja suojien luomiseksi. Koska lipputangot on aikanaan tehty monikäyttöisiksi, on ne helppo pystyttää ja ottaa talteen aina kun järjestettävä tapahtuma niitä kaipaa.

Pelialueille rakennettiin myös pressukatoksia kummankin joukkueen aloituspaikalle. Tämä rajasi pelialueen ja aloituspaikat toisistaan niin, ettei mahdollisia vaaratilanteita tai väärinymmärryksiä tulisi. Pressukatokset suojasivat myös säältä kuten mahdolliselta sateelta ja tuulelta. Ilmoittautumispiste oli hieman alueen ulkopuolella, jotta paikalle saapuvien olisi helppo löytää paikalle.

Alue täytyi myös rajata niin, etteivät ulkopuoliset pääsisi vahingossa kulkeutumaan keskelle pelialuetta. Ympäroimme alueen huomionauhalla sekä pystytimme sisäänkäynneille kyltit joissa

kerrottiin alueella tapahtuvasta Airsoft-pelistä ja kehotimme välttämään alueella liikkumista kyseisenä ajankohtana.

Varusterajoja ei ollut muita kuin jokin maastopuku tai muu ei-siviili vaatetus pakollisena. Myöskään muita erikoisempia rajoituksia tai yleisiä sääntöjä ei ollut, vaan käytössä oli yhdistyksen normaalit säännöt.

4.2.2 Tapahtumapäivä

Ratavartija-tapahtumaan pääsymaksu oli 5 euroa, ja maksu hoitui käteisenä paikanpäällä ilmoittautumisen yhteydessä. Ikärajaa tapahtumassa ei ollut, ja ikäjakautuma olikin 13 ja 40 ikävuoden välillä.

Pelinjärjestäjät aloittivat tapahtuman rakentamisen noin puolen päivän aikaan. Vaikka kaikki olikin ennalta suunniteltua ja ennenstään tuttua, oli hyvä varata tarpeeksi aikaa ja työvoimaa alueen valmistelemiseen. Pressujen kiinnitys, lipputankojen pystytys, alueen rajaaminen ja opasteiden kiinnittäminen vei kuitenkin oman aikansa. Lisäksi alue oli tarkistettava vielä kertaalleen ennen pelin alkua, ettei siellä ollut mitään ylimääräistä tai muuta mikä olisi voinut vaikeuttaa pelaajien liikkumista tai toimintaa. Pelinjärjestäjillä oli radiopuhelimet auttamaan kommunikointia, sääntöjen noudattamista sekä pisteiden laskua.

Kello 17:00 eteenpäin pelaajilla oli mahdollisuus saapua alueelle ja ilmoittautua ilmoittautumispisteellä. Pääjärjestäjät olivat ottamassa ihmisiä vastaan ja opastamassa oikean joukkueen aloituspaikkaan. Koska ilmoittautumisessa ei tarvittu kaikkia, oli siinä vielä hyvin aikaa tehdä viime hetken valmisteluita, jututtaa ja opastaa pelaajia sekä kiertää aluetta tehden viime hetken tarkistuksia. Ilmoittautumisaikaa kesti kaksi tuntia, jonka jälkeen pelaajat pyydettiin keskelle pelialuetta ja valmistauduttiin seuraavaan vaiheeseen.

Kello 19:00 ilmoittautuminen päättyi ja pelaajat kokoontuivat keskelle pelialuetta alkubriefiä varten. Alkubriefissä pelaajat toivotettiin tervetulleiksi, kuvailtiin illan kulkua, kerrottiin säännöt ja annettiin vapaus kysyä jos jotain kysyttävää oli. Tämän jälkeen pelaajat siirtyivät omien joukkueidensa lähtöpaikoille odottamaan pelin alkua.

Peli alkoi kello 20:00, joten pelaajilla oli vielä hetki aikaa alkubriefin jälkeen pukea varusteitaan, valmistautua ja hioa suunnitelmiaan. Tasalta pelinjohtajat antoivat lähtölaukauksen ja tapahtuma pääsi vauhtiin. Pelinjärjestäjän ja tuomarin roolin kannalta oli tärkeää olla koko ajan liikkeellä ja toiminnan lähellä. Aluksi pelin ollessa paljon nopeatempoisempaa ja pelaajien liikkumisen ollessa räväkämpää oli hankaluuksia olla tarpeeksi lähellä nähdäkseen, mutta silti sivussa pysyäkseen poissa tulilinjalta. Lippujen tilanne piti myös tarkistaa aina puolen tunnin välein. Tämän piti tapahtua kaikkien kolmen pisteen kohdalla samanaikaisesti, joten jaoimme tehtävät kuka käy milloinkin katsomassa minkäkin lipuista ja ilmoittaa pistetilanteen radiopuhelimitse pelinjohdolle.

Peli jatkui aina läpi yön aamu viiteen asti. Kellon lyödessä viisi puhalsimme pelin poikki, ja kutsuimme kaikki pelaajat taas keskelle pelikenttää loppubriefiä varten. Osa pelaajista oli jo lähtenyt tähän mennessä, mutta silti oli kiitettävä osa pelaajia selvinnyt loppuun asti. Loppubriefissä kerroimme tapahtuman lopputuloksen, annoimme puheenvuoron pelaajille ja keräsimme välitöntä suullista palautetta. Jäljelle jääneet pelaajat näyttivät kaikki väsyneiltä, mutta silti tyytyväisiltä tapahtumaan.

Ratavartija-pelin jälkihoito alkoi jo tapahtuman aikana. Keräsimme kommentteja ja kuulumisia pelaajilta heidän taukojensa aikana. Myös heti pelin päätyttyä kyselimme, miltä tapahtuma oli tuntunut. Tapahtuman jälkeisinä päivinä kirjoitimme kiitokset osallistumisesta yhdistyksen foorumeille ja keräsimme palautetta myös siellä. Laitoimme myös kuvia ja videoita esille heti kun parhaat palat oli valikoitu. Palautteen prosessointi alkoi vasta hieman myöhemmin.

5 TUOTOS

Opinnäytetyöni tavoitteena oli olla mukana toteuttamassa muutamia yhdistyksen tapahtumia, sekä tuoda omaa tapahtumaosaamistani yhdistyksen käyttöön. Tuloksena syntyikin eräänlainen opas tai muistilista erityisesti Airsoft-tapahtumien järjestämiseen. Airsoft-tapahtuman muistilistan on siis tarkoitus helpottaa tapahtuman järjestämistä, auttaa jäsentämään suunnittelu ja toteutusvaiheita sekä varmistamaan että jokainen tehtävä on hoidettu tai tulee hoidetuksi.

5.1 Airsoft-tapahtuman muistilista

Laatimani Airsoft-tapahtuman muistilista perustui halulleni tuoda jotain oppimaani tapahtumaosaamista yhdistyksen käyttöön. Matkailun alalla on monia erilaisia tapahtumajärjestäjien oppaita, mutta mikään niistä ei suoranaisesti vastaa Airsoft-tapahtuman rakentamista. Siispä asetin tavoitteekseni luoda jotain, mikä voisi auttaa yhdistystä tapahtumien suunnittelussa, toteutuksessa ja jälkimarkkinoinnissa. Samoin opas voi tarvittaessa toimia myös eräänlaisena tapahtumakäsikirjoituksena tai sen rankana.

<p>Airsoft-tapahtuman muistivihko</p>  <p>Kouvola Airsoft ry</p>	
□ IDEOINTI	1
□ Tapahtuman nimi	1
□ Ajankohta	1
□ Peli- ja tapahtumapaikka	1
□ Tapahtuman tyyppi	1
□ SUUNNITTELU	2
□ Peli- ja tapahtumapaikka	2
□ Organisaatio ja työryhmä	2
□ Budjetti ja rahoitus	2
□ Yhteistyö	2
□ Tiedottaminen	2
□ TOTEUTUS	3
□ Tarkempi työjärjestelmä	3
□ Osallistujan huomiointi	3
□ Turvallisuus	3
□ Vesi- ja ruokapisteet	3
□ Jätehuolto ja silvous	4
□ Rakennelmat, korjaukset, kalusteet, koristelu	4
□ JÄLKIMAININGIT	5
□ Tapahtuman päättäminen	5
□ Palkitsemiset	5
□ Löytötavarat	5
LÄHTEET	6
LIITTEET	7

Kuvio 8. Airsoft-tapahtuman muistilista.

Airsoft-tapahtuman muistilista sisältää neljä pääosaa: ideointi, suunnittelu, toteutus ja jälkimainingit. Nämä neljä ovat kytköksissä tapahtuman eri vaiheisiin (katso luku 4.3 Tapahtuman suunnittelu). Tapahtuman läpiviemisen jakaminen pienempiin osiin auttaa hahmottamaan eri asiat mitä pitää tapahtumaa varten tehdä tai hankkia, ja auttaa jakamaan aikaa kunkin osa-alueen kesken.

Ensimmäinen osio on ideointi. Ideointi lähtee tapahtuman perusseikkojen kartoittamisesta. Tapahtuman tyyppi halutaan selvittää ensimmäisenä, jotta tiedetään, missä mittakaavassa toimitaan. Esimerkiksi Kary-Cupin kaltainen turnaustyyppinen peli vaatii huomattavasti vähemmän tilaa kuin esimerkiksi yön yli kestävä yöpeli. Tapahtumapaikka voidaan sen jälkeen määrittellä tarkemmin, käytetäänkö koko pelialuetta, vai riittääkö tapahtumalle pienempi osa alueesta. Esimerkiksi Kary-Cup vei vain noin puolet Ratapihasta.

Ajankohtaa mietittäessä on syytä pitää mielessä vuodenaika ja mahdolliset muut tapahtumat ja pyhäpäivät. Yöpeliä ei ole järkevää pitää vuoden valoisimpana aikana, sillä ideana on pelaaminen pimeällä auringon

laskettua. Talviset skenaariot halutaan myös pitää mieluiten lumisena ajankohtana eikä loskasateessa. Myöskään juhannuksena tai jääkiekon MM-kilpailujen aikana osallistujamäärä todennäköisesti jää odotettua alhaisemmaksi ihmisten muista intresseistä johtuen. Myös suurempien Airsoft-sivujen pelikalentereita on hyvä vilkuilla, ettei lähde kilpailemaan toisen ison tapahtuman kanssa kävijämääristä.

Teema on myös iso vaikuttava tekijä tapahtuman luonteeseen. Jos halutaan pitää tarinallinen tai military simulation (MilSim)-tapahtuma, pitää peliin kehittää erilaisia tehtäviä ja taustatarinaa. Myöskin varusterajat ja sallitut maastokuviot, aseet ja muu pukeutuminen voivat olla sidottu tarinan eri osapuoliin, esimerkiksi siviiliosapuolella ei maastokuviota käytetä. Kilpailuhenkisissä turnauspeleissä varusterajoissa on kyse enemmänkin tehokkuuden rajaaminen tasapuolisuuden vuoksi eikä niinkään ulkonäön määräämistä. Tiimit voivat halutessaan pukeutua vaikka yhdenmukaiseen varustukseen tai osoittaa tiimihenkisyyttä pitämällä tiimin logoa näkyvillä. Kolmantena esimerkkinä on ei niin vakavat pelit, joissa kyse on eniten hauskanpidosta ja vaihtelusta. Tästä esimerkkinä yhdistyksen järjestämä Back to the Future –tapahtuma, jossa menttiin kymmenisen vuotta ajassa taaksepäin aikaan kun kellään ei ollut vielä erikoisempia varusteita, eli maastopuvut sekä sähkö- ja kaasutoimiset aseet oli kielletty.

Tapahtumalla on hyvä olla myös nimi. Yhdistyksen yöpelit ovat kulkeneet perinteisesti nimellä Ratavartija. Tietyn nimen käyttäminen aina samantyyppisissä tapahtumissa auttaa luomaan mainetta kyseiselle tapahtumalle. Kävijä tietää jo lukiessaan nimen ilmoituksesta minkälaisesta tapahtumasta on kyse. Tapahtuma saa myös tietynlaisen statuksen. Kävijä voi esimerkiksi muistella olleensa mukana jokaisessa Ratavartijassa, tai yhdistys voi panostaa esimerkiksi kymmenenteen Ratavartijaansa tehden siitä juhlapainoksen.

Tapahtuman ideoinnista päästään suunnitteluun. Viralliset lupa-asiat on syytä tarkistaa jokaiseen tapahtumaan erikseen. Maanomistajalta on oltava lupa pitää Airsoft-tapahtumia, ja poliisillekin on hyvä ilmoittaa aina

perinteisiä viikonloppupelejä isommista tapahtumista. Tällöin jos ohikulkija soittaa poliisille nähneensä asemiehen metsässä, on poliisilla tieto että kyse on vain harrastetoiminnasta.

Suunnitteluvaiheessa on hyvä jakaa jo jonkin verran rooleja: kuka on pääjärjestäjä, ketkä voivat toimia tuomareina, kuka saadaan pitämään ensiaputelttua. Työtehtävien jakaminen vähentää sekaannusta ja tehostaa ajankäyttöä, jolloin vältetään turhalta työltä ja mahdolliselta kiireeltä.

Budjetista puhuminen on myös tärkeää. Pienemmät tapahtumat pystytään järjestämään jo olevalla materiaalilla, mutta suuremmat pelit saattavat vaatia lisähankintoja, kuten pressuja, rakennusmateriaalia tai palkintoja. Myös kulutustavaraa on paljon, kuten huomionauhaa tai valotikkuja, jonka riittävyys täytyy tarkistaa. Suurempiin tapahtumiin on yleensä pelimaksu, jolla saadaan katettua kuluja, tehtyä hankintoja ja järjestettyä muita tapahtumia yrityksen nimissä. Jos yhteistyökumppaneille on tarvetta, kannattaa siitäkin sopia ja keskustella ajoissa. Tämä voi olla esimerkiksi yhteisen tapahtuman järjestäminen tai naapurikunnista tiimien kutsumista turnauksiin.

Jotta tapahtumalle saataisiin myös kävijöitä järjestäjien lisäksi, pitää tapahtumasta ilmoittaa haluamalleen kohdeyleisölle. Pienemmät viikonloppupelit ilmoitetaan yleensä yhdistyksen foorumeilla ja Facebook-sivulla, kun taas isommista peleistä voidaan laittaa ilmoitusta suurempien Airsoft-sivujen pelikalentereihin. Ilmoitukseen on myös laitettava kaikki oleellinen tieto tapahtumasta: missä, milloin, mitä ja miten tapahtuu.

Kun on aika tehdä suunnitellusta totta, alkaa tapahtuman toteuttamisvaihe. Tämä vaihe on yleensä eniten aikaa vievä kokonaisuus, sillä siihen kuuluu tapahtuman rakentaminen, sen läpivieminen ja purkaminen. Tapahtuman toteutukseen on aluksi hyvä kerrata ja tarkentaa kuka tekee mitäkin (katso luku 4.4 Tapahtuman toteutus). Työvoimaa tarvitaan niin rakentamiseen, järjestämiseen, tuomaroimiseen, liikenteenohjaukseen ja siivoukseen. Yksi ihminen voi tehdä useampaa näistä, kunhan kyseiset työtehtävät

tapahtuvat eri aikaan, esimerkiksi tapahtumapaikkaa voi rakentaa aamupäivästä ja siirtyä liikenteenohjaukseen ennen pelin alkua.

Osallistujan huomiointi on myös erittäin tärkeä osa-alue, jotta kävijä saadaan kokemaan tapahtuma saumattomaksi ja sujuvaksi kokonaisuudeksi. Positiivisen kokemuksen ja varsinkin elämyksen synty on vaikeaa, jos hankaluudet alkavat jo alussa. Jos asiakas ei löydä ajoissa perille, voi häneltä jäädä tapahtuman alku kokematta. Tämän takia on tärkeää saada ennen tapahtumaa kattava informaatiopaketti yhdistyksen ilmoituskanaville, sekä toimivat opasteet opastamaan kävijä perille asti. Ilmoittautumispisteen olisi hyvä olla ensimmäinen paikka johon kävijä törmää alueelle saapuessaan. Tästä hänet voidaan ohjata oikeaan paikkaan helposti, ja saatua hänelle tapahtuma alkamaan. Parkkipaikat ovat suuremmissa tapahtumissa myös tärkeä olla hyvin merkitty ja opastettu, sillä usein ihmisiä tulee jopa useamman sadan kilometrin päästä. Liikenteenohjaus on ollut yksi niistä pieneltä vaikuttavista asioista, jotka ovat olleet loppujen lopuksi hyvin suuressa roolissa positiivisen kävijäkokemuksen takaamiseksi.

Turvallisuudesta huolehtiminen on tärkeää niin kävijöiden kuin ulkopuolistenkin kannalta. Tapahtuma-alueen rajausta huomionauhoilla ja vähintään sisäänkäyntien luokse asetettujen infotaulujen avulla ohikulkija ei pääse vahingossa tulemaan alueelle, ja mahdollisesti joutuen vaaraan. Ensiapupiste on myös oltava olemassa, sillä lajissa on vauhdikkuutensa vuoksi helppo nyrjäyttää nilkkansa tai lyödä päänsä. Tulentekoon on oltava maanomistajan lupa eikä voimassaolevaa metsäpalovaroitusta saa olla. Tuli on myös tehtävä sellaiseen paikkaan, joka on kävijöille tiedossa ja ettei se pääse leviämään. Kaikista näistä on hyvä kertoa etukäteen tiedotteissa ja kerrata vielä ennen peliä tapahtuvassa alkubriefissä. Ja koska lajissa liikutaan paljon, on vettä varattava alueelle kävijöitä varten. Vaikka pääsääntöisesti jokainen huolehtii omista eväistään ja nesteytyksestään, voi jano yllättää helposti. Vesitonkkia on hyvä varata ilmoittautumispisteen luo sekä kaikkien tiimien kotipesille.

Jotta tapahtumia olisi kiva järjestää jatkossakin, on pelipaikka pidettävä puhtaana. Tämä onnistuu parhaiten pitämällä siistiä asennetta yllä kaikissa peleissä ja tekemällä jätteiden lajittelun helppona pelaajille. Roskapusseja pitää olla riittävästi ilmoittautumis- ja odotusalueilla, jotta kiusaus heittää jotain maahan olisi mahdollisimman pieni. Pullo- ja tölkkiastiat on hyvä olla erikseen, jotta ne voidaan kierrättää tapahtuman jälkeen. Myös tapahtuman rakennusvaiheessa olisi järkevää tehdä rakennelmat ja viritelmät niin, että niitä purettaessa materiaaleja kuten pressuja voidaan hyödyntää myöhemminkin. Tämä on kannattavaa niin taloudellisesti kuin ekologisesti.

Kun tapahtuma on saatu päätökseen ja päätesanat pidettyä, alkaa niin sanotusti tapahtuman jälkimainingit eli jälkihoito (katso luku 4.6 Tapahtuman jälkihoito). Koska palaute on kehittymisen ehto, kannattaa sitä kerätä niin kävijöiltä kuin työvoimaltakin. Palautetta voi kerätä monella tapaa: suullisesti tai kirjallisesti. Suullisen palautteen keräämiseen oiva tilaisuus on jo pelin aikana tai heti sen jälkeen. Pelaajilla on tuoreessa muistissa mitä tapahtumassa on käynyt. Palautteen keräämisellä ja pelaajia jututtamalla saadaan myös tuotua läpinäkyvyyttä asiakkaiden ja yhdistyksen välillä, sekä vähennettyä mahdollista odottelun tunnetta. Kirjallista palautetta saadaan kerättyä esimerkiksi foorumeilla tai Facebook-sivun kautta. Tämä voi olla muun muassa kysely tapahtumaa koskien tai avoin palauteosio. Kävijöitä voidaan myös kehottaa vastaamaan esimerkiksi arpomalla vastaajien kesken jokin pieni palkinto, jotta otantaa saataisiin kasvatettua. Kyselyt tulisi teettää mahdollisimman pien, viimeistään parin viikon aikana tapahtuman lopusta, jotta kävijöillä olisi tapahtuma vielä tuoreessa muistissa. Lisäksi löytötavaroita jää usein väijäämättä tapahtumista. Hyvä tapa niiden hoidossa on ollut tavaroiden kerääminen pelinjohtajille, ja niistä ilmoittaminen yhdistyksen omilla sivuilla. Palautetta on tärkeä prosessoida yhdessä yhdistyksen kesken, ja yrittää oppia mitkä asiat tehtiin oikein ja missä asioissa voidaan parantaa tulevaisuutta ajatellen.

Jälkipelit on tehokas keino jatkaa kokemusta vielä tapahtuman jälkeen. Tapahtuman jälkeisinä päivinä julkaistut kuvat, videot ja tarinat ovat oiva

keino luoda kävijöille positiivia mielikuvia tapahtumasta ja yhdistyksestä. Voittajien julkaisu, kunniamaininnat ja yleinen statistiikka kuten kävijämäärä ovat hyviä puheenaiheita joita kävijät puhuvat keskenään ja muille jotka eivät tapahtumassa olleet. Tämä lisää yhdistyksen ja tapahtumien näkyvyyttä ja tunnettuutta. Lisäksi kiitos kävijöille ja erityisesti työntekijöille ja muille yhteistyökumppaneille on pieni ele, mutta voi olla hyvinkin vaikuttava. Tapahtumasta jää hyvä mieli ja positiiviset muistot.

5.2 Muistilistan käyttäminen ja kehitys

Muistilistan suunnittelussa otin huomioon sen uudelleenkäytettävyyden. Lista on itsessään sähköinen sapluuna, johon voi tehdä muokkauksia otsikkoihin ja otsikoiden alla oleviin pisteisiin. Kun sähköinen versio on saatu valmiiksi, voidaan lista tulostaa ja käyttää mukana kulkevana fyysisenä tarkastuslistana. Otsikoiden edessä oleva valkoinen neliö voidaan ruksia aina kun tietty vaihe on saatu suoritetuksi, jolloin pysytään kartalla mitä jo tehty ja mitä on vielä tekemättä.

<input checked="" type="checkbox"/>	IDEOINTI	1
<input checked="" type="checkbox"/>	Tapahtuman nimi	1
<input checked="" type="checkbox"/>	Ajankohta	1
<input checked="" type="checkbox"/>	Pelipalkka	1
<input checked="" type="checkbox"/>	Tapahtuman tyyppi	1
<input type="checkbox"/>	SUUNNITTELU	2
<input checked="" type="checkbox"/>	Pelipalkka ja luvat	2
<input type="checkbox"/>	Organisaatio ja työryhmä	2
<input type="checkbox"/>	Budjetti ja rahoitus	2
<input checked="" type="checkbox"/>	Yhteistyö	2
<input type="checkbox"/>	Tiedottaminen	2
<input type="checkbox"/>	TOTEUTUS	3
<input type="checkbox"/>	Tarkempi työnjako	3
<input type="checkbox"/>	Osallistujan huomiointi	3
<input type="checkbox"/>	Turvallisuus	3

Kuvio 9. Fyysisen tarkastuslistan käyttö.

Tavoitteena on vielä jatkaa muistilistan kehittämistä esimerkiksi Google Docs muotoon, jolloin samaa listaa voidaan koota ja päivittää yhtä aikaa useamman käyttäjän voimin sähköisesti. Kyseisellä alustalla voidaan jakaa myös käyttöoikeuksia, joka mahdollistaa tiedostojen jakamisen vain halutuille jäsenille tai antaen lukuoikeuden jäsenille pitäen

muokkausoikeuden kuitenkin vain hallituksen jäsenillä. Samalla yhdistyksen materiaalien dokumentointia voidaan pitää yhä enemmän sähköisenä, jolloin kaikki dokumentit olisi saatavilla kaikille halutuille jäsenille.

5.3 Peilaus tietoperustaan

Airsoft-peleistä löytyy monia elämykseen vaikuttavia tekijöitä, kuten luvun 3.6 kuvioista 1. voi nähdä (Vehrelä & Lackman). Tietoiselta tasolta aistit ovat suuressa merkityksessä: taisteluita nähdään, kuullaan ja joskus ehkä jopa haistetaan. Joillekin Airsoft voi palauttaa varusmiespalvelun aikaiset kokemukset takaisin mieleen hyvällä tavalla. Taistelun tiimellyksessä on varmasti jokaisella hieman jännitystä ja ehkä jopa pelkoakin. Uudesta pelipaikasta voi kokea yllätyksellisyyttä. Tiedostamattomalla tasolla lajiin kuuluu tietysti selviytyminen: yritetään välttää osuman saamista. Lääkintämiehen roolissa korostuu hoivaamisen tarve ja joukkuetoverit voivat luoda turvallisuuden tunnetta läsnäolollaan. Laji on myös liikunnallisuudestaan oiva tyydyttämään liikkumisen ja tekemisen tarvetta. (Vehrelä & Lackman 2003.)

Elämyksen nelikenttään (Pine & Gilmore 1999) peilaten Airsoft on lajina erittäin paljon todellisuuspakoisen elämyksen puolella. Asiakas on itse todella aktiivinen osallistuja ja tekee erilaisia toimenpiteitä tapahtumassa sekä osallistuu itse fyysisesti eli liittyy itse osaksi tapahtumaa. Harvemmin asiakas saapuu vain seuraamaan tapahtumaa. Joskus jo eliminoituneet pelaajat voivat seurata viimeisiä taisteluita sivusta, jolloin voidaan ajatella asiakkaan elämyksen muuttuneen viihteelliseksi. (Pine & Gilmore 1999.)

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Toiminnallisen opinnäytetyöni tavoitteena oli tuoda oppimaani tapahtuma- ja elämysosaamista toimeksiantajani eli Kouvola-Airsoft ry:n käyttöön sekä luoda työkalu tulevia tapahtumia varten. Osana opinnäytetyöprosessia olin mukana järjestämässä kahta Kouvola Airsoft ry:n tapahtumaa kesällä 2015. Lisäksi suunnittelin ja toteutin Airsoft-tapahtuman muistilistan yhdistyksen käyttöön. Muistilistan tarkoituksena on olla eräänlainen työkalu, joka helpottaa tulevien tapahtumien ideointia, suunnittelua, toteutusta ja jälkihoitoa. Päätökseni tehdä kyseinen tuotos perustui haluun olla avuksi yhdistykselle ja lajille. Muistilista on pääsääntöisesti tarkoitettu yhdistyksen käyttöön, mutta jos työkalu osoittautuu hyödylliseksi, sitä voi lähteä jatkojalostamaan yleisesti lajin käyttöön.

6.1 Toiminnallisen prosessin arviointi

Mielestäni tapahtumien järjestäminen sujui tasaisesti ja ilman suurempia kommelluksia. Turnaustyyppisen Kary-Cupin ollessa ensimmäistä laatuaan tapahtuma sujui miltein kuin tapahtumaa olisi järjestetty jo useampaan kertaan. Suurimmat ongelmat olivat erien venymisissä sekä siinä, että osa joukkueista peruutti tulemisensa aivan viime hetkillä. Muuten tapahtumapäivä sujui mutkattomasti ja suunnitellusti.

Yöpeli Ratakartijaa oli järjestetty jo useampaan kertaan, joten perussapluuna oli tuttu jo entuudestaan. Suurimpina eroina aiempiin oli ennätysellinen pelaajamäärä, joka alkutapahtuman aikana näkyi pelikentällä. Myös joukkueiden mahdollisuus ostaa pelin aikana saaduilla pisteillään erilaisia apuvälineitä ja ”proppeja”, eli lisärekvisiittia oli entuudestaan tuttu. Kyseinen lista oli tietysti hieman muunneltu aikaisempien vuosien peleistä.

Molempia tapahtumia oli suunniteltu jo hyvissä ajoin ennen tapahtumaa ja sel ilmoittamista sosiaalisessa mediassa ja lajin sivuilla. Kary-Cup:ia oli testattu etukäteen yhdistyksen voimin ja pyritty muokkaamaan siten että molemmat puolet kentästä olisivat yhtä tasaiset. Pelaajilta pelipäivänä

tästä tuli montaa eri mielipidettä, vallitseva mielipide tuntui olevan että aina vastapuolella oli niin sanottu parempi puoli. Lopputuloksena päädyimme toteamaan että pelikenttä tuntui olevan melko hyvin tasapainoitettu.

Ratavartija-tapahtuma järjestettiin päärakenteeltaan melko lailla samalla tavalla kuin aiempinakin vuosina. Tämä oli todettu toimivaksi tavaksi ja tapahtuma onnistui myös tälläkin kertaa.

6.2 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyötäni miettiessä minulle oli selvää, että haluan tehdä toiminnallisen opinnäytetyön. Toiminnallinen opinnäytetyö oli jo ajatuksena mielestäni se vaihtoehto, jossa pystyisi oppimaan enemmän tapahtumista ja elämyksellisyydestä kuin tutkimuksellinen opinnäytetyön parissa. Toiminnallinen opinnäytetyö toisi myös ehkä konkreettisempaa hyötyä toimeksiantajalleni.

Koska olen ollut pitkään enemmän tai vähemmän aktiivinen Airsoftin harrastaja ja Kouvola Airsoft ry:n toiminnassa mukana, halusin tuoda omaa tapahtumaosaamistani yhdistyksen käytettäväksi ja lajin hyväksi. Toisella paikkakunnalla asuessani toimintani yhdistyksen parissa oli myös jäänyt hieman vähäisemmälle, joten tässä oli myös oiva aasinsilta tehdä jotain lajin ja tutun porukan parissa.

Aluksi minulla ei ollut tarkkaa tietoa siitä millaista työtä alkaisin tekemään yhdistykselle, ja se toikin mukanaan hankaluuksia työn aloittamiseen. Vasta kun sain oivalluksen mitä haluan opinnäytetyöni tuottavan, pääsin kunnolla vauhtiin.

Ajallisesti opinnäytetyöprosessini on ollut todella pitkä, reilusti yli vuoden pituinen. Alkuun oli todella hankala päästä alkuun, enkä löytänyt kunnollista kipinää enkä aihetta päästäkseni vauhtiin, joten työnteko lykkääntyi ja lykkääntyi. Lisähidastetta toivat työpaikassani kasvavat tunnit ja vastuu, ja yhtäkkiä huomasinkin saaneeni vakipaikan kyseisessä firmassa. Vasta syksyllä 2016 sain kunnolla inspiraatiota ja lyötyä idean opinnäytetyötäni varten lukkoon. Hankaluuksia toi myös se, että

järjestämistämme tapahtumista oli kulunut jo reilusti aikaa, eikä koulussa opitut asiat olleet enää niin hyvin muistissa, mitä olisivat voineet olla. Onnekseni päästyäni vauhtiin asiat muistuvat hyvin mieleen, löysin hyvin materiaalia tukemaan teoriaa ja tiesin millaista tuotosta haluan tehdä.

Opinnäytetyöprosessi on myös mielestäni kasvattanut tapahtumaosaamistani ja tietoa tapahtumajärjestämisestä valtavasti. Joutuessani itse etsimään materiaalia, tutkimaan muita tapahtumia ja tuottamaan itse tekstiä yhdistyksen tapahtumia ajatellen on ollut erittäin opettavaista. Lisäksi tietoni tarinallisuudesta ja elämyksellisyydestä on kasvanut. Uskon, että koulutusosalastani on hyötyä yhdistyksen tulevia tapahtumia kehittäessä. Toivon myös, että tuotoksestani on hyötyä yhdistykselle.

6.3 Jatkotutkimusaiheet

Airsoft-tapahtuman muistilistaa on tarkoitus testata käytännössä tulevien tapahtumien yhteydessä. Tallöin selviää, kuinka hyvin muistilista vastaa tarkoitustaan, mitä osa-alueita kannattaa korostaa ja mitkä osa-alueet kenties ovat turhia ja kannattava jättää pois. Myös aikaisemmin mainitsemani muistilistan vieminen esimerkiksi Google Docs –palveluun, kyseisen alustan testaaminen ja listan muokkaaminen siihen yhteensopivaksi tulee tapahtumaan vasta tulevaisuudessa opinnäytetyön jälkeen. Tarkoituksena on koeajaa lista tositoimissa, kerätä palaute toimivuudesta, muokata listaa palautteen perusteella ja testata uusittu versio jälleen tapahtuman yhteydessä jotta selviää, mihin suuntaan lähden listaa kehittämään.

LÄHTEET

Painetut lähteet

Tarssanen, S. & Kylänen, M. 2007. Entä jos elämyksiä tuotetaan? Elämyskolmiomalli elämyksellisyyden tunnistamisessa, arvioinnissa ja vahvistamisessa. Teoksessa Karppinen, S. & Latomaa, T. Seikkailien elämyksiä – Seikkailukasvatuksen teoria ja sovelluksia. Tampere: Juvenes Print.

Etelä-Pohjanmaan liitto. Tuija Hirvinen (toim.) 2001. Tapahtumajärjestäjän opas. Julkaisu C:57. Seinäjoki

Pine II, B. & Gilmore, J. 1999. The Experience Economy: Work is theatre & every business a stage. Boston: Harvard business school press.

Vallo, H. & Häyrynen, E. 2012. Tapahtuma on tilaisuus – tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. Helsinki: Tietosanoma Oy

Vehrelä, P. & Lackman, P. 2003. Matkailun ohjelmapalvelut – Matkailuelämyksen tuottaminen ja toteuttaminen. Porvoo: WSOY

Elektroniset lähteet

Kouvola-Airsoft ry. 2016. Kouvola-Airsoft ry. [viitattu 29.11.2016]. Saatavissa: <http://kouvolaairsoft.weebly.com/>

Challonge. 2015. Kary-Cup 2015. [viitattu 21.11.2016]. Saatavissa: <http://challonge.com/karycup/groups>

Softaaja. 2016. Airsoft. [viitattu 21.11.2016]. Saatavissa: <http://www.softaaja.fi/airsoft/>

Airsoft Dome. 2016. The History of Airsoft. [viitattu 21.11.2016]. Saatavissa: <http://www.airsoft-guns-gas-electric-spring.com/airsoft-history-background-of-air-soft-guns.html>

Yle. 2012. Airsoftissa on siisteintä, ettei kukaan kuole. [viitattu 21.11.2016]. Saatavissa: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2012/06/01/airsoftissa-siisteinta-ettei-kukaan-kuole#media=80470>

Finlex. 2016. Järjestyslaki. [viitattu 27.11.2016]. Saatavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2003/20030612#a612-2003>

Airsoft.nu. 2016. Airsoft in Sweden. [viitattu 27.11.2016]. Saatavissa: <http://www.airsoft.nu/in-english/about-airsoft/>

Airsoft Squared. 2014. German gun laws. [viitattu 27.11.2016]. Saatavissa: <http://blog.airsoft-squared.com/german-gun-law>

Laurea. 2015. Tapahtumajärjestäjän opas. [viitattu 20.11.2016]. Saatavissa: <https://www.laurea.fi/tiedotteet/Documents/58%20Tapahtumaj%C3%A4rjest%C3%A4j%C3%A4n%20opas.pdf>

LIITTEET

Liite 1. Airsoft-tapahtuman muistilista

Airsoft-tapahtuman muistivihko



Kouvola Airsoft ry

<input type="checkbox"/>	IDEOINTI	1
<input type="checkbox"/>	Tapahtuman tyyppi	1
<input type="checkbox"/>	Pelipaikka	1
<input type="checkbox"/>	Ajankohta	1
<input type="checkbox"/>	Tapahtuman nimi ja teema	1
<input type="checkbox"/>	SUUNNITTELU	2
<input type="checkbox"/>	Pelipaikka ja luvat	2
<input type="checkbox"/>	Organisaatio ja työryhmä	2
<input type="checkbox"/>	Budjetti ja rahoitus	2
<input type="checkbox"/>	Yhteistyö	2
<input type="checkbox"/>	Tiedottaminen	2
<input type="checkbox"/>	TOTEUTUS	3
<input type="checkbox"/>	Tarkempi työnjako	3
<input type="checkbox"/>	Osallistujan huomiointi	3
<input type="checkbox"/>	Turvallisuus	3
<input type="checkbox"/>	Vesi- ja ruokapisteet	3
<input type="checkbox"/>	Jätehuolto ja siivous	4
<input type="checkbox"/>	Rakennelmat, korjaukset, kalusteet, koristelu	4
<input type="checkbox"/>	JÄLKIMAININGIT	5
<input type="checkbox"/>	Tapahtuman päättäminen	5
<input type="checkbox"/>	Palaute	5
<input type="checkbox"/>	Löytötavarat	5
<input type="checkbox"/>	Jälkipelit	5
<input type="checkbox"/>	Yhteistyökumppaneiden kiittäminen	5

LIITTEET

1 IDEOINTI

Tapahtuman tyyppi

- Turnaus / yöpeli

Pelipaikka

- Ratapiha: koko alue, pelkästään juoksuhaudat

Ajankohta

- Päivämäärä, mahdolliset vaihtoehdot
- Onko muita isoja tapahtumia samana päivänä?

Teema

- Tarinallinen / kilpailuhenkinen / ei vakava
- Tarina tapahtumalle?
- Rekvisiittaa, musiikkia, valoja, pelinjärjestäjien esiintyminen pelin aikana?

Tapahtuman nimi ja teema

- Ratavartija, KARY-Cup

2 SUUNNITTELU

Pelipaikka ja luvat

- Maanomistajan lupa
- Poliisille ilmoitus
(https://www.poliisi.fi/luvat/ilmoitus_yleisotilaisuudesta)

Organisaatio ja työryhmä

- Pääjärjestäjä:
- Pelinjohtaja:
- Tuomarit:
- Ensiapu:
- Apulaiset:

Budjetti ja rahoitus

- Arvioidut kustannukset:
(Materiaalit, huomionauhat, valot, palkinnot, muut)
- Yhdistyksen tämänhetkiset varat:
- Pelimaksu ja arvioitu osallistujamäärä:

Yhteistyö

- Mahdollinen yhteistyö muiden yhdistysten tai yritysten kanssa?

Tiedottaminen

- Foorumi
- Kuulaportti, muiden yhdistysten sivut
- Facebook, instagram
- Oleellinen informaatio: Aika, paikka, tyyppi, säännöt, hinta, osallistujaraja

3 TOTEUTUS

Tarkempi työnjako

- Päätuomari:
- Tuomarit:
- Off-game:
- Rajaus ja koristelu:
- Ensiapu:
- Liikenteen ohjaus:

Osallistujan huomiointi

- Info- ja kysymysosio foorumeille
- Sosiaaliseen mediaan ilmoitukset ja linkit
- Opasteet
- Ilmoittautumispiste
- Parkkipaikat
- Liikenteen ohjaus

Turvallisuus

- Alueen rajaus huomionauhoilla
- Ensiapu: missä ja kuka vastaa
- Tulenteko: missä ja kuka vastaa
- Turvallisuustiedoite alkubriefissä

Vesi- ja ruokapisteet

- Vesipisteet: montako, missä? Varakanisterit
- Yhtenäiset ruokailupaikat. Tarjoilua?

Jätehuolto ja siivous

- Roskapisteet: montako, missä
- Kierrätys: Mitä voidaan kierrättää / lajitella
- Pullo- ja tölkipussit erikseen
- ”WC-alue”: etukäteen sovittu paikka

Rakennelmat, korjaukset, kalusteet, koristelu

- Mahdolliset teltat
- Aggrekaatit sähköä varten
- Tilapäiset rakennelmat
- Tavaroiden kuljetus

4 JÄLKIMAININGIT

Tapahtuman päättäminen

- Loppubrief, päätesanat
- Lopputuloksen julkistaminen
- Alueen tarkistus
- Loppusiivous: heti vai myöhemmin?

Palaute

- Miten: suullisesti, kyselyllä, foorumilla avoin vastaus?
- Milloin: suullinen palaute pelin aikana ja loppubriefissä tai sen jälkeen, kirjallinen palaute mahdollisimman nopeasti foorumeilla tai sosiaalisessa mediassa
- Keneltä: pelaajilta, osallistujilta, talkooväeltä
- Palautteen prosessointi: järjestäjien kesken palautepalaveri, yritetään löytää kompastuskivet ja onnistuneet seikat

Löytötavarat

- Minne kerätään pelin aikana ja jälkeen?
- Kuka säilyttää
- Foorumeille ilmoitus

Jälkipelit

- Materiaalin julkaisu: kuvat, videot, tarinat
- Tulosten julkaisu: voittajat, kunniamaininnat, statistiikkaa
- Yleinen mehustelu, kohokohtien muistelu

Yhteistyökumppaneiden kiittäminen

- Pieni ele, suuri vaikutus
- Erityiskiitos työvoimalle ja talkoolaisille

Liite 2. Kary-Cup:n palkintoja

