



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

**Lights On! -valotapahtumat –
tapahtumakonseptin variointi eri
tuotantoekosysteemeihin**

Maaria Toskala

Kulttuurituotannon koulutusohjelma (240 op)

05 / 2017

www.humak.fi

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Maaria Toskala	Sivumäärä 53
Työn nimi Lights On! -valotapahtumat – tapahtumakonseptin variointi eri tuotantoekosysteemeihin	
Ohjaava(t) opettaja(t) Minna Hautio	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Metsähallitus ja Humanistinen Ammattikorkeakoulu, Lights On! -hanke	
Tiivistelmä <p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on varioida uuden tapahtumakonseptin pohjalta neljän valoteemaisen tapahtuman sisällöt yhteiskehittelyn avulla neljään kulttuurihistoriallisesti merkittävään kohteeseen Suomessa. Kohteet ovat osa Lights On! -hankkeen avulla kehitettäviä historiallisia linnoituksia, raunioita ja linnavuoria. Tapahtumat järjestetään 26.8.2017 Suomen Luonnonpäivänä ja Muinaistulien yönä Lights On! -hankkeen Suomen kohteissa, joita ovat Vallisaari, Rapolan linnavuori, Kuusiston linnanrauniot ja Raaseporin linna.</p> <p>Opinnäytetyön tilaaja on Metsähallitus ja Humanistinen Ammattikorkeakoulu, tarkemmin näiden kahden organisaation hallinnoima suomalais-virolainen kehittämishanke Lights On!, joka toimii vuosina 2014–2018. Viron hankekumppaneita ovat vastaavat organisaatiot Riigimetsa Majandamise Keskus (RMK) ja Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia. Hankkeen tarkoituksena on kehittää yhteensä kahdeksaa hankkeeseen valikoitua rauniolinnakohdetta rakentamalla ja kehittämällä niihin infrastruktuuria opasteiden ja valaistuksen muodossa. Tarkoituksena on myös ideoida ja toteuttaa matkailijoita osallistavaa sisältöä, kuten esimerkiksi mobiilipelejä ja tapahtumia. Metsähallitus ja RMK vastaa hankkeen infrapuolesta ja Humak ja Viljandin Kulttuuriakatemia osallistavasta sisältöpuolesta. Lights On! –hanke saa rahoitusta Euroopan Unionin Central Baltic Interreg -rahoitusohjelmasta.</p> <p>Tämä opinnäytetyö on kehittämistyö, jonka tavoitteena oli kehittää, varioida ja tuottaa neljän uuden valoteemaisen tapahtuman sisällöt neljään eri tuotantoekosysteemiin, eli kohteeseen. Päämenetelmänä kehittämistyössä käytettiin yhteiskehittelyä. Yhteiskehittely valikoitui kehittämistyön menetelmäksi siitä syystä, että tarkoituksena oli ideoida ja kehitellä tapahtumien konseptit yhdessä jokaisella kohdepaikkakunnalla toimivien paikallisten yrittäjien, yhdistysten ja muiden toimijoiden kanssa. Lights On! -hankkeen tavoitteena on, että nämä hankkeen päättymisen jälkeen valoteemaiset tapahtumat jäisivät elämään kohteisiin vuosittaisiksi tapahtumiksi ja järjestäjinä olisi kohteiden ympäristön sidosryhmät, eli paikalliset toimijat. Yhteiskehittelyn lisäksi työssä käytettiin myös benchmarking-menetelmää, jonka tarkoituksena oli etsiä tietoa ja ideoita muista vastaavista Suomessa ja ulkomailla järjestetyistä valoteemaisista tapahtumista. Tarkemmiksi benchmarking-kohteiksi valikoitui kaksi Suomessa järjestettävää tapahtumaa – Kajaanin Linnavirta ja Valon Kaupunki -tapahtuma Jyväskylässä.</p> <p>Yhteiskehittelyn avulla saatiin varioitua valoteemainen tapahtumakonsepti neljäksi erilliseksi osatapahtumaksi kuhunkin tuotantoekosysteemiin, eli hankekohteeseen. Tuloksista ilmeni, että tapahtumakonseptin variointiin vaikutti merkittävästi kohteiden ulkoiset erityispiirteet, eli mitä muinaismuistolailla suojelluissa kohteissa on huomioitava tapahtumaa järjestettäessä. Lisäksi tapahtumakonseptien sisältöihin vaikutti yhteiskehittelyssä mukana olleiden paikallisten toimijoiden eli sidosryhmien kiinnostus, innostus ja sitoutuminen yhteiskehittelyyn sekä koko hankkeeseen. Työ on tarpeellinen hankkeelle ja ammatilalle, sillä sen avulla saadaan kerättyä tietoa siitä, mitä täytyy ottaa huomioon, kun järjestetään tapahtumaa kulttuurihistoriallisesti merkittäviin ja muinaismuistolailla suojeltuihin kohteisiin. Lisäksi saadaan tietoa siitä, miten yhteiskehittely toimii menetelmänä, kun kehitellään uusia tapahtumakonsepteja.</p>	
Asiasanat Lights On! -hanke, valotapahtumat, tapahtumakonsepti, tuotantoekosysteemi, sidosryhmä, yhteiskehittely	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Maaria Toskala	Number of Pages 53
Title Lights On! -light events – event concept's variation to different ecosystems	
Supervisor(s) Minna Hautio	
Subscriber and/or Mentor Metsähallitus and Humak (Lights On! project): Aino Von Boehm and Nina Luostarinen	
Abstract <p>The purpose of this thesis was to produce and variate the contents of light theme events to four, historical, Lights On! -project sites in Finland. Subscriber for the thesis was Metsähallitus – State Forest Enterprise and Humak University of Applied Sciences. These two organizations are leaders of the Lights On! -project. The four project and event sites are Vallisaari island, Rapola hill fort, Kuusisto bishop's castle ruins and Raasepori castle. The events will be held on 26th of August 2017. The light events are part of the Lights On! -project's involving contents for site visitors.</p> <p>The theoretical section of this thesis explores themes such as event concept and how to create a new event, legislation, interest groups and production ecosystem. These theoretical themes were chosen because they have an important influence for these new event concepts and how to variate them to the four ecosystems and sites. The methods that were used in this study were co-creation and benchmarking. Co-creation was chosen as the main method in this study because one of the main targets of the Lights On! -project for these events was to involve project sites' local entrepreneurs, associations and other interest groups to create these events together with project organization using co-creation as a method. The main goal is to commit these local players to organize these events by themselves after the Lights On! -project has finished.</p> <p>The results of this study shows that co-creation had a wide influence for the new event concept contents. The main finding was that depending how interested and binded the local players were towards this project and towards creation and variation of these event concepts, the more better the co-creation worked. The results of this study can be used for example in planning and creating new events for historical relic sites and also when using co-creation as a method for events production.</p>	
Keywords Lights On! -project, light events, event concept, production ecosystem, interest group, co-creation	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 CASE: LIGHTS ON!	8
2.1 Vallisaari	10
2.2 Rapolan linnavuori	12
2.3 Kuusiston linnanrauniot	13
2.4 Raaseporin linna	15
3 TIETOPERUSTA	17
3.1 Tapahtumakonsepti ja uuden tapahtumakonseptin kehittäminen	17
3.2 Lainsäädäntö ja muut huomioon otavat määräykset	20
3.3 Sidosryhmät	23
3.4 Tuotantoekosysteemi	26
4 MENETELMÄT	28
4.1 Yhteiskehittäminen	28
4.2 Benchmarking	31
5 TAPAHTUMASUUNNITELMAT	36
5.1 Vallisaari	36
5.2 Rapolan linnavuori	38
5.3 Kuusiston linnanrauniot	40
5.4 Raaseporin linna	42
6 YHTEENVETO, ANALYYSI JA JOHTOPÄÄTÖKSET	44
LÄHTEET	51

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä käsittelen uuden tapahtumakonseptin varioimista yhteiskehittelyn avulla neljään erilaiseen kulttuurihistoriallisesti merkittävään kohteeseen Suomessa. Opinnäytetyöni tilaaja on Metsähallitus ja Humak, tarkemmin näiden kahden organisaation luotsaama Lights On! -hanke, jossa Humak on mukana pääyhteistyökumppanina. Lights On! on suomalais-virolainen hanke, jonka avulla nostetaan valokeilaan kahdeksan historiallisesti merkittävää matkakohdetta. Nämä matkakohteet muodostavat verkoston Suomen ja Viron välillä. (Metsähallitus 2016a.)

Opinnäytetyöni tuotos keskittyy Suomen kohteisiin, joita ovat Rapolan linnavuori Valkeakoskella, Kuusiston linnanrauniot Kaarinassa, Raaseporin linna Tammissaarella sekä Vallisaari Helsingin edustalla. Näiden kohteiden ongelmana on aikaisemmin ollut matkailijoiden ja kävijöiden vähyys. Hankkeen avulla kohteisiin kehitetään ja toteutetaan aktiivisempaa, jatkuvaa ja matkailijoita osallistavaa toimintaa, muun muassa erilaisia tapahtumia ja tekemistä esimerkiksi mobiilipeilien avulla. Tavoitteena on saada kohteisiin enemmän vierailijoita. Hanke kehittää siis näiden aikaisemmin tuntemattomampien historiallisten nähtävyyksien asiakaskokemusta ja palvelurakenteita esimerkiksi kunnostetuilla opastauluilla, reiteillä ja pysyvällä uudella valaistuksella, joka pidentää matkailukautta. Lisäksi luovien uusien osallistavien elementtien, kuten pelillistämisen ja tapahtumien avulla, kohteista tehdään mielenkiintoa herättävämpiä. (Metsähallitus 2016a; Metsähallitus 2017b.)

Sen lisäksi, että nämä kulttuurikohteet ja luontoympäristöt pysyvät rakenteellisesti kunnossa, niiden kehittäminen ja uusien osallistavien sisältöjen sekä tapahtumien tuottaminen niihin on tärkeää. Kaikilla luonto- ja kulttuurikohteilla on vaikutusta niissä vierailevien matkailijoiden psyykkiseen, sosiaaliseen ja fyysiseen hyvinvointiin sekä paikallistalouden kehittymiseen. Metsähallituksen luontopalveluiden vuonna 2014 tehdyn kävijätutkimuksen mukaan luonto- ja kulttuurikohteiden historiallinen maisema, ympäristön luonto ja yhdessäolo oman seurueen kanssa rentoutti ja toi hyvä mielen. Kävijät myös kokivat vierailun vaikuttaneen erityisesti heidän henkiseen hyvinvointiinsa. (Metsähallitus 2016.) Tut

kimuksen mukaan kävijöiden tärkeimpiä syitä kulttuuri- ja luontokohteissa vierailuun olivat esimerkiksi kulttuuriperintöön tutustuminen, rentoutuminen, luonnon kokeminen ja yhdessäolo oman seurueen kanssa (Kajala & von Boehm 2015, 70).

Opinnäytetyöni päätavoitteena on tuottaa Suomen kohteisiin suunniteltujen valoteemaisten tapahtumien sisällöt. Tapahtumat järjestetään jokaisessa Suomen hankekohteessa 26.8.2017 ja ne ovat osa Suomi 100 -juhlavuoden tapahtumia sekä Suomen Luonnon päivää, jota vietetään niin ikään samana päivänä. Tapahtumapäivästä on myös konkreettisesti 100 päivää itsenäisyyspäivään. Lisäksi tapahtumat ovat osa Muinaistulien yön tapahtumia.

Opinnäytetyössäni tutkin sitä, miten tapahtuman pääkonsepti varioidaan toteutusympäristöön sopivaksi kohteen ja ympäristön tuotantoekosysteemi huomioon ottaen. Pyrin vastaamaan kysymykseen siitä, miten saman konseptin tapahtuma muuttuu, kun se viedään erilaisiin ympäristöihin ja mitkä asiat tapahtuman luonteeseen tällöin vaikuttavat. Tutkin myös sitä, miten uusi tapahtumakonsepti ja sen sisältö varioidaan eri kohteisiin erityisesti yhteiskehittelyn avulla. Jokaisen kohteen valotapahtuman suunnitteleminen on käynnistynyt kohdepaikkakunnalla järjestetystä workshopista, jossa on ollut mukana paikallisia matkailuyrittäjiä, yhdistysten jäseniä ja muita paikallisia tapahtumista kiinnostuneita. Yhteiskehittely on tärkeää siksi, että sen avulla nämä tapahtumat muotoutuvat paremmin kunkin tapahtumakohteen toimintaympäristöön ja kohteiden toimintaedellytykset ja paikallisten toimijoiden ja sidosryhmien toiveet tapahtumia ajatellen pääsevät paremmin esille. Tämä edesauttaa sitä, että tapahtumat jäisivät elämään kohteisiin ja niiden järjestäminen jatkuisi tulevana vuosina paikallisten toimesta, mikä on yksi Lights On! -hankkeen tavoitteista juuri näitä valotapahtumia ajatellen.

Tämä neljän uuden tapahtuman, mutta saman peruskonseptin tapahtumasuunnitelmien tuottaminen ja konseptointi sekä erityisesti konseptien variointi yhteiskehittelyn avulla muodostaa tämän opinnäytetyön tuotoksen. Lights On! -hankkeen historiallisestikin merkittävien luonto- ja kulttuurikohteiden näkökulmasta tämä kehittämistyö on tarpeellinen siksi, että tapahtumien järjestämisen

jatkuminen hankkeen jälkeen olisi tuotannollisesti helpompaa, kun tiedetään jo ennalta, mitkä asiat täytyy ottaa huomioon kussakin kohteessa.

Opinnäytetyössäni pyrin vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Miten saman peruskonseptin tapahtuma muuttuu, kun se viedään neljään erilaiseen kohteeseen ja ympäristöön ja miten paikallinen tuotantoekosysteemi siihen vaikuttaa?
2. Miten kunkin kohdealueen luonto- ja kulttuuriarvot vaikuttavat kohteelle suunniteltuun tapahtumaan?
3. Miten uuden tapahtuman pääkonsepti ja tapahtuman sisältö kehitellään ja varioidaan osakonsepteiksi eri tuotantoekosysteemeihin yhteiskehittelyn avulla?

2 CASE: LIGHTS ON!

Lights On! on suomalais-virolainen hanke, jota Suomessa hallinnoi ja työstää Metsähallitus sekä Humanistinen Ammattikorkeakoulu. Viron hankekumppaneina ovat vastaavat organisaatiot RMK ja Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia. Hankkeen päätarkoituksena on nostaa valokeilaan kahdeksan kulttuurihistoriallisesti merkittävää matkailukohdetta, joista neljä sijaitsee Suomessa ja neljä Virossa. Kohteet ovat linnanraunioita, linnoituksia, linnavuoria ja puistoja. Suomen hankekohteet ovat Raaseporin linna Tammisaarella, Vallisaari Helsingin edustalla, Rapolan linnavuori Valkeakoskella sekä Kuusiston piispanlinnanrauniot Kaarinassa. Viron kohteina hankkeessa ovat Keila-Joan puisto, Lõhaveren linnoitus, Neerutin linnavuori ja Varbolan linnavuori. Hankekohteet Suomessa siirtyivät Museovirastolta Metsähallituksen omistukseen vuoden 2014 alussa yhdessä 25 muun kulttuuriperintökohteen kanssa. (Metsähallitus 2017f.)

Kohteiden valokeilaan nostaminen tarkoittaa käytännössä sitä, että Lights On! -hankkeen aikana, vuosina 2015–2018, parannetaan hankekohteiden infrastruktuuria uusien ja kunnostettavien reittien, opastekylttien ja valaistuksen avulla. Sen lisäksi kehitetään ja parannetaan kohteiden asiakas- ja kävijäkokemusta tuoden kohteiden historiaa esiin luovien ideoiden ja työkalujen, kuten esimerkiksi mobiilipelien ja lisätyn todellisuuden avulla. Hankkeessa Metsähallitus vastaa kohteiden infrastruktuurin parantamisesta ja kehittämisestä ja Humak ideoi opiskelijalähtöisesti osallistavia ja luovia sisältöjä kohteisiin.

Hanke tarjoaa myös maksutonta yritysvalmennusta hankekohteiden alueellisille matkailuyrittäjille ja -toimijoille. Valmennus auttaa yrittäjiä kehittämään ja tuoteistamaan esimerkiksi omia matkailutuotteitaan ja -palveluitaan sekä kehittämään markkinointia. (Kulttuuriympäristömme.fi 2016.) Lights On! -hanke toimii EU:n Central Baltic Interreg 2014-2020 -rahoitusohjelman avustuksella. Hankkeen kokonaisbudjetti on 1 861 669 euroa ja se on jaettu jokaisen neljän hankekumppanin kesken. Lights On! -hanke kestää vuoden 2018 loppuun asti. (Metsähallitus 2017c.)

Yksi hankkeen tärkeä osa-alue on myös vastuullisen matkailun huomioon ottaminen ja se, että kohteiden kasvava kävijämäärä ei heikennä tai vaaranna kohteiden luontoa ja kulttuuriperintöä. Näiden tapahtumakohteiden omistajalla ja hoitajalla, Metsähallituksen luontopalveluilla, on käytössä kestävän matkailun periaatteet yhdessä UNESCO:n maailmanperintökohteiden kanssa Suomessa. Nämä periaatteet otetaan huomioon kaikessa Metsähallituksen omassa toiminnassa, kuten myös näissä valotapahtumissa ja niiden suunnittelussa sekä yhteistoiminnassa paikallisten toimijoiden, matkailuyrittäjien ja sidosryhmien kanssa. (Metsähallitus 2016b.)

Tämä opinnäytetyö keskittyy Suomen hankekohteissa 26.8.2017 järjestettäviin valotapahtumiin, jotka ovat osa hankkeen suunniteltua, osallistavaa sisältöä. Tapahtumat toimivat myös markkinointikeinona kohteille. Niiden tarkoituksena on olla yleisöä osallistavia tapahtumia, joissa on jokin tai joitakin valoon liittyvä elementtejä. Lisäksi tapahtumat toimivat osaan hankekohteista rakennettavan pysyvän valaistuksen avajaisina. Valotapahtumien tarkoituksena on tuoda näkyvyyttä hankekohteille ja toimia omalta osaltaan kannustimena kohteiden retkeilykauden pidentämiselle myös syksyyn. (Metsähallitus 2017h.)

Hankekohteissa järjestetään valoteemaiset tapahtumat myös vuonna 2018, sillä tarkoituksena on, että tapahtumat jäisivät elämään hankekohteisiin Lights On! -hankkeen jälkeen paikallisten toimijoiden järjestäminä. Vuoden 2017 tapahtumat on pyritty toteuttamaan yhteistyössä näiden paikallisten toimijoiden kanssa, mikä edistää tapahtumien juurtumista kohteisiin tulevaisuutta ajatellen.

Seuraavissa alaluvuissa kerron tarkemmin tapahtumakohteista ja niiden erityispiirteistä.

2.1 Vallisaari



KUVA 1: Vallisaari. Kuva: Tuomo Häyrinen.

Vallisaari on Helsingin edustalla Suomenlinnan vieressä sijaitseva saari, jolla on värikäs historia. Saaren ensimmäiset linnoitukset ovat 1600-luvulta, Ruotsin vallan ajalta, jolloin saarta alettiin kutsua Vallisaareksi. Vallisaari toimi naapurinsa Suomenlinnan huoltosaarena, jolla karja laidunsi ja jonka metsästä saatiin polttopuuta. Saari toimi myös luotsien asuinpaikkana. 1800-luvun alun sodassa Ruotsi menetti Suomen Venäjälle. Koska Suomenlinna oli tärkeä saari Venäjän puolustukselle, alettiin myös sen naapurina – Vallisaarta – kehittää linnoituksilla maan puolustamista varten. Vallisaareen ja saaren viereiseen Kuninkaansaareen rakennettiin tykistön ampumapaikkoja eli pattereita. (Metsähallitus 2017g.)

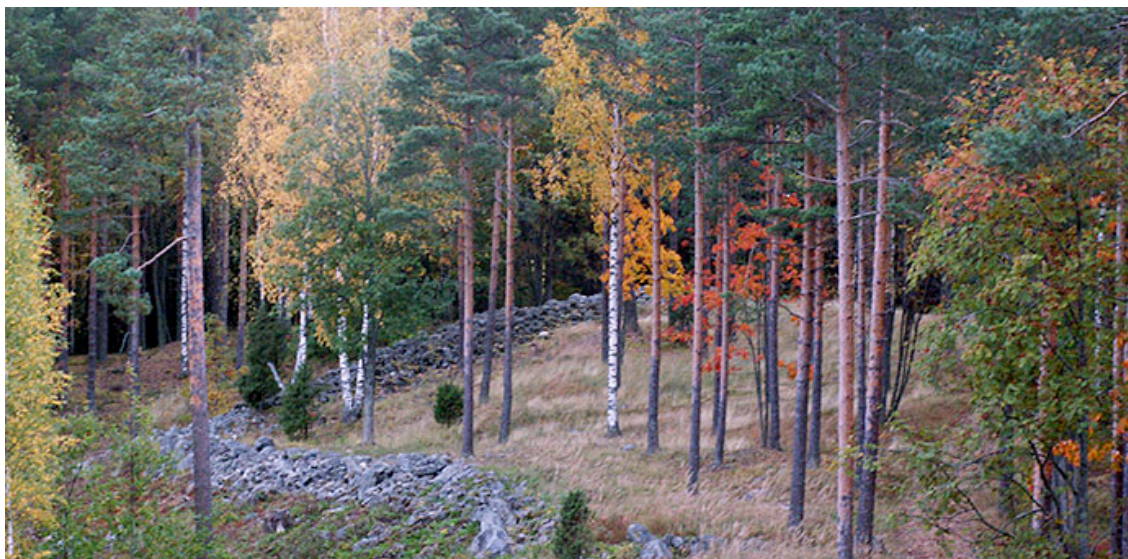
Suomen itsenäisyyden aikana Valli- ja Kuninkaansaari pysyi armeijan omistuksessa ja saarten asevarastoissa on säilytetty puolustusvoimien torjuntavälineistöä aina viime vuosiin asti. Armeijan alueiden lisäksi Vallisaarella asui 1950-luvulla yli 300 siviiliä. Saarella toimi muun muassa kauppa ja nuorisoseura. Vuonna 1996 saarelta muutti pois viimeiset asukkaat ja vuonna 2016 Valli- ja Kuninkaansaari avattiin yleisölle virkistyskäyttöön Metsähallituksen toimesta. (Metsähallitus 2017g.)

Osa Valli- ja Kuninkaansaaren alueista on saarten avaamisen jälkeen edelleen kiellettyjä yleisöltä, sillä merkittyjen kävelyreittien ulkopuolella on jyrkänteitä ja vaarallisia, sortumisvaarassa olevia paikkoja. Saarella on kiellettyä myös yöpy-

minen, maaperän kaivaminen ja tulenteko, sillä Vallisaassa vuonna 1937 tapahtuneen räjähdeonnettomuuden seurauksena maaperässä saattaa olla yhä räjähteitä. (Vallisaari 2017a.)

Vallisaari on pitkälti luonnontilainen, vihreä saari, joka on päässyt viime vuosien aikana kasvamaan villinä ja rehevänä. Rehevä, monimuotoinen luonto sekä linnoitukset, taukopaikat ja nähtävyydet tarjoavat näkemistä ja kokemista retkeilijöille. Saarella on merkityt kolmen sekä kahden ja puolen kilometrin kävelyreitit opastauluineen. Reiteillä pääsee liikkumaan myös lastenrattailla. Reitit eivät kuitenkaan ole täysin esteettömiä polkujen jyrkkyyden ja maaston epätasaisuuden vuoksi, eikä niissä ole valaistusta tai talvikunnossapitoa. Vallisaassa on vesipisteitä ja kuivakäymälöitä. Kesäkaudella toimivista kioskista ja kahvilasta on mahdollista ostaa virvokkeita. (Vallisaari 2017b.) Vallisaareen pääsee Helsingin Kauppatorilta JT-Linen tai Aava Linesin vesibusseilla toukokuusta syyskuuhun. Saareen on vapaa pääsy. Saaren retkisatamaan voi rantautua myös omalla veneellä. (Vallisaari 2017c.)

2.2 Rapolan linnavuori



KUVA 2: Rapolan linnavuori. Kuva: Tiina Kuivalainen.

Rapolan linnavuori on jo viikinkiajalla (n. 800–1000-luvuilla) rakennettu, Suomen tunnetuin ja suurin linnavuori. Harjua laella kiersi Rapolan asukkaiden rakentama noin kilometrin mittainen kehämäinen puolustusrakennelma. Sen ansiosta Rapolanharjasta tuli osa linnavuorten ketjua, jotka sijaitsivat Vanajaveden ympäristössä. Nykyään puolustusrakennelmasta on jäljellä harjulla kiertävä hiekkapengerrys ja tukikiveys, joka on peräisin rakennelman hirsivarustuksesta. (Metsähallitus 2017e.)

Rapolanharjun ympäristöstä löytyy laaja muinaismuistoalue, joka tekee Rapolanharjasta yhden Suomen merkittävimmistä esihistoriallisista linnavuorista (Lauharo 2014). Muinaismuistoalueeseen kuuluu muun muassa kalmistoja sekä uhri- ja kuppikiviä, joiden läheisyydestä on löydetty historiallista esineistöä (Metsähallitus 2017e).

Rapolanharjun alapuolella sijaitseva, 1600-luvulla rakennettu Voipaalan kartano ja kartanon pihamaa toimii nykyään taidekeskuksena, jossa järjestetään erilaisia tapahtumia. Sen pihamaalta lähtee eri pituisia patikointireittejä Rapolanharjulle sekä Sääksmäen harmaakivikirkolle. (Metsähallitus 2017e.) Rapolan linnavuori ja Voipaala ovat monipuolisia matkailukohteita luonnosta, historiasta ja kulttuurista kiinnostuneille. Voipaala järjestää tapahtumien lisäksi muun muassa kahvi-

latoimintaa, konsertteja ja näyttelyitä ympäri vuoden. Voipaalan kartanoon mahtuu 300 henkilöä kerrallaan. Voipaalan piha-alueella on myös navetta, jossa on juhla- ja kokoustilaa 100 henkilölle. Majurskan pytingissä on pienryhmätiloja ja Voipaalan alueen piharakennuksissa näyttelytoimintaa kesäisin. Alueella toimii myös pienyrittäjiä. (Metsähallitus 2017m.)

Rapolan linnavuoren harjualueen pinta-ala on noin yksi neliökilometri. Linnavuori ja muinaismuistoalue ovat maastoltaan vaikeakulkuista korkeuseroista ja maanpinnan epätasaisuudesta johtuen. Harjulle ei pääse lastenrattailla tai pyörätuolilla. Näköalapaikoilla on penkkejä ja pöytiä, jotka uusitaan vuonna 2017. Linnavuoren alueella ei ole käymälöitä, vesipisteitä tai sähköä. Voipaalan taidekeskuksen palvelut sen sijaan ovat esteettömiä. Päärakennuksesta löytyy WC ja inva-WC. Taidekeskus järjestää myös opastuksia Rapolanharjulle ja muinaismuistoalueelle. (Metsähallitus 2017d; Metsähallitus 2017m.)

2.3 Kuusiston linnanrauniot



KUVA 3: Kuusiston linnanrauniot. Kuva: Elias Lahtinen.

Kaarinassa, noin puolen tunnin ajomatkan päässä Turun keskustasta, sijaitsevat Kuusiston keskiaikaisen piispanlinnan rauniot. Linnanrauniot ovat historiallinen nähtävyys ja raunioiden alue toimii tällä hetkellä suosittuna virkistysalueena lähinnä Kaarinan ja Turun alueen asukkaille. Raunioiden alue kuuluu muinais-

muistolain (295/1963) suojelemaan muinaisjäännösalueeseen ja Kuusistonlahden Natura-alueeseen. Tapahtuman järjestäminen Kuusistossa ei saa vaikuttaa alueen suojeluarvoihin haitallisesti. Nämä asiat ovat erityisesti otettava huomioon, kun kohteeseen järjestetään tapahtumaa. (Metsähallitus 2017k.) Lainsäädännön vaikuttamisesta valotapahtumien järjestämiseen näissä kohteissa kerrotaan lisää luvussa 3.4.

Kuusiston piispanlinna rakennettiin Kaarinaan Piikkiönlahden rannalle keskiajalla Suomen katolisen kirkon piispojen turvapaikaksi. Ennen kuin Kustaa Vaasa käski hajottaa linnan vuonna 1528, se oli yksi isoimmista piispanlinnoista Ruotsin valtakunnassa. Hajottamisen jälkeen linnan rakenteet alkoivat haurastua ja kasvillisuus valtasi rakennuksen. Nykyään linnanraunioille pääsee vierailemaan ympäri vuoden. (Metsähallitus 2017a.) Linnanmuurien sisäpuoli koostuu kolmesta erillisestä esipiha-alueesta ja päälinnasta, jossa on myös osittain erillisiä rajattuja alueita. Esipihat ovat 200m²-800m² suuruisia. Linnanmuurien sisäpuoli ja raunioiden ympäristö on nurmipintaista aluetta, mutta epätasaista ja kaltevaa maastoa löytyy osittain, lähinnä muurien sisäpuolelta. Raunioiden sisäpuolelle pääsee portaita pitkin eri puolilta linnanmuureja. Raunioiden ympäri kiertää polku, jota pääsee kulkemaan myös pyörätuolilla tai lastenrattaila. Linnanraunioilla on kaksi kuivakäymälää ja tulentekopaikka retkeilijöitä varten. (Metsähallitus 2017k.)

Raunioiden lisäksi alueella on Kappelinmäen kulttuuri- ja luontopolku, lintutorni sekä Kuusiston taidekartano, jossa toimii kesäkaudella kahvila ja vaihtuvia taidenäyttelyitä. Kappelinmäen luontopolku kunnostetaan vuoden 2017 aikana Lights On! -hankkeen toimesta, jolloin se yhdistää linnanrauniot sekä noin 700 metrin päässä raunioista olevan pysäköintialueen. Luonto- ja kulttuuripolun lisäksi raunioille tehdään pysyvä valaistus, joka julkistetaan ja otetaan käyttöön valotapahtumassa 26.8. (Metsähallitus 2017k.)

Kaarinan oppaat järjestävät opastettuja kierroksia linnanraunioilla. Linnanraunioille pääsee kätevimmin omalla autolla, mutta myös vesiteitse on mahdollista saapua, sillä raunioilla on oma vieraslaituri viidellä venepaikalla. Liikuntarajoitteiset ja huoltoajoa tarvitsevat autot voivat pysäköidä linnan edustalle, jossa on tilaa 10-15 autolle. (Metsähallitus 2017a; Metsähallitus 2017k.)

2.4 Raaseporin linna



KUVA 4: Raaseporin linna. Kuva: Kimmo Mustonen / Vastavalo.

Raaseporin linna on Raaseporin Snappertunassa sijaitseva 1300-luvulla rakennettu linna. Se rakennettiin sotilas- ja hallintokeskukseksi läntiselle Uudellemaalle. Linna toimi Ruotsin kuninkaan vallan edustajana Suomessa. Alueelle kuului mahtavan linnoituksen lisäksi latokartano, eli linnan maatila sekä mylly ja laidunalueita. Linnan johdossa oli aikojen saatossa niin Ruotsin kuin Tanskanikin kuninkaita sekä vouteja. Erityisen tunnetuksi Raaseporin linna on tullut omasta olutpanimostaan, joka perustettiin jo keskiajalla. (Metsähallitus 2017i.)

Raaseporin linna on myös suosittu kohde tapahtumajärjestäjille. Linnassa ja sen ympäristössä järjestetään vuosittain, erityisesti kesäkaudella, esimerkiksi markkinoita ja keskiaikapäiviä. Linna on toiminut myös suosittuna musiikkivideoiden ja elokuvien kuvauskohteena, sekä konserttien järjestämipaikkana. (Metsähallitus 2017j.) Linnan lipunmyynnistä, aukiolosta ja opastuksista on vastuussa Linnavoudin tupa, joka sijaitsee linna-alueen sisääntulon läheisyydessä. Tämän lisäksi linnan piha-alueella toimii Raaseporin kesäteatteri, jota voi myös vuokrata tapahtumille esityskauden ulkopuolella. Kuten Kuusiston piispanlinnan alue, myös Raaseporin rauniolinna on muinaisjäännettöä, jota suojelee muinaismuistolaki (295/1963). (Metsähallitus 2017l.)

Linnan sisätiloihin mahtuu järjestämään tilaisuudesta riippuen ohjelmaa noin 50-150 henkilölle. Linnan pihamaalle mahtuu hyvin korkeintaan 3000 henkilöä kerrallaan ja kesäteatterin kapasiteetti on noin 1000 henkilöä. Linnassa ja linna-alueella ei ole talvikunnossapitoa, joten pääsääntöisesti tapahtumia voi järjestää 1.5.-31.10. Noin 400 metrin päässä linna-alueelta sijaitsee parkkialue noin 200 autolle. (Metsähallitus 2017l.)

Linnan piha-alue, linnanniitty, on osittain loivaa nurmikenttää. Linnan alueella ja linnassa on epätasaista maastoa ja portaita, mutta linnan sisäpihalle ja linnan ympäristöön pääsee lastenrattailla ja pyörätuolilla. Täysin esteetöntä kulkua muualla linnassa ei kuitenkaan ole. Tällä hetkellä linnan sisäänkäynnin läheisyydessä on yksi kuivakäymälä ja Linnavoudin tuvassa on WC, mutta touku-kuussa 2017 linnan pihamaalle sisääntuloväylän läheisyyteen rakentuu uusi huolto- ja lipunmyyntirakennus, johon rakennetaan myös uudet yleisökäymälät. (Metsähallitus 2017j; Metsähallitus 2017l.)

Raaseporin linnaan ja sen piha-alueelle rakennutetaan Lights On! -hankkeen aikana myös pysyvä valaistus, jonka on tarkoitus omalta osaltaan pidentää kohteen matkailukautta. Valaistus julkistetaan ja sytytetään ensimmäisen kerran elokuun valotapahtumassa 26.8.

3 TIETOPERUSTA

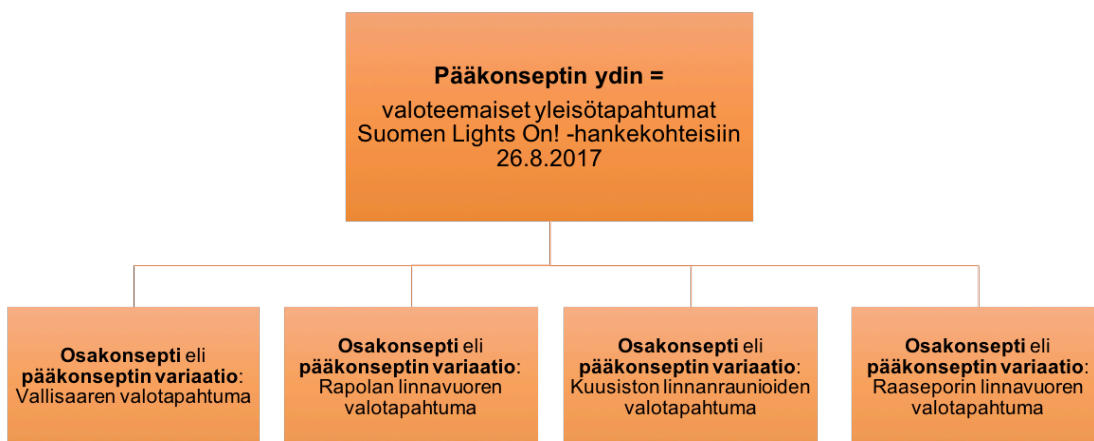
Tässä luvussa avaan tarkemmin tämän opinnäytetyön taustalla olevaa tietoperustaa ja aikaisemmin julkaistua tietoa. Taustalla vaikuttavia käsitteitä ja teorioita ovat tapahtumakonsepti ja uuden tapahtumakonseptin kehittäminen, tuotantoekosysteemi ja sidosryhmät. Näiden lisäksi myös lainsäädäntö ja muut kohteita koskevat määräykset kuuluvat opinnäytetyöni tietoperustaan, sillä tapahtumakohteet ovat kulttuurihistoriallisesti merkittäviä kohteita, joissa tapahtumaa järjestettäessä täytyy ottaa huomioon kulttuuriperintö- ja muinaismuistokohteita koskevat lait ja määräykset. Lisäksi tapahtumia koskevat myös muut useat tapahtuman järjestämiseen liittyvät lait ja määräykset, jotka täytyy muistaa ottaa huomioon. Näitä lakeja ovat esimerkiksi kokoontumislaki, maankäyttölaki, jätehuoltolaki ja elintarvikelaki.

3.1 Tapahtumakonsepti ja uuden tapahtumakonseptin kehittäminen

Sana konsepti on määritelty synonyymisanakirjan mukaan termein periaate, toimintamalli, suunnitelma, aie, luonnos, käsite tai liikeidea (Suomisanakirja.fi 2017). Tuulaniemen (2011, 189) mukaan konsepti on palvelun suuri kuva, jolla kuvataan palvelun keskeinen idea. Konseptit auttavat yksinkertaistamaan ympärillä tapahtuvia asioita ja niiden avulla määritellään työn alla olevan kokonaisuuden keskeiset asiat. (Tuulaniemi 2011, 189-190).

Weissin (2013, 55-56) mukaan konsepti on suhteellisen epämuodollinen kuvaus palvelusta, muodosta tai kokonaisuudesta. Konsepti voi olla yksittäinen idea, kokonainen valmis tuote tai kokonaisuus. Weiss on kehittänyt myös perusmallin konseptin luomiseen. Tärkeää on, että asetetaan korkeat tavoitteet ja kartoitetaan riskit, kulut ja rajoitteet, tunnistetaan ja ratkaistaan ongelmat sekä luodaan malleja visualisoinnin avuksi. Jokaisessa vaiheessa olisi lisäksi tärkeää pitää huolta siitä, että kaikki vaiheet on ymmärretty ja että ne ovat selkeitä kokonaisuuksia. (Weiss 2013, 55-59.)

Tässä opinnäytetyössä ja valotapahtumien suunnittelu- ja tuotantoprosessissa lähdettiin varioimaan täysin uutta tapahtumaa ja tapahtumakonseptia neljään eri kohteeseen ja tuotantoekosysteemiin. Pääkonsepti on siis valoteemainen tapahtuma, joka järjestetään jokaisessa Suomen Lights On! -hankekohteessa Suomen Luonnonpäivänä ja muinaistulien yönä, 26.8.2017. Tarkoituksena on, että pääkonsepti, valoteemainen iltatapahtuma, varioidaan jokaiseen hankekohteeseen sopivaksi yhteiskehittelyllä kohteen tuotantoekosysteemi huomioon ottaen. Tällöin pääkonseptista muodostuu neljä osakonseptia, jotka ovat pääkonseptin variaatioita. Seuraava kaavio kuvaa pääkonseptin idean sekä neljä osakonseptia eli pääkonseptin variaatiota, joihin pääkonsepti jakautuu.



KUVIO 1. Pääkonsepti ja osakonseptit eli pääkonseptin variaatiot.

Uutta tapahtumaa suunniteltaessa tapahtuman ydinkonseptin luominen on tärkeä lähtökohhta toteutettavalle tapahtumalle. Tapahtumakonsepti tarkoittaa siis mallia, ideaa, teemaa tai asiaa, joiden ympärille tapahtuma rakentuu. Kun tapahtuma konseptoidaan hyvin, siitä voidaan saada helposti vuosittainkin toistuva tapahtuma. Tapahtumakonseptin toimiessa hyvin se säästää myös kustannuksia ja lisää tehokkuutta, jos tapahtuma toistetaan. Tapahtumakonseptoinnin ansiosta jokainen tapahtuma voi olla vuosittain saman konseptin mukainen, mutta silti erillinen oma kokonaisuutensa. (Vallo & Häyrinen 2014, 75; Vallo & Häyrinen 2016, 65.)

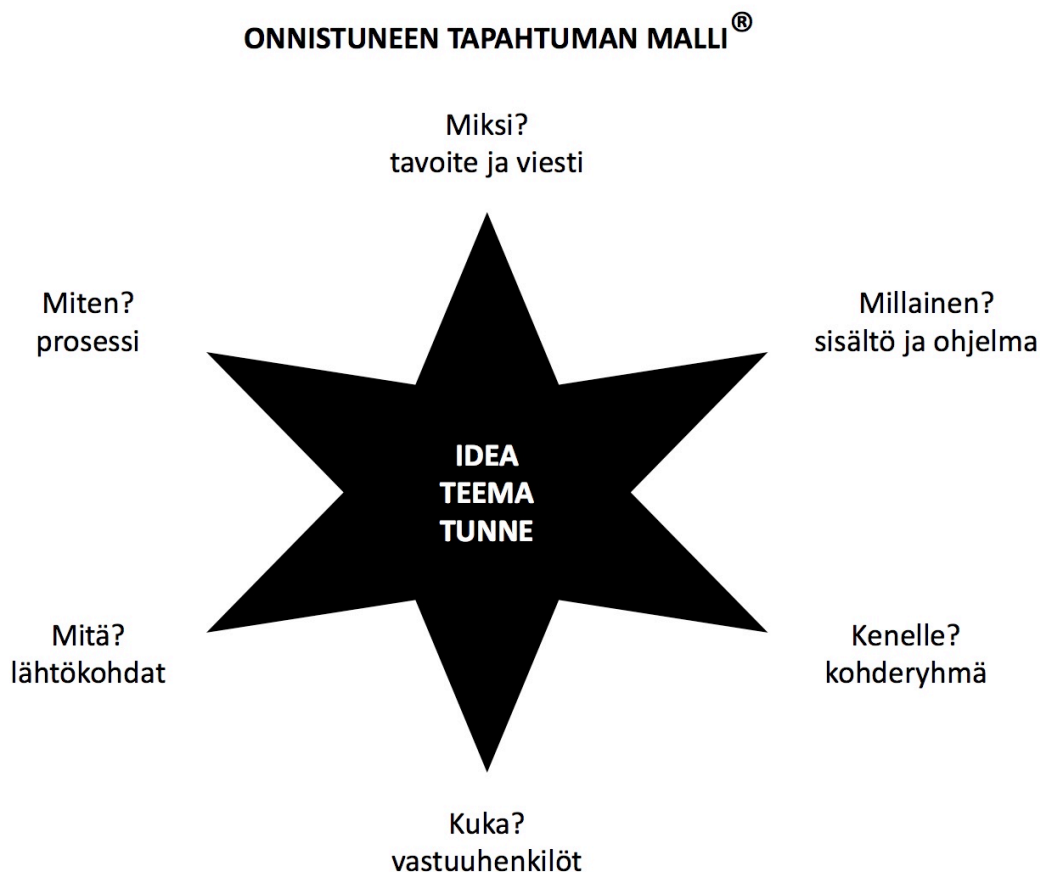
Miten sitten luoda uusi tapahtumakonsepti? Kuten tässä opinnäytetyössä, yksi hyvä keino uuden konseptin luomiseen on kehittää sitä ryhmässä useamman luovan ideoijan kanssa (Weiss 2013, 55). Tällöin menetelmäksi voidaan kutsua

yhteiskehittelyä. Tapahtuman konseptin kehittelyyn ryhmän kanssa on olemassa lukuisia menetelmiä, joilla voidaan pyrkiä tuottamaan uusia ideoita, innovaatioita, näkökulmia ja ratkaisuita (Ojasalo & Moilanen & Ritalahti 2015, 158).

Uutta tapahtumakonseptia on hyvä lähteä rakentamaan strategisesti ja operatiivisesti vastaamalla ensin strategisiin kysymyksiin: miksi tapahtuma järjestetään, kenelle tapahtuma järjestetään, mitä järjestetään, missä järjestetään ja milloin järjestetään. Ydintavoite tapahtuman järjestämiselle on tärkeää pitää mielessä koko konseptoinnin ajan. Näiden strategisten kysymysten vastauksista muodostuu tapahtuman idea ja punainen lanka, joka saattaa hioutua tiiviiksi tapahtumakonseptiksi, joka on vuosittain toistettavissa tai yksittäiseksi, kertaluontoiseksi tapahtumaksi. (Vallo & Häyrinen 2014, 104–105.)

Strategisten kysymysten jälkeen on vuoro pohtia tapahtuman toteuttamista käytännössä eli operatiivisia kysymyksiä, joita ovat: miten? (tapahtumaprosessi), millainen? (ohjelma ja sisältö) sekä kuka tai ketkä? (vastuuhenkilöt). Pohdinta on hyvä aloittaa tapahtumaprosessin miettimisestä eli siitä, miten tapahtuman tavoite tulee saavutetuksi. On hyvä miettiä myös tapahtumaprosessia kokonaisuutena: miten teema tulee esille ja tuotetaanko tapahtuma itse vai otetaanko tuotantoprosessiin mukaan esimerkiksi jokin ulkopuolinen tapahtumatoimisto tai tuottaja. (Vallo & Häyrinen 2014, 106.)

Tapahtuman sisältö täytyy miettiä tarkasti ja yksityiskohtaisesti: mitä halutaan tarjota juuri tälle kohderyhmälle ja millainen kuva tapahtumasta halutaan antaa juuri heille? Tärkeää on myös miettiä tapahtumalle projektipäällikkö ja vastuuhenkilöt, jotta jokainen osa-alue tulee varmasti hoidettua alusta loppuun. Operatiivisten kysymysten vastaukset luovat yhdessä tapahtumalle teeman, joka kertoo sen, mikä on juuri tämän kyseisen tapahtuman ydintarkoitus ja ilme. Strategisten ja operatiivisten kysymysten riittävä pohtiminen ja niihin vastaaminen uutta tapahtumakonseptia suunniteltaessa antaa hyvän lähtökohdan tapahtuman onnistumiselle ja muodostaa samalla onnistuneen tapahtuman mallin. (Vallo & Häyrinen 2014, 107–108.)



KUVIO 2. Onnistuneen tapahtuman malli (Vallo & Häyrinen 2015, 109)

Tärkeää on pitää jatkuvasti mielessä tapahtuman kohderyhmä ja teema. Edellytys onnistuneelle tapahtumalle on se, että aikaa suunnittelulle ja pohdinnalle on tarpeeksi. Juuri tässä onnistuneen tapahtuman malli on hyvä apuväline: kysymysten avulla idea ja teema tai vähintään punainen lanka syntyy usein helpommin. (Vallo & Häyrinen 2016, 127.)

3.2 Lainsäädäntö ja muut huomioitavat määräykset

Järjestettäessä tapahtumia kohteisiin, jotka ovat kulttuurihistoriallisesti merkittäviä ja joiden alue on kokonaan tai osittain muinaismuistoaluetta, tulee huomioida lait ja määräykset, jotka koskevat näitä kohteita. Tässä tapauksessa, kun tapahtumia järjestetään näissä nimenomaisissa kulttuurihistoriallisesti merkittävässä kohteissa, erityisesti muinaismuistolaki on tärkeä huomioitava kokonaisuus. Tapahtumia järjestettäessä on lisäksi huomioitava muut lait, luvat ja

määräykset, jotka koskevat esimerkiksi turvallisuutta, ympäristöä, musiikin käyttöä tai elintarvikemyyntiä.

Valotapahtumakohteista erityisesti kolmea, Kuusiston linnanraunioita, Rapolan linnavuorta sekä Raaseporin linnaa, suojelee muinaismuistolaki (295/1963). Koska muinaismuistolaki vaikuttaa kohteissa toimimiseen erityisesti tapahtuman järjestämisen kannalta, arvioidaan jokaisen tapahtuman järjestämisen ehdot ja mahdollisuudet aina tapauskohtaisesti Metsähallituksen toimesta (Metsähallitus 2017k).

Muinaismuistolain suojelemilla alueilla on kiellettyä muinaisjäännöksen peittäminen, kaivaminen, vahingoittaminen, poistaminen, muuttaminen ja muu kaivoaminen. Lisäksi muinaismuistoalueelle rakennettavat tilapäiset rakenteet on asennettava irtokiinnityksellä. Maahan ja maan sisään ei saa asentaa raskaita tai pistemäisesti kuormaa kannattelevia rakenteita. (Metsähallitus 2017k; Muinaismuistolaki 295/1963.)

Jokaisesta näissä kohteissa järjestettävästä tapahtumasta täytyy tehdä myös tapahtumailmoitus Metsähallitukselle ja anottava Metsähallitukselta maanomistajan lupaa. Kohteissa on myös ympäristöä koskevia rajoitteita. Tulenteko on kielletty jokaisessa tapahtumakohteessa, paitsi Kuusistossa alueen tulentekopaikalla. Muureilla kiipeileminen on kielletty ja lemmikit on pidettävä kytkettyinä. (Metsähallitus 2017k.)

Kuusiston linnanraunioilla tulee huomioida äänentoiston sijoittaminen ainoastaan sille sallituille alueille: äänentoistolaitteita ei saa sijoittaa raunioiden lounaiskulman korkean muurirakenteen tai etelänpuolen muurien edustalle tai niitä päin. Muureissa on vaurioita joita kovat äänen värähtelyt saattavat pahentaa. Muuriin, rakennusten seiniin tai puihin ei myöskään saa kiinnittää mitään. Alueella ei ole sammutuskalustoa, joten tapahtumanjärjestäjän on hankittava tarvittava välineistö tapahtuman ajaksi. (Metsähallitus 2017k.)

Raaseporin linnan alue on myös suojeltu muinaismuistolain (295/1963) nojalla. Linnan pihamaan niityn paaluvarustuksen vahingoittaminen on kielletty. Kaikki tapahtuma-aikaiset tilapäiset rakenteet on pysytettävä irtokiinnityksellä. Muureil-

la kiipeily ei ole sallittua ja liikkua saa ainoastaan merkityillä reiteillä ja linnan sisäpuolella kaitein rajatuilla alueilla. Ratsastus on kielletty linnan itäpuolen puolella. Linnassa ei saa tupakoida ja lemmikit eivät saa kulkea vapaana. Tapah-tuman tilapäisrakenteissa täytyy huomioida kojujen ja telttojen sijoittelu. Sijoitte-lu on sallittua ainoastaan linnan muurien ulkopuolelle. Äänentoistolaitteet tulee sijoittaa muurirakenteista poispäin. Rakennusten seiiniin tai alueen puustoon ei saa kiinnittää mitään. Tapahtuman rakentaminen ja purku tulee tehdä ensisijai-sesti linnan ollessa suljettuna. (Metsähallitus 2017l.)

Vallisaari on kulttuuriperinnöllistä aluetta, jolla on erityisen herkkä luonto. Saa-rella yöpyminen, maaperän kaivaminen ja tulenteko on kiellettyä turvallisuus-syistä. Vallisaarella vuonna 1937 tapahtuneen räjähdönnestömuuden vuoksi maassa saattaa olla yhä räjähteitä. Eteläosa saaresta on myös suljettu ja siellä liikkuminen on kielletty poliisilain (1104/2013, 52§) nojalla, sillä siellä on sortu-mavaarassa olevia vaarallisia rakenteita. Vallisaaren keskellä sijaitsevassa lammessa uiminen on kielletty. Koirat on pidettävä kytkettynä. (Vallisaari 2017a.)

Rapolan linnavuori ja Voipaalan alue on monella tapaa arvokasta seutua. Rapo-la on valtakunnallisesti merkittäväksi kulttuuriympäristöksi ja pohjavesialueeksi luokiteltu alue, jolla on erityisen tärkeää kiinnittää huomiota siihen, että ympäris-töön ei pääse päästöjä. Lisäksi alue on niin ikään muinaismuistolailalla (295/1963) suojeltu muinaisjäännösalue, johon ei saa kajota kaivamalla, muut-tamalla, vahingoittamalla tai peittämällä. Kylttien ja ilmoitusten kaivaminen maahan tai kiinnittäminen puihin tai rakenteisiin on kielletty. Lemmikit on pidet-tävä kytkettynä. (Metsähallitus 2017m.)

Kokoontumislain (530/1999) mukaan yleisötapahtumasta on tehtävä ilmoitus paikkakunnan poliisille vähintään viisi vuorokautta ennen tapahtumaa. Lisäksi pelastuslain (379/2011) mukaan tapahtumalle on laadittava pelastussuunnitel-ma, mikäli tapahtumassa odotetaan olevan samaan aikaan vähintään 200 hen-kilöä, tapahtumassa käytetään pyrotekniikkaa, avotulta tai ilotulitteita, tapahtu-mapaikan poistumisjärjestelyt poikkeavat normaalista tai tapahtuman luonne aiheuttaa erityisvaaraa ihmisille. Pelastussuunnitelma täytyy toimittaa paikalli-selle pelastusviranomaiselle viimeistään 14 vuorokautta ennen tapahtumaa.

(Pelastuslaki 379/2011; Valtioneuvoston asetus pelastustoimesta 407/2011.) Tapahtuman järjestäjän on huolehdittava myös muiden mahdollisten lupien hankkimisesta tapahtumaa varten. Näitä lupia ja selvityksiä ovat esimerkiksi meluilmoitus, elintarvikkeiden myyntilupa, arpajaislupa, anniskelulupa ja musiikkikäyttölupa. (Metsähallitus 2017l.)

Matkailu koskettaa aina jollakin tapaa luontoa ja luonnonmuodostumia tai maisemia. Laajat kävijämäärät ja retkeilijämassat saattavat tällöin kuormittaa matkakohdetta ja sen luontoa. (Blinnikka 2012, 9.) Kestävä luontomatkailu on tärkeä osa Metsähallituksen ja siten myös Lights On! –hankkeen ja näiden valotapahtumien suunnittelua ja toteuttamista. Näiden tapahtumien tuotannossa täytyy ottaa huomioon siis myös kestävä matkailu ja se, että kohteita ei vahingoiteta tapahtumaa tehtäessä. Kestävän luontomatkailun tavoitteina on kulttuuri- ja luontoarvoja vaarantamatta tuottaa ja tarjota matkailijoille hienoja elämyksiä ja sitä kehitetään seuraavilla periaatteilla ja keinoilla:

1. Kohteiden arvon säilyttämisen tukeminen ja niiden suojelun edistäminen
2. Ympäristön kuormituksen minimoiminen
3. Paikallisuuden vahvistaminen
4. Kohteiden tuottaman terveyden ja hyvinvoinnin edistäminen
5. Paikallistalouden kasvun ja työpaikkojen luomisen edistäminen
6. Kohteen arvoista ja palveluista viestiminen

(Metsähallitus 2017n.)

3.3 Sidosryhmät

Sidosryhmä tarkoittaa joukkoa, jolla on jonkinlainen vuorovaikutussuhde käsitteillä olevaan projektiin, työhön tai hankkeeseen. Sidosryhmiä voivat olla esimerkiksi ryhmät, yksittäiset ihmiset tai tahot, jotka vaikuttavat tai joilla ovat mukana neuvottelemassa tai muuttamassa organisaation kehittämistä. Sidosryhmiksi voidaan määritellä myös ne ryhmät tai henkilöt, jotka ovat riippuvaisia projektista tai organisaatiosta omien tavoitteidensa täyttymiseksi tai joista organisaatio on riippuvainen omien tavoitteidensa saavuttamiseksi. (Bryson 2004.)

Hankekohteissa ja niiden lähialueilla toimii monia yrityksiä, pienyrittäjiä ja yhdistyksiä, jotka ovat jollain tapaa kytköksissä kohteeseen ja sen lähialueeseen. Metsähallituksella on jokaisessa kohteessa yhteistyötahoja, jotka ovat olleet mukana myös elokuun valotapahtumien suunnittelussa. Sidosryhmiksi voidaan luokitella lähtökohtaisesti ne toimijat ja tahot, joihin projekti (tässä tapauksessa tapahtuma) vaikuttaa ja joilla on kyseiseen projektiin liittyviä intressejä. Sidosryhmät ovat tärkeitä tapahtuman järjestämisen kannalta, sillä he voivat omalla toiminnallaan ja työllään edistää tapahtuman järjestämistä suunnittelu- ja toteutusvaiheessa. Sidosryhmät pitää saada kiinnostumaan ja innostumaan projektista jo sen alussa. (Mäntyneva 2016, 123.)

Mäntyneva (2016, 124) kuvaa sidosryhmien johtamisen nelivaiheisena prosessina:

1. Sidosryhmien tunnistaminen
2. Sidosryhmien vaikutusvallan ja intressien ryhmittely
3. Sidosryhmien osallistaminen
4. Sidosryhmäsuhteiden hoito projektin päätyttyä.

Sidosryhmien tunnistaminen valotapahtumia ajatellen oli osittain jo valmiiksi tehtynä, sillä Metsähallituksella on jokaisessa tapahtumakohteessa jo valmiiksi sopimuksellisia yhteistyökumppaneita. Yhteistyökumppanit ovat esimerkiksi matkailuyrittäjiä, jotka tarjoavat opastuksia kohteisiin (esimerkiksi Kaarinan opaat), kahvila- ja ravintolayrittäjiä (esimerkiksi Linnanvoudin tupa Raaseporissa) sekä kuljetuspalveluita tarjoavia yrityksiä (esimerkiksi JT-line Helsinki-Vallisaari-välillä).

Projektin sidosryhmät voidaan jakaa sisäisiin ja ulkoihin sidosryhmiin. Sisäisiä ovat projektiorganisaation johto, omistajat ja työntekijät. Ulkoisia ovat esimerkiksi yhteistyökumppanit, sisällöntuottajat, tavarantoimittajat ja alihankkijat. Tärkeää on osata tunnistaa erityisesti avainsidosryhmät ja luoda heihin hyvä yhteys. (Mäntyneva 2016, 124-125.) Sidosryhmien sitoutuminen projektiin on tärkeää projektin etenemisen ja lopputuloksen kannalta ja sitoutuneisuutta voi ryhmitellä ja tarkastella esimerkiksi seuraavan kuvion mukaisesti (kuvio 3).

Sitoutuneisuuden aste	Vaikutus projektin kannalta
Ei tiedä	Ei tiedä projektista eikä sen vaikutuksista omaan toimintaan
Vastustaa	Tietoinen projektista, mutta vastustaa sitä
Neutraali	Tietoinen projektista, ei tue eikä vastusta
Tukee	Tietoinen projektista ja tukee sitä
Vie eteenpäin	Tietoinen projektista ja yrittää saada toteutumaan sen mahdollisimman hyvin

KUVIO 3. Sidosryhmien sitoutuneisuuden vaikutus projektiin (Mäntyneva 2016, 125)

Tärkeää on pitää kiinni erityisesti niistä sidosryhmän jäsenistä, jotka tukevat ja vievät sitä eteenpäin. Neutraalit sidosryhmäläiset ovat myös tärkeitä pitää mukana projektissa esimerkiksi tiedottamalla heitä projektin kulusta. Lähtökohta on, että kaikki sidosryhmät eivät ole projektille yhtä tärkeitä. Tärkeää on siis löytää jokaisessa projektissa ne juuri sitä projektia parhaiten palvelevat sidosryhmät. (Mäntyneva 2016, 126.)

Sidosryhmien osallistaminen projektiin kannattaa tehdä jo projektin alkuvaiheessa ja tavoitteiden asettamisessa, jotta saadaan mahdollisimman monia ideoita ja ajatuksia tapahtuman sisällölle. On hyvä ottaa huomioon, että kaikkien sidosryhmien odotukset tai toiveet projektia ajatellen ei välttämättä ole samantaisia vaan ne voivat erota merkittävästikin toisistaan. Joku innostuu projektista heti ja on aktiivinen sen eteenpäin viemisessä ja joku toinen saattaa jopa vastustaa sitä. Tällöin on tärkeää, että projektipäällikkö tai projektin johtoryhmä on perillä siitä, mitä ajatuksia kullakin sidosryhmällä ja niiden jäsenillä on projektia, sen sisältöä ja tavoitteita kohtaan. On tärkeää, että projektipäällikkö tai sidosryhmien yhteyshenkilö omalla toiminnallaan ja vuorovaikutuksellaan tekee työtä sen eteen, että sidosryhmät sitoutuisivat projektiin ja ymmärtäisivät ja tukisivat sen tavoitteita. (Mäntyneva 2016, 127-128.)

Sidosryhmät ovat tärkeä tausta-apu projektin etenemiselle ja tällöin niistä on pidettävä hyvää huolta (Mäntyneva 2016, 128-129). Koska näiden valotapahtumien on tarkoitus jäädä elämään kohteisiin vuosittaisiksi tapahtumiksi paikallisten toimijoiden, eli projektin osa-sidosryhmien järjestämänä, on erityisen tärkeää hoitaa sidosryhmäsuhteita myös tämän valotapahtumaprojektin aikana ja myös sen päätyttyä.

Näiden tapahtumakohteiden ulkoiset sidosryhmät koostuvat lähinnä kunkin alueen paikallisista yrittäjistä, joista useimmat ovat keskittyneet jollakin tapaa matkailu- tai kulttuurialaan. Sidosryhmät sitoutettiin projektiin ja valotapahtumien suunnitteluun mukaan ideointoworkshopien avulla, mutta myös Lights On! -hankkeen järjestämällä yrittäjävalmennuksella, jossa tarkoituksena on ollut valmentaa kohdealueiden matkailutoimijoiden tuotteita ja palveluita sekä parantaa yritysten asiakaskokemusta (Lights On! 2017). Näistä sidosryhmistä muodostui kohteiden toimintaympäristöjen lisäksi tapahtumakohteisiin omat tuotantoekosysteemit, joista kerron tarkemmin seuraavassa luvussa.

3.4 Tuotantoekosysteemi

Tuotantoekosysteemillä tarkoitetaan niitä tapahtuman kannalta keskeisiä yhteistyötahoja, toimijoita ja muita tapahtuman tuotantoon vaikuttavia ulkoisia tekijöitä, jotka rakentuvat tapahtumatuotannon ympärille ja toimivat omilla paikoillaan edistäten tapahtuman toteutumista. Tuotantoekosysteemi tarkoittaa hedelmällistä vuorovaikutteisuutta ja riippuvuutta eri toimijoiden välillä. (Halonen 2012, 7.) Tässä opinnäytetyössä tuotantoekosysteemillä tarkoitetaan tapahtumakohteiden toimintaympäristöä ja toimijoita eli kohteiden sidosryhmiä.

Tapahtumatuottaja ja tapahtumatuotanto ovat tuotantoekosysteemissä osa laajempaa kokonaisuutta. Jotta ekosysteemi toimii tapahtumatuotannossa parhaalla mahdollisella tavalla ja tehokkaasti, on siihen hyvä saada mukaan tarpeeksi erilaisia yrityksiä, ihmisiä ja instituutioita. Jokaisella tapahtumalla on oma, uniikki ja erilainen tuotantoekosysteemi, sillä ekosysteemi muodostuu jokaisen tapahtuman ympärille aina omanlaisenaan riippuen esimerkiksi alueen historiasta ja toimijoista. Halosen mukaan ekosysteemin näkemys korostaa tapahtumien roolia oman alueensa vetovoimatekijänä, jossa hyöty on molemminpuolinen: tapahtumatuotanto hyötyy alueensa toimijoista ja ekosysteemistä ja alueen toimijat hyötyvät tapahtumasta. (Halonen 2012, 8.)

Myös näistä neljästä valotapahtuman tuotannosta on löydettävissä neljä erilaista tuotantoekosysteemiä. Näiden tapahtumien tuotantoekosysteemit koostuvat kunkin tapahtumakohteen alueen sidosryhmistä eli paikallisista toimijoista ja

yrittäjistä sekä ulkoisista toimijoista, kuten esimerkiksi kunnista ja kaupungeista, tavarantoimittajista ja 3. sektorin toimijoista (yhdistykset, järjestöt jne.).

Vallisaaren tuotantoekosysteemi on näiden tapahtumien järjestämisen kannalta haastava siksi, että sidosryhmiä ei juurikaan ole. Kohde on matkailukäytössä vielä melko uusi, joten paikallisia toimijoita ei ole ehtinyt vielä muodostua alueelle. Suomenlinna on Vallisaaren ympäristössä ja lähialueella ainoa suurempi toimija, joka tässä tapauksessa on erityisen tärkeä toimija Vallisaaren tapahtuman onnistumisen kannalta.

Rapolassa tuotantoekosysteemi on laajempi ja sisällöltään runsain näistä neljästä tapahtumakohteesta ja toimintaekosysteemistä. Rapolassa on paljon paikallisia toimijoita ja laaja sidosryhmäverkosto. Toimintaympäristö tapahtuman järjestämisen kannalta on siis siltä kannalta positiivinen. Toisaalta Rapolan toimintaympäristö fyysisesti tapahtuman kannalta on haastava, sillä itse Rapolanharju ei ole esteetön kohde ja valaistuksen puuttumisen vuoksi haastava paikka elokuun illan tapahtumalle. Voipaalan kartanon aktiivisen toiminnan ja innostuneiden sidosryhmäläisten ansiosta Rapolan tuotantoekosysteemi on osoittautunut kuitenkin parhaiten toimivaksi ja hedelmällisimmäksi valotapahtuman järjestämisen kannalta.

Kuusiston linnanraunioiden tuotantoekosysteemi oli aluksi haastava juuri tämän valotapahtuman järjestämisen kannalta, sillä sidosryhmää oli haastavaa innostaa mukaan tapahtuman suunnitteluun ja yhteiskehittelyprosessiin. Toimintaympäristö itse linnanraunioilla on kuitenkin ihanteellinen tapahtuman järjestämisen kannalta johtuen raunioiden alueesta – nurmikentälle ja avonaisille rauniolle on helppo suunnitella hyvin monenlaisia ja eri teemaisia tapahtumia.

Raaseporin linnan alueen tuotantoekosysteemi sidosryhmien kannalta on osittain samanlainen kuin Kuusistossa. Raaseporin alueella on paljon paikallisia toimijoita, mutta heitä oli haastavaa saada mukaan projektiin. Raaseporin linnan alue on niin ikään hyvin toimiva melkein mille tahansa tapahtumalle. Linnan puutarha on laajalla alueella ja tasaista nurmikenttää on paljon. Linnan muurien sisälläkin on erillisiä tiloja, joita voi helposti hyödyntää.

4 MENETELMÄT

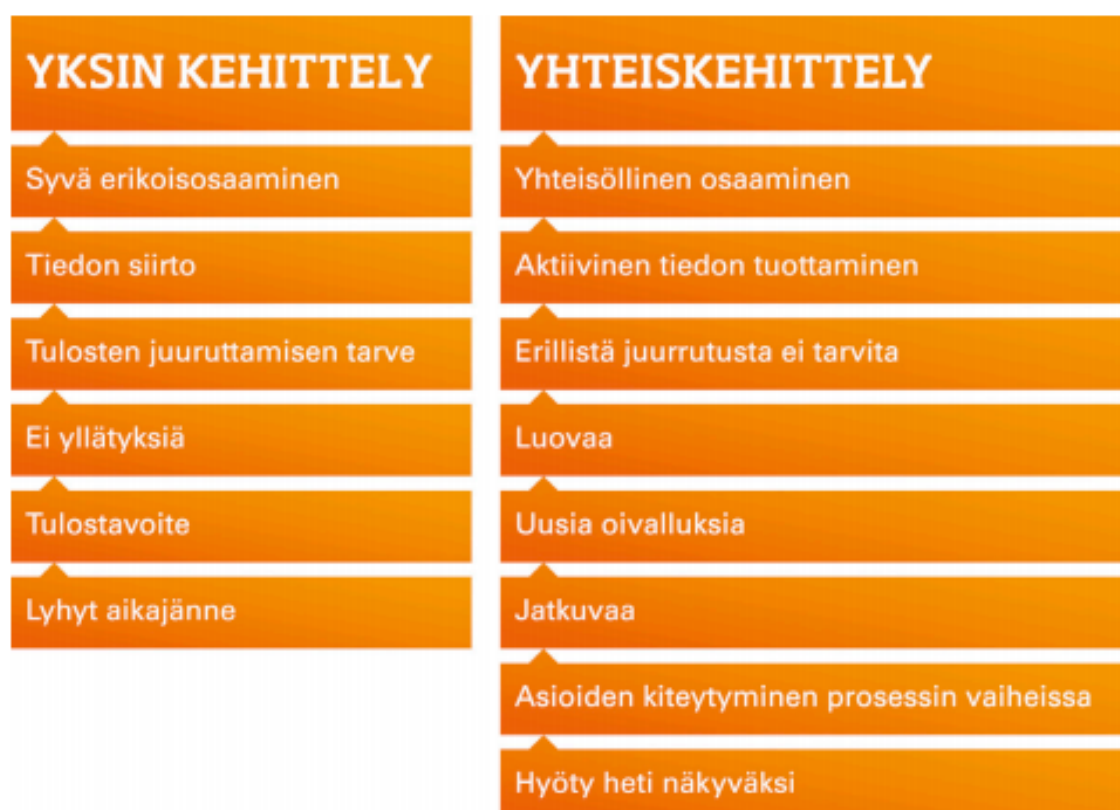
Tässä luvussa kuvaan tarkemmin valotapahtumien suunnitteluun ja suunnitelmien työstämiseen käytettyjä menetelmiä. Luvussa avataan myös sitä, miksi juuri nämä menetelmät valikoituivat valotapahtumien suunnittelemiseen ja työstämiseen sekä tähän opinnäytetyöhön. Tapahtumien suunnittelu käynnistyi konkreettisesti kohteittain paikallisten toimijoiden kanssa kesällä 2016 ja on jatkunut ideointipalavereiden ja workshopien muodossa aina kevääseen 2017 asti.

4.1 Yhteiskehittely

Kun mietitään, miten uusi tapahtumakonsepti saadaan muodostettua ja mistä ideat saadaan syntyään, on yksi tapa työskennellä ryhmässä ja kehitellä konseptia yhdessä (Weiss 2013, 55). Yhteiskehittely on menetelmä, jonka avulla voidaan kehitellä tapahtuma, tuote tai palvelu tai luoda uusia oivalluksia ja ratkaisuja. Menetelmän avulla voidaan tarkastella kehitettävää asiaa monesta eri näkökulmasta yhteisen tiedon ja ymmärtämisen tavoin. (Metropolia Ammattikorkeakoulu 2013.)

Yhteiskehittely tulee englannin kielen sanoista co-production, co-development ja co-creation. Yrjö Engeström kirjoittaa teoksessaan Ekspansiivinen oppiminen ja yhteiskehittely työssä (2004, 80-81), että Victor ja Boynton (1998) kuvaavat yhteiskehittelyä muun muassa jatkuvasti uudelleenkonfiguraatiota vaativaksi tuotteen, tuottajan ja käyttäjän vuoropuheluksi. Yhteiskehittelyssä on siis kyse monen eri henkilön ja sitä kautta muodostuvien erilaisten taustojen ja osaamisalueiden yhteistyöstä suunnitteluvaiheessa. (Engeström 2004, 81-82.) Yhteiskehittely on tehokasta erityisesti tilanteissa, joissa uudistetaan tai suunnitellaan jotain täysin uutta palvelua tai konseptia. Yhteiskehittelyn avulla kehittämisen laatu voi myös parantua, yksin kehittämiseen verrattuna. (Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinnin laitos 2016.)

Yhteiskehittelyssä kehittämisen laatu paranee ja se on tehokkaampaa kuin yksin kehittelyssä. Parhaimmillaan yhteiskehittelyprosessi voi säästää sekä aikaa että rahaa. Yhteiskehittelyn tarkoituksena on se, että kehitystä ja muutosta tehdään kaikkien toimijoiden kanssa yhdessä. Tarkoituksena on kehittämisen aktiivisuus niin, että kehittämisen seurauksena saavutetut ratkaisut ja oivallukset ovat parempia kuin aikaisemmat ja niiden hyödyt näkyvät heti. (Metropolia Ammatikorkeakoulu 2013.) Seuraava kaavio vertailee yksin kehittelyn ja yhteiskehittelyn pääpiirteitä.



KUVIO 4. Yksin kehittelyn ja yhteiskehittelyn prosessit (Metropolia Ammattikorkeakoulu 2013, 5)

Yhteiskehittely valikoitui menetelmäksi tähän opinnäytetyöhön luontevasti. Lights On! -hankehakemuksen mukaan tarkoituksena on suunnitella ja toteuttaa valotapahtumat yhteiskehittelyn avulla yhdessä Lights On! -hankkeen ja paikallisten matkailuyrittäjien, yhdistysten sekä yhteisöjen kanssa. Yhteiskehittelyprosessi suunniteltiin siten, että hanke järjesti yhteisiä palaverieita ja ideointiworkshopeja, joihin paikalliset yrittäjät ja toimijat kutsuttiin. Yhteiskehittelyn tarkoituksena oli kannustaa kunkin hankekohteen paikallisia yrittäjiä ja toimijoita mukaan hankkeeseen ja hankekohteiden kehittämiseen siten, että tapahtumat

juurtuisivat hankekohteisiin hankkeen päätyttyä ja niiden järjestetämisestä tulevaisuudessa vastaisivat paikalliset toimijat. (Metsähallitus 2017h.)

Yhteiskehittely alkoi vuoden 2016 alkukesästä, jolloin Metsähallitus järjesti ensimmäisiä workshoppeja eli ideointityöpajoja koskien vuoden 2017 luonnonpäivien suunnittelua. Koska Lights On! -valotapahtumat järjestetään vuoden 2017 viimeisenä luonnonpäivänä 26.8., osassa ideointityöpajoissa ideoitiin myös vuoden muiden luonnonpäivien tapahtumia. Workshoppeja järjestettiin Turussa, Raaseporissa, Helsingissä ja Rapolassa. Ensimmäinen ideointityöpaja järjestettiin Turussa 1.6.2016, jossa Metsähallitus toimi kokoonkutsujana. Työpajan otsikkona oli Suomi100 Luonnon päivien ideointityöpaja, joten siellä ideoitiin myös muiden luonnonpäivien (helmikuu, toukokuu, kesäkuu) tapahtumia koko Varsinais-Suomen alueelle. Ideointityöpajassa ideoitiin kuitenkin myös elokuun tapahtumaa Kuusiston linnanraunioille ja tämä ryhmä keskittyi nimenomaan valotapahtuman suunnitteluun. Työpajassa oli osallistujina yhdistysten jäseniä, yrittäjiä ja muita toimijoita Turun ja Kaarinan alueelta.

Työpajassa käytiin ensin läpi kaikki luonnonpäivät ja niiden teemat. Sen jälkeen jokainen sai henkilökohtaisesti käydä laittamassa post it -lapuilla tapahtumaidetta jokaiselle luonnonpäivälle. Tämän jälkeen jakaannuttiin ryhmiin sen mukaan, mikä luonnonpäivä kiinnosti eniten tapahtuman järjestämisen kannalta. Kuusiston valotapahtuman suunnitteluryhmä sai koottua ideoiden pohjalta jo ensimmäisen tapahtumakonseptiluonnoksen tapahtumalle. Tämä luonnos esiteltiin seuraavassa ideointiworkshopissa Kaarinassa 7.9.2016, jonka tarkoituksena oli keskittyä ainoastaan Kuusiston linnanraunioiden valotapahtumaan.

Vallon ja Häyrisen (2014, 105) mukaan ideointimenetelmien käyttäminen on hyvä keino siihen, jos tuntuu, että ideoita ei synny. Ideointia kannattaa tehdä myös ryhmässä erilaisten ihmisten kanssa erilaisten näkemysten saamiseksi. Ideointiin ryhmässä on monia eri tapoja. Esimerkiksi Ideoiden brainstorming eli aivoriihi on yksi ryhmäideointimenetelmä, jossa vetäjän johdolla pyritään ideoimaan ratkaisuja tai uusia lähestymistapoja johonkin ongelmaan eri vaiheiden kautta (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 160).

Tapahtuman idean miettimiseen kannattaa käyttää jonkin verran aikaa. Hyvä idea ei aina synny ihan helposti, eikä ensimmäinen idea välttämättä ole paras. Jos tuntuu, ettei idea mitenkään synny, apuna voi kokeilla erilaisia ideointimenetelmiä. Ideointia kannattaa tehdä ryhmässä, jossa on erilaisia ihmisiä - tällöin on mahdollista saada erilaisia näkemyksiä. Joskus idea voi syntyä tapahtumapaikasta, organisaation arvoista, toiminnasta tai historiasta, ajan ilmiöistä tai tapahtuman tavoitteesta. Hyvän idean ympärillä osaset loksahavat helposti kohdalleen. (Vallo & Häyrinen 2014, 105.)

Työpajoja järjestettiin Kuusiston lisäksi jokaisella muulla kolmella kohdepaikkakunnalla syksyn 2016 ja kevään 2017 aikana. Työpajoissa ideoitiin ensin yksittäisiä sisältöideoita esimerkiksi brainstorming-menetelmällä, jonka tarkoituksena oli kirjata ylös kaikenlaiset ideat rajaamatta mitään pois. Tämän jälkeen seuraavissa työpajoissa ideoita jaoteltiin eri teemojen alle. Teemoja olivat esimerkiksi historia, tuli ja valo, musiikki, ruoka ja tapahtumat. Kevään 2017 aikana ideoita karsittiin ja niistä valikoitiin kiinnostavimmat ja toteuttamiskelpoisimmat. Sen jälkeen ideoista kehiteltiin tarkemmat tapahtumakonseptit jokaiseen tapahtumaan.

4.2 Benchmarking

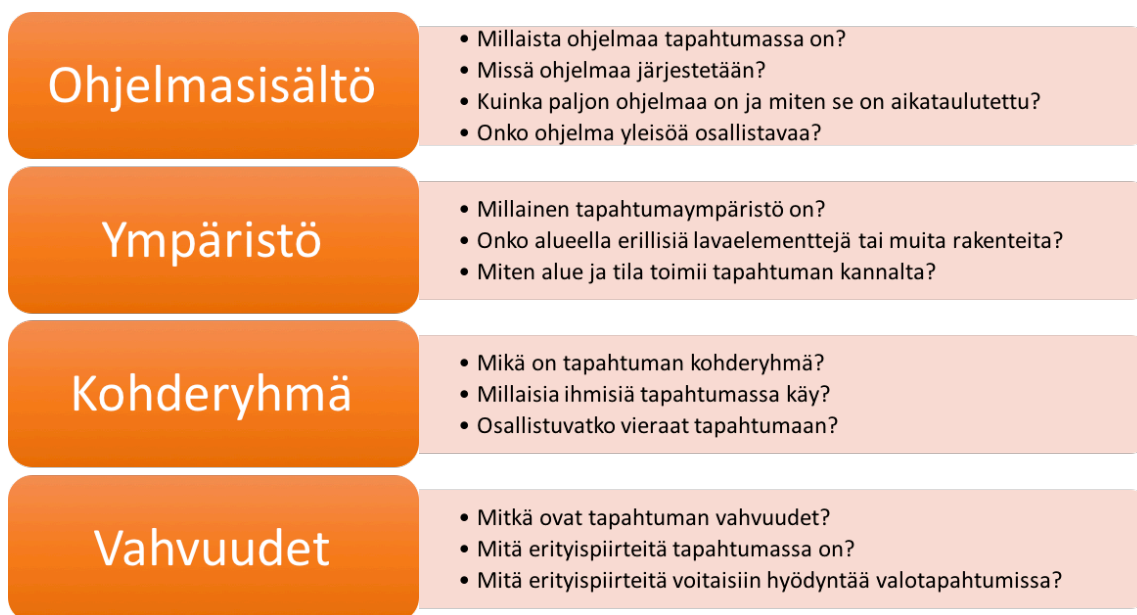
Benchmarking on menetelmä, jonka avulla pyritään etsimään tietoa siitä, miten esimerkiksi joku toinen tapahtuma, organisaatio, tuote tai palvelu toimii ja menestyy. Benchmarkingin avulla voidaan oppia käyttämään jonkun toisen jo aikaisemmin hyväksi huomioimia tapoja toimia sekä tutkia muiden organisaatioiden tai tapahtumien keinoja, joilla he ovat menestyneet. (Ojasalo & Moilanen & Ritalahti 2015, 186.) Benchmarking ei siis ole suoraa kopiointia joltain toiselta, vaan enemmänkin opitun ja muualta hankitun tiedon ja käytännön soveltamista omaan projektiin tai tässä tapauksessa, tapahtumaan. Benchmarkingin avulla voidaan nopeuttaa kehittämistä ja kehittää oppimalla. (Niva & Tuominen 2005, 28.)

Kari Tuominen toteaa kirjassaan Benchmarking käytännössä (2005, 5) että benchmarking on oivallus olla tarpeeksi nöyrä sen havaitsemiseksi, että joku muu on parempi jollakin alueella, ja olla tarpeeksi viisas sen oppimiseksi, kuinka saavuttaa sama taso ja jopa ylittää se. Benchmarking on hyvä keino uuden ta-

pahtumakonseptin suunnittelun ja kehittelyn aloittamiseen. Kun pohditaan sitä, mitä on ennen tehty, missä on tehty ja miten on tehty, saadaan hyvä pohja omaan ideointiin ja konseptointiin. Jos hyviä benchmarking-kohteita ei kuitenkaan löydy, nousee innovatiivisuus ja luovuus vieläkin isompaan asemaan. (Weiss 2013, 55.)

Tässä opinnäytetyössä käytin benchmarkingia yhtenä tiedonkeruumenetelmänä ja sen tuloksia hyödynnettiin valotapahtumien konseptien ideoinnissa ja kehittämisessä. Tämän menetelmän tarkoituksena oli saada tietoa ja ideoita erityisesti valoteemaan liittyvistä sisällöistä tapahtumia ajatellen. Lisäksi tarkoituksena oli kerätä ideoita parista muusta jo aikaisemmin järjestetystä, jollakin tapaa valoteemaan ja kulttuuriperintökohteessa järjestettävään tapahtumaan liittyen. Käytin benchmarkingia tämän opinnäytetyöprosessin aikana säännöllisesti etsiesäni ideoita tapahtumakonsepteihin. Sen lisäksi kahdeksi tarkemmaksi benchmark-kohteeksi valitsin Kajaanissa vuosittain elokuussa järjestettävän Linnavirta -puistojuhlan sekä Jyväskylässä vuosittain syksyllä järjestettävän Valon kaupunki -tapahtuman.

Benchmarking-menetelmän tarkoituksena tässä opinnäytetyössä oli tutustua tapahtumiin, jotka sisällöltään ja teemaltaan auttaisivat valotapahtumien suunnittelussa ja yhteiskehittämisessä. Menetelmän avulla haluttiin saada tietoa erityisesti tapahtumien sisällöstä ja teemoista, sillä näiden tietojen avulla pystyttiin kehittämään valotapahtumien sisältöjä. Benchmarkingin apuna käytettiin seuraavaa havainnointilistaa (kuvio 5), joka auttoi kiinnittämään huomiota juuri näiden valotapahtumien ideointia ajatellen.



KUVIO 5. Benchmarking havainnointilista (mukailten Kähkönen 2013, 25)

Kajaanin Linnavirta -tapahtuma järjestettiin Kajaanin linnan ympäristössä 19.-21.8.2016. Toista kertaa järjestetty tapahtuma on melko saman tyyppinen kuin nämä suunnitellut Lights On! -valotapahtumat. Linnavirta -tapahtuman järjestäjiä ovat Metsähallituksen luontopalvelut, Kajaanin kaupunki sekä Kainuun prikaati. Linnavirta -tapahtuman sisällöt koostuvat pääosin nykykulttuurista, musiikista, historiasta ja luonnosta. Tapahtuman sisältöä kootaan siten, että erilaiset tahot ja sisällöntuottajat saavat lähettää tarjouksen omasta produktiostaan tai ideastaan tapahtuman projektipäällikölle. Vuoden 2016 tapahtumassa sisällöntuottajina oli erilaisia taiteilijoita, yhteisöjä sekä pop up -ravintoloita. Tapahtumassa oli hyviä sisältöjä, jotka toimisivat myös näissä valotapahtumissa. Niitä oli esimerkiksi: erilaiset taiteilijat (sirkusryhmät, teatteriryhmät, muusikot), puistokonsertti, photobooth historiallisella rekvisiitalla ja erilaiset installaatiot. (Metsähallitus 2017o.)

Linnavirta on tyyliltään enemmän kaupunkikarnevaalimaisempi, sillä se on leviytynyt Kajaanin linnan ympäristöstä myös Kajaanin keskusta-alueelle. Tapahtuma on siis kokonaisuudeltaan laajempi kuin Lights On! -valotapahtumat. Lisäksi tapahtumia ja ohjelmaa on päällekkäin laajalla alueella, jotta yleisö voi itse valita, mihin haluaa mennä ja mitä haluaa nähdä. Tapahtuman kohderyhmä on koko perhe eli kaikenikäiset kävijät. Ohjelmaa on lapsille, perheille, historiasta kiinnostuneille sekä musiikin ja taiteen ystäville. Lisäksi Linnavirta -

tapahtumassa vahvana osa-alueena on ruoka ja pop up -ravintolat. (Metsähallitus 2017o.)

Tapahtuman vahvuus on sen monipuolisuus. Tapahtumassa historia kohtaa nykypäivän erilaisten esitysten ja sisältöjen kautta. Tämä oli mielestäni tärkeä huomio myös Lights On! -valotapahtumien kannalta. On tärkeää, että tapahtumissa nostetaan esille kulttuurihistoriallisesti merkityksellistä matkakohdetta, mutta samalla tuodaan se uuteen valoon ja nykypäivään tapahtuman sisältöjen avulla. Linnavirta-tapahtumassa oli paljon yleisöä osallistavaa ja monipuolista sisältöä, kuten esimerkiksi työpajoja. Työpajat ovat ehdottomasti sellainen sisältöteema, jota voisi käyttää myös Lights On! -valotapahtumissa. Kevään 2017 aikana hankekohteissa tullaankin jo ennakkoon järjestämään valomaalaustyöpajoja.

Linnavirta -tapahtuman lisäksi benchmarkkasin myös toista, hieman erilaista tapahtumaa. Jyväskylän kaupunki hallinnoi ja organisoii Valon kaupunki -nimistä hanketta, jonka tarkoituksena on luoda kaupungista viihtyisä elin- ja toimintaympäristö alueen asukkaille hyvän taajama- ja kaupunkivalaistuksen avulla. Hanke järjestää vuosittain Valon kaupunki -tapahtuman, jossa tuodaan esille kaupungin valaistuskohteita ja tapahtumaa varten rakennettuja valoinstallaatioita. (Jyväskylän kaupunki 2017.)

Benchmarkkasin tätä tapahtumaa kaikkia neljää Lights On! -valotapahtumaa ajatellen, mutta erityisesti Raaseporin tapahtuman vuoksi, sillä Raaseporin tapahtuma painottuu eniten valoteemaan ja valoinstallaatioihin. Valon kaupunki on monipuolinen valoteemaan ja valoinstallaatioihin keskittyvä tapahtuma, joten se sopi hyvin benchmark-kohteeksi. Vuonna 2016 tapahtuma järjestettiin 22.-24.9. Valoteoksia ja valoinstallaatioita oli ympäri kaupunkia. Valoteosten lisäksi tapahtumassa oli ympäristötaideteoksia, seminaareja, työpajoja (esimerkiksi valomaalaus- ja UV-maalaustyöpajoja). (Jyväskylän kaupunki 2017.)

Valon kaupunki -tapahtuman taideteoksia ja ohjelmasisältöjä oli järjestetty ympäri Jyväskylän kaupungin aluetta. Tapahtuma oli siis järjestetty laajalle alueelle sekä kaupunkikeskustaan että esimerkiksi Tourujoen luontoympäristöön. Ta-

pahtuman kohderyhmä oli selvästi kaikenikäiset ja koko perhe, sillä ohjelmaa oli myös lapsille. (Jyväskylän kaupunki 2017.)

Valoinstallaatioita oli tapahtumassa laidasta laitaan. Niitä oli tuotettu sekä ammattitaiteilijoiden että harrastajien toimesta. (Jyväskylän kaupunki 2017.) Erityisesti Jyväskylän kirkkopuistossa tapahtuman aikana komeilleet jättiläispuput kiinnostivat myös Lights On Raasepori! -tapahtuman kannalta, sillä Raaseporin tapahtumaan on ideoitu paljon erilaisia näyttäviä valoon ja valoinstallaatioihin liittyviä elementtejä.

Valon kaupunki -tapahtuman vahvuutena on sen laajuus ja monipuolinen sisältö. Lisäksi Jyväskylän alueella ei järjestetä vastaavanlaisia tapahtumia vuoden aikana, joten se kiinnostaa yleisöä sekä Jyväskylästä että sen lähialueilta. (Jyväskylän kaupunki 2017.) Tästä tapahtumasta saatiin tähän kehittämistyöhön ja valotapahtumien konseptointiin paljon erillisiä yksittäisiä valoinstallaatioihin ja työpajoihin liittyviä ideoita.

5 TAPAHTUMASUUNNITELMAT

Noin vuoden prosessin, lukuisten ideointi- ja workshop-palavereiden sekä yhteiskehittelyn tuloksena tapahtumasuunnitelmat alkoivat muotoutua jokaiseen valotapahtumakohteeseen. Sisältösuunnitelmat lähtivät liikkeelle yksittäisistä ideoista, joita kertyi satoja ensimmäisten ideointiworkshopien aikana. Tämän jälkeen jokaisessa tapahtumakohteessa käytiin erikokoisilla ja erilaisilla ryhmillä ideoita läpi ja lähdettiin yhteiskehittelyn ja erilaisten kehittämismenetelmien avulla muodostamaan niistä uusia tapahtumakonsepteja. Tässä luvussa kerron joka kohteen tapahtumasuunnitelmista eli niistä neljästä osakonseptista ja pääkonseptin variaatiosta, joihin päädyttiin ideoinnin ja myöhemmin yhteiskehittelyn tuloksena.

5.1 Vallisaari

Vallisaaren ensimmäinen ideointityöpaja järjestettiin elokuussa 2016. Ideointityöpaja järjestettiin Metsähallituksen toimesta ja siellä ideoitiin koko vuoden luonnonpäivien tapahtumia, joita Metsähallitus järjestää vuoden 2017 aikana osana Suomi100 -juhlavuotta. Koska valotapahtumat järjestetään vuoden viimeisenä luonnonpäivänä 26.8., workshopissa ideoitiin myös Vallisaaren valotapahtumaa.

Luvun 3.2 kuviossa kaksi kuvattiin Onnistuneen tapahtuman malli Vallon ja Häyrisen (2015, 109) mukaan. Siinä pureudutaan kuuteen eri tapahtuman suunnittelun ja järjestämisen kannalta tärkeään kysymykseen. Ensimmäinen kysymys – miksi? (tavoite ja viesti) on Vallisaaren tapahtumaa ajatellen sama kuin muidenkin kolmen valotapahtuman kohdalla: tavoitteena on järjestää valoteemainen tapahtuma, joka toimii osaltaan markkinointikeinona hankekohteelle sekä toimii osallistavana ja elämyksellisenä kokemuksena tapahtumaan osallistuvalle. Sen tavoitteena on pidentää matkailukautta Vallisaarella ja tuoda Vallisaarta matkailukohteena enemmän esille tuoden sinne lisää matkailijoita. Onnistuneen tapahtuman mallissa kysytään myös tapahtuman kohderyhmää – kenelle tapahtuma on suunnattu? Vallisaaren tapahtuma on suunnattu koko perheelle.

Vallisaaren tapahtuman haasteena on se, että pääkaupunkiseudulla järjestetään paljon tapahtumia samana päivänä ja iltana, joten osakonseptin piti olla jollain tapaa erilainen ja kiinnostava. Lisäksi sidosryhmiä Vallisaaren tapahtuman suunnittelua varten ei juurikaan ollut, sillä vasta toukokuussa 2016 yleisölle avattu saari on hyvin tuore retkeilykohde. Tästä syystä Vallisaaren tuotantoekosysteemi on hyvin erilainen esimerkiksi Rapolan linnavuoren tapahtumaan verrattuna. Vallisaaren naapuri, Suomenlinna, lähti kuitenkin mukaan suunnittelu-, yhteiskehittely ja toteutusvaiheeseen ja täten sisältöä tapahtumalle saatiin lisää. Suomenlinna toimii myös hyvänä apuna tapahtuman markkinoinnissa, sillä Vallisaari on vielä uusi retkeilykohde ja Suomenlinnalla on jo vahvat matkailuperinteet.

Onnistuneen tapahtuman mallin mukaan täytyy ottaa huomioon myös se, miten tapahtuma järjestetään ja kuka sen järjestää. Sidosryhmien vähyyden vuoksi Vallisaaren tapahtuman kehittäminen ja suunnittelu jäi aluksi Metsähallituksen ja Humakin vastuulle. Osakonsepti saatiin kuitenkin alkuun yhteiskehittelyn avulla Metsähallituksen työntekijöiden, hankkeen projektipäällikön Aino Von Boehmin ja Humakin hankkeen projektipäällikön Nina Luostarisen kanssa. Ajatuksena oli, että me kehittelemme konseptin, joka hyväksytetään Metsähallituksella ja sen jälkeen sitä kehitellään eteenpäin yhdessä. Pidimme ideointi- ja yhteiskehittelypalavereita syksyn 2016 ja kevään 2017 aikana. Suomenlinna tuli mukaan suunnitteluun vuoden 2017 helmi-maaliskuussa.

Lähdimme liikkeelle siitä, mitä Vallisaarella voisi ja olisi sallittua toteuttaa. Saarella ei saa yöpyä, joten lähdimme selvittämään, voisiko yöpymisen toteuttaa kuitenkin tapahtumailtana siten, että se toimisi valvotusti. Tähän konseptiksi suunniteltiin telttahotellia ja toteuttajaksi Suomen Latua, joka on järjestänyt telttahotelleja aikaisemmin joidenkin tapahtumien yhteydessä esimerkiksi Nuuksion kansallispuistoon. Vallisaaren tapahtuman teemaksi kehittyi siis ”Yö Vallisaarella” ja ”koe Vallisaari pimeällä” tämän telttahotelliajatuksen myötä.

Kehittelimme tapahtumakonseptia eteenpäin siten, että syksyn 2016 ensimmäisissä palavereissa ideoitiin yksittäisiä ideoita ja kevään 2017 palavereissa kehiteltiin niitä yhdessä eteenpäin ja koottiin niitä yhteen. Telttahotellin lisäksi tapah-

tumaan ajateltiin lyhtypiknikkiä, joka toisi tapahtuman valoteeman esille. Lyhtypiknik toteutetaan teemalla ”tuo mukanasasi omat eväät ja LED-lyhty”, sillä Vallisaarella avotuli on kielletty. Lisäksi tapahtumaan suunniteltiin leirinuotioita ja muuta osallistavaa tekemistä partiolaisten toimesta. Illan loppupuolella tapahtuma huipentuu siihen, kun leijuvat kuut nousevat taivaalle. Leijuvat kuut toteutetaan jättikokoisilla LED-ilmapalloilla, jotka nostetaan ilmaan heliumin avulla. Kuita tulee olemaan kaksi, joista toinen nousee Vallisaareen Kustaanmiekan kohdalle ja toinen Suomenlinnaan samaan kohtaan.

Tapahtuman musiikkipuolesta vastaa kuoro, joka tulee laulamaan tapahtumailan aikana Vallisaarella. Kuorojen jalkautuminen luontoon ovat osa luonnonpäivien tapahtumia, sillä tavoitteena on, että 26.8. jokaisessa Suomen kanallisuistossa olisi kuorokonsertti. Tämän projektin myötä kuoroja on kysely myös Lights On! kohteiden valotapahtumiin. Lisäksi tapahtumaan suunniteltiin ulkoilmaelokuvaa Aleksanterinpatterin pihamaalle tai luolaelokuvaa joihinkin tykkipatterirakennuksista.

Valitettavasti huhtikuun alussa kävi ilmi, että Vallisaarella yöpyminen ei olekaan sallittua, joten tapahtumakonseptia täytyi muuttaa ja kehittää uudelleen. Tämän tiedon jälkeen suunnitelmassa päädyttiin siihen, että Suomenlinna on entistä vahvemmin mukana tapahtumassa. Vallisaaren ja Suomenlinnan välille pyritään saamaan tapahtumailaksi kuljetus siten, että tapahtuma alkaa alkuiltasta Vallisaarella ja jatkoille siirrytään Suomenlinnaan. Suomenlinnasta kuljetukset kulkevat myöhempään yöhön Helsingin kauppatorille kuin Vallisaaresta.

Tapahtuman nimi on tällä hetkellä Islands of lights – Valotapahtuma Vallisaarella ja Suomenlinnassa 26.8.2017.

5.2 Rapolan linnavuori

Rapolassa ensimmäinen ideointityöpaja pidettiin 27.9.2016. Työpajassa esitetyttiin ensin ja esiteltiin Lights On! hanketta sekä sitä, mitä nämä valotapahtumat ovat ja mitä tavoitteita niillä on. Ideointityöpajan tuloksena saatiin yksittäisiä ideoita viiteen eri kategoriaan ja teemaan, joita olivat tapahtumat, ruoka,

historia eloon, tuli & valo sekä ääni. Kategorisoitujen ideoiden pohjalta rakennettiin jokaista pääteemaa kuvaava tapahtuma. Kuten Vallisaaren tapahtumassa, myös Rapolan tapahtuman tavoite on tehdä Rapolan linnavuoresta vielä tunnetumpi ja pidentää sen matkailukautta. Rapola on kuitenkin jokseenkin erilainen kohde Vallisaareen verrattuna tapahtuman tavoitetta ajatellen, sillä Rapolassa on jo pitkät perinteet matkailuun ja retkeilyyn, koska Linnavuori ja Voipaalan alue on jo melko tunnettu retkeilijöiden ja paikallisten keskuudessa. Rapolan tapahtuman ensisijaisin tavoite onkin nimenomaan elämyksellisyyden ja uusien kokemusten tuottaminen tapahtumayleisölle. Tapahtuma on suunnattu kohde-ryhmältään koko perheelle.

Tapahtumakonsepti keskittyy alkuillasta Voipaalan pihamaalle ja tapahtuma huipentuu Rapolanharjulle, josta seurataan Vanajavedellä tapahtuvaa syntipukin polttoa. Voipaalan pihalla tapahtuu illan aikana paljon: pihamaalle on suunniteltu erilaisia tapahtumapisteitä ja Voipaalan kartano on avoinna yleisölle. Lisäksi tapahtumaan on suunniteltu illallista taivaan alla, eli ruokailukonseptia, jossa pihamaalle rakennetaan pitkät pöydät, joissa yleisö saa syödä ja seurustella vapaasti. Ruokailu järjestetään osittain teemalla ”tuo omat evääsi ja LED-lyhtysi” lyhtypiknik -muotoisesti ja osittain siten, että paikallinen yritys Mallaspidot valmistavat ruokaa myyntiin joko Voipaalan pihamaalla tai Voipaalan kartanossa.

Lisäksi tapahtumaan on suunniteltu erilaisia työpajoja, esimerkiksi lyhty-, heijastin-, käsityö- ja perinnetyöpajoja. Paikalliset yhdistykset on integroitu mukaan tapahtuman tuotantoon ja he tarjoavat sisältöä tapahtumaan esimerkiksi erilaisten kisailuiden muodossa. Luvassa on muun muassa perinteinen Sääksmäen kylien välinen vuosittainen köydenvetokilpailu. Myös Kinopyörän järjestämää ulkoilmaelokuvaa suunniteltiin tapahtumaan. Lisäksi Rapolan harjulle saadaan Draamaräätälit -osuuskunnan järjestämä yleisöä ulkona kierrättävä teatteriesitys.

Tapahtuman huipennus tapahtuu Rapolanharjulla. Lyhtytyöpajan tuotosten ja yleisön omien lyhtyjen kanssa tapahtumayleisö lähtee kootusti yhtenä kulkueena harjulle, jonka näköalapaikoille jäädään seuraamaan Vanajavedellä tapahtuvaa syntipukin polttoa. Syntipukki on jo keväällä 2017 lanseerattava puulaatik-

ko, johon alueen kyläläiset saavat käydä kesän aikana jättämässä syntejään paperilapuille. Elokuussa laatikko naulataan kiinni ja valotapahtumassa se soudetaan Vanajavedellä sijaitsevalle kokkolautalle. Kokko sytytetään ja synnit palavat pois. Syntipukki-idea syntyi marraskuun 2016 ideointipalaverissa yhteiskehittelyn tuloksena, kun mietittiin, mikä huipennus tapahtumalle olisi näyttävien ja omalaatuisten. Idea syntien poltosta lähti heti kehittymään ja lopulta kehittelyn tuloksena päätyi nykyiseen muotoonsa, syntipukkiin ja sen polttamiseen.

Onnistuneen tapahtuman mallissa (Vallo & Häyrinen 2014, 109) kysytään, kuka tapahtumasta vastaa ja ketkä ovat vastuuhenkilöitä. Rapolan tapahtumassa suunnitteluvaiheen alusta asti paikalliset toimijat eli tapahtuman sidosryhmät ovat olleet aktiivisesti mukana. Paikallisten joukosta löytyi lopulta myös oma tuottaja tapahtumaan, eli Rapolan tapahtuma on näistä neljästä tapahtumasta eniten paikallisten hallussa oleva kokonaisuus, mikä alun perin oli tavoitteena. Suunnitteluprosessi on edennyt syksyn 2016 ideointipalavereista siihen, että tapahtuman tuottaja hoitaa käytännön asioita yhdessä muiden paikallisten toimijoiden kanssa ja tapahtuman sisältö elää edelleen jonkin verran. Tapahtuma kantaa työnimeä ”Rapola palaa!”, jolla on kaksoismerkitys: Rapola kirjaimellisesti syttyy liekkeihin, kun Vanajaveden kokko sytytetään ja syntipukki poltetaan. Lisäksi tapahtuma ikään kuin tuo Rapolan takaisin paikallisten ja matkailijoiden tietoisuuteen uudella tavalla, kun uusi tapahtumakonsepti toteutetaan.

5.3 Kuusiston linnanrauniot

Ensimmäinen Kuusiston tapahtumakonsepti-idea, 100 valoa, syntyi kesäkuun ideointityöpajassa Turussa, joka oli pääasiassa Suomi100 juhluvuoden ja luonnon päivien tapahtumien ideointipaja. Tapahtumaideakonsepti dokumentoitiin seuraavaa ideointityöpajaa varten, joka järjestettiin Kaarinassa 7.9.2016 nimenomaan Kuusiston valotapahtumaa koskien. Työpajassa oli mukana noin 10 Kaarinan alueen yrittäjää ja Kaarinan kaupungin kulttuuripuolen työntekijä.

100 valoa tapahtumakonsepti esiteltiin työpajaan osallistuneille työpajan aluksi. Tapahtumakonseptin idea oli rakentaa Kuusiston linnanrauniolle, Kappelinmäen luontopolulle ja raunioiden ympäristöön 100 rastin reitti, jossa olisi tekemistä ja

näkemistä koskien esimerkiksi linnanraunioiden historiaa ja valoteemaa. Reitille ei ollut tarkoitus sisällyttää 100 eri toimintapistettä, vaan se oli tarkoitus toteuttaa LED-lyhdyillä, joista jokaisen kohdalla olisi pieni tekstipätkä liittyen Kuusistoon ja linnanraunioihin. Reitille oli tarkoitus toteuttaa suunnilleen 10 erilaista toiminnallista tai valoteemaista pistettä: esimerkiksi yösuunnistus, yömelonta, metsäkonsertti, lyhtypiknik, jousiammunta ja niin edelleen. Tapahtumaidea ei kuitenkaan saanut niin paljoa innostusta työpajassa, joten työpajan jälkeen päädyttiin siihen, että yritetään kehitellä joku muu konsepti tapahtumalle.

Loppujen lopuksi tapahtumakonseptiksi muotoutui täysin toisenlainen tapahtuma, kuin alun perin suunniteltiin. Yhteiskehittelyn myötä syyskuun ideointipajan ja pajaan osallistuneiden palautteen jälkeen tulimme siihen tulokseen, että Kuusistoon täytyy kehitellä jotain minimaalisempaa, mutta näyttävää ja houkuttelevaa. Ideaksi syntyi suuren valoteemaisen tapahtuman sijasta hiljaisuuden ja sisäisen valon etsimisen teemalla toteutettava tapahtuma. Tapahtuman pääidea on se, että illan aikana järjestetään kolme hiljentävää kävelyretriittiä Kuusiston linnanraunioiden parkkipaikalta Kappelinmäen kautta linnanraunioille. Kävelyretriitit ja meditaation vetää Hannu Sirkkilä. Retriittien välissä raunioiden sisäpihalta järjestetään rauniojoogaa Joogakoulu Punen toimesta. Kävelyretriittien jälkeen illan päättää tarinallinen iltanuotio ja rummutus sekä lyhtypiknik teemalla ”tuo omat evääsi ja LED-lyhtysi”. Lyhtypiknikin jälkeen on yhteinen soihtukulkue rummutuksen vetämänä takaisin parkkipaikalle. Kuusiston kartano on auki 24 asti teemalla Kartanon keskiyö ja illan aikana kartanossa musisoi nokkahuilukvartetti.

Tapahtuman tavoitteena on tuoda Kuusiston linnanrauniot esiin uudella valolla ihan konkreettisestikin siten, että pysyvä valaistus sytytetään raunioille ensimmäistä kertaa tapahtumailtana. Valaistuksen ja itse tapahtuman on tarkoitus pidentää myös Kuusiston linnanraunioiden alueen matkailukautta ja kohottaa kohteen ”kasvoja” retkeilykohteena. Kohderyhmältään tämä tapahtuma on retriittien osalta suunnattu enemmänkin aikuisille, sillä tarkoituksena on olla mahdollisimman hiljaa ja keskittyä hiljaisuuden teemaan.

Suunnitteluvaiheessa lähtökohta oli se, että paikallisia toimijoita saadaan mukaan suunnitteluun ja yhteiskehittelyyn. Haaste oli kuitenkin siinä, miten heidät

saa innostumaan ja juurtumaan projektiin koko suunnittelun ja toteutuksen ajaksi. Tästä syystä Kuusiston tapahtuman suunnittelu ja yhteiskehittely jäi pitkälti hankkeen vastuulle.

5.4 Raaseporin linna

Raaseporin linnan tapahtuman ideointi alkoi kesäkuussa 2016, kun Tammisaaren luontokeskuksessa järjestettiin Suomi100 luonnonpäivien ideointiworkshop. Kuten muillakin tapahtumapaikkakunnilla, workshopissa ideoitiin kaikkia neljää luonnonpäivää ja niiden tapahtumia. Yksi ryhmä ideoi myös Raaseporin tapahtumaa, jonka teema oli aika lailla samanlainen, kuin Kuusistoon aluksi suunniteltu 100 valoa. Raaseporin alueen paikallisten toimijoiden vähyys aiheutti sen, että muita ideointiworkshopeja ei enää pidetty paikallisten toimijoiden kanssa. Raaseporin tapahtuman ideointi ja yhteiskehittely siirtyi siis Vallisaaren tapahtuman tavoin Metsähallituksen ja Humakin harteille.

Tapahtuman sisällön ideointi perustui pitkälti Lights On! Raasepori -valoteoksen ympärille, joka tullaan julkaisemaan tapahtumassa. Valoteos heijastetaan linnan muuriin. Lisäksi tapahtumassa julkistetaan linnan pysyvä valaistus. Tapahtumassa linnaan tullaan rakentamaan pakohuonetyylinen tarinapeli, jossa linnan eri huoneisiin tulee näyttelijöitä ja heidän esittämien kohtausten avulla kävijä saa ratkaistua arvoituksen. Peli ei ole perinteinen pakohuonepeli, jossa huoneesta ei pääse ulos 60 minuuttiin, jos arvoitusta ei saada ratkaistua vaan yleisö saa kiertää linnassa kierroksen läpi ja palata sitten takaisin. Tämän lisäksi tapahtumaan tulee esiintymään ainakin yksi kuoro, joka on osa luonnonpäivän kuorotapahtumia samalla tapaa, kuin Vallisaaressakin.

Tapahtuma tulee olemaan siis hyvin valoteemaisesti painottunut. Tapahtumassa on valomaalaustyöpaja, valaistu taikametsä sekä Raaseporin joen valaaminen kelluvilla LED-tuikuilla, joita yleisö saa käydä itse laskemassa jokeen. Lisäksi YLEn TV-sarja Heroes of the Baltic Sea tulee tekemään photobooth-tyylinen valokuvauspiste sarjan asuista. Myös illallinen taivaan alla -konsepti toteutetaan tapahtumassa siten, että tapahtuman puolesta järjestetään alueelle

pitkät pöydät ja yleisö voi ruokailla niissä omien eväiden kanssa. Illan huipentaa valoteoksen julkaisu.

Raaseporin tapahtuman tavoitteena on niin ikään pidentää kohteen matkailukautta. Kuusiston tapaan Raaseporin tapahtumassa julkistetaan kohteen pysyvä valaistus. Raaseporin tapahtuma on kohderyhmältään suunnattu koko perheelle, sillä tekemistä ja näkemistä riittää valoteeman myötä. Raaseporin tapahtuman suunnittelun alkuvaiheessa kävi ilmi, että paikallisia toimijoita ei saatu mukaan tarpeeksi. Sidosryhmät suunnittelua ajatellen tässä tapahtumassa koostuu siis lähinnä Raaseporin linnan alueella toimivasta Linnavoudin tuvasta ja sen henkilökunnasta sekä Raaseporin teatterista, jolla niin ikään on tilat Raaseporin linnan alueella. Niimpä tämänkin tapahtuman suunnittelu ja yhteiskehittäminen tehtiin hankkeen sisäisesti.

6 YHTEENVETO, ANALYYSI JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa tapahtumakonseptit neljään Lights On! -hankkeen kohteeseen: Vallisaareen, Rapolan linnavuorelle, Kuusiston linnanraunioille ja Raaseporin linnaan. Opinnäytetyössäni pyrin vastaamaan näihin johdannossa esitettyihin kysymyksiin:

1. Miten saman peruskonseptin tapahtuma muuttuu, kun se viedään neljään erilaiseen kohteeseen ja ympäristöön ja miten paikallinen tuotantoekosysteemi siihen vaikuttaa?
2. Miten kunkin kohdealueen luonto- ja kulttuuriarvot vaikuttavat kohteelle suunniteltuun tapahtumaan?
3. Miten uusi tapahtumakonsepti ja tapahtuman sisältö kehitellään yhteiskehittelyn avulla?

Pääkonsepti-idea tapahtumille oli se, että ne liittyvät jollain tapaa valoteemaan. Jokaisessa neljässä tapahtumassa – osakonseptissa eli pääkonseptin variaatiossa – täytyy siis olla jokin valoon liittyvä elementti. Tapahtumille oli siis jo etukäteen suunniteltu perusidea, jota lähdettiin varioimaan yhteiskehittelyn avulla jokaiseen kohteeseen sopivaksi. Loppujen lopuksi valotapahtumista tuli täysin erilaisia joka kohteessa, mikä osaltaan kertoo siitä, että eri kohteissa todella on erilaiset tuotantoekosysteemit ja sidosryhmät, jotka suunnitteluvaiheessa vaikuttavat suuresti kunkin kohteen oman tapahtumakonseptin kehittymiseen ja suuntaan, mihin tapahtuman sisältö päättyy.

Osakonseptit muuttuivat johtuen eri kohdepaikkakuntien ja kohteiden ulkoisesta rakenteesta ja infrasta sekä ympäristön vaikutuksesta, mutta myös paljon paikallisten toimijoiden mielipiteistä ja ideointipalavereiden sekä yhteiskehittelyn tuloksista. Esimerkiksi Kuusistossa haasteena oli saada paikalliset toimijat ja matkailuyrittäjät innostumaan tapahtumasta ja sen suunnittelusta. Kuusiston linnanrauniot ovat paikallisille asukkaille ja toimijoille todella tärkeä paikka ja he tuntevat lujaa omistushalukkuutta kohdetta kohtaan. Oli siis oma haasteensa, että heidät sai vakuutettua tapahtuman positiivisista puolista. Ensimmäisen Kuusiston ideointipalaverin jälkeen tuntui siltä, että kohteeseen on todella hankala kehittää tapahtumaa, jos paikallisia ei saada mukaan ja tapahtumaidea ei

heidän mielestään toimi. Tästä huolimatta ja osittain tästä syystä Kuusiston tapahtuman konsepti muodostui loppujen lopuksi todella hyväksi ja houkuttelevaksi, hiljaisuus edellä meneväksi tapahtumaksi, jossa on mielenkiintoinen ja houkutteleva teema. Kuusistossa haasteeksi muodostui myös se, että Kaarinan kaupungin vuosittainen ja suosittu Muinaistulien ilta -tapahtuma järjestetään samaan aikaan kaupungin toisella laidalla – Littoisissa. Tämä tapahtuma on kuitenkin suunnattu nimenomaan koko perheelle ja lapsille, joten sinänsä tämä valotapahtuman hiljaisuuden teema ei mene päällekkäin Muinaistulien ilta -tapahtuman kanssa. Kohderyhmä on tapahtumissa siis erilainen. Sidosryhmien sitoutuneisuuden aste (kuvio 3) vaikutti merkittävästi yhteiskehittelyn onnistumiseen ja tapahtumien sisältöjen variointiin. Merkittävää huomio oli kuitenkin se, että vaikka sidosryhmä ei heti innostunut projektista ja yhteiskehittelystä, ei se vaikuttanut lopputulokseen kuitenkaan negatiivisesti vaan jopa positiivisesti, sillä tapahtuman pääkonsepti-ideasta kehittyi uusi ja mielenkiintoinen kokonaisuus.

Rapolassa asiat etenivät yhteiskehittelyn ja ideoinnin tuloksena juuri siten, miten toivottiin ja suunniteltiin. Ennen tapahtumasuunnitelmien ja ideointipalaverien aloittamista toivottiin, että jokaisella kohdepaikkakunnalla paikalliset toimijat saataisiin innostumaan projektista niin, että he ”ottaisivat sen omakseen” ja jatkaisivat sen järjestämistä myös hankkeen päätyttyä. Rapolan paikalliset toimijat ja yrittäjät eli kohteen sidosryhmä oli alusta asti innostunut tapahtumaideasta ja sen kehittämisestä. Lopulta kävikin niin, että nimenomaan heidän keskuudestaan syntyi tapahtuman keskusidea – syntipukki ja sen polttaminen.

Tällä hetkellä Rapolassa tapahtumakonseptia tuottaa eteenpäin oma tuottaja, joka työskentelee yhtenä Rapolan ja Voipaalan paikallisista toimijoista ja yrittäjistä. Rapola toimii siis eräänlaisena malliesimerkkinä tämän opinnäytetyön ot-sikkaa ja pääteemaa ajatellen. Uusi tapahtumakonsepti syntyi yhteiskehittelyllä ja mitä ilmeisimmin tulee järjestetyksi myös tulevana vuosina paikallisten toimesta.

Vallisaaren tapahtuman ideointi oli alusta saakka Metsähallituksen ja Humakin vastuulla, sillä Vallisaaren lähistöllä ei juuri ollut ideointi- ja yhteiskehittelyä varten tarvittavia paikallisia sidosryhmiä johtuen sen uutuudesta, sillä kuten jo ai-

kaisemmin mainittiin, Vallisaari avattiin yleisön retkeilykäyttöön vasta touku-kuussa 2016. Vallisaaren tapahtumaa kehiteltiin aluksi pienemmällä porukalla minun, Aino Von Boehmin ja Nina Luostarisen kanssa. Keväällä 2017 mukaan suunnitteluun tuli Metsähallituksen muita luontopalveluiden työntekijöitä sekä Suomenlinna, josta tuli tärkeä kumppani ja myös tarvittava paikallinen toimija tapahtuman järjestämisen ja sisällön yhteiskehittelyn kannalta.

Vallisaaren tapahtuman haasteena oli kehittää sisältö sellaiseksi, että se houkuttelee yleisöä tarpeeksi. Alkuperäinen idea Vallisaarella yöpymisestä toimi juuri tällaisena houkuttimena, mutta sen peruuntuessa tapahtumaa ja sen sisältöä on jouduttu tosissaan kehittelemään ja miettimään uudestaan. Yhteiskehittelyprosessi tapahtuman sisällöstä Suomenlinnan toimijoiden kanssa on siis edelleen kesken. Vallisaari on myös haastava kohde, sillä sinne ei rakenneta pysyvää valaistusta tämän hankkeen aikana ja suuren kokonsa vuoksi tapahtuman sisältö täytyy miettiä tarkasti: missä tapahtuu, milloin tapahtuu ja mitä tapahtuu.

Raaseporissa oli sama ongelma kuin Vallisaarella: paikallisia toimijoita ideointiworkshopeihin ei löytynyt tarpeeksi. Siitä syystä ideoimme ja kehitelimme Raaseporin tapahtumaa samalla tapaa keskenämme kuin Vallisaaren tapahtumaakin. Raaseporin tapahtuma on osa 26.8. päivän kärkitapahtumia jo siitäkin syystä, että siellä julkaistaan Lights On! Raaseporin -valoinstallaatiokilpailun voittajateos. Tapahtumaa alettiinkin rakentaa teoksen ympärille siten, että siellä olisi teemaan sopivaa tekemistä ja tapahtumaa sekä muuta valoteemaista näkemistä ja kokemista. Raaseporin tapahtuma on näistä neljästä tapahtumasta konseptiltään eniten nimenomaan valoteemaan liittyvä tapahtuma.

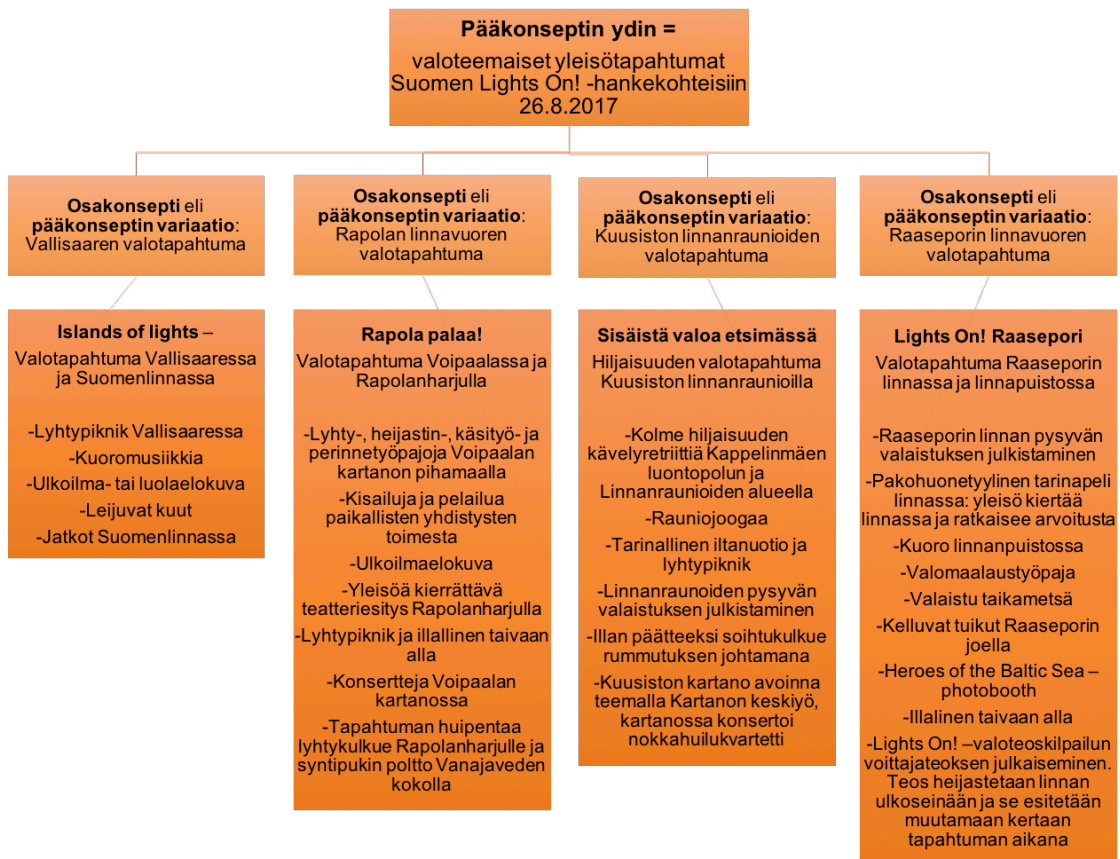
Tapahtumakonsepteja ajatellen tapahtuman sisällön suunnitteluun ja ideointiin vaikutti melko suurelta osalta se, mitä kohteissa sai tehdä tai mikä oli kiellettyä ympäristön ja kohteen suojelun takia. Muinaismuistolaililla (295/1963) suojelluissa kohteissa täytyy ottaa monia asioita huomioon, ennen kuin voi kehittää tapahtumakonseptin loppuun saakka.

Yhteiskehittelyn menetelmä oli mielestäni hyvä ja toimiva menetelmä juuri näiden tapahtumakonseptien koostamiseen ja suunnitteluun. Kuitenkin loppujen lopuksi menetelmä toimi suunnitellulla tavalla ainoastaan yhdessä kohteessa –

Rapolassa. Paikallisia toimijoita muissa kohteissa olisi voinut ehkä yrittää saada enemmän mukaan, jolloin idea siitä, että tapahtumia oltaisiin ideoitu yhteiskehittelyn menetelmällä nimenomaan paikallisten toimijoiden kanssa, olisi toteutunut paremmin. Yhteiskehittely toimi kuitenkin hyvin joka tapahtumakohteessa, vaikka osittain teimme sitä keskenämme hankkeen sisäisesti. Toisaalta on hyvä huomioida se, että vaikka menetelmä ei toiminut jokaisessa kohteessa suunnitellulla tavalla, jokaisen kohteen sidosryhmät ja tuotantoekosysteemi vaikuttivat loppujen lopuksi myös positiivisesti tapahtumakonseptien muodostumiseen. Esimerkiksi Kuusistossa oli aluksi haastavaa kehittää kiinnostavaa tapahtumakonseptia siten, että paikalliset toimijat saatiin innostumaan. Tästä haasteesta muodostui kuitenkin positiivinen lopputulos ja Kuusistoon saatiin kehiteltyä mielenkiintoinen ja uudenlainen eri tavalla valoon liittyvä tapahtuma.

Osakonseptien suunnittelu oli osittain haastavaa siksi, että vaikka hankkeella on tarkasti määritelty budjetti, valotapahtumille ei tehty missään vaiheessa omaa tarkkaa budjettia. Välillä oli siis haastavaa miettiä, mitä tapahtumiin ideoidaan, kun ei tarkasti tiedetty, kuinka paljon rahaa hankkeen budjetista voi niihin käyttää. Budjetit olisi ollut hyvä laatia aluksi joka tapahtumalle erikseen. Lisäksi prosessin aikana huomattiin, että hieno ajatus neljän tapahtuman järjestämisestä samana päivänä eri paikoissa ja yhtä aikaa, osoittautui melko haastavaksi.

Mielestäni tämä opinnäytetyö ja sen tuotos onnistuivat tällaisenaan hyvin, vaikka kaikkien neljän tapahtuman sisällöt eivät vielä olekaan täysin valmiita. Yhteiskehittelyn näkökulmasta tapahtuman sisältöjä kuitenkin kehitettiin yksittäisistä ideoista melko valmiisiin osakonsepteihin. Seuraava kaavio kuvaa sitä, millaisia osakonsepteja eli pääkonseptin variaatioita saatiin aikaan.



KUVIO 6. Pääkonseptista osakonsepteihin – pääkonseptin variaatiot.

Lights On! -hankkeen näkökulmasta nämä valotapahtumat toimivat myös erinomaisten tapahtumamarkkinointina hankkeelle ja hankekohteille. Vallon ja Häyrisen (2014, 19-20) mukaan tapahtumamarkkinointi on tapahtuman ja markkinoinnin yhdistämistä, jossa on oleellista, että se on mielletty osaksi organisaation markkinointistrategiaa. Tapahtumamarkkinoinnissa tärkeitä kriteereitä ovat etukäteissuunnittelu, tapahtuman tavoitteen ja kohderyhmän määrittely sekä kokemuksellisuuden, vuorovaikutteisuuden ja elämyksellisyyden toteutuminen. Valotapahtumien tarkoituksena on niiden elämyksellisyyden ja interaktiivisuuden lisäksi nimenomaan markkinoida hankekohteita ja lisätä niiden kävijämääriä sekä pidentää matkailukautta.

Valotapahtumat toimivat erittäin hyvänä tapahtumamarkkinoinnin keinona myös siksi, että tapahtumamarkkinoinnin vahvuuksia ovat muun muassa vuorovaikutteisuus osallistujan ja järjestäjän välillä, organisaation mahdollisuus erottua kilpailijoista myönteisesti, ainutlaatuisen aistijäljen ja elämyksellisten kokemusten tuottaminen sekä erilaisten aistien hyödyntäminen. Tapahtumamarkkinoinnin tavoitteina on muun muassa näkyvyyden hankkiminen, yrityksen arvojen ja visi-

oiden välittäminen sekä tuotteiden ja palveluiden esittelemine. (Vallo & Häyri-
nen 2014, 21-22.)

Toiveissa on, että paikalliset toimijat voisivat saada valotapahtumien avulla lisää matkailijoita ja asiakkaita ja että hankekohteet saisivat enemmän kävijöitä ja tapahtumiin tulevat ihmiset saisivat niistä jotain elämyksellisyyttä ja kokemuksia omaan elämään. Luulen, että näillä tapahtumakonsepteilla se tulee onnistumaan. Jatkotutkimuksen aihe tulevaisuudessa voisi olla se, tuliko tapahtumista vuosittain järjestettäviä, miten se onnistui ja mitkä tekijät siihen vaikuttivat sekä toisaalta se, mitkä vaikuttivat siihen, mikäli tapahtumat jäivät kertaluontoisiksi hankkeen jälkeen. Lisäksi tutkimuksen kohteena voisi kartoitus, jonka avulla selvitetään, onko Suomessa muita tapahtumia, joiden sisällöt on tuotettu yhteiskehittelyn menetelmällä. Jos sellaisia löytyy, tutkimuksen aiheena voisi olla se, millä tavalla kyseiset tapahtumat ovat onnistuneet ja miten koko kehittäprosessi on onnistunut.

Tämä kehittämistyö on vain tämän projektin ja tapahtumien konseptoinnin näkemys yhteiskehittelyn vaikutuksesta uuden tapahtuman variointiin ja osakonseptointiin. Koska sidosryhmät ja tuotantoekosysteemit ovat missä tahansa järjestettävässä tapahtumassa aina erilaisia, toimii yhteiskehittäkin eri tapauksissa eri tavalla. Tämän opinnäytetyön tuloksista on yleistettävissä kuitenkin se, että sidosryhmien ja heidän sitoutuneisuutensa tunnistaminen (kuvio 3) on merkittävässä roolissa yhteiskehittelyn prosessia ja onnistumista ajatellen.

Tämän opinnäytetyön tilaaja oli Metsähallitus ja Humak. Pyysin tilaajalta, Lights On! -hankkeen Metsähallituksen projektipäälliköltä Aino Von Boehmiltä sekä hankkeen Humakin projektipäälliköltä Nina Luostariselta, kommentit tämän opinnäytetyön prosessista ja tuloksista. Luostarisen mukaan kiitosta saivat tämän opinnäytetyön ja prosessin ansiosta sadoista yksittäisistä ideoista kootut järjestelmälliset tapahtumakonseptit. Erityisesti työpajojen materiaalin avaaminen, kokoaminen ja jäsentely työpajojen jälkeen auttoi prosessia eteenpäin Luostarisen mukaan. Aino Von Boehm kommentoi tämän opinnäytetyön prosessia ja lopputulosta seuraavasti:

Opinnäytetyö Lights On! -valotapahtumien konseptoinnista on perusteellinen ja tilaajille erittäin hyödyllinen kokonaisuus. Lähtökoh-

tana hankesuunnitelmassa oli hyvin yleisellä tasolla kuvattu suunnitelma luoda kaikkiin neljään hankekohteeseen omaleimaiset valoteemaiset tapahtumat yhdessä paikallisten toimijoiden kanssa lisäämään kävijämääriä ja kohteiden kiinnostavuutta matkailukohteina. Prosessi ylätasoinen ideasta kohti kohdekohtaisia tapahtumakonsepteja on vaatinut lukuisia työpajoja, suunnittelua, ideoiden läpikäyntiä, jalostamista ja toteutuskelpoisuuden arviointia, yhteistyötä eri tahojen kanssa sekä tapahtumakokonaisuuden hallintaa. Toskalan panos konseptien luomisprosessissa ja yhteen vetämisessä on ollut erinomaisen. Hän on vetänyt suunnittelua ja koordinoanut prosessia ammattimaisesti. Konseptit on luotu ja varioitu hankkeen asettamien raamien sekä jokaisen kohteen erityispiirteiden, toimintaympäristön ja paikallisten, osallistuneiden toimijoiden tuomien ideoiden pohjalta omiksi kokonaisuuksikseen, jotka lisäksi yhdessä muodostavat valotapahtumien verkoston. Metsähallitukselle työ on antanut konkreettisen, käyttökelpoisen rungon tapahtumille ja niiden toteutukselle. Tapahtumatuotanto ei ole Metsähallituksen ydin toimintaa, minkä vuoksi opiskelijayhteistyö Humakin kulttuurituotannon opiskelijan kanssa on tuonut todellista lisäarvoa Lights On! -kohteiden matkailulliseen kehittämiseen.

On hienoa, että tällä opinnäytetyöllä on konkreettinen hyöty tilaajalle. Tavoitteena oli saada konseptoitua ja varioitua sisältörungot jokaiselle neljälle valotapahtumalle ja siinä onnistuttiin. Lights On! -hanke on itsessään myös mielenkiintoinen kokonaisuus ja opinnäytetyön tekeminen hankkeelle on ollut opettavainen prosessi. Kiitän Aino Von Boehmia sekä Nina Luostarista, joiden kanssa on ollut mitä mukavinta työskennellä prosessin aikana. Heiltä olen saanut tukea ja kannustusta sekä oppeja ja uusia näkökulmia tapahtuman järjestämiseen ja erityisesti uuden tapahtumakonseptin kehittämiseen ja ideoimiseen.

LÄHTEET

- Blinnikka, Petra 2012. Maaseutumatkailu – kestävyyslaji? Näkökulmia kestävään matkailuun maaseudulla. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
http://www.kulmat.fi/images/tiedostot/Artikkelit/JAMKJULKAISUJA1272012_web.pdf
- Bryson, John 2004. What to do when stakeholders matter. Public management review.
- Engeström, Yrjö 2004. Ekspansiivinen oppiminen ja yhteiskehittely työssä. Tampere: Vastapaino.
- Halonen, Katri 2012. Tuottaja2020: Kulttuuri kokoaa – Kulttuuritapahtumien muuttuvat verkostot. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu.
<http://www.metsa.fi/lightson/rahoitusjakumppanit>
- Jyväskylän kaupunki 2017. Valon kaupunki: tapahtumat. Viitattu 9.4.2017.
<http://valonkaupunki.jyvaskyla.fi/tapahtumat>
- Kajala, Liisa & von Boehm, Aino 2015. Raaseporin, Kuusiston ja Kajaanin rautolinnojen, Svartholman merilinnoituksen ja Langinkosken luonnonsuojelualueen kävijätutkimus 2014. Metsähallituksen luonnonsuojelujulkaisuja. Sarja B 213. Vantaa: Metsähallitus.
<https://julkaisut.metsa.fi/assets/pdf/lp/Bsarja/b213.pdf>
- Kokoontumislaki 530/1999. Oikeusministeriö. 1.9.1999.
- Kulttuuriympäristömme.fi 2016. Lights On! -hanke nostaa valokeilaan kahdeksan kiehtovaa matkailukohdetta. Uutisarkisto. Viitattu 23.3.2017.
[http://www.kulttuuriymparistomme.fi/fi-FI/Ajankohtaista/Uutiset/Uutisarkisto/Lights_On_hanke_nostaa_valokeilaan_kahde\(39516\)](http://www.kulttuuriymparistomme.fi/fi-FI/Ajankohtaista/Uutiset/Uutisarkisto/Lights_On_hanke_nostaa_valokeilaan_kahde(39516))
- Kähkönen, Jasmi 2013. Tapahtumakonseptin luominen palvelumuotoilun avulla: Case Kartanokylpylä Kaisankoti. Laurea Ammattikorkeakoulu. Hotelli- ja ravintola-alan liikkeenjohdon koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 4.5.2017.
<https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/58148/Kahkonen%20Jasmi.pdf?sequence=1>
- Lauharo, Kristin 2014. Sääksmäen Rapolanharjun muinaislinna ja Voipaalan kartano. Artikkel. Viitattu 29.3.2017. <http://retkipaikka.fi/vapaa/saaksmaen-rapolanharjun-muinaislinna-ja-voipaalan-kartano/>
- Lights On! 2017. Yritysvalmennus. Viitattu 8.4.2017.
<http://lightson.humak.fi/training-project-development/>
- Metropolia Ammattikorkeakoulu 2013. Yhteiskehittelyllä hyvinvointia: Osaamista ja oivallusta tulevaisuuden tekemiseen. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. http://www.ejulkaisu.fi/metropolia/yhteiskehittelylla_hyvinvointia/pdf/yhteiskehittely_esitedigipaper2.pdf

Metsähallitus 2016a. Metsähallituksen hoitamista historiakohteista hyvinvointia kävijöille ja paikallistalouteen. Viitattu 23.3.2017. <http://bit.ly/2mw4bri>

Metsähallitus 2016b. Kestävän matkailun periaatteet. Viitattu 7.4.2017. <http://www.metsa.fi/kestava-luontomatkailu>

Metsähallitus 2017a. Tekemistä ja näkemistä Kuusiston piispanlinnan raunioilla. Viitattu 3.4.2017. <http://www.luontoon.fi/kuusisto/tekemistajanakemista>

Metsähallitus 2017b. Lights On! -hankkeen tavoitteet ja toimet. Viitattu 23.3.2017. <http://www.metsa.fi/lightson/tavoitteetjatoimet>

Metsähallitus 2017c. Lights On! -hankkeen rahoitus ja kumppanit. Viitattu 23.3.2017.

Metsähallitus 2017d. Rapolan linnavuori. Viitattu 3.4.2017. <http://www.luontoon.fi/rapola>

Metsähallitus 2017e. Tekemistä ja näkemistä Rapolan linnavuorella. Viitattu 3.4.2017. <http://www.luontoon.fi/rapola/tekemistajanakemista>

Metsähallitus 2017f. Rauniolinnoja ja muinaisjäännöksiä Museovirastolta Metsähallituksen haltuun. Viitattu 23.3.2017. <http://www.metsa.fi/rauniolinnat-hanke>

Metsähallitus 2017g. Vallisaaren historia. Viitattu 29.3.2017. <http://www.luontoon.fi/vallisaari/historia>

Metsähallitus 2017h. Lights On! -hanke. Hankehakemus. Ei julkaistu.

Metsähallitus 2017i. Raaseporin linnanraunioita historia. Viitattu 4.3.2017. <http://www.luontoon.fi/raasepori/historia>

Metsähallitus 2017j. Tekemistä ja näkemistä Raaseporin linnanraunioilla. Viitattu 4.3.2017. <http://www.luontoon.fi/raasepori/tekemistajanakemista>

Metsähallitus 2017k. Kuusiston piispanlinnan rauniot: tapahtumaoppaan luonnos. Ei julkaistu.

Metsähallitus 2017l. Raaseporin rauniolinnan tapahtumaoppaan luonnos. Ei julkaistu.

Metsähallitus 2017m. Rapolan ja voipaalan tapahtumaoppaan luonnos. Ei julkaistu.

Metsähallitus 2017n. Kestävän matkailun periaatteet. Viitattu 7.4.2017. <http://www.metsa.fi/kestava-luontomatkailu>

Metsähallitus 2017o. Linnavirta – puistojuhla Kajaanin linnan ympärillä. Viitattu 5.4.2017. <http://www.luontoon.fi/linnanvirta>

Muinaismuistolaki 295/1963. Helsinki. Opetusministeriö. 17.6.1963.

Mäntyneva, Mikko 2016. Hallittu projekti: Jäntevästä suunnittelusta menestykselliseen toteutukseen. Helsinki: Kauppakamari.

Niva, Mikael & Tuominen, Kari 2005. Benchmarking käytännössä. Oy Benchmarking Ltd.

Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät: Uudenaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Pelastuslaki 379/2011. Helsinki. Sisäasiainministeriö. 1.7.2011.

SuomiSanakirja.fi 2017. Konsepti. Viitattu 1.4.2017.
<http://www.synonymit.fi/konsepti>

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2016. Tutkimus ja asiantuntijatyö: Yhteiskehittely. Viitattu 19.4.2017. <https://www.thl.fi/fi/tutkimus-ja-asiantuntijatyo/hankkeet-ja-ohjelmat/sosku/yhteiskehittaminen>

Tuulaniemi, Juha 2011. Palvelumuotoilu. Helsinki: Talentum Media Oy.

Vallisaari 2017a. Ohjeet, säännöt ja rajoitukset. Viitattu 29.3.2017.
<http://vallisaari.fi/info/ohjeet-saannot/>

Vallisaari 2017b. Vallisaari. Viitattu 3.4.2017. <http://www.luontoon.fi/vallisaari>

Vallisaari 2017c. Vallisaaren palvelut. Viitattu 3.4.2017.
<http://vallisaari.fi/palvelut/>

Vallo, Helena & Häyrinen, Eija 2014. Tapahtuma on tilaisuus: Tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Vallo, Helena & Häyrinen, Eija 2016. Tapahtuma on tilaisuus: Tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. 5., uudistettu laitos. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Valtioneuvoston asetus pelastustoimesta 407/2011. Helsinki. Sisäasiainministeriö 1.7.2011.

Von Boehm, Aino 2017. Lights On! -hankkeen projektipäällikkö, 5.4.2017. Maria Toskala.

Weiss, Stanley I. 2013. Product and systems development: A Value Approach. New Jersey: John Wiley & Son.