

GEOJÄSTI JA KYMMENEN KOMEAA KÄTKÖÄ

Geokätkö elämyksen lähteenä

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Matkailun ala
Tapahtuma- ja kokousmatkailu
Opinnäytetyö
Kevät 2010
Maarit Kinnunen

Lahden ammattikorkeakoulu
Matkailun ala

MAARIT KINNUNEN: Geojästi ja kymmenen komeaa kätköä. Geokätkö elämyksen lähteenä.

Tapahtuma- ja kokousmatkailun opinnäytetyö, 121 sivua, 13 liitesivua

Kevät 2010

TIIVISTELMÄ

Geokätköily on ulkoiluharrastus, jossa yhdistyvät virtuaalinen ja fyysinen maailma. Internet toimii pelialustana, ja kätköjä haetaan GPS:n avulla luonnossa ja rakennetussa ympäristössä. Työssä tarkastellaan geokätköä matkailullisena attraktiona, joka tuottaa elämyksiä. Geokätkön tekijä on sisällön ja elämyksen tuottaja, ja sen etsijä on elämyksen kuluttaja. Työssä kuvataan geokätköilyn attraktio- ja elämymalli, joka perustuu Leiperin (1979, 1990) matkailun viitekehukseen ja attraktiosysteemimalliin sekä Ahon (2001) elämysprosessimalliin.

Tarkastelun kohteena oli kymmenen suositusten perusteella valittua, tavanomaista parempaa geokätköä, joiden tekijät haastateltiin. Kätköön etsijöille lähetettiin nettikysely, jossa pyydettiin kätköilijöitä arvioimaan kätköön liittyviä elämyksiä.

Tulosten perusteella valtaosa geokätköilijöistä tutustuu lähtöalueella kätköön liittyvään informaatioon, esimarkkeriin. Esimarkkerin perusteella syntyy odotuksia ja mielikuvia ruokkivia esielämyksiä. Kohde-elämyksistä tärkein on kätköön etsiminen kätköalueella, ei suinkaan itse kätköön löytäminen. Kätköön etsimiseen liittyvät elämykset jakautuvat älylliseen haasteeseen vastaamiseen, omien rajojen koettelemiseen sekä luontokätköissä reitistä, paikasta ja maisemasta nauttimiseen. Kohde-elämys on sitä voimakkaampi ja tunnepitoisempi, mitä enemmän eskapistisia ja riskinottoon liittyviä piirteitä attraktioon, kätköön, liittyy. Jälkielämyksistä olennaisin on muistelu: kätkölokiin kuvattu henkilökohtainen tarina kätköön etsinnästä sekä ystävien ja perheen parissa tapahtuva reflektointi. Kätkölokin tarinat toimivat myös palautteena kätköön tekijälle, ja niiden merkitys motivaattoreina ja mielihyvän tuottajina on ensiarvoisen tärkeä.

Avainsanat: Geokätköily, geokätkö, elämys, attraktio, matkailu

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Tourism and Hospitality Management

MAARIT KINNUNEN: GeoMuggler and The Ten Grand Caches. Geocache as a source of emotional experience.

Bachelor's Thesis in Tourism and Hospitality Management, 121 pages, 13 pages in appendices

Spring 2010

ABSTRACT

Geocaching is an outdoor activity that combines the virtual and physical world. The Internet serves as the platform for the game and the caches are searched for in nature and in built environments, using a GPS device. In this work, the geocache is studied as a tourist attraction that provides emotional experiences. The creator of the geocache provides the content and the experience, and the searcher of the cache is the consumer of that experience. In this thesis, an attraction and experience model of geocaching is described. The model is based on Leiper's (1979, 1990) framework of tourism and attraction systems, as well as Aho's (2001) process model on experiences.

Based on recommendations, ten multifaceted geocaches were chosen for the study. The creators of these caches were interviewed and a net questionnaire was sent to the searchers of the caches. In the questionnaire, geocachers were asked to evaluate their experiences on the cache.

The results show that a vast majority of geocachers acquire information at the generating region through a generating marker. Through this information, expectations and perceptions are formed as pre-experiences. From the destination experiences, the most important ones are those that are acquired while searching in the cache area - finding the cache is not as important as one would imagine. The experiences connected to the search of the cache can be divided into enjoying the route, the place and the scenery when searching for a nature cache, responding to an intellectual challenge, and testing one's own physical and mental limits. The more escapist and risky the attraction features are, the stronger and more emotional the destination experience. The most essential post experience is reflecting: the personal story of the search that is stored in the cache log in the Internet and the stories that are told to friends and family. The narrations in the geocache log serve also as a feedback channel for the cache creator and they are of utmost importance for motivation and pleasure.

Key words: Geocaching, geocache, experience, attraction, tourism

KIITOKSET

MikaS, haq72, PiiSami ja paalt1, olitte ennakkoluulottomia ja otitte tuntemattoman ihmisen mukaan kätköilyretkellenne. Annoitte minulle – tuolloin vielä geojästille – tietoa, joka mahdollisti oikean tutkimuskysymyksen löytämisen, kun olin aluksi vielä täysin harhapoluilla. Suurkiitos siitä teille!

Haluan kiittää lämpimästi kätkön tekijöitä, jotka antoivat kätkönsä tutkimuksen kohteeksi ja käyttivät aikaansa minua auttaakseen: *Pek47kaa, Tervajörkkiä, Mikkozzzia, sparrista, rec77:ää, HakuStia, Lutusta, TeamHopoa, Slassua, vikunjaa* ja *Trullia*. Jokainen kätkö oli persoonallinen, ja sain mahdollisuuden nähdä harrastuksen monipuolisuutta.

Kyselyyni vastasi 67 eri kätköilijää – vastausprosentti oli uskomattoman korkea. Kätköilijät olivat aidosti paneutuneet kysymyksiin – monet käyttivät vastausten pohtimiseen ja muotoiluun tunnin, jopa ylikin. Kiitän teitä kaikkia lämpimästi: luovutitte minulle materiaalia, jonka analysointi tuotti tuloksia. Kaiken kukkuraksi vastausten analysointi oli hauskaa: niin monet kätköilijät kirjoittavat humoristisesti, itseironisestikin. Hihittelin itsekseni illan hämärissä monet kerrat.

Kirsi Kallioniemi, Katri Jakosuo, Leena Jaakkola ja Rochelle Stein-Salmi tukivat minua positiivisella asenteellaan ja antoivat arvokkaita neuvoja. Ajattelen teitä lämmöllä.

Ja lopuksi: iso kiitoshali hyvälle ystävälleni *Zepelle*. Ilman sinua en olisi edes löytänyt koko aihetta, saati jaksanut pakertaa työn valmiiksi. Olit kiinnostunut, annoit ajattelemisen aihetta ja tukea juuri silloin, kun sitä eniten tarvitsin. Olet minulle rakas.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	GEOKÄTKÖILY JA MATKAILUN TEORIA	4
2.1	Geokätköilyharrastus	5
2.2	Aiempi tutkimus geokätköilystä	7
2.3	Attraktio	18
2.4	Matkailuelämys	22
3	TUTKIMUSMENETELMÄT	28
3.1	Tutkimusetiikka	30
3.2	Etnografinen havainnointi	32
3.3	Teemahaastattelut	33
3.4	Netnografinen tutkimus	35
3.5	Kyselytutkimus	36
4	TUTKITUT KÄTKÖT	37
4.1	Hiidenkirkon pesäpallstadion	40
4.2	The Entry Gateway to Jörkkiland	40
4.3	Eagle's Eye	41
4.4	The Pillar of Storgé	41
4.5	Aseenkätöijä	42
4.6	Code Of the Wilderness	42
4.7	Miinanpolkijat	43
4.8	Varrella virran – Hiljaa virtaa Vantaa	43
4.9	Maurinkylän yö	44
4.10	Lahnavuori	45
5	GEOKÄTKÖ ATTRAKTIONA	46
5.1	Kätkön tekemisen motiivit	46
5.2	Käsitykset hyvästä kätköstä	49
5.3	Geokätköilyn attraktio- ja elämysmalli	50
6	NETTIKYSELYN TULOKSET	58
6.1	Vastaajien taustatiedot	64
6.2	Vastaajien mieltymykset	70

6.3	Taustakysymykset haetusta kätköstä	73
6.4	Kätkön tuottamat elämykset	76
7	YHTEENVETO	83
8	TUTKIMUKSEN ARVIOINTI	85
8.1	Tutkimusprosessi	85
8.2	Rajoitukset	88
8.3	Johtopäätökset	90
8.4	Geokätköily matkailuliiketoiminnan näkökulmasta	92
8.5	Jatkotutkimus- ja kehittämiskohteet	94
	LÄHTEET	97
	LOPPUVIITTEET	118
	LIITTEET	122
	LIITE 1: Kontaktointiviesti kätkön tekijälle	
	LIITE 2: Teemahaastattelurunko	
	LIITE 3: Kyselytutkimuksen saate	
	LIITE 4: Nettikyselylomake	
	LIITE 5: Kätkökohtaisten vastausten yhteenveto / taustatiedot	
	LIITE 6: Kätkökohtaisten vastausten yhteenveto / elämykset	

1 JOHDANTO

Vappuna 2000 Yhdysvaltain presidentti Bill Clinton hyväksyi paikannussatelliittien häirinnän poistamisen (The White House 2000). Kolme päivää myöhemmin sai alkunsa geokätköily, addiktoiva peli, jolla on maailmanlaajuisesti jo miljoonia harrastajia (Sarvas 2002, 6; McNamara 2004, 10 – 11; Burri Gram-Hansen 2009, 1).

Tarkkuuden lisääntyminen mahdollistaa uusien, elämää rikastuttavien GPS-sovellusten syntymisen. Bill Clinton, 1.5.2000 (The White House 2000; suomennos kirjoittajan).

Internet-palvelujen ja GPS¹:n yhdistäminen matkapuhelimeen on tätä päivää. Mobiililaitteiden tekninen kehitys ja hintojen lasku ovat mahdollistaneet niiden laajan, jokapäiväisen hyödyntämisen.

Mobiililaitteiden hyödyntämistä matkailussa on tutkittu paljon: GPS-laitteiden avulla voidaan seurata matkailijoiden liikkumista (Nielsen, Harder, Tradisauskas, & Blichfeldt 2009), suunnitella matkoja ja retkiä (Nielsen & Liburd 2008) sekä parantaa vaeltamisen turvallisuutta (Vaarala, Aatsinki & Mattas 2005, 39). Kamerapuhelimien avulla tarjotaan paikkaan sidottua informaatiota matkailijoille (O'Hara, Kindberg, Glancy, Baptista, Sukumaran, Kahana & Rowbotham 2007), mobiiliopaspalveluita on laajasti tarjolla (Ristolainen 2007, 4 – 12), ja mobiilipelejä² hyödynnetään matkailullisesta näkökulmasta (Ding 2007, 186 – 187; Ristolainen 2007, 12 – 14). Liikenne- ja viestintäministeriön, Tekesin ja yritysten rahoittamaan Henkilökohtainen navigointi (NAVI) -ohjelmaan kuuluvassa teknologiakatsauksessa on arvioitu paikannusteknologian hyödyntämismahdollisuuksia eri harrastuksissa. Lista sisältää kutakuinkin kaikki mahdolliset harrastukset. (Rainio 2003, liite 4.)

Geokätköily (*geocaching*) on Internetin ja GPS-laitteen käyttöön perustuva harrastus, jota on kuvattu aikuisten aartenetsintäpeliksi, urheiluksi, ulkoilu-harrastukseksi ja suunnistamiseksi. Joku harrastajista piilottaa kätkön valitsemaansa paikkaan ja kirjaa paikan GPS-koordinaatit Internetin geokätköilijäsivustolle. Kätkölle annetaan nimi ja kuvaus, kätkön ja maaston vaikeustaso luoki-

tellaan sekä kerrotaan kätkön löytämiseen liittyviä vinkkejä. Tämän jälkeen kätkön etsijät lataavat koordinaatit omiin GPS-laitteisiinsa ja etsivät kätköä. Löydettyään sen he kirjaavat paikan päällä nimimerkkinsä kätkön lokikirjaan ja – yleensä vasta kotona – Internetin kätkölokiin. (McNamara 2004, 12 – 13; Lehmuskenttä 2007; geocache.fi 2009.)

Geokätkö on vesitiivis rasia, jossa on kätkötiedote (”*Tämä on geokätkö...*”) ja lokikirja. Joskus rasiaan jätetään myös vaihtoesine³ tai muihin kätköihin kuljetettavaksi tarkoitettu ”reissaaja”⁴ (*traveller*). Reissaaja on geokolikko (*geocoin*) tai ”travelbugi” (*travel bug*), joilla on kummallakin yksilöity tunniste. (Lehmuskenttä 2007, 28.)

Geokätköilyn harrastajat muodostavat verkkoyhteisön⁵ – tai toimijayhteisön⁶, sillä harrastajat myös tapaavat toisiaan tapahtumien, *GeoEventien*, merkeissä. Mielestäni geokätköilyn kiinnostavin piirre on se, että kaikki geokätköilyyn liittyvä sisältö on käyttäjien, harrastajien itsensä tuottamaa⁷ (Burri Gram-Hansen 2009, 4 – 5). Jakob Nielsen (2006) väittää, että verkkoyhteisöissä 90 % käyttäjistä vain seuraa sisältöä eli ”lurkkaa” (*lurk*), 9 % kontribuoi vähäisessä määrin ja harvakseltaan, ja vain 1 % käyttäjistä tuottaa aidosti sisältöä ja toimintaa. Clough pitää geokätköilyssä kontribuoinen rajana sitä, että jäsen etsii ja loggaa kätköjä (Clough 2009a, 10). Tämän perusteella valtaosa (99 %) geokätköilijöistä tuottaa yhteisölle sisältöä edes jossain määrin. Suomalaisella geokätköilijöiden keskustelupalstalla esitetään väite, että 10 % kätköilijöistä tekee 90 % kätköistä. Tilastojen perusteella kuitenkin 30 % suomalaisista kätköilijöistä on tehnyt kätköjä. (geocache.fi 2009.)

Tarkastelen geokätköilyä matkailun teorian näkökulmasta ja esitän geokätköilyn attraktio- ja elämymallin. Tulkitsen geokätkön attraktioksi, sen tekemisen matkailuelämyksen tuottamiseksi ja geokätkön etsimisen matkailuelämyksen kuluttamiseksi. Tutkimuskysymykseni on: *Millaisia elämyksiä geokätkö tuottaa ja miksi?*

Geokätkön tekijät tuottavat näennäisesti pyyteettömästi pelille, geokätköilylle, sisältöä. Mikä saa heidät käyttämään aikaa ja näkemään vaivaa tuottaakseen iloa tuntemattomille ihmisille? Geokätkön etsijöiden motiiveja on tutkittu paljon, mutta geokätkön tekijöiden syvällisempi motivaatiotutkimus on varsin vähäistä. Geokätköjen on todettu tuottavan elämyksiä (O’Hara 2008, 1177; Ihamäki 2009, 150 – 153; Neustaedter, Tang & Judge 2010, 4), mutta elämysten laadun tarkempi tutkiminen on lähes olematonta. Etsijöiden kokemia elämyksiä tarkastelen kytkettynä toisaalta Leiperin kehittämään matkailun viitekehukseen (1979) ja attraktio-systeemiin (1990) sekä toisaalta Ahon (2001) kuvaamaan elämysten prosessimalliin. Tarkastelen työssäni tavanomaista parempia geokätköjä – monien mielestä valitut kätköt kuuluvat lajinsa parhaimmistoon. Näiden kätköjen osalta kätkön tekijä on pohtinut kätköpaikkaa ja kätkön toteutusta tavallista enemmän ja toisaalta kätkön etsijän odottaakin kokevan normaalia voimakkaampia elämyksiä.

Sinällään elämystä ei voi ”tuottaa”, mutta elämyksen syntymiselle voidaan luoda edellytykset (Komppula 2002, 56 – 57; Mossberg 2003, 19; Verhelä & Lackman 2003, 35). Yksittäinen geokätköilijä on tässä tarkastelussa elämyksen tuottaja tai kuluttaja. Myös O’Hara (2008) on käyttänyt kätköilijöistä elämysten tuottaja / kuluttaja -jaottelua, mutta ei ole kytkenyt tarkasteluaan matkailun tai elämyksen teoriaan.

Esittelen tutkimukseni toisessa luvussa geokätköilyn sekä attraktio- ja elämys-teorian aiemman tutkimuksen. Kolmannessa luvussa esittelen käytetyn tutkimusmetodologian ja neljännessä tutkittavat kätköt. Viidennessä luvussa esittelen kätkön tekijöiden motiiveja ja käsityksiä hyvästä kätköstä sekä esittelen Leiperiin ja Ahoon perustuvan oman, geokätköilyä kuvaavan attraktio- ja elämysmallini. Kuudes luku esittelee malliin perustuvan kyselytutkimuksen tulokset. Seitsemännessä luvussa kokoan teoreettisen ja empiirisen tutkimuksen tulokset yhteen ja kahdeksannessa luvussa arvioin tehtyä tutkimusta.

2 GEOKÄTKÖILY JA MATKAILUN TEORIA

Esittelen tässä luvussa geokätköilyharrastuksen, siitä tehdyn aiemman tutkimuksen sekä ne matkailun teorit, jotka liittyvät tapaan, jolla tarkastelen geokätköilyä matkailullisena toimintana. Jatkossa mainitsen termit myös englanniksi, mikäli ne ovat olennaisia tai niiden merkitys on ollut vaikeasti käännettävissä.

Tutkielmaani aloittaessani olin ”geojästi”⁸. Innoituksen geokätköilyn tarkastelemiseen matkailun näkökulmasta sain ystävältäni, geokätköilyn harrastaja Zepeltä. Hän jakoi kokemuksiaan geokätköjen etsimisestä Suomessa ja ulkomailla. Erityisen vaikuttanut olin, kun hän näytti kätköpaikalta ottamansa valokuvan (kuva 1) Hämeen kylmänkukan ja kangasvuokon risteymästä. Mielestäni tämän kätkön tekijä oli huomionnut luontomatkailun⁹ näkökulmia ja tarjosi harvinaislaatuisen elämyksen kätkön löytäjälle.

Ehdin nähdä vielä kangasvuokon sekä risteymän kukassa, kumpaakaan en ole koskaan aikaisemmin nähnyt. Tämä kätkö on sitä sarjaa, joka vie uusiin paikkoihin ja kokemuksiin, joihin ei muuten osaisi mennä. (Zepe.)



KUVA 1. Kylmänkukka (© Zepe 2009)

Ihamäki (2006, 39) arvioi, että geokätköjä haetaan ensin kodin ympäristöstä ja pidemmälle lähdetään yleensä jonkun muun syyn takia – geokätköily siis yhdistetään matkailuun oheistoimintona, ei primäärisenä matkustamisen motivaationa. O’Haran mukaan (2008, 1179) geokätköilyharrastuksen intensiivisyys ohjaa ajankäyttöä: satunnaiset harrastajat geokätköilevät koulun lomien aikaan, kun taas innostuneemmat etsivät kätköjä lounastauoilla, työmatkoilla, iltaisin ja monina viikonloppuina. Matkan päätarkoitus saattaa olla jokin muu kuin geokätköily, mutta joskus matkalle lähdetään vain geokätköilytarkoituksessa.

Geokätköilyn potentiaali matkailupalvelujen hyödyntämisessä on jossain määrin tunnistettu: esimerkiksi Lapissa kätköjä toivotaan lähelle majoitus- ja ravintolapalveluja (Mukkala 2007, 35), vaikka pelin normeihin kuuluu se, että mainostaminen on kielletty (PiiSami). Yhdysvalloissa tarjotaan DMC:lle¹⁰ ja CVB:lle¹¹ koulutusta geokätköjen tekemiseksi ja oman alueen markkinoimiseksi (geocache-tourism.com 2009). Nielsen ja Liburd (2008, 294) pitävät geokätköilyä sopivana mielenkiinnon ja aktiivisuuden herättäjänä ulkoilmamuseossa. Lähes 200 geokätköilyn harrastajaa on ilmoittautunut geokätköilyoppaaksi (waymarking.com 2009), ja tarjotaanpa geokätköilyristeilyjäkin (geocachingcruises.com 2009).

2.1 Geokätköilyharrastus

Ne, jotka tämän [geokätköilyn] ovat oivaltaneet, ymmärtävät ihmismieltä hyvin (vikunja).

Maailman ensimmäisen geokätkön - tuolloin vielä nimellä ”jemma” (*stash*) – piilotti Dave Ulmer kolme päivää sen jälkeen, kun Clinton allekirjoitti päätöksen paikannussatelliittihäirinnän poistamisesta (McNamara 2004, 10 – 11). Satelliittihäirinnän poistaminen mahdollisti GPS-laitteiden kotikäytön, sillä paikannuslaitteiden tarkkuus kohosi kerralla 5 – 10 metriin (Webb 2001, 1). Tällä hetkellä tarkimmat laitteet osoittavat paikan 3 metrin tarkkuudella (Garmin 2001, 2), oman kokemukseni mukaan hyvissä olosuhteissa jopa metrin tarkkuudella.

Lokakuussa 2009 kätköjä oli maailmanlaajuisesti 915 000 (geocaching.com 2009). Suomessa oli samaan aikaan lähes 5 000 geokätköilyn harrastajaa ja 12 000 kätköä (geocache.fi 2009; geocaching.com 2009). Burri Gram-Hansen (2009, 1) arvioi harrastajien määrän olevan maailmanlaajuisesti kahden ja kolmen miljoonan välillä¹². Harrastuksen kasvun myötä siitä on tehty paljon lehtijuttuja (suomalaisina esimerkkeinä Niiranen 2009; Riekkö 2009). Joissain aiemmissä tutkimuksissa ja lehtijutuissa harrastukseen viitataan termillä ”geokätkentä”, jota taas itse harrastajat eivät pidä hyvänä: ”geokätkentä” viittaa terminä enemmän kätköjen piilottamiseen kuin etsimiseen, ja harrastajista valtaosa on kuitenkin kätköjen etsijöitä¹³ (Chavez, Schneider & Powell 2004b, 588 – 589; Kelley 2006, 168).

Kätköjen määrän kasvaessa on myös huoli harrastuksen mahdollisista haitoista kasvanut. Yhdysvalloissa (fyysinen) kätköily on kiellettyä joillakin alueilla (Graham-Rowe 2003; Kelley 2006, 126, 157 – 162), joissakin paikoissa kätköit sallitaan tietyllä etäisyydellä merkityistä reiteistä ja joillakin alueilla vaaditaan kätköjen erillisrekisteröimistä (USDA 2009) yhteistyössä viranomaisten kanssa. Hedeelmällisintä luontoalueiden käytön ja geokätköilyharrastuksen yhdistäminen on ollut silloin, kun luontoalueen hoidosta vastaava organisaatio on tehnyt yhteistyötä geokätköilijäyhteisön kanssa (Chavez, Courtright & Schneider 2004a). Vaikka geokätkön etsimisessä nähdäänkin haittavaikutuksia luonnolle (kasvien tallomista ja vähäistä eroosiota), pitää Tšekin tasavallan Luonnonsuojelutoimiston edustaja harrastusta erittäin positiivisena. Vitekin (2007, 29 – 30) mielestä geokätköily edesauttaa luonnonsuojelullista näkökulmaa ja sekä valtion että kansalaisjärjestöjen tulisi edistää harrastusta.

Suomessa Metsähallitus, Suomen Latu ja Valtion ympäristöhallinto huomioivat geokätköilyn luontoystävällisenä ja liikunnallisena harrastuksena (Metsähallitus 2009a; Suomen Latu 2009; Valtion ympäristöhallinto 2009). Metsähallitus hallinnoi kolmannesta Suomen luonnonvaroista (Metsähallitus 2009b). Valtion mailla muualla kuin suojelualueilla kätköily on sallittua jokamiehen oikeuksien perusteella. Kansallispuistoihin ja muille luonnonsuojelualueille kätköjen tekeminen

vaatii ilmoituksen Metsähallituksen luontopalveluihin. Ilmoituksen tarkoituksena on varmistaa, että suojellun alueen luontoarvoja ei vaaranneta. Niille alueille, joilla on liikkumisrajoituksia, kätköjä ei saa tehdä. Kätökuvauksessa on lisäksi mainittava, että kätkö sijaitsee suojelualueella ja mitä se tarkoittaa kätkön etsimisessä. (Metsähallitus 2009a.)

Geokätköily edistää luonnossa liikkumista, joten sitä voidaan pitää luontoystävällisenä harrastuksena. Auton käyttö tuo harrastukseen ei-ekologisia piirteitä – lähikätköjen löytämisen jälkeen siirrytään helposti auton käyttöön ja erityisesti FTF¹⁴-kilpailu saattaa johtaa kiireen vuoksi autoiluun. (Asikainen 2009.)

2.2 Aiempi tutkimus geokätköilystä

Geokätköilyä on tutkittu varsin paljon eri asteisen opetuksen elävöittäjänä¹⁵ (mm. Webb 2001, 3 – 7; Matherson, Wright, Inman & Wilson 2008) ja peliteorian tai pelaamisen teorian näkökulmasta (mm. Hacklin, Kontio & Pöyhönen 2004; Salovaara, Johnson, Toiskallio, Tiitta & Turpeinen 2005). Geokätköjen suosittamisalgoritmia on etsitty matemaattisin menetelmin (Trotman, Jones & Handley 2005), ja geokätköjen etsintään on rakennettu robotti (Neufeld, Roberts, Walsh, Milstein, Sokolsky & Bowling 2008). Geokätköjä on tarkasteltu myös lakitieteellisesti omaisuuden hylkäämisen näkökulmasta (Strahilevitz 2009, 10 – 11), ja geokätköilijäyhteisöä on arvioitu toimijayhteisönä (Sarpong 2008). Geokätköilyssä käytettävää GPS-laitetta on arvioitu oman liikkumisen navigointiteknologiana ja tilan tai paikan käsittämisen välineenä (Willim 2007), ja geokätköilyä on esitetty yhtenä keinona saada lapset ja nuoret ulkoilmaan (Chavez 2009). Syvällisempi harrastuksen tutkiminen on kuitenkin toistaiseksi suhteellisen vähäistä. O'Hara (2008, 1178) toteaa osuvasti, että valtaosa laajasta geokätköilyä käsittelevästä materiaalista on joko harrastusta kuvaavia lehtijuttuja tai harrastuksesta kertovia oppaita.

Suomessa geokätköilyä on tutkinut syvällisimmin Pirita Ihämäki (2006). Hän tarkasteli pro gradu -työssään geokätköilyä 23 haastattelun kautta ja päätyi luonnehti-

maan harrastusta *mixed reality* -peliksi, joka on osa digitaalista kulttuuria: geokätköilyssä yhdistyvät virtuaalinen ja reaali maailma (Ihamäki 2006, 34 – 37; ks. myös Clough 2009a, 34). De Sousa e Silva ja Hjorth taas luokittelevat geokätköilyn paikannukseen perustuvaksi mobiilipeliksi (*location-based mobile game*), eivät virtuaali- ja reaali maailmaa yhdistäväksi *hybrid reality* -peliksi, sillä heidän tulkintansa mukaan *hybrid reality* -pelissä on mukana useita samanaikaisia pelaajia, joista osa on fyysisessä ympäristössä ja osa *online*-ympäristössä (de Sousa e Silva & Hjorth 2009, 614 – 621).

Ihamäki (2006, 30) kuvaa kätköpaikkoja rakennettuina sekä luonnon- ja kulttuuri- maisemina. Kokemusten ja elämysten jakaminen verkkoyhteisössä on olennaista (Ihamäki 2006, 52 – 53, 56 – 63). Hän pitää geokätköilyn soveltamista matkailuun hyvin potentiaalisena elämysten keräilyn näkökulmasta, näkee seikkailumatkailun¹⁶ geokätköilijöiden mielenkiinnon kohteena ja yhtymäkohtia myös liikunta- matkailuun¹⁷ (Ihamäki 2007; Ihamäki 2009, 148 – 153).

Ihamäki toteaa harrastajien mielenkiinnon johtuvan uuden teknologian yhdistämisestä luonnossa liikkumiseen ja matkustamiseen, ja hän näkee geokätköilyssä myös keräilyharrastuksen piirteitä (Ihamäki 2006, 25, 27). Uudemmassa artikkelissaan Ihamäki tarkastelee lyhyesti geokätkön piilottajien kriteerejä paikan valinnalle: paikalla on historiallisia, maisemallisia, kulttuurisia ja henkilökohtaisia merkityksiä, ja myös omaa kotiseutua halutaan tehdä tunnetuksi (Ihamäki 2009, 157 – 158).

Salovaara ym. (2005, 2 – 3) tarkastelivat geokätkön tekijöiden eli pelinrakentajien motivaatioita monipelaajayhteisön näkökulmasta. He päätyivät siihen, että tärkeimpinä motivaattoreina ovat maine, yhteisön tukeminen ja oleminen osana laajalle levinnyttä harrastusta. Sarvaksen (2002, 5 – 9) haastatteleminen yhdysvaltalaisille geokätkön etsijöille tärkeitä asioita olivat ”metsästys”, harrastuksen tarjoama haaste, ulkona liikkuminen, painonhallinta, perheen tai puolison kanssa vietetty aika, kilpailullisuus, uusien ystävien löytäminen ja asema yhteisössä. Kätköilyssä käydään myös paikoissa, joita ei muuten löytäisi. Jotkut harrastajat

myöntävät olevansa addiktoituneita geokätköilyyn. Kätköille mennään jalkaisin tai autolla, urbaanikätköille kävellen.

Chavezin ja hänen tutkijakollegoidensa (Schneider & Chavez, 2004, 21; Chavez ym. 2004b, 585 – 592) kyselytutkimuksessa yhdysvaltalaiset geokätköilijät hakivat mielihyvää kauniista maisemista, liikunnasta, uusien ja erilaisten asioiden tekemisestä, luontokokemuksista sekä omien kykyjen ja taitojen koettelemisesta. Kyselyyn vastaajat totesivat, että he liikkuvat nykyään enemmän luonnossa nimenomaan geokätköilyharrastuksen ansiosta.

Chavezin ym. (2004b, 590 – 592) kyselyn yhteenveto tärkeimmistä geokätköilyyn liittyvistä kokemuksista on koottu taulukkoon 1. Ylimpänä on se kokemus, jossa on eniten ”erittäin tärkeä” ja ”tärkeä” -merkintöjä. Näin järjestettynä oppimiseen liittyvät asiat ovat yllättävänkin korkealla: alueen luonnonhistorian ja kulttuurihistorian oppiminen koetaan tärkeiksi. Maisemat, luonto, liikunta, terveelliset elintavat sekä henkisten voimavarojen kasvattaminen nousevat niin ikään tärkeimpien kokemusten joukkoon. Sosiaalisuus (poislukien oma perhe) ja toisaalta eristyneisyys ovat listan loppupäässä – niitä ei pidetä olennaisina. Vastaajien määrä on vaihdellut 130 ja 133 välillä kysymyksestä riippuen.

TAULUKKO 1. Yhdysvaltalaisten geokätköilijöiden kokemusten tärkeys (mukail-
len Chavez ym. 2004b, 590 – 592).

Kokemus	erittäin tärkeä (%)	tärkeä (%)	suhteellisen tärkeä (%)	ei tärkeä (%)	ei lainkaan tärkeä (%)
Metsämaisemista nauttiminen	69,7	28,8	0,8	0,8	0
Uusien ja erilaisten asioiden kokeminen	53,8	40,2	5,3	0,8	0
Luontoelämysten kokeminen	49,6	43,6	6	0,8	0
Liikunta	57,9	34,6	7,5	0	0
Virkistytymisaktiviteetteihin osallistuminen	38,3	51,1	7,5	0,8	0
Omien taitojen ja kykyjen testaaminen	52,3	33,3	10,6	3	0,8
Itsensä haastaminen	43,1	42,3	8,5	3,8	2,3
Luonnon läheisyys	42,9	42,1	12,8	1,5	0,8
Alueen luonnonhistorian tunteminen	36,2	47,7	16,2	0	0
Itsensä terveemmäksi tunteminen	44,7	37,9	15,2	1,5	0,8
Arjen vaatimuksista pakeneminen	36,4	46,2	12,9	3,8	0,8
Alueen kulttuurihistorian tunteminen	29,8	51,1	17,6	1,5	0
Omien varusteiden käyttäminen	39,4	40,2	13,6	5,3	1,5
Fyysinen rentoutuminen	30,8	47,4	15,8	5,3	0,8
Harrastaminen yhdessä perheen kanssa	40,9	33,3	18,9	5,3	1,5
Erämaakokemusten saaminen	33,3	40,9	19,7	6,1	0
Jännitys	30	41,5	24,6	3,8	0
Oleilu samoista asioista nauttivien ihmisten kanssa	28,8	34,8	23,5	9,8	3
Eristyneisyys, yksinäisyys	22	34,8	30,3	9,8	3
Tietojen ja taitojen jakaminen muiden kanssa	13,7	35,9	32,1	15,3	3,1
Omien arvojen ajattelu	11,4	37,9	32,6	13,6	4,5
Oleilu oman tiimin kanssa	16,7	29,5	32,6	15,2	6,1
Oleminen kaukana muista ihmisistä	10,5	33,8	33,1	13,5	9
Itsekseen oleminen	6,8	33,8	33,1	18	8,3
Uusien ihmisten tapaaminen	3,8	25,6	34,6	27,1	9
Luovuus (luonnostelu, maalaus, valokuvaus)	9	20,3	42,1	17,3	11,3

Lasse Burri Gram-Hansen tarkastelee geokätköilyä vakuuttavuuden¹⁸ perspektiivistä: miten geokätköilyn avulla voidaan vaikuttaa ihmisten asenteisiin ja käytökseen? Itse harrastus aiheuttaa myötäsytystä – automaattista – vakuuttamista; esi-

merkiksi kätkön löytämiseksi on pakko liikkua. Toisaalta kätköilyharrastuksen kautta perhe saattaa viettää enemmän aikaa yhdessä, harrastaja oppii vähintäänkin maantietoa ja geokätköily johdattaa harrastajiaan luonnonkauniille paikoille. Harrastusta tukeva nettisivusto vakuuttaa kilpailuhenkisiä harrastajia hakemaan lisää kätköjiä. Yksittäisen geokätkön osalta vakuuttaminen tapahtuu geokätköstä annetun informaation, kätkökuvauksen avulla. Siinä voidaan kuvata tarkemmin, mitä kätkön taustalla on, mistä löytyy lisätietoa: mikä on sanoma, jota kätkön tekijä haluaa tehdä tunnetuksi. (Burri Gram-Hansen 2009, 5 – 7.)

Margot Anne Kelleyn (2006) kirja on pikemminkin taideteos kuin geokätköilyä varsinaisesti tutkiva julkaisu. Hän tarkastelee geokätköilyä tehden narraation omista kokemuksistaan: mitä hän on tuntenut ja havainnoinut kätköjiä etsiessään. Kelley näkee harrastuksen ytimenä paikan. Geokätkön tekijä haluaa muiden näkevän jotain, mitä on itse nähnyt. Tämä viittaa humanistisen maantieteen¹⁹ paikkaan, johon kätkön tekijällä on topofiilinen²⁰ suhde. Paikan erikoisuus ei tule virallisesta historiankirjoituksesta tai paikan ”pyhydestä”, vaan pikemminkin halusta ilmoittaa muille: ”Tuu säkin tänne leikkimään!” (Kelley 2006, 134; suomennos kirjoittajan.)

Kelleyn mukaan eniten kätköjiä on tehty luonnonkauniille paikoille, mutta jo seuraavana tulevat paikat, jotka ovat kätkön tekijälle itselleen tärkeitä. Kätköjiä on paljon veden lähellä; myös silloin, kun vesi ei ole maiseman dominoiva tekijä. (Kelley 2006, 141 – 144.) Paikalla on geokätköilijälle oma merkityksensä: paikat ja niiden väliset reitit muodostavat geokätköilijälle pelikentän. Samalla paikalla on geojästille aivan toinen tarkoitus. Jokainen siis näkee paikan eri merkityksessä. (Kelley 2006, 155 – 156.) Paikka ei ole objektiivinen, vaan se saa merkityksensä ihmisten kokemuksista ja näkemyksistä (Haarni, Karvinen, Koskela & Tani 1997, 16).

Gill Clough on tehnyt väitöskirjan geokätköilystä arkioppimisen välineenä (Clough 2009b). Hän tutki geokätköilijäyhteisön avulla mobiili- ja Web 2.0²¹ -teknologioiden vaikutusta informaaliin oppimiseen. Informaalilla tai arkioppimisella

tarkoitetaan oppimista, joka tapahtuu jossain muualla kuin oppilaitoksessa, ilman ulkopuolista ohjausta (opettajaa), oppijan omien valintojen ja päätösten kautta. Oppijat eivät myöskään ole läheskään aina samassa virtuaalisessa tai todellisessa tilassa samaan aikaan. Kyselyyn vastanneista geokätköilijöistä 89 % totesi, että heidän kohdallaan on tapahtunut informaalia oppimista. (Clough 2009a, 3, 20, 33.)

Clough teki poikkeuksellisen laajan (659 vastausta²²) verkkokyselyn geokätköilijäyhteisölle. Hän jakoi heidät vastausten perusteella neljään eri kategoriaan ja tarkasteli kunkin ryhmän jäsenten oppimisaktiiviteetteja:

- Lukija (*Reader*) tutustuu geokätköilyyn sivuston kautta, mutta ei vielä esitä itse kysymyksiä eikä etsi kätköjä.
- Myötävaikuttaja (*Contributor*) kysyy neuvoja yhteisöltä, etsii, löytää ja loggaa kätköjä. Kyselyyn vastanneista 99 % oli saavuttanut tai ohittanut tämän tason.
- Avustaja (*Collaborator*) tuottaa yhteisölle uusia kätköjä haluten siten maksaa takaisin kokemuksia, joita on itse saanut. Peräti 82 % vastaajista oli jo tällä tasolla tai ohittanut sen. Valtaosa avustajista oli tehnyt 1 – 10 kätköä. Yllättävää oli, että peräti 132 vastaajaa, joilla oli vasta alle vuoden kokemus geokätköilystä, oli jo piilottanut kätkön tai kätköjä.
- Johtaja (*Leader*) on verkkoyhteisön aktiivisimpia jäseniä. Clough arvioi, että vastaajista 22 % saattaisi kuulua tähän luokkaan sen perusteella, että he tuottavat aktiivisesti sisältöä keskustelusivuille kommenttien ja vastausten muodossa. Johtaja-ryhmään kuuluvien määrän hän kuitenkin korjaa olevan paljon pienempi, kun määritellään, että johtaja myös toimii aktiivisesti yhteisönsä hyväksi esimerkiksi neuvottelemalla kätköpaikoista viranomaisten ja maanomistajien kanssa.

(Clough 2009a, 8 – 32.)

Clough'n tekemä nettikysely antaa harrastuksen syiksi halun olla enemmän ulkona, tutustua uusiin paikkoihin, harrastaa ulkoilma-aktiiviteettia yhdessä lasten kanssa sekä halun liikkua ja pudottaa painoa. Kätköjen piilottajien paikan valin-

nan kriteereinä Clough esittää halun näyttää muille luonnonkauneutta, tietyn paikan historiallista merkitystä tai halun osoittaa ”piilopaikka” – paikan, jota ei helpposti muuten löytäisi. (Clough 2009a, 10, 25.)

Kenton O’Hara tutki brittiharrastajien motiiveja: 14 geokätköilijää piti päiväkirjaa ja heitä syvähaastateltiin. O’Hara näkee geokätköilyn paikkasidonnaisten elämysten tuottamisena ja kuluttamisena. Kätkön tekijä on elämyksen tuottaja, ja sen etsijä on elämyksen kuluttaja. (O’Hara 2008, 1177.)

O’Hara (2008, 1179 – 1183) tunnistaa useita geokätköjen etsimisen (kuluttamisen) motivaatiotekijöitä:

- ”Sosiaalinen kävely”: Geokätköily toimii liikunnan syynä (ks. myös Kelley 2006, 145 – 149). Erityisesti lasten saaminen ulos on helpompaa, kun siihen on joku selvä syy. Osa haluaa laihduttaa (ks. myös Kelley 2006, 171) harrastuksen avulla, toiset viettää enemmän aikaa lasten, puolison tai ystävien kanssa. O’Hara painottaa, että yhdessä harrastettaessa on havaittavissa erikoistumista: ryhmän jäsenet voivat huolehtia kätköilyretken aikana eri asioista tai olla vain seurana.
- Uusien paikkojen löytäminen: Harrastusta pidetään keinona löytää uusia paikkoja, joissa käydä. Usein kätköt ovat kauniilla tai mielenkiintoisilla paikoilla, ja kätköjen sijoittaminen vaatii hyvää paikallistuntemusta. Monet haastatelluista kertovat, että he oppivat omasta asuinpaikastaan uusia asioita ja katsovat lähiympäristöään eri tavalla.
- Keräily: Harrastajat voivat asettaa itselleen tavoitteita ja saada sitä kautta lisää motivaatiota jatkaa.
- Tilastot ja oma profiili: Koska kätköjen löytäminen kirjataan nettiin, tulee tiedosta julkista harrastajapiiriin sisällä – monille oma geokätköilijäprofiili on tärkeä, ja he esittävät erilaisia tilastoja löydöistään.
- FTF-kilpailu: Uuden kätkön löytäminen ensimmäisenä on asia, jota geokätköilijäpiireissä arvostetaan. Harrastajan tunnettuus kasvaa, ja esimerkiksi Britanniassa ”kaikki” tuntevat ykköslöytäjät ja pyrkivät heidän lyömiseensä.

- Yksilöllinen ja sosiaalinen haaste: Harrastus tarjoaa haasteita. Erityisesti mysteerikätköjen²³ arvoitusten ratkaiseminen on monien mielestä kiinnostavaa. Myös yhteisön vaikutus on huomattava, sillä maine harrastajapiirissä on tärkeää.

Poikkeuksellisesti O’Hara tarkastelee myös kätkön tekijöiden motiiveja, joita ei ole aiemmissa tutkimuksissa juurikaan huomioitu. Tutkimusten pääpaino on yleensä ollut elämyksen kuluttamisessa, ei niinkään sen tuottamisessa. Kätkön tekemisen (tuottamisen) motivaatioiksi O’Hara (2008, 1184 – 1185) löytää seuraavia tekijöitä:

- Halu tuottaa palveluja yhteisölle – ikään kuin maksaa takaisin sen, mitä itse on kokenut kätköjä etsiessään.
- Halu jakaa tietyn paikan luonnonkauneus tai merkitsevyys; halu näyttää paikkoja, joita muuten ei välttämättä löytäisi.
- Halu tuottaa henkisiä haasteita – myös itselle, sillä esimerkiksi mysteerikätkön suunnittelu on aikaavievää.
- Halu saada mainetta harrastajayhteisössä. Harrastajat tunnetaan heidän luomiensa kätköjen kautta.

O’Hara painottaa harrastuksen sosiaalisia аспекteja ei pelkästään fyysisten tapaamisten, vaan myös verkkoyhteisön kautta. Tämä voi tuntua yllättävältä, kun muistaa Chavezin ym. (2004b, 590 – 592, ks. taulukko 1) tekemän kyselytutkimuksen, jossa sosiaaliset aspektit olivat merkityksettömimpiä. On toki huomioitava, että Chavez tutki vain kätkön etsijöiden motiiveja, ei kätkön piilottajien.

Kätkön tekijöille todennäköisesti tärkein motivointitekijä on kätköloki. Verkon ja reaali maailman yhdistelmä on olennaista: fyysisen, todellisen kätkön löytäminen motivoi enemmän kuin puhdas virtuaali maailma. (O’Hara 2008, 1185 – 1186.)

Neustaedter, Tang ja Judge (2010) tutkivat geokätköilijäyhteisön ja *groupwaren*²⁴ roolia kätköjen luomisessa ja ylläpidossa. He kuvaavat geokätköä O’Haran tapaan paikkasidonaiseksi elämykseksi, jossa kätkön luominen on sisällön luomista

(Neustaedter ym. 2010, 4). Kätkölokin merkitys on tärkeä paitsi kätkön tekijälle myös kätkön etsijälle ja potentiaaliselle etsijälle: lokin yksinkertaisuus ja helppokäyttöisyys on luonut sille olennaisen roolin harrastuksen mahdollistamiseksi (Neustaedter ym. 2010, 7 – 9).

Olen koonnut taulukoihin 2, 3 ja 4 aiemmissa tutkimuksissa tai eri lähteissä kuvattut tavat luokitella geokätköilijät. Taulukossa 2 ovat pelaamisen motiiveihin perustuvat luokittelut. Samaa tarkoittaviksi tulkitsemani luokitukset ovat samalla rivillä.

TAULUKKO 2. Kätkön etsijöiden luokittelu pelaamisen näkökulmasta (J&H Team 2004; myös Ihamäki 2006, 73 – 76; Ihamäki 2006, 77 – 83, 134; O’Hara 2008, 1179 – 1183)

J&H Team	Ihamäki	O’Hara
<p>Luihaiset eli kätköpongarit Mikrokätköjä kaupungeissa. Tärkeintä on logata paljon kätköjä. Tavarat: lokikirja</p>	<p>Uraanit kätköpongarit Tärkeintä on kilpailullisuus.</p>	<p>Keräilijä Tavoitteena on saavuttaa uusi, itselle asetettu ennätys.</p> <p>FTF-kilpailijat Motivaattorina on kilpailu muiden kanssa.</p>
<p>Puuskupuhit eli tutkimusmatkailijat Peruskätköjä nähtävyyksien, muistomerkkien, luontokohteiden läheisyyteen. Tavarat: jotain säliää lapsille ja lapsenmielisille.</p>	<p>Liikunnalliset luontoaktivistit Tärkeintä on luonnossa liikkuminen.</p>	<p>Uusien paikkojen etsijä Motivaationa on löytää ja etsiä uusia paikkoja tai löytää uusia näkökulmia omaan lähiympäristöön.</p>
<p>Korpinkynnet eli älyköt Mysteerikätkö kaupungissa. Ratkaisu on haasteellinen arvoitus. Tavarat jotain pientä ja käytännöllistä.</p>	<p>Älykätköilijät Tärkeintä ovat älylliset haasteet</p>	<p>Haasteenetsijät Harrastaja hakee haasteita, yleensä mysteerikätköjä – joskus haasteena on löytää kätkö, jota muut eivät löydä helposti.</p>
<p>Rohkelikot eli vuorikiipeilijät Kätkö paikassa, jonne löytäminen vaatii ketteryyttä, voimaa tai kestävyyttä. Kätkölle pääseminen on se juju.</p>	<p>Extremekätköilijät Tärkeintä ovat luonnon antamat haasteet.</p>	
	<p>Teknofriikit Tärkeintä on teknologia. Tilastojia.</p>	<p>Profilinnostajat (ja tilastojat) Kätköjen löytämisen esittäminen on tärkeintä.</p>
	<p>Trendiharrastajat Tärkeintä on harrastuksen uutuus ja sosiaalisuus.</p>	
		<p>Sosiaalinen kävelijä Tärkeää on liikkuminen, mielellään ryhmässä. Harrastus toimii liikunnan motivaattorina.</p>

Taulukossa 3 kätköilijät on jaettu kokemuksen pohjalta.

TAULUKKO 3. Kätkön etsijöiden luokittelu kokemuksen perusteella (Lohvansuu 2009, 19, liite 2; Clough 2009a, 8 – 32)

Lohvansuu	Clough
Noviisi Tarvitsee vielä tarkkoja ohjeita.	Lukija Tutustuu geokätköilyyn sivuston kautta, mutta ei vielä esitä itse kysymyksiä eikä etsi kätköjä.
Edistynyt aloittelija Tarvitsee vielä ajoittain ohjeita.	Myötävaikuttaja Kysyy neuvoja yhteisöltä, etsii, löytää ja loggaa kätköjä.
Pätevä tekijä Osaa ja soveltaa sujuvasti aiempia tietoja.	Avustaja Tuottaa yhteisölle uusia kätköjä haluten siten maksaa takaisin kokemuksia, joita on itse saanut.
Asiantuntija Toimii kokonaisvaltaisesti ja soveltaa hyvin aiemmin opittua.	Johtaja Verkkoyhteisön aktiivisimpia jäseniä. Tuottaa aktiivisesti sisältöä keskustelusivuille kommenttien ja vastausten muodossa. Toimii aktiivisesti yhteisön hyväksi.

Kaikki edellä mainitut luokittelut kuvaavat kätköilijän toimintaa. Sen sijaan Saarenpää (2009a, 28 – 42) on lähtenyt liikkeelle kätköilijän persoonasta (Saarenpää 2009b) jakaen kätköilijät Myers – Briggsin tyyppi-indikaattorin²⁵ mukaisiin persoonallisuusryhmiin. Nämä on kuvattu taulukossa 4. Myers – Briggsin tyyppi-indikaattoriin liittyvät lyhenteet ovat (suomennokset Saarenpää 2009a, 28): ekstrasvertti (E) / introvertti (I), tosiasiallinen (S) / intuitiivinen (N), ajatteleva (T) / tunteva (F) sekä järjestelmällinen (J) / spontaani (P).

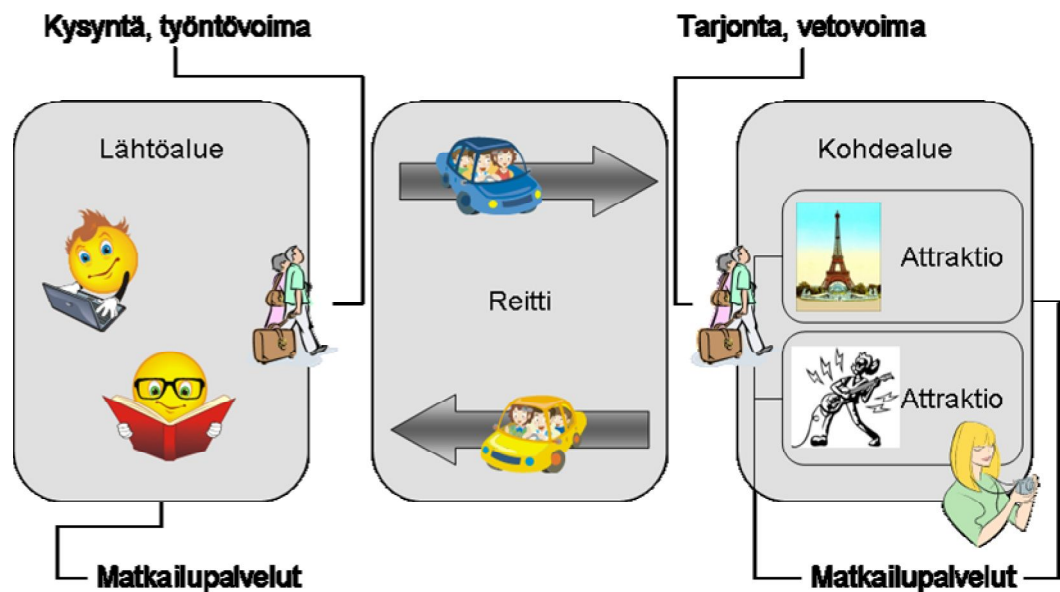
TAULUKKO 4. Kätkön etsijöiden luokittelu persoonan mukaan (Saarenpää 2009a, 32 – 42)

Saarenpää			
ISTJ – Himokätköilijä (Darth Vader). Järjestelmällinen ja perusteellinen.	ISFJ – Retkien turvaaja (Tarzan).	INFJ – Kätkömeedio (Harry Potter).	INTJ – Oman tiensä kulkija (Lucky Luke). Tyyni ja itseensä luottava.
ISTP – Kätköilytaituri (Sherlock Holmes). Tarkka ja päättely- kykyinen.	ISFP – Purkkifriikki (Rubeus Hagrid).	INFP – Luonnonlapsi (Peter Pan).	INTP – Älykätköilijä (Pelle Peloton).
ESTP – Seikkailujen etsijä (James Bond).	ESFP – Retkillä viihtyjä (Jack Sparrow). Ulospäin suuntau- tunut ja positiivi- nen.	ENFP – Uteliias etsijä (Robin Hood). Visionääri, luova, uteliias, kokeilun- haluinen.	ENTP – Kekseliäs etsijä (Tintti).
ESTJ – Haasteiden etsijä (King Arthur).	ESFJ – Kätkövääpeli (Dr. Watson).	ENFJ – Kätkökoutsi (Velho Merlin).	ENTJ – Retkenjohtaja (Indiana Jones).

Itse käytän kätkön etsijöiden luokittelussa J&H Teamin luokittelua, koska pidän sitä geokätköilijäkulttuurin mukaisena. Heidän luokittelunsa perustuu J.K. Rowlingin Potter-sarjaan, kuten myös harrastajien käyttämä geojästi-nimitys.

2.3 Attraktio

Neil Leiperin (1979, 403 – 404) klassinen matkailusysteemin määritelmä sisältää viisi elementtiä: matkailijat (*tourists*), lähtöalueen (*generating region*), reitin (*transit route*), kohdealueen (*destination region*) ja matkailupalvelut (*tourist industry*). Hän toteaa, että lähtöalueella on työntövoimatekijöitä, jotka omalta osaltaan vaikuttavat siltä lähtöön, siis matkailun kysynnän kasvuun. Kohdealueella taas on jotain, joka houkuttaa matkailijoita siellä viipymiseen. Edellä kuvatun kokonaisuuden olen koonnut kuvioksi 1.



KUVIO 1. Matkailun viitekehys, Leiperin (1979) ja Järviluoman (2006) pohjalta

Tunnetuimmat *attraktion* määritelmät ovat peräisin Dean MacCannellilta, Alan A. Lew’lta ja Neil Leiperilta. MacCannellin mukaan (1999, 41; julkaistu alun perin vuonna 1976) attraktio koostuu matkailijoiden (*tourist*), nähtävyyden (*sight*) ja informatiivisen elementin (*marker*; suomennos Vuoristo 1994, 27) välisestä suhteesta. Informatiivinen elementti voi olla matkaopas, infotaulu tai vaikkapa paikalta ostettu matkamusta – jokin asia, joka antaa nähtävyydelle merkityksen ja erottaa sen muista ulkoisesti ehkä samannäköisistäkin nähtävyyksistä. Leiper muuttaisi määritelmän muotoon ”Attraktio on systemi, joka koostuu kolmesta elementistä: matkailijasta, nähtävyydestä ja informatiivisesta elementistä” (Leiper 1990, 370; suomennos kirjoittajan). Leiper ei toisaalta pidä nähtävyyssanan käyttöä hyvänä, koska ainakin englannin kielessä se yhdistetään helposti *sightseeing*-termiin, jolloin nähtävyyden merkitys on varsin suppea.

Väitän geokätköä attraktioksi: matkailijat ovat kätköä etsiviä geokätköilijöitä, nähtävyys on kokonaisuus, joka muodostuu kätköpaikan lähiympäristöstä, piilopaikasta (kiven kolo, kanto tms.), kätkön naamioinnista ja itse kätköstä. Informatiivisena elementtinä toimii netissä oleva kätkökuvaus. Mielestäni kätköpaikalla mahdollisesti otettu valokuva muodostaa henkilökohtaisen informatiivisen ele-

mentin, joka toimii myös matkamuistona. Lew (1987, 554) tosin kritisoi, että MacCannellin määritelmän perusteella oikeastaan mikä tahansa voisi olla matkailuattraktio.

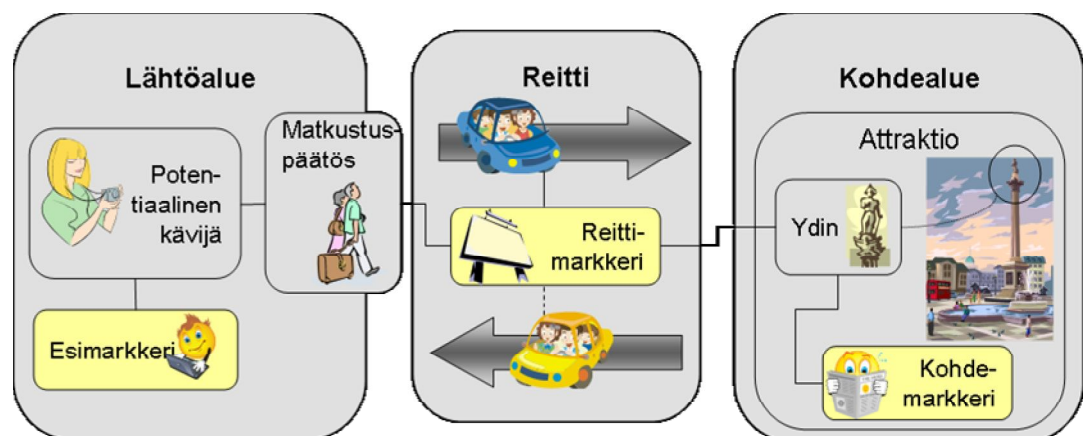
Lew (1987) on luokitellut muiden tekemää attraktiotutkimusta ja päätenyt siihen, että mikä tahansa attraktiotutkimus käsittelee yhtä tai useampaa seuraavista näkökulmista: ideografinen, organisationaalinen tai kognitiivinen. Ideografisessa tai formaalissa (jälkimmäinen termi Leiper 1990, 368) luokittelussa Lew jakaa attraktiot toisaalta luonto²⁶ – ihmisjatkumolle (*nature – human*), toisaalta yleisiksi ympäristöiksi (*general environments*), ympäristön erityispiirteiksi (*specific features*) tai kokonaisympäristöiksi (*inclusive environments*). Esimerkkinä luonto-orientuneesta yleisympäristöstä on vuoristomaisema, ihmisuuntautuneesta ympäristön erityispiirteestä majoituspalvelu sekä luonnon ja ihmisuuntautuvan väli-maastossa olevista kokonaisympäristöistä vesiaktiiviteetit. (Lew 1987, 555 – 558; suomennokset mukailen Junnila 2000, 44.)

Organisationaalisisessa luokittelussa Lew tarkastelee attraktioita toisaalta tilan (*spatial*), kantokyvyn (*capacity*) ja ajan (*temporal*) näkökulmasta – toisaalta eriytyneisyyden (*separation / individual*) ja yhteisyyden (*collectivity / connection*) näkökulmasta. Ajallinen näkökulma tarkoittaa attraktion osa- / kokovuotisuutta, kausivaihteluita ja vierailijatyyppejä (vakiovieras vs. kertavieras, pitkäaikainen vs. lyhytaikainen). Organisationaalinen viitekehys assosioituu helposti attraktion johtamiseen tai hallinnoimiseen, mutta luokittelu viittaa nimenomaan maantieteelliseen näkökulmaan (Leiper 1990, 368). (Lew 1987, 558 – 561; suomennokset mukailen Junnila 2000, 45.)

Lew'n (1987, 560 – 562; suomennokset mukailen Junnila 2000, 46) kognitiivinen luokittelu perustuu matkailijoiden havaintoihin ja kokemuksiin. Luokittelu jakautuu turvallisuus – riskinottojatkumoon (*security / risk*) ja toisaalta matkailuaktiiviteetteihin (*tourist activities*), attraktion luonteeseen (*attraction character*) ja matkailijan kokemuksiin ja elämyksiin (*tourist experiences*). Riskinoton kasvaessa myös elämyksellisyys kasvaa. Kognitiivisen luokittelun mukaan attraktio siis si-

sältää myös matkailijan kokeman elämyksen. Tässä työssä tarkastelen kuitenkin elämystä erikseen. Elämysten suhteen olen samaa mieltä Vuoriston (1998, 17) kanssa: kokemukset tai elämykset eivät ole attraktioita tai niiden osia, vaan attraktiot edesauttavat niiden syntymistä.

Leiper (1990) jatkokehitti MacCannellin, Gunnin ja Lew'n malleja attraktiosysteemiksi. MacCannellin attraktiomääritelmä ja erityisesti informatiivinen elementti on Leiperin attraktiosysteemin keskeisimpiä osia. Gunnilta on lainattu *ytimen* käsite: ”Attraktion tärkein elementti, sen olemassaolon syy, on sen ydin” (Gunn 1997, 55; suomennos kirjoittajan). Leiperin mukaan ”matkailuattraktio on systemaattinen järjestelmä, joka koostuu kolmesta osasta: henkilöstä, jolla on matkailullisia tarpeita, ytimeistä ja vähintään yhdestä informatiivisesta elementistä” (Leiper 1990, 381; suomennos kirjoittajan). Informatiivisia elementtejä on kolme eri tyyppiä: ennen matkalle lähtöä tarkasteltava informaatio (*generating marker*), josta käytän lyhyempää nimitystä *esimarkkeri*, kohteeseen siirtymisen aikana tarkasteltava informaatio (*transit marker*), josta käytän nimitystä *reittimarkkeri*, ja itse ytimeen kytketty informaatio, jota tarkastellaan vasta paikalla oltaessa (*contiguous marker*) ja josta käytän nimitystä *kohdemarkkeri*. Leiperin matkailuattraktiosysteemin kuvaan kuviossa 2. (Leiper 1990, 370 – 381.)



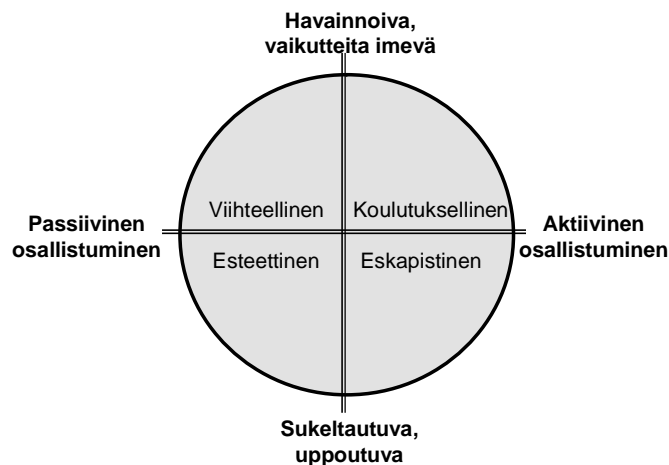
KUVIO 2. Matkailuattraktiosysteemi yhdistettynä matkailun viitekehukseen (muokailen Leiper 1979, 404; 1990, 381)

Geokätköilyyn sovellettuna näen attraktiona kätköpaikan ja kätkön muodostaman kokonaisuuden, ytimenä kätköpurkin, esimarkkereina Internetin kätkökuvauksen ja lokikirjoitukset, ja reittimarkkerina GPS:ään ladatut tiedot, jotka ohjaavat kätkörasian etsintää. Kohdemarkkerina on varsinainen kätkörasia sekä siihen mahdollisesti liittyvä lisäinformaatio.

2.4 Matkailuelämys

Komea paikka! Olemme käyneet täällä aiemminkin, ennen geokätköilyuraa. Nyt mukana olivat myös lapset, jotka ihastelivat kilvan upeita kirnuja ja sileää kalliota. Kiitokset kätköstä. Kaunokin lokikirjamerkintä kätköstä ”Jättiläisen kuhnepytty” (geocaching.com 2009).

Jo yli kymmenen vuotta sitten B. Joseph Pine II ja James H. Gilmore esittivät, että ollaan siirtymässä palvelujen tuottamisesta elämysten tuottamiseen, elämystalouteen. He kuvasivat elämyksen, jonka tasoja ovat osallistumisen aktiivisuus / passiivisuus sekä yhteyden pinnallisuus / syvyys. Kuviossa 3 esitetyn nelikentän he jakoivat viihteeseen, koulutukseen, eskapismiin ja estetiikkaan. Rikkaimmat elämykset kattavat kaikki neljä näkökulmaa. Hyvä elämys sisältää teeman, jota tukevien viitteiden (asioiden) määrä on maksimoitu ja jota häiritsevien viitteiden määrä on minimoitu. Elämyksen yhteydessä myydään (matka)muistoja, ja elämys on moniaistinen. (Pine & Gilmore 1998, 98, 101 – 105.)



KUVIO 3. Elämyksen ulottuvuudet (Pine & Gilmore 1998, 102)

Elämys on terminä hieman hankala ja moniselitteinen. Osin tämä johtuu englannin kielen sanasta *experience*²⁷, joka tarkoittaa sekä elämystä että kokemusta (mm. Aho 2001, 32; Saarinen 2001b, 86; Komppula 2002, 56; Pitkänen & Tuohino 2004, 84 – 85; Richards & Wilson 2006, 1214). Saarisen (2001a, 35; 2001b, 86) mielestä elämys on pitkälti emotionaalista ja kokemus tiedollista eli ne ovat kaksi eri asiaa, vaikkakin ero on hyvin pieni. Perttula (2004, 30) taas pitää elämystä kokemuksena – siis yhtenä kokemuksen alaluokkana. Kokemus voi olla tietoa, tunnetta, uskoa tai intuitiota, ja elämys on omakohtainen, erityisen tärkeä kokemus. Saarinenkin (2001b, 85) toteaa, että kaikki elämykset ovat kokemuksia, mutta kaikki kokemukset eivät ole elämyksiä. Mitä vaativampaa oma elämä on, sitä enemmän elämyksiä tarvittaisiin (Perttula 2002, 33). Elämykset ovat siis olennainen osa ihmisen jaksamista.

Elämystä kuvataan sanoilla luova, aktiivinen, yksilöllinen, subjektiivinen, teeman tai tarinan sisältävä, jännittävä, hämmentävä, hämmästyttävä, ainutkertainen, tilannesidonnainen, erityinen, tärkeä, pelottava, rauhaa tuottava, epätodellinen, aisteihin perustuva, vaivannäköä vaativa, mieleenpainuva. Hyvä elämys sisältää myös keksimisen ja löytämisen iloa. (Saarinen 2001b, 86 – 87; Komppula 2002, 56; Liedes & Ketonen 2004, 17 – 19; Perttula 2004, 33; Pitkänen & Tuohino 2004, 85.) Elämystä on kuvattu ajan pysäyttävänä (Mossberg 2003, 22; Perttula 2004, 34). Toisaalta elämykseen voi liittyä tunne, että aika on kulunut nopeammin kuin todellisuudessa²⁸ (Fielding, Pearce & Hughes 1995, 185 – 187). Kostiainen kritisoi elämykseen usein liitettyä käsitystä, että se olisi lyhytkestoinen, hetkellinen, sillä menneisyyteen liittyvän, elämyksiä tuottavan matkailukohteen muodostuminen on pitkäkestoista (Kostiainen 2002, 17, 22 – 23). Toisaalta Kostiainen tarkastelee elämyksen aiheuttanutta ulkoista, konkreettista asiaa, siis attraktiota, kun taas elämys on ihmisen sisällä tapahtuva ilmiö. Tunteet ovat kuitenkin hetkelisiä, lyhytkestoisia (Perttula 2004, 35). Kostiainen ei myöskään pidä elämystä uutena käsitteenä, vaikka siitä onkin alettu puhua laajemmin vasta 1990-luvulla; elämyksiä on syntynyt kautta historian – pyhiinvaellusmatkatkin ovat tuottaneet mieleenpainuvia elämyksiä (Kostiainen 2002, 20 – 21, 28). Ryan (2002a, 35) to-

teaa, että elämys (tai kokemus) ei ole pelkästään tietyn tarpeen tyydyttämistä, vaan pikemminkin jännitettä kilpailevien tarpeiden kesken. Esimerkiksi laskuvarjo-hyppämisessä kilpailevat selviytymisen ja itsensä testaamisen tarpeet.

Elämyksen tasoista tunnetuin on Mihály Csikszentmihályin määrittämä optimaalinen kokemus, *flow*, täydellinen syventyminen asiaan tai tehtävään niin, että millään muulla ei ole merkitystä ja tekeminen etenee omalla painollaan, ”kuin virta” (Csikszentmihalyi 2005, 19). *Flow*’hun liittyy haasteita, tavoitteita, palautetta, ja siksi se on helpompi saavuttaa työelämässä kuin vapaa-ajalla (Csikszentmihalyi 2005, 234 – 235). Toisena esimerkkinä elämyksistä annetaan usein Maslow’n (1964, 24 – 27; Csikszentmihalyi 2005, 358) kuvaama *peak experience*, ekstaasin kaltainen olotila – huippukokemus, joka yleensä kytketään uskonnollisiin kokemuksiin. ”Erityislaatuisessa kokemuksessa” (*extraordinary experience*) taas nousevat esiin paitsi uusien asioiden kokeminen, spontaanisuus ja voimakas tunne-elämys myös kokemuksen omakohtainen tulkinta ja siitä tehtävä kerronta, narraatio (Abrahams 1986, 50 – 51, 60 – 61, 65, 67, 69 – 70).

Matkailuelämys on matkailutilanteeseen liittyvä elämys (Perttula 2002, 41 – 42). Seppo Aho (2001, 35 – 36) jakaa matkailukokemuksen (tai -elämyksen) neljään ydinsisältöön:

- kiinnostuksen herättäminen (*informative experience*)
- harjaannuttaminen (*practice experience*)
- tunnetilan aikaansaaminen (*emotional experience*)
- henkilökohtainen muutos (*transformation*).

Ahon mielestä *emotional experience* vastaa parhaiten suomen termiä ”elämys”. Samaan englanti – suomi -sanapariin päätyy niin ikään Ireland (2000, 55). MacCannellin (1999, 24) kuvaamana kulttuurisen kokemuksen vaikutus (*influence*) on lähimpänä elämys-käsitettä. Richards ja Wilson (2006, 1214) käyttävät laajempaa termiä *individual experience*, jonka he rinnastavat saksan termiin *Erlebnis*.

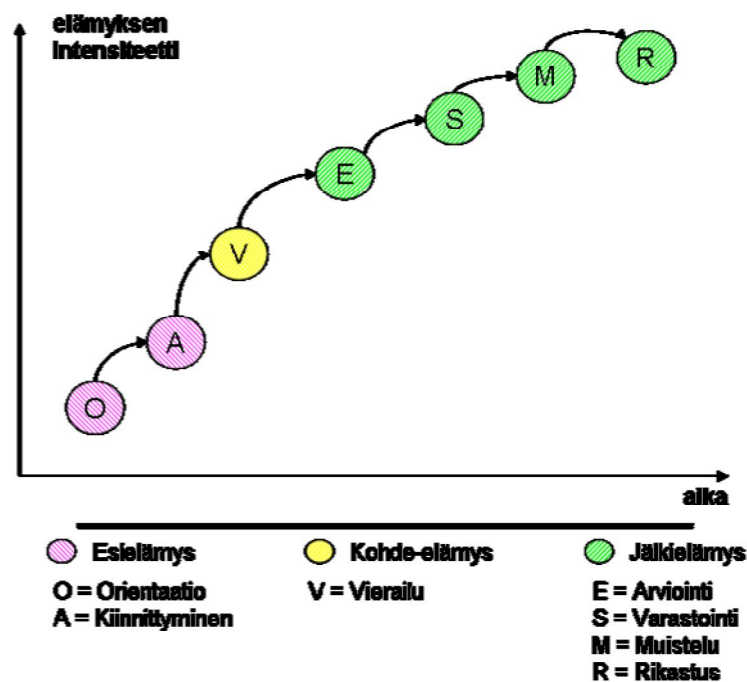
Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus on päätenyt määritelmään: ”Elämys on moniaistinen, muistijäljen jättävä, myönteinen, kokonaisvaltainen ja yksilöllinen kokemus” (LEO 2002, 3). Aho (2001, 34) ei pidä LEOn määritelmää kattavana, sillä tietty elämys ei välttämättä täytä kaikkia määritelmän kriteerejä ja toisaalta määritelmässä ei huomioida lainkaan tunnesidonnaisuutta. Positiivisuuden pitäminen yhtenä olennaisena elämyksen osana voi olla myös kiistanalaista, sillä kielteisetkin asiat voivat synnyttää mieleenpainuvan elämyksen (Kostiainen 2002, 17).

Perttulan (2002, 41 – 42) määrittelemänä matkailuelämys on sellainen omakohtaisesti merkittävä tajunnallinen kokemus, joka rakentuu suhteessa matkustamisen tavan, kohteen ja ajankohdan jäsentämään matkailutapahtumaan. Hänen tutkimuksensa mukaan elämyskokemuksesta on löydettävistä seuraavat piirteet:

- kontrasti – arkielämän ja matkailun välinen erilaisuus
- oman matkustustavan tiedostaminen
- onnistuminen
- kokemukset
- vahvat tunnetilat
- yhteisyys – yhteenkuuluvuus jonkun ryhmän kanssa
- ajan pysähdyttävä uppoutuminen ympäristöön
- kokonaisvaltainen muutos – elämän olennaisuuksien löytäminen (Perttula 2002, 46 – 47).

Aho jakaa elämykset ennen matkaa koettaviin *esielämyksiin*, matkan aikaisiin *kohde-elämyksiin* sekä matkan jälkeisiin *jälkielämyksiin* (Aho 2001, 48). Vastavaan jaon tarjoaa perinteisen ostamisen näkökulmasta esimerkiksi Reisinger ja Turner (1999, 1204): on osto edeltävä vaihe, jolloin tarve tunnistetaan, tietoa haetaan, tutkitaan vaihtoehtoja ja tehdään valinta; varsinainen kulutus, jolloin ostettavaa kohdetta vielä myös arvioidaan; ja kulutuksen jälkeinen vaihe, jolloin ostopista arvioidaan omiin odotuksiin nähden (vertaa myös Mossbergin rinnastus Ahon kuvaamana; Aho 2001, 43).

Aho on kehittänyt 7-vaiheisen matkailuelämyksen prosessimallin, joka kuvataan kuviossa 4. Prosessi alkaa kiinnostuksen heräämisestä tiettyjä matkakohteita kohtaan, jonka jälkeen seuraavat matkakohteeseen kiinnittyminen tiedonhankinnan muodossa ja varsinainen vierailu. Vierailun jälkeen seuraa elämysten arviointi, mieleenjäneiden vaikutelmien varastointi, elämysten reflektointi ja viimeisenä vaiheena matkailuelämyksen rikastus mahdollisten jatkotoimien ansiosta. (Aho 2001, 42 – 49.)



KUVIO 4. Matkailuelämyksen prosessimalli (mukaillen Aho 2001, 44)

Ooi (2005, 51 – 52) korostaa sitä, että elämys riippuu olennaisesti kokijansa sosiaalisesta ja kulttuurisesta taustasta. Tästä syystä sama elämys ei kiinnosta tai innosta kaikkia. Hän kuvaa elämyksiä monitahoisiksi: elämyksiin vaikuttavat paitsi aktiviteetit ja fyysinen ympäristö myös aktiviteetteihin kytketyt merkitykset. Ihmiset saavat erilaisia elämyksiä samoista asioista. Hän toteaa elämysten olevan luonteeltaan eksistentiaalisia, joten kokijan kyseisen hetken mieliala ja tunnetila vaikuttavat elämyksen kokemiseen. Ooi kutsuu matkailualan ammattilaisia, matkaoppaita, infolehtisiä ja kävijää auttavia kanssaihmissiä mediaattoreiksi, jotka ohjaavat

kävijän huomiota – eivät kuitenkaan vain katsetta, vaan myös tulkintoja (Ooi 2005, 54 – 55).

Ooi pitää elämyksen tuottamisessa (ja kokemisessa) kaikkein tärkeimpänä kävijän huomion (*attention*) saamista. Hän pohjaa teoriasa paljolti Davenportin ja Beckin (2001, 8 – 9) käsitykseen huomiotaloudesta: nykyään informaatiotulva on niin valtava, että myynnin ja markkinoinnin näkökulmasta olennaisimmaksi asiaksi nousee potentiaalisten ostajien huomion saaminen. Ooi toteaa huomion saamisen haasteet, sillä ihminen voi kiinnittää huomiota vain yhteen asiaan kerrallaan, huomion saaminen on harvinaista, ja se vaikuttaa käytökseemme ja kokemuksiimme, toisaalta taas huomion kiinnittymiseen voi olla monta eri syytä. Huomion saamisessa hän painottaa kaikkien aistien merkitystä, vaikka esimerkiksi Urry (2002, 145) korostaakin näköaistin ylivertaisuutta. (Ooi 2005, 55 – 57.)

Geokätkön löytäminen – joskus myös löytämättä jääminen – voi tuottaa elämyksiä. Ooin kuvaamana huomion kiinnittäjänä toimii kätkökuvaus ja kätköpaikalla ne asiat, jotka ”eivät kuulu joukkoon” (haq72). Geokätkön tuottaman elämyksen tutkimisessa parhaan teoreettisen pohjan tarjoaa mielestäni kuitenkin Seppo Ahon elämyksen prosessimalli, joka on ajallisesti laajin: se huomioi kätköilymatkan suunnittelun ja itse kätkön etsimisen, mutta myös jälkipuinnin eli lokikirjoituksen sekä mahdollisen muun reflektoinnin. Jälkielämykset ja niiden jakaminen on hyvin olennainen osa geokätköilyharrastusta (Hacklin ym. 2004, 83; Ihamäki 2006, 52; Clough 2009a, 17).

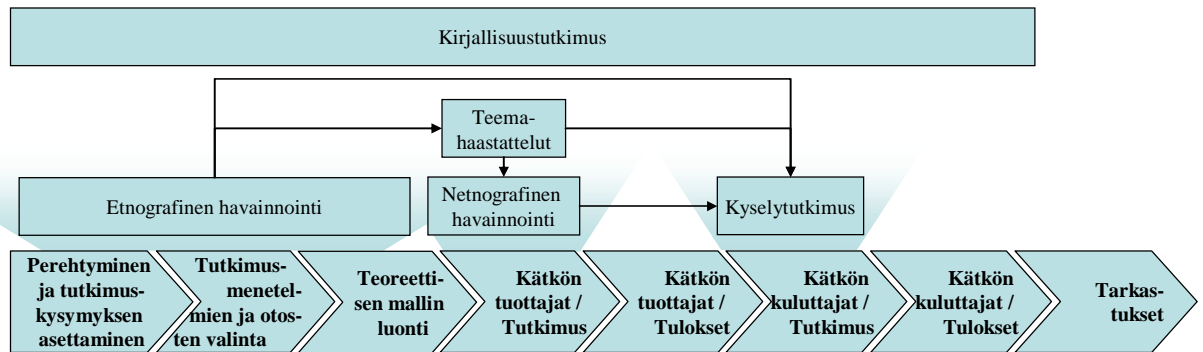
3 TUTKIMUSMENETELMÄT

Triangulaatio on tutkimustapa, jossa yhdistetään erilaisia tutkimuksellisia lähestymistapoja – lähestytään samaa asia eri tavoin. Siitä on käytetty myös termiä menetelmien yhdistäminen (*mixed methods*) tai monimetodinen lähestymistapa (*multiple research strategies*). Denzin on Hämeen-Anttilan ja Katajavuoren mukaan esittänyt neljä erilaista triangulaation muotoa: menetelmä-, aineisto-, tutkija- ja teoreettisen triangulaation. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 39 – 40; Hämeen-Anttila & Katajavuori 2008b, 225 – 226.)

Tässä työssä käytän menetelmätriangulaatiota eli metodologista triangulaatiota tutkimuksen kannalta olennaisimman osan, kyselytutkimuksen, tuottamiseen. Käytän eri menetelmiä saman asian, geokätkön, elämyksellisyyteen liittyvien kysymysten muotoilemiseen (vrt. Hirsjärvi & Hurme 2000, 39). Olen päätenyt metodologiseen triangulaatioon useammasta eri syystä:

- En ole kokenut geokätköilyn harrastaja, joten en olisi löytänyt riittävän kattavia vastausvaihtoehtoja kvantitatiiviseen nettikyselyyn (vrt. Hämeen-Anttila & Katajavuori 2008a, 138).
- Hsun ja Huangin (2008, 25) mielestä kvalitatiivinen ja kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä tukevat toisiaan, ja he pitävät erityisen tärkeänä, että ennen laajamittaista kyselytutkimusta tehdään kvalitatiivinen osuus, jottei käy niin, että tutkija kerää [esimerkiksi matkailumotivaation] vaihtoehdot vain kirjallisuudesta.
- Menetelmien yhdistämisen peräkkäinen muoto (*sequential procedures*; Creswell 2003, 15 – 16), jossa käytetään ensin kvalitatiivisia ja sitten kvantitatiivisia menetelmiä, sopii hyvin tilanteeseeni. En ole geokätköilijä, joten tarvitsin ensin riittävän määrän taustatietoa havainnoinnin ja haastattelujen kautta. Vasta tämän jälkeen pystyin kokoamaan tietämyksen perinteiseen kyselylomakkeeseen.
- Elämys-käsitettä on hankala lähestyä pelkästään kvantitatiivisesta näkökulmasta (Ireland 2000, 56).

Tutkimusprosessini etenemisen olen koonnut kuvioon 5. Olenaisinta tutkimuksessa on kyselytutkimuksen sisällön suunnittelu vasta kvalitatiivisten osuuksien jälkeen.



KUVIO 5. Tutkimusprosessin eteneminen

Tutkimukseni kvalitatiivisen osuuden muodostavat etnografinen ja netnografinen havainnointi sekä kätkön tekijöiden puolistrukturoidut teemahaastattelut (ks. Hirsjärvi & Hurme 2000, 47 – 48). Etnografinen havainnointi tarkoittaa tässä yhteydessä muutamien kätköilijöiden tarkkailua käytänteiden ja lajin normien selvittämiseksi. Se edesauttoi tutkimuskysymyksen asettamista, teoreettisen mallin luomista sekä kätkön tekijöiden teemahaastatteluja ja kätkön etsijöiden kyselytutkimusta. Kätkön tekijöiden teemahaastattelujen jälkeen tutkin valittujen kätköjen lokikirjoitukset netnografisesti. Netnografia tarkoittaa verkossa olevan informaation tutkimista kohteen tietämättä. Tässä tapauksessa kyse oli valittujen kätköjen lokikirjoitusten läpikäynnistä. Teoreettisen mallin luominen, haastattelut ja netnografia mahdollistivat kyselytutkimuksen kysymysten asettelun. Tutkimuksen kvantitatiivinen osuus koostuu nettikyselystä. Tulosten kokoamisen jälkeen tein tarkastuskierroksen: lähetin kutakin kätköilijänimimerkkiä koskevan osuuden kyseiselle kätköilijälle ja kysyin, onko lainauksen käyttäminen kyseisessä asiayhteydessä asianmukaista. Kätkön tekijöille lähetin koko työn tarkistettavaksi.

Verkkoyhteisöjen tutkimiseen liittyy olennaisesti eettisten näkökulmien tarkastelu. Kätköilijät ovat henkilöitä, joiden yksityisyyden suojaamisen tason tulee olla heidän itsensä päätettävissä, vaikka netti onkin harrastuksen avoin pääfoorumi. Siksi käsittelen seuraavassa ensin tutkimuseettisiä kysymyksiä. Tutkimusmenetelmistäni käyn ensin läpi etnografisen tutkimuksen. Tämän jälkeen tarkastelen haastattelututkimusta ja netnografista tutkimusta. Lopuksi käyn läpi kyselytutkimuksen.

3.1 Tutkimusetiikka

Siitonen on pohtinut verkkopeliyhteisön tutkimuksen etiikkaa. Hän pitää tärkeänä tutkimuksen sopeuttamista yhteisön toimintaan ja sitä, että kohteet tietävät olevansa mukana tutkimuksessa (Siitonen 2004, 8, 15). Verkkoyhteisössä geokätköilijät toimivat nimimerkillä, pseudonyymillä²⁹. Huomionarvoista on se, että tietty nimimerkki voi olla myös tiimin pseudonyymi: perheet, koululuokat, partiolaiset, ystävät ja erilaiset muut sosiaaliset ryhmät geokätköilevät yhdessä (Kelley 2006, 134, 167). Esimerkiksi Kaunokkitiimi on geokätköilevä perhe, jossa on ala-asteikäisiä lapsia (Kaunokki). Yhteisön jäsenillä ei siis ole (ainakaan kaikille) näkyvää sosioekonomista tai demografista asemaa, vaan asema muodostuu verkkoyhteisössä toimimisen kautta.

Se [pseudonyymi] myös mahdollistaa maineen kehittämisen, joka perustuu pikemminkin ideoiden laatuun kuin työuraan, varallisuuteen, ikään tai statukseen. Hal Finney, 24.2.1993 (Finney 1993; suomennos kirjoittajan).

Pseudonyymien käyttö on tuonut harrastukselle harmeja, mutta myös nostanut harrastajien omanarvontuntoa. Yhdysvalloissa kätköilyn kieltämistä puistoalueilla perusteltiin kätköilijöiden väitetyllä anonyymiudella (Kelley 2006, 158 – 159). Puistoista vastaavat viranomaiset katsoivat, etteivät tietäisi, kehen ottaa yhteyttä, jos kätköstä tulisi ongelmia. Toisaalta nimenomaan Yhdysvalloissa kätköilijöiden pseudonyymius on nostanut esiin omanlaisensa luottamuksen ilmapiiriin terrorismihysterian vastapainona: geokätköilijä luottaa tuntemattomaan ihmiseen (Kelley 2006, 161 – 168).

Monet geokätköilyn tutkijat ovat maininneet, että oma maine on geokätköilijöille tärkeää (Kelley 2006, 168; O'Hara 2008, 1181, 1185; Clough 2009a, 145; Clough 2009b, 301 – 302). Maine rakentuu kätköjä bongaamalla, kätköjä luomalla, verkkokeskusteluilla sekä geokätkötapaamisia järjestämällä ja niihin osallistumalla. Koska pseudonyymillä on geokätköilijäyhteisössä monesti tietty maine, pidän erityisen tärkeänä sitä, että henkilöt ovat tietoisia siitä, miten heidän nimimerkkiään käytetään tutkimuksessa.

Geokätköilyyn kuuluu olennaisena osana oivaltamisen riemu: ilo, kun on keksinyt, minne kätkö on piilotettu, miten erikoinen kätkörasia avataan tai mikä on mysteerikätkön ratkaisun avain. Hyvien kätköjen tekijät ovat käyttäneet paljon aikaa ja nähneet suurta vaivaa kätköä toteuttaessaan. Harrastajayhteisössä kätkön jujun pilaamista kuvataan termillä ”spoilaaminen” (*spoil / spoiler*; geocaching.com 2009). Koska monet tutkimistani kätköistä ovat erikoistoteutuksia, en paljasta niistä liikaa, enkä siis spoilaa niitä.

Kozinets pohtii sitä, onko verkkofoorumi yksityinen vai julkinen tila ja miten verkkoyhteisön jäsenen suostumus tulisi hankkia. Verkkoyhteisöiden tutkijat toimivat ”lurkkaajina”, eivätkä verkkokeskustelijat ole tarkoittaneet kirjoituksiaan minikään tutkimuksen osaksi. Kozinets pitääkin tärkeänä sitä, että ne henkilöt, joita tutkimuksessa on lainattu tai joiden antamaa tietoa on käytetty hyväksi, pääsevät kommentoimaan tutkimusta. (Kozinets 2002, 8 – 10.)

Siitosen (2004, 11 – 17) ja Kozinetsin (2002, 8 – 10) pohjalta olen omassa tutkimuksessani päätyneet seuraaviin eettisiin ratkaisuihin:

- Käytän verkosta otettua lainausta vain, jos pseudonyymien omistaja on antanut siihen luvan. Mikäli en saanut henkilöön yhteyttä, jätin osuuden pois. En pidä verkossa olevan lainauksen käyttämisestä anonyymisti ilman lupaa eettisenä ratkaisuna, koska hakukoneiden avulla on hyvin helppoa löytää kommentin antaja.

- Kysyin nettilomakkeessa luvan pseudonyymien käyttöön. Mikäli lupaa ei annettu, käytin mahdollista lainausta anonymisti. Koska lainaus on tekevästäni nettilomakkeesta, johon saadut vastaukset eivät ole julkisia, ei tiettyä anonymiä kommenttia pystytä yhdistämään tiettyyn pseudonyymiin.
- Pyysin nettilomakkeessa luvan annettujen kommenttien luovuttamiseen kätkön tekijälle. Kätkön tekijä sai näin aikaisemmin lukemiensa lokikirjausten lisäksi täydentävää palautetta.
- Otin yhteyttä geocaching.com ylläpitäjiin ja kerroin tekeväni aiheesta tutkimusta. Kerroin samalla käyttämäni eettiset periaatteet, jotka he hyväksyivät.
- Kerroin omassa kätköilijäprofiilissani, että tutkin ilmiötä.
- Pelaajana pyrin olemaan enemmänkin tarkkailija sekä peliin liittyvän sanaston ja käytänteiden selvittäjä enkä halunnut olla liian lähellä itse ilmiötä.
- Pyysin valokuvien käyttöön julkaisuluvan kuvan ottajalta ja lisäsin kuvaan copyright-merkinnän, vaikka kuva olisikin netissä vapaasti saatavilla.
- Haastatellut henkilöt saivat mahdollisuuden tarkistaa tekstin ennen julkaisua. Näin pyrin välttämään väärinkäsitysten aiheuttamat virhetulkinnat.
- Kätköä kuvaavan tekstin tarkasti ja tarvittaessa korjasi kätkön tekijä. En ole itse nähnyt tutkimiani kätköjä enkä tiedä kaikista kätköistä olennaista knoppia, joten halusin varmistaa sen, etten vahingossakaan pilaa löytämisen iloa muilta.

3.2 Etnografinen havainnointi

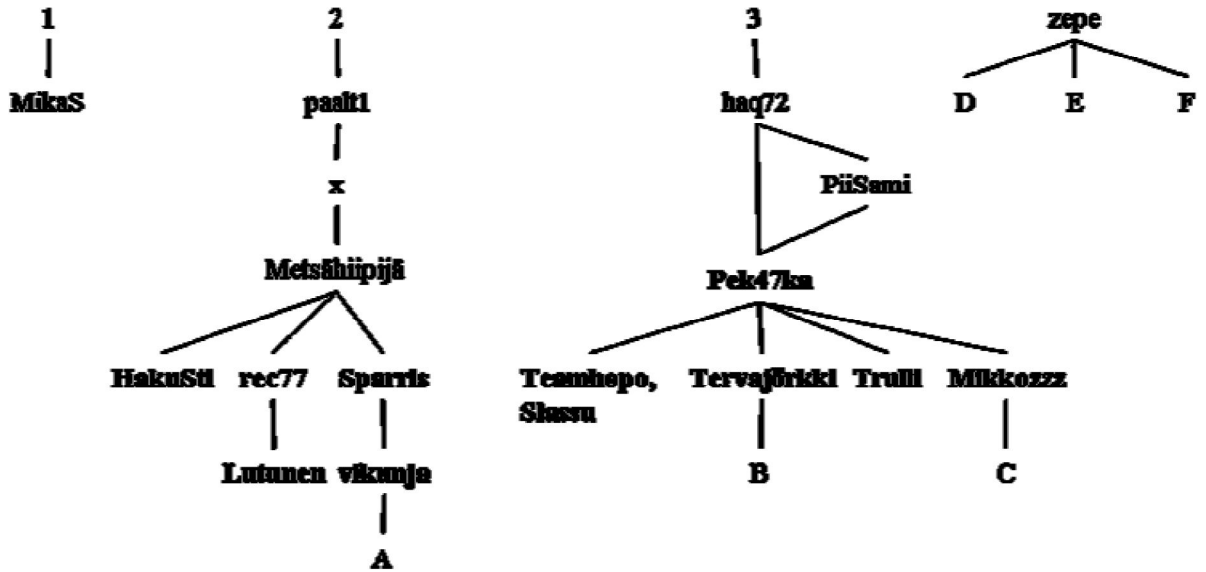
Havainnoin geokätköilyä ensin muutamien harrastajien toiminnan kautta, etnografistyyppisesti (Creswell 2003, 199 – 200). Tutkimustapaa ei voi pitää puhtaasti etnografisena, sillä tarkoituksena ei ollut viettää pitkiä aikoja geokätköilijäyhteisössä. Muutamit kätköilijät esittelivät harrastustaan, ja etsin heidän kanssaan kätköjä tarkkaillen samalla toimia, kysellen ja yrittäen löytää oikeaa sanastoa ja tunnistaa harrastukseen liittyviä käytänteitä. Esimerkinnäyttäjät olivat ystäväni

ystäviä, enkä ollut heitä aiemmin tavannut. Toisaalta suosittelijaperspektiivistä uskon, että luottamuksen voittaminen oli tällaisessa tapauksessa hieman tavallista helpompaa. Etnografinen havainnointi vaikutti tutkimuskysymykseen, geokätköilyn attraktio- ja elämymallin syntyyn, tutkimusmenetelmien valintaan, tutkittavien kätköjen valintaan sekä haastatteluissa ja nettikyselyssä esitettyihin kysymyksiin.

3.3 Teemahaastattelut

Valitsin tutkittavaksi kymmenen geokätköä. Kätköjen valintakriteerinä oli toisen geokätköilijän suositus. Kätköjen valinnassa käytin lumipallomenetelmää (Atkinson & Flint 2001), jonka tuottaman kontaktoinnin olen koonnut kuvioksi 6. Ystäväni, jotka eivät itse ole kätköilijöitä, mutta suosittelivat minulle omaa kätköilijäystäväänsä, olen merkinnyt numeroilla. Kontaktoidut geokätköilijät on kuvattu kirjaimin, ja nimimerkit on mainittu vain silloin, kun olen saanut siihen luvan. Lihavoituina on merkitty ne geokätköilijät, joiden tekemät kätköt ovat mukana tutkimuksessa. Lähdin liikkeelle neljästä kätköilijästä ja otin yhteyttä heidän vinkkiensä kautta toisiin kätköilijöihin, jotka vinkittivät eteenpäin ja niin edelleen. Kaiken kaikkiaan olin kätköjä valitessani yhteydessä 23 kätköilijään. Kätköilijät eivät välttämättä tunteneet suosittelmansa kätkön tekijää henkilökohtaisesti.

Lumipallomenetelmä on alun perin kehitetty suljettujen, arkojen yhteisöjen tutkimiseen. Sitä on käytetty narkomaanien, prostituoitujen, taskuvarkaiden ja vakavasti sairaiden tutkimuksessa (Atkinson & Flint 2001). Siitonen (2004, 7) pitää lumipallomenetelmää kuitenkin tarpeellisena ja hyödyllisenä myös peliyhteisöjen tutkimisessä, kun luottamuksella on tärkeä rooli.



KUVIO 6. Geoküküilijüiden kontaktointikartta

Olin kütkün tekijüihin ensin yhteydessü sühküpostitse geocaching.com -sivuston kautta. Viestissüni kerroin tekevüni tutkimusta kütküjen tuottamista elümyksistü, pyysin lupaa kütkün ottamiseen tutkimuksen piiriin sekü kysyin puhelinnumeroa haastattelua varten. Yksi viesteistü on liitteessü 1. Viestin sisültü oli personoitu: kütkükü koskeva osuus vaihteli henkilüittüin, sillü kukin harrasti erityyppisten kütküjen tekemistü.

Haastattelin kymmentü kütkün tekijüü puhelimitse, ja yksi antoi kommenttinsa toisen kütküilijün kautta. Haastattelut tein marraskuussa 2009. Valitsin haastatteltavaksi puhelinhaastattelun, koska kütküilijüt olivat eri paikkakunnilta. En nauhoittanut haastatteluja, vaan tein haastattelun aikana muistiinpanoja. Püddyin tühün ratkaisuun siksi, ettü nauhoittaminen voi vaikuttaa haastateltavan henkilün vastauksiin ja voi siis hüiritü itse haastattelua. Lisüksi hain kysymysten kautta pikemminkin saturaatio- eli kyllüntymispistettü (Hirsjürvi & Hurme 2000, 60) kuin yksittüistü, tarkkaa sanamuotoa. Esimerkiksi hyvün kütkün tunnuspiirteet hahmotuivat varsin vahvasti jo kolmen haastattelun jülkeen. Kütkükohtaiset kysymykset taas olivat sellaisia, joissa hain küsitystü kütkün luonteesta.

Haastattelut olivat puolistrukturoituja teemahaastatteluja (Hirsjärvi & Hurme 2000, 47 – 48), joihin käytin liitteessä 2 olevaa haastattelurunkoa. Haastattelutapa oli ”itseäänkorjaava” haastattelu, eli tiivistin haastateltavien kuvauksia jo keskustelun aikana ja he kommentoivat tulkintaani. Koska hain saturaatiopistettä, tiivistin haastatelluille edellisissä haastatteluissa esiin tulleet näkemykset. Tällöin haastateltava saattoi kertoa, miltä osin hänen oma näkemyksensä erosi muista. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 137.)

3.4 Netnografinen tutkimus

Robert V. Kozinets kehitti netnografia-termin kuvaamaan verkkoyhteisöjen etnografista tutkimusta (Kozinets 2002, 1). Alunperin netnografiaa on käytetty markkina- ja kuluttajatutkimuksessa (esimerkiksi Kreuz 2008). Netnografia on edullinen tapa kerätä tietoa, ja siinä tutkija ei puutu itse yhteisön toimintaan (Kozinets 2002, 2 – 3). Netnografiaan liittyviä eettisiä kysymyksiä käsittelevän Tutkimusetiikka -luvussa.

Kävin läpi tutkimukseen valikoitujen kätköjen lokit geocaching.com -sivuston kautta käyttäen netnografista havainnointia. Lokissa on kirjattuna paitsi se, löytyikö kätkö vai ei, myös kätköns etsijän oma narratiivinen kuvaus etsinnästään. Neustaedter ym. (2010, 7) kuvaavat lokia paikkasidonnaisen elämyksen blogityyppiseksi kuvaukseksi, joka antaa mielihyvää sekä löytäjälle että kätköns tekijälle. On huomattava, että loki on yksipuolinen kommentti, ei keskustelun osa. Joissain tapauksissa kätköns tekijä toki saattaa kommentoida kirjauksia, mutta se on harvinaista. Lokien läpikäynnin lisäksi etsin kyseisistä kätköistä mainintoja muista verkkoyhteisöistä.

Netnografisen osuuden tarkoituksena oli koota lyhyt yhteenveto kätköistä ja sen luonteesta. Luin lokitekstit läpi ja hain niistä kätköä ja sen tuottamia elämyksiä kuvaavat, toistuvat avainsanat. Avainsanat olivat tyypillisesti adjektiiveja, joissain tapauksessa myös verbejä ja substantiiveja. Kun olin tunnistanut avainsanat, hain tekstistä ilmentymien määrät. Hain sanojen kaikkia muotoja, esimerkiksi ”haas-

teellinen” -mainintoja on haettu etsimällä kirjainyhdistelmää ”haast”, jolloin siis ”haastava” ja ”haasteellinen” tulkitaan samaksi asiaksi. Lokikirjoitukset ja verkkokeskustelut ovat tapahtuneet ennen tutkimuskohteeni valintaa, joten tutkimuksen tekemisellä ei ole voinut olla mitään vaikutusta kirjoitusten sisältöön.

3.5 Kyselytutkimus

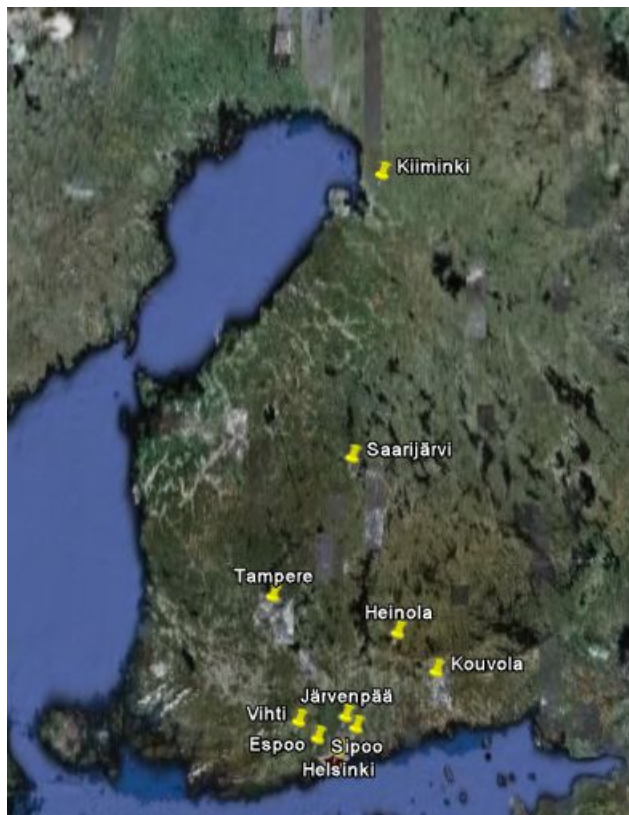
Kyselytutkimuksen kysymykset johdin tutkimuksen kvalitatiivisten osuuksien pohjalta yhdistäen tiedot kirjallisuustutkimukseen, käyttäen siis menetelmätriangulaatiota. Kyselyn rakenteen loi kehittämäni geokätköilyn attraktio- ja elämymalli (ks. luku 5.3).

Valitsin tutkimukseen kustakin kätköstä kymmenen viimeistä lokiin kirjaajaa. Mukaan valitsin sekä ne kätköilijät, jotka olivat löytäneet kätkön, että ne, jotka olivat kirjanneet lokiin, etteivät sillä kertaa löytäneet kätköä (DNF, *Did Not Find*). Halusin tarkastella myös DNF-merkintöjä tehneiden odotuksia ja kätkön etsimiskokemuksia. Neustaedter ym. (2010, 8) tosin toteavat, että vain osa kätköilijöistä käyttää DNF-merkintöjä. Lähetin viestin ja linkin nettikyselyyn geocaching.com -sivun sähköpostiominaisuuden avulla tammikuussa 2010. Kyselyn saateteksti on liitteessä 3.

Nettikyselyn toteutin Webropol-tuotteella (Webropol 2009). Käytin vaihtoehdot antavia monivalintakysymyksiä vain taustakysymyksissä. Nettikyselyissä hyvin tyypillistä Likertin asteikkoa en käyttänyt lainkaan. Päädyin siihen, että elämysten arvioimisessa avoin kysymys on parempi kuin ennakkoon luokiteltu vastausvalikoima (Ireland 2000, 56).

4 TUTKITUT KÄTKÖT

Tutkimukseen valitsemieni kätköjen maantieteellinen sijainti on merkitty karttaan (kuva 2). On huomioitava, että tarkasteltavat kätköet valittiin suositusten mukaan, ja ne ovat kätköjen valiojoukkoa. Valtaosa kaikista piilotetuista geokätköistä on varsin tavanomaisia: pakastepurkki tavanomaisella paikalla kiven kolossa.



KUVA 2. Tutkittujen kätköjen (10 kpl) sijainti kartalla (kartta: Google Earth)

Olen koonnut taulukkoon 5 yhteenvedon tutkituista kätköistä 28.11.2009 mukaisena tilanteena. Taulukossa on kätkön nimi, tekijä, kätkön tekopäivä, vaikeusaste (*difficulty / terrain*), erilaisten lokien määrä, lokikirjoitusten avainsanapilvi, äänien määrä vuoden 2008 parhaan kätkön arvioinnissa sekä maininnat muissa verkkoyhteisöissä.

Kunkin kätkön vaikeusaste määritellään 5-numeroisella asteikolla siten, että 1 edustaa helpointa ja 5 vaikeinta. *Difficulty* -attribuutti kuvaa kätkön löytämisen vaikeutta, *terrain* taas maaston haasteellisuutta. Esimerkiksi maastoluokittelussa numero 5 tarkoittaa sitä, että erikoisvarusteet ovat tarpeen. Lokikirjoituksissa 😊 -merkintä tarkoittaa sitä, että lokin kirjaaja on löytänyt kätkön. Kuvake 🤔 kertoo, että kätkö ei löytynyt (DNF = *Did Not Find*). Kuvake 📝 on varattu muille kommentteille (*note*). Muita kommentteja on käytetty erityisesti mysteerikätköissä, kun on haluttu kertoa kätkön ratkaisemisen edistymisestä. (geocaching.com 2009.)

Luin kätkölokit läpi ja kokosin manuaalisesti avainsanapilven, joka mielestäni kuvaa varsin hyvin kätkön luonnetta. Mitä suuremmalla fontilla tietty avainsana on kirjoitettu, sitä useammin se toistuu (jossain muodossa) lokikirjoituksissa. Tyypillisin kätkölokeissa toistuva adjektiivi on ”hieno”. ”Toteutus” toistuu terminä erityisesti niissä kätköissä, joissa on nähty paljon vaivaa mysteerin tekemiseen, kätkön piilottamiseen tai kätköpurkin tekemiseen. (*Ibid.*)

GKG 2008 tarkoittaa geokätköilijäyhteisön vuoden 2008 äänestystä parhaasta kätköstä (GKG 2008). On otettava huomioon, että äänestykseen on osallistunut varsin vähäinen määrä kätköilijöitä ja että kätkön paremmuuden arviointi äänestämällä on kyseenalaistakin, koska valtaosa kätköilijöistä on Etelä-Suomesta ja he yleensä myös etsivät kätkönsä eteläisestä Suomesta. Muut maininnat verkossa sisältävät niiden yhteisöjen nimet, joissa kätköstä on keskusteltu. (Facebook 2009; geocache.fi 2009.)

TAULUKKO 5. Tutkitut kätköt.

Kätkö	Tekijä	Pilotettu	Kätkö- tyyppi	Diffi- culty	Ter- rain				Kätkölokeissa toistuvat avainsanat	2008 GKG (ääniä)	Muut maininnat verkossa
Hiidenkirnun pesäpallostadion, Nummela	Pek47ka	30.4.2008	Tradi (mysteeri)	2,5	2	106	10	6	aikaa apuväline hieno idea ilo loistava mukava toteutus yritys	2	geo cache.fi - keskustelupalsta
Tribute to Woody Guthrie	Tervajörkki	5.7.2009	Tradi (osa mysteeriä)	2	3	44	3		hauska hieno hyvä loistava mukava toteutus vai va		
Tribute to Cliff Richard	Tervajörkki	18.7.2009	Tradi (osa mysteeriä)	3	2	60	3	2			
Slimmy	Tervajörkki	23.5.2009	Tradi (osa mysteeriä)	3	3	64	1	2			
Firewood Mystery	Tervajörkki	28.2.2009	Mysteeri (osa toista mysteeriä)	3,5	1,5	44	2	5			geo cache.fi - keskustelupalsta
The Entry Gateway to Jörkkiland	Tervajörkki	18.9.2009	Mysteeri	1,5	1,5	12					
Eagle's Eye	Mikkozzz	7.10.2007	Tradi	2	2,5	142		4	eväs hieno kävely maisema näköala paikka retki upea		geo cache.fi - keskustelupalsta
The Pillar of Storgé	sparris	22.9.2006	Tradi	1,5	4	37	11	4	hieno huippu kiivetä köysi paikka pelko varusteet	1	
Aseenkätkijä	rec77	10.5.2009	Tradi	3,5	2,5	39	3	4	haasteellinen hieno järnu loistava mahtava piilo pönttö toteutus upea		
Code of the Wilderness	HakuSti	6.12.2008	Mysteeri	2,5	3	20	1	1	hieno kävely metsä mukava paikka polku retki		
Miinanpoikijat	Lutunen	20.6.2008	Mysteeri	4	4,5	25		2	hieno kastua kokonaisuus mahtava mukava sade toteutus upea vaiva	1	geo cache.fi - keskustelupalsta Facebook: Keski- Suomen kätköiljät
Varrella virran - Hiljaa virtaa Vantaa	Teamhopo ja slasusu	9.12.2007	Mysteeri	4,5	2	67	28	18	apuväline hieno idea kanssa ratkaisu toteutus yritys	13	geo cache.fi - keskustelupalsta Facebook: Geocaching Finland
Maurinkylän yö	vikunja	29.10.2009	Multi	3	4	15	1	2	hieno ilta kartta maasto metsä paikka pimeä reitti ulkoilla		
Lahnavuori	Trulli	18.4.2009	Tradi	2	2,5	20		3	hieno mahtava maisema näköala paikka polku		geo cache.fi - keskustelupalsta

4.1 Hiidenkirkun pesäpallostadion

Kätköilijänimimerkki Pek47kaa on mainittu Pelle Pelottomaksi. Hän rakentelee suuren osan kätköpurkeista itse: sorvaa, hitsaa, naputtelee. Materiaaleina on muovia, metallia, puuta. Hän toteaaakin purkin tekemisen voivan viedä aikaa viikkoja. Kun uusi kätkö tulee, jotain merkittävää on aina tulossa. Hiidenkirkun pesäpallostadionia Pek47ka pitää umpikierona kätkönä. Itse pesäpallostadion on tärkeä osa kätköä ja purkki on aiheeseen sopiva. Kätkö on traditionaalinen, mutta erikoisen toteutuksen johdosta siinä on myös mysteerikätkön piirteitä, vaikka koordinaatit onkin annettu kätkökuvauksessa. (geocaching.com 2009; Pek47ka.)

Pek47kan mielestä kätkön pitää vaatia aivojen käyttöä – oivaltaminen on olennaista. Kätkölokien perusteella Pek47kan maine tunnetaan ja hänen kätköiltään odotetaan erikoista toteutusta. Kätkön toteutuksen on todettu vaatineen aikaa, ja sitä arvostetaan. Kätkössä on idea, ja sen löytäminen on tuottanut iloa. (*Ibid.*)

4.2 The Entry Gateway to Jörkkiland

Tervajörkin, Järvenpään kätkökeisarin, mysteerikätkö The Entry Gateway to Jörkkiland vaatii ratketakseen vierailun neljällä muulla kätköllä: traditionaalisilla Tribute to Woody Guthrie -, Tribute to Cliff Richards - ja Slimmy-kätköillä sekä mysteerikätköllä Firewood Mystery. Suurin osa kätköistä on toteutettu samantyyppisillä materiaaleilla, ja osassa toteutuksessa on auttanut Tervajörkin poika. Poika on keskittynyt elektroniikkaan ja isä mekaniikkaan. (geocaching.com 2009; Tervajörkki.)

Kaikkien kätköjen nimillä on merkitys, juju, ja ne ovat teemallisia. Tervajörkki pitää tärkeänä sitä, että nimessä on ideaa, että se on enne siitä, mitä on odotettavissa. Hän haluaa tuottaa elämyksen, jossa kätkön etsijän tulee pohtia kätköä. Kätkölokeissa nousevat esiin ”toteutus” ja ”vaiva”, jonka kätkön tekijä on nähnyt. Tutkittavista kätköistä tämä sarja on nostanut esiin eniten adjektiiveja: ”hieno”, ”hauska”, ”mukava”, ”loistava”, ”hyvä”. (*Ibid.*)

4.3 Eagle's Eye

Mikkozzz halusi tehdä kätkön Nuuksion kansallispuistoon paikalle, johon on helppo tulla. Eagle's Eye sijaitsee Haukankierroksen varrella, joka on puiston suosituimpia reittejä. Tämä onkin tutkittavista kätköistä suosituin, ja siellä on vierailut myös ulkomaalaisia kätköilijöitä. Eagle's Eye tarjoaa (ks. kuva 3) hienon kaukonäkymän³⁰, näköalan. Itse kätkötoteutuksessa ei ole mitään erityistä; olennaisena asiana Mikkozzz pitää tässä kätkössä luonnossa liikkumista ja luontokokemusten saamista. Kätkössä ei olekaan yhtään DNF-merkintää. Kätkölokeissa toistuvat sanat ”maisema”, ”näköala”, ”kävely” ja ”polku”. Monet ovat nauttineet eväitä luonnon helmassa kätkön löydettyään. (Mikkozzz; geocaching.com 2009.)



KUVA 3. Eagle's Eye, syysnäkymä (©saaristonlapset 2008)

4.4 The Pillar of Storgé

Sparrin valitseman paikan osoitti hänen työtoverinsa. Sparris kertoo, että kun hän näki paikan, oli itsestään selvää, että kallion huipulle oli tehtävä kätkö. Hän pitää fyysisesti haastavista kätköistä ja loi sellaisen myös itse. Kätkö kuuluu mielestäni extreme-kätköihin, sillä kätkön hakeminen edellyttää kalliokiipeilyä. Maastoluokitus on 4, ja kätkölokien perusteella voi havaita, että valtaosa kätkön etsi-

jöistä on käyttänyt apunaan turvavaljaita tai -köysiä. Kätkökuvauksessa on vastuullisesti todettu, että erityisesti märkänä aikana kätkön hakemisessa on syytä käyttää apuvälineitä. (sparris; geocaching.com 2009.)

Monet kätkön etsijät ovat olleet paikalla jonkun toisen kanssa: toinen henkilö on osallistunut kätkön hakemiseen tai hän on toiminut henkisen tuen antajana ja mahdollisesti tarvittavan avun kutsujana. Ulkopuolista apua ei paikalla ole kuitenkaan koskaan tarvittu. ”Pelko”-sanon toistuminen lokikirjoituksissa kertoo kätkön tuottamasta henkisestä haasteesta. DNF-merkintöjä on normaalia enemmän, ja monet merkinnän tehneet toteavatkin, että itsesuojeluvaisto kielsi kätkön hakemisen. Kätkön nimi on lähtöisin Harry Potterista ja polemiikista J.K. Rowlingin kuudennen kirjan nimestä. Sparrin kertoma tarina on totta tai sitten ei, aivan kuten hän kätkön kuvauksessa mainitsee. Hän pitää kätkön nimeämistä tärkeänä: nimessä on oltava joku juju. (*Ibid.*)

4.5 Aseenkätkijä

Rec77:n traditionaalisen kätkön idea syntyi *large*-kokoisesta kätköpurkista. Kätkössä on olennaista sen naamiointi. Piilo on yksityismaalla, ja rec77 on hankkinut kätköpaikan käytölle asianmukaisen luvan. Kätkö on teemallinen ja liittyy jatkosodan jälkeiseen aseenkätkentäepisodiin. Paikkakunnalla on ollut huhupuheita asekätköstä, ja sitä on aikanaan etsittykin – toistaiseksi tuloksetta. Rec77 halusi saada sellaisen kätköidean, jota ei ole itse nähnyt. Hän toivookin, ettei kukaan olisi tavannut vastaavaa toteutusta. Lokeissa kätkö mainitaan haastavaksi, ja se on naurattanut monia hakijoitaan. (geocaching.com 2009; rec77.)

4.6 Code Of the Wilderness

HakuSti on tottunut kulkemaan Sipoonkorvessa ja halusi esitellä muille hienoa paikkaa. Hänelle oli selvää, että ensimmäinen piilotettu kätkö tehdään nimenomaan Sipoonkorpeen. Pääkaupunkilaiset tuntevat tämän lähellään olevan alueen

huonosti. Kätkö on kaksiosainen mysteerikätkö, ja sen selvittäminen onnistuu nuoremmiltakin. Ensimmäinen piste selviää kätkökuvauksessa annetun matemaattisen tehtävän ratkaisulla. Paikalla on purkki, jossa on toinen tehtävä suoritettavaksi. Oikealla ratkaisulla selviää varsinaisen kätkön paikka. Itse kätkössä on pieni kompa, joka pitää osata selvittää. (HakuSti.)

Kätkön tekemisellä HakuSti haluaa tarjota muille elämyksen, esitellä Sipoonkorven luontoa ja monipuolisuutta. Kätköä etsiessä saa tehtyä reilun pituisen metsälenkin ulkoilun merkeissä. Lokikirjoituksissa toistuvatkin sanat ”metsä”, ”polku” ja ”kävely”. Ihmiset kokevat olevansa retkellä. (geocaching.com 2009; HakuSti.)

4.7 Miinanpolkijat

Kätkön tekijää, Lutusta, on eräässä kätkölokissa mainittu Taiteilijaksi, ja itsekin hän sanoo kätkönsä olevan taideteos. Kätkön idea lähti siitä, kun Suomessa julkaistiin viime sodan salassa pidettyjä valokuvia. Mukana oli kuva venäläisistä sotavangeista, joiden tehtävänä oli toimia miinanpolkijoina. Kätkön ratkaiseminen vaatii liikkumista usealla paikalla, ja koko mysteeri paikkoineen ja kaikkine yksityiskohtineen tukee valittua teemaa. Lutunen on halunnut tuottaa kätkön etsijöille elämyksen. Kätkölokeissa mielenkiintoisin ilmiö on housujen kastumisen toistuminen: housut kastuvat joko sateessa ulkopuolelta tai – mahdollisesti pelosta tai jännityksestä – myös sisäpuolelta. (geocaching.com 2009; Lutunen.)

4.8 Varrella virran – Hiljaa virtaa Vantaa

Mahdotonkin voi olla mahdollista (Teamhopo).

Kätkön tekijät Teamhopo ja Slassu kertovat, että tässä kätkössä useampi nyanssi osuu kohdalleen. Ensin heillä oli idea, ja sille löytyi sopiva paikka. Mysteerikätkö on teemallinen: tarkoituksena on ollut, että yksityiskohdat nimeämistä myöten tukevat yhtenäistä teemaa. He halusivat tarjota kätkön, jonka ratkaiseminen ei vaadi

ydinfyysikon tutkintoa, vaan kuka tahansa voi keksiä ratkaisun. Teamhopo myöntää, että kätkön tekeminen oli varsin hauskaa. (TeamHopo ja Slassu.)

Tekijät haluavat tuottaa kätkön ratkaisijoille ahaa-elämyksen. He huolehtivat myös jälkihoidosta: he lähettävät kätkön ratkaisseille sähköpostiviestin, jossa kertovat taustoja sekä pyytävät, että kätköä ei spoilattaisi. Kätkölokien perusteella onkin havaittavissa, että haastavaa kätköä on haettu useamman henkilön toimin, tiimityönä, ja kätkön jo löytäneiltä tuttavilta ja ystäviltä anotaan vinkkejä. Jotkut myöntävät, että kätkön ratkaisemisesta on tullut pakkomielle, joka on vienyt jopa yöunia. (geocaching.com 2009; TeamHopo ja Slassu.)

4.9 Maurinkylän yö

Maurinkylän yö on suunnistuksellinen multikätkö³¹. Kätkön etsijän on käytävä ensin kuudessa suunnistuspisteessä, joissa kussakin on pimeässä (taskulampun valossa) löydettävissä oleva numerotieto, jonka avulla kätkön loppupiste on paikallistettavissa. Kätkön tekijän, vikunjan, tarkoituksena on ollut tehdä kätkö, jota etsitään öiseen aikaan ja joka on löydettävissä myös talvella. Kätkömaasto on hie-man haastava, sillä siellä ei ole paljoa polkuja, joten kätkön etsijän on kuljettava umpimetsässäkin. Vikunja on halunnut tarjota kätkön etsijälle sekä henkistä että fyysistä hikoilua. Kätkö on liikunnallinen, ja toisaalta se tarjoaa mahdollisuuden mitata omaa kanttia: pystyykö etsijä menemään yöllä pimeään metsään? (vikunja.)

Perinteisen kartan käyttö on hyödyllistä, sillä silloin on mahdollista löytää helpoimmin kuljettava reitti seuraavalle rastille. Lokien perusteella moni kätköilijä on kulkenut rastipisteet läpi koiran kanssa. Valtaosa on hakenut kätkön pimeään aikaan, kuten on ollut tarkoituksin. Se on tuottanut myös sydämentykytystä. Pari kätköilijää mainitsee lentoon lähteneet linnut, jotka ovat säikäyttäneet yön pimeudessa. (geocaching.com 2009; vikunja.)

4.10 Lahnavuori

Trulli on tehnyt traditionaalisen Lahnavuori-kätkön esitelläkseen vaikuttavan paikan. Hän myöntää itsekin yllättyneensä, kun vei sinne kätköpurkkia. Kätkön pää tarkoitus on tuottaa etsijälle kauniin maiseman tuottamia elämyksiä (ks. kuva 4), hämmästyttäen siitä, että eteläisessäkin Suomessa voi olla tämänkaltaisia jylhiä paikkoja. Paikan esittelyssä Trulli pitää tärkeänä sitä, että itse kätkö on helppo: jos etsijä on nähnyt vaivan tullakseen vähän syrjempään, kätkö tulee myös löytää. Lokikirjoituksissa maisemaa ja näköalaa on yksimielisesti ylistetty eikä kätkössä ole yhtään DNF-merkintää. (Trulli; geocaching.com 2009.)



KUVA 4. Lahnavuori, näkymä (©EOS-1 2009)

5 GEOKÄTKÖ ATTRAKTIONA

Tässä luvussa käsittelen kätkön tekijöiden, elämyksen tuottajien, motiiveja. Lisäksi kuvaan kätkön tekijöiden omia käsityksiä hyvästä kätköstä. Lopuksi kuvaan geokätköilyn attraktio- ja elämymallin.

5.1 Kätkön tekemisen motiivit

Kun Strahilevitz (2009, 17) arvioi geokätköilyn pyyteettömyyttä, hän vertaa harrastusta – tarkoittaen varmastikin kätköjen tekemistä – hyväntekeväisyyteen, veripankkitoimintaan. Geokätköilyn tutkijoista kuitenkin vain O’Hara on hakenut kätkön tekijöiden motiiveja ja luokitellut kätkön tekijöitä. Hän jakaa kätkön tekijät [vasta]palveluntuottajiin, paikan jakajiin, haasteen antajiin ja maineen hakijoihin (O’Hara 2008, 1184 – 1185).

Haastattelujen edetessä oma hämmennykseni kasvoi: mikä saa ihmiset kuluttamaan tunteja – jopa kuukausia – kätkön tekemiseen? Miksi kätkön tekijät pitävät elämyksen tuottamista toisille niin tärkeänä?

Kätkön tekeminen on vähän kuin naamiaisiin valmistautuminen: valmistautuminen on monesti paljon hausempaa [kuin itse naamiaiset] (Tervajörkki).

Hyvien kätköjen tekijät vaikuttavat pyytettömiltä elämystuottajilta, mutta haastattelujen kautta tulee esiin myös kätkön tekemisen tuottama mielihyvä, jota HakuSti kuvaa itsekkyydeksi. Harrastukseen kuuluva kätkön lokitus tuottaa kätköjälle lähes ajantasaisen palautteen, joka antaa itselle hykerryttäviä kokemuksia ja hyvän olon tunnetta.

Kun kätkön tekijöiltä kysyy, miksi he alkoivat tehdä kätköjä, on vastauksissa löydettävissä seuraavat perusmotiivit:

- *Kätköjen vähälukuisuus:* Jotkut kätköilijät ovat olleet geokätköilyn Suomen pioneereja, ja harrastuksen alkuaikoina kätköjä oli varsin vähän. Kos-

ka heillä ei ollut enää etsittävää, he alkoivat tehdä kätköjä itse. ”Piti keksiä jotain tekemistä”, toteaa Mikkozzz.

- *Paikan esittely*: Paitsi että mukavia ja hienoja paikkoja halutaan esitellä muille kätköilijöille, kätkön tekijä saa itsekin käydä jännittävissä paikoissa. Oma kotiseutua halutaan esitellä. Trulli kertoo uusien kätköpaikkojen tulevan tätä nykyä alitajunnasta, vaikkapa lehteä lukiessa.
- *Haasteen tarjoaminen*: Kätkön tekijät ovat ensimmäisiä kätköjä etsiessään saaneet idean tehdä hieman tavanomaista haastavampia, erikoisempia, jipon sisältäviä kätköjä. Poikkeavien toteutusten tekijät haluavat tuoda harrastukseen lisäväriä, jota oma mielikuvitus tarjoaa. Monille kätköilijöille tekniikka on tärkeää, joten kätkön tekijöinä he haluavat esitellä teknisesti mielenkiintoisia kätköjä toisille.
- *Vastavuoroisuus*: Monet totesivat kätköjen tekemisen kuuluvan harrastukseen, olevan harrastuksen toinen puoli.
- *Mielihyvän haku*: Kätkön tekeminen on myös itsekästä. Taustalla on halu saada itse mielihyvää, onnistumisen elämyksiä. Kätkön tekeminen on mielenkiintoista, hauskaa ja haasteellista. Se tarjoaa aivojumbppaa ja liikuntaa. Kätkön tekemisestä ei saa rahallista korvausta, vaan ilo ja jännitys tulevat siitä, miten oma kätkö otetaan vastaan.

(HakuSti; Lutunen; Mikkozzz; Pek47ka; rec77; sparris; TeamHopo ja Slassu; Tervajörkki; Trulli; vikunja.)

Taulukossa 6 on yhteenveto kätkön tekijöistä ja heidän motiiveistaan. Motiivit on luokiteltu sekä O’Haran (2008, 1184 – 1185) että oman luokitteluni mukaisesti. Omassa luokittelussani ovat mukana piirteet, joihin O’Hara ei kiinnitä huomiota: kätköjen vähälukuisuus ja mielihyvän haku.

TAULUKKO 6. Kätkön tekijöiden motiivit

Kätkön tekijä	O'Haran luokittelu (2008, 1184 – 1185)	Kirjoittajan luokittelu
Pek47ka	Haasteen antaja	Haasteen tarjoaminen
Tervajörkki	Haasteen antaja	Haasteen tarjoaminen, mielihyvän haku
Mikkozzz	Paikan jakaja	Kätköjen vähälukuisuus, paikan esittely, mielihyvän haku
sparris	Paikan jakaja	Kätköjen vähälukuisuus, paikan esittely
rec77	(Vasta)palveluntuottaja	Vastavuoroisuus
HakuSti	(Vasta)palveluntuottaja, haasteen antaja	Vastavuoroisuus, mielihyvän haku, haasteen tarjoaminen
Lutunen	(Vasta)palveluntuottaja	Vastavuoroisuus, mielihyvän haku
TeamHopo ja Slassu	Haasteen antaja, paikan jakaja	Haasteen tarjoaminen, paikan esittely, mielihyvän haku
vikunja	Haasteen antaja	Kätköjen vähälukuisuus, haasteen tarjoaminen
Trulli	Paikan jakaja	Paikan esittely

Jotkut kirjoittavat vain ”löytyi”. Silloin tuntuu turhalta tehdä kätkö, jos siitä ei ole muuta sanottavaa. (Pek47ka.)

Yhtä lukuunottamatta kaikki kätkön tekijät pitivät palautteen saamista lokikirjoitusten kautta hyvin tärkeänä. Jokaisesta lokikirjoituksesta lähtee automaattisesti sähköposti kätkön tekijälle. Netin käyttö mahdollistaa siis lähes ajantasaisen palautteen saamisen. Lokin avulla selviää, onko kätkö huollon tarpeessa, mutta olennaisinta kätkölokissa on etsijän kertomus kokemuksistaan. ”Sen takiahan niitä [kätköjä] tehdään!”, huudahtaa Tervajörkki. Kätkön löytäjän kokemuksista lukeminen koetaan palkitsevana. Vikunja ymmärtää hyvin, että kaikki eivät hae fyysisesti vaativia kätköjä. Lokien määrä ei siis ole tärkeää, vaan niiden sisältö. Lokitarinoita peilataan omiin ajatuksiin. Sitä kautta voi tarkistaa, tarjoaako kätkö sellaisia kokemuksia kuin oli tarkoitus. Monet kritisoiivat lyhyitä, lakonisia lokikirjoituksia. Rec77 taas ymmärtää niitä ja myöntää itsekin kirjoittavansa hyvin lyhyesti, ellei kätkön toteutus ole ollut loistava. Tarinat, narraatiot, tuottavat kätkön tekijälle hupia, niitä on hauska lukea. Jotkut ovat sähköpostiyhteydessä kätkön löytäjiin. ”Tarkoitus on saavutettu, jos kätkön löytäjä saa siitä iloa”, sanoo Pek47ka.

(HakuSti; Lutunen; Mikkozzz; Pek47ka; rec77; sparris; TeamHopo ja Slassu; Tervajörkki; Trulli; vikunja.)

5.2 Käsitykset hyvästä kätköstä

Hyvä kätkö on hauska, nokkela, haastava, mukava, vie mukanaan, jää mieleen ja on yllätyksellinen. Siinä on kokonaisuus kohdallaan, se tarjoaa nähtävää ja koettavaa. Periaatteessa hyvän kätkön tunnusmerkki voisi olla kätkötyypistä riippuvainen, kuten Lutunen toteaa. Toisaalta valituissa kymmenessä kätkössä hyvän kätkön tunnusmerkit näyttäisivät olevan kätkötyypistä riippumattomia, esimerkiksi myös traditionaalinen kätkö voi tarjota haasteen ja mysteerikätkölle paikka voi olla aivan yhtä tärkeä kuin tradikätköllekin. Trulli pitää tärkeänä sitä, että kätköpurkki on hyvä ja kulutusta kestävä. Ulkona sijaitseva purkki kastuu väijäämättä, ja purkin sisällön tulee säilyä kuivana. (HakuSti; Lutunen; Mikkozzz; Pek47ka; rec77; sparris; TeamHopo ja Slassu; Tervajörkki; Trulli; vikunja.)

Ihmiset viittivät ottaa selvää, mitä tällä paikalla on joskus tapahtunut (Tervajörkki).

Kätkön tekijöiden arvottamina hyvän kätkön tunnusmerkeiksi nousivat paikka, toteutus, reitti ja haaste:

- *Paikka:* Mikäli kätköpaikka on luonnonkaunis tai muuten merkittävä, ei itse kätkön toteutuksella ole niin suurta merkitystä. Geokätköilyn todetaan vievän paikkoihin, joihin ei muuten tulisi mentyä. Harrastusta pidetään myös mainiona keinona tutustua vieraisiin paikkakuntiin. Paikkaan kytetään monesti käsite ”maisema”, ja aisteista olennaisimpana pidetään näköaistia – paikan tulee olla ”näkemisen arvoinen”.
- *Toteutus:* Hyvän toteutuksen merkitys on suuri silloin, kun itse paikka ei ole kiinnostava. Tällöin purkin odotetaan vaativan oivallusta, tarjoavan haasteen ja loppukliimaksin.
- *Reitti:* Kätkölle pääsemiseksi tulee liikkua luonnossa, mikä on osa kätköilyn tarjoamaa elämystä.
- *Haaste:* ”Tykkään, että joutuu näkemään vaivaa”, sanoo rec77. ”Ahaa-elämys on hieno tunne”, toteaa TeamHopo. Haaste voi olla sekä henkistä että

fyysistä, jotkut kaipaavat molempia. Toinen voi inhota kiipeilyä ja vaarallisia paikkoja – toinen voi nimenomaan kaivata niitä. Haasteen ratkaiseminen tai haasteesta selviäminen tuo tyydytystä.

(HakuSti; Lutunen; Mikkozzz; Pek47ka; rec77; sparris; TeamHopo ja Slassu; Tervajörkki; Trulli; vikunja.)

5.3 Geokätköilyn attraktio- ja elämymalli

Kuvaan ensin etnografisen havainnoinnin kautta saamiani käsityksiä geokätköilyharrastuksesta. Sen jälkeen esittelen tähän havainnointiin ja kirjallisuustutkimukseen perustuvan geokätköilyn attraktio- ja elämymallin, johon tutkimukseni pohjautuu.

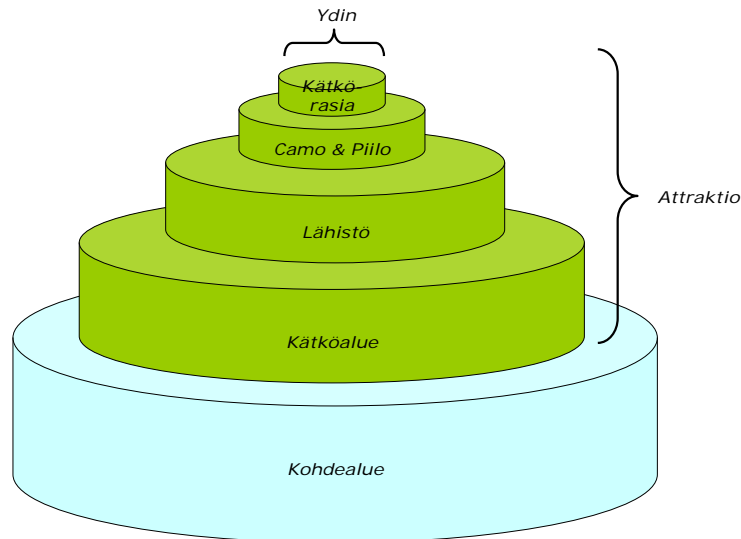
Geokätköilyharrastuksen hahmottamiseksi tein pääkaupunkiseudulla geokätköilyretkiä viiden eri kätköilijän kanssa loka-marraskuussa 2009. Kaikki olivat kokeneita kätköilijöitä, joiden löytämien kätköjen määrä vaihteli kahdestasadasta vajaaseen kuuteensataan. Kahdella oli omia kätköjä. Kaikki havainnoidut kätköilijät olivat matkustaneet tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolelle (EU 1999) primääriseen tarkoituksenaan kätköjen etsintä (haq72; MikaS; paalt1; PiiSami). Kätköjen valintatapa vaihteli: esimerkiksi MikaS kertoi lataavansa kesäaikaan GPS:ään kaikki tietyllä alueella tai tietyn reitin varrella olevat kätköt. Hän katsoo kätkökuvauksen vasta kätköä etsiessään tai seuraavaa etsittävää kätköä päättäessään.

Kätköilyn motiiveina olivat kätköjen keräily (MikaS) ja liikunta (haq72; paalt1). Kätköilyretkeen liitetään myös sienestystä ja marjastusta (paalt1). Kiinnostavana piirteenä nousi esiin ajatus omasta naamioitumisesta: parina liikkumisen etuna on se, että toinen voi käyttää GPS:ää ja toinen kuljettaa kätkökuvaukspapereita (vertaa myös O’Haran kuvaama rooliutumisen; O’Hara 2008, 1180). Tällöin ulkopuoliset mieltävät etsijät virantoimituksessa oleviksi henkilöiksi eikä heihin kiinnitetä niin paljoa huomiota (paalt1). Tarinan mukaan joku kätköilijä käyttää heijastinliiviä, jotta häneen *ei* kiinnitettäisi huomiota.

Kiinnostavina ja mieleenpainuvina kätkötotteutuksina nousivat esiin sellaiset, joissa itse kätköpurkki oli erikoinen ja sen aukaisemisessa oli jokin juju (haq72; PiiSami). Paalt1 pitää löytämistään kätköistä yhtenä parhaana sellaista, joka oli ”piilotettu” mereen. MikaS pitää omista kätköistään parhaana sellaista, jota varten hän rakensi ystävänsä ja tämän lapsen kanssa lintulautatyypin kodin, jossa on jopa savupiippu ja säpillinen ovi.

Geokätköilyharrastuksen avulla omaan kotipaikkaan pääsee tutustumaan eri tavalla ja löytää sellaisia paikkoja, joiden olemassaolosta ei muuten tietäisi mitään (paalt1). Eräänä kiinnostavana kätkönä nousi esiin *Kuninkaan kuskivi*, joka on tehty paikalle, missä Kaarle III heitti vettä vuonna 1790. Kätköön oli siis kytketty kulttuurihistoriallinen tapahtuma (geocaching.com 2009; haq72).

Geokätköilyn attraktio- ja elämysmallin kuvaamiseksi käyn ensin läpi attraktion, geokätkön, yhteydessä käyttämäni termit. *Kätköalueella* tarkoitan sitä aluetta, joka sijaitsee kätkön ympäristössä ja jolla geokätköilijä liikkuu aina jalan GPS:n ohjaamana. Kätköalue on se paikka, jonka kätkön tekijä on halunnut näyttää muille (Kelley 2006, x – xi). Sillä voi sijaita jotakin kiinnostavaa, tai sieltä voi tarkastella huomionarvoista maisemaa. Kuviossa 7 esitetään geokätköattraktioksi laskemani kokonaisuus: se sisältää paitsi kätköalueen, myös kätkön lähistön ja toteutuksen. Kätköalueen kokona pidän 100 – 200 metrin sädettä itse kätköpaikasta. Kätkön *lähistöllä* tarkoitan noin 5 metrin sädettä kätköpaikasta – aluetta, jolla ollaan ”hollilla” ja jolla itse etsintä alkaa. Kätkön *toteutuksella* taas tarkoitan sen naamiointia tai maastouttamista, piilopaikkaa ja itse kätkörasiaa. (Zepe.)



KUVIO 7. Geokätkö attraktiona

Kätkön maastonaamiointi, geoslangilla ”camo” (*camouflage*), on tärkeä elementti, joka pitää jästit loitolla ja estää siten kätköön kohdistuvan ilkivallan (Zepe). Naamiointia on tehty esimerkiksi ontoilla tekokivillä (paalt1). Yleisimpiä kätkön piilopaikkoja ovat kiven kolo, puussa oleva reikä tai jonkun teräsrakenteen osa. Kuvassa 5 esitetään hyvin tyypillinen kätköpaikka, joka ei sisällä naamiointia.



KUVA 5. Tyypillinen geokätkö (© Maarit Kinnunen)

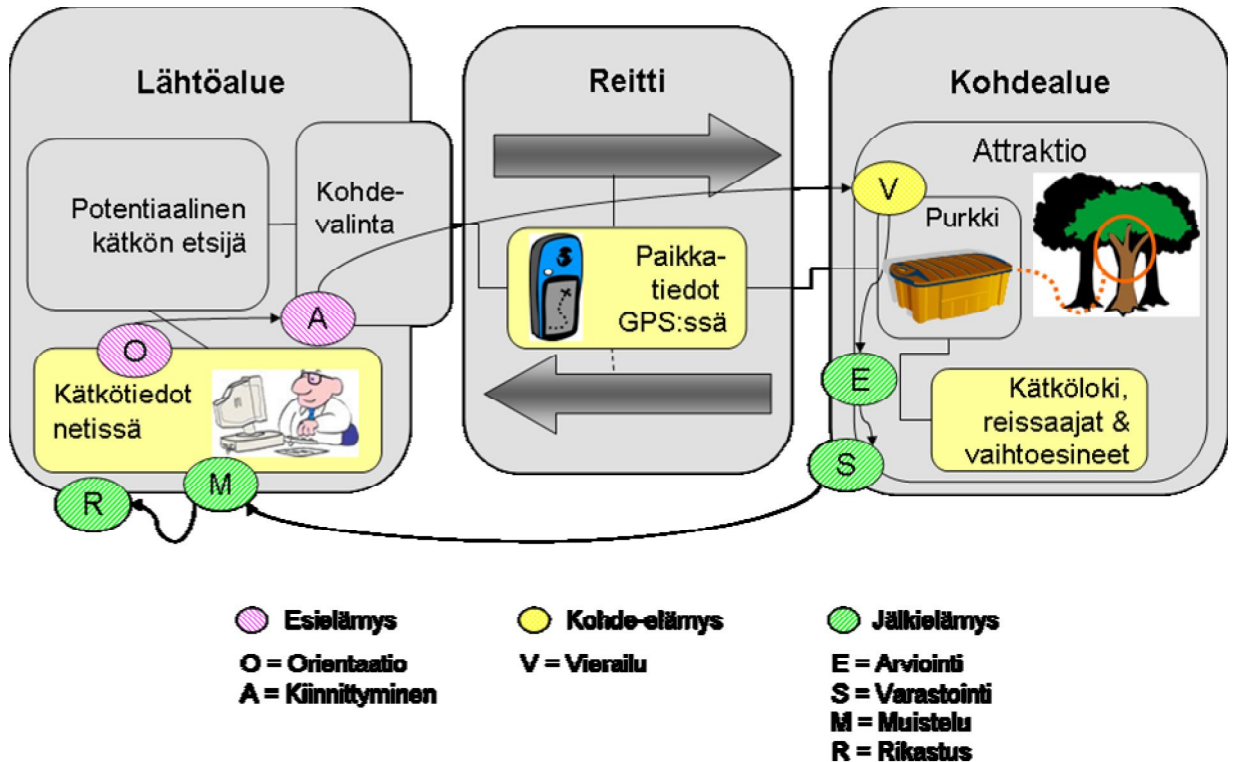
Itse kätkörasia on yleisimmin pakastepurkki tai filmirasia, mutta on myös kätkön tekijöitä, jotka rakentavat kätkörasiansa itse. Kuvassa 6 on kätkörasia, jonka sisällä on lähinnä lapsille suunnattuja vaihtoesineitä.



KUVA 6. Geokätkörasia (© Maarit Kinnunen)

Kirjallisuuteen ja edellä kuvattuun etnografiseen havainnointiin perustuva käsitykseni geokätköilyn attraktio- ja elämyssysteemistä on koottu kuvioon 8. Mallin pohjana on kolme teoriaa: Neil Leiperin matkailun viitekehys (1979), Neil Leiperin matkailuattraktiosysteemi (1990) ja Seppo Ahon elämysten prosessimalli (2001).

Matkailun viitekehyksessä Leiper on tarkoittanut lähtöalueella tavanomaista elinpiiriä ja kohdealueella tavanomaisen elinpiirin ulkopuolella olevaa aluetta, puhuuhan hän matkailijoista (Leiper 1979, 396, 403 – 404). Toki geokätköilijä voi olla kävijä (*visitor*), joka matkustaa tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolelle (EU 1999; WTO 2008, 10), mutta pidän geokätköilyn matkailu- ja elämysmallia täsmälleen samana riippumatta siitä, onko kohdealue tavanomaiseen elinpiiriin kuuluva vai ei.



KUVIO 8. Geokätköilyn attraktio- ja elämysmalli (Leiper 1979, 404; Leiper 1990, 381; Aho 2001, 44 pohjalta)

Kuviossa 8 esimarkkerina, matkaa edeltävänä kohteeseen tutustumisena, toimivat netissä olevat kätkötiedot. Osa tutustuu kätkökuvauksiin etukäteen esimarkkerina, osa reittimarkkerina matkan aikana tai kohdealueella kätköä etsiessään. Jotkut kätköilijät ovat tilanneet tekstiviestihälytyksen, joka lähetetään, kun heidän määrittelemälleen alueelle tulee uusi kätkö. Tällöin SMS toimii esimarkkerina. (haq72; MikaS; paalt1; PiiSami; Zepe.)

Aiemmat tutkimukset esittävät, että kätköilijöiden matkan primäärisenä synä voi olla geokätköily, mutta valtaosa geokätköilyä sisältävistä matkoista tehdään muista syistä. Kätköjä etsitään työmatkoilla (Zepe), työpäivän lounastauoilla (MikaS), iltaisin ja viikonloppuisin (haq72; MikaS; Zepe) sekä lomamatkoilla (MikaS; Zepe). Luvussa 2.2 on käyty läpi geokätköilijöiden motivaattoreita, joiden voidaan todeta vaikuttavan heidän päätöksiinsä lähteä geokätköilymatkalle. Zepe kuvaa kätköjen valintaa makro- ja mikrovalintana: makrovalinta on kohdealue, jolta päätetään hakea kätköjä (kyse on siis kohdevalinnasta); mikrovalinta tapahtuu koh-

dealueella kätköaluetta lähestyttäessä, jolloin tutkitaan tarkemmin kätkökuvausta ja tehdään päätös, lähdetäänkö kyseistä kätköä ylipäätään hakemaan.

Geokätköattraktion perinteisen kaltaisia vetovoimatekijöitä ovat muun muassa

- maisemat (Chavez ym. 2004b, 589 – 592; Ihamäki 2006, 87; Kelley 2006, 140 – 142; O’Hara 2008, 1180 – 1181; Clough 2009a, 25)
- kulttuurihistorialliset aspektit (kirkot, tanssilavat; geocache.fi 2009)
- poliittiseen historiaan liittyvät paikat (I maailmansota, Suomen sisällissota, II maailmansota, Neuvosto-Porkkalan kätköt; geocache.fi 2009)
- luonto (lintutornit, saaristo, eräkätköt; geocache.fi 2009)
- kätkön hakemisessa vaadittavat aktiviteetit (kiipeily-, uinti-, sukelluskätköt).

Ne risukasaan piilotetut älyttömät kätköt ottaa päähän. Sitä kulkee pitkän matkan ja etsii ja odottaa jotain erityistä. (paalt1.)

Geokätköilijäharrastajien kaltaisessa verkkoyhteisössä yhtenä kätkön vetovoimatekijänä on kätkön tekijän maine: hyvien kätköjen tekijät ja heidän tyyliinsä tunnetaan (haq72; paalt1; PiiSami; Zepe). Toisaalta kätkön piilottajan maine voi olla valintaan negatiivisesti vaikuttava tekijä: ”risukasakätköilijät” tunnetaan eikä heidän kätköjensä etsimiseen olla valmiita käyttämään paljoa aikaa ja energiaa. Mysteriikätköjen osalta yhtenä vetovoimatekijänä toimii älyllinen haastavuus. Mielenkiintoisen pulman parissa voidaan viettää pitkiäkin aikoja (O’Hara 2008, 1182 – 1183; Clough 2009a, 19) ennen varsinaiselle kätköalueelle lähtöä.

Kohdealueelle siirtymisen tapa riippuu etäisyydestä ja omista tottumuksista: osa käyttää omaa autoa, osa julkisia liikennevälineitä, jotkut pyöräilevät (haq72; MikaS; Zepe). Kuviossa 8 reittimarkkerina toimii GPS:ään ladattu informaatio. Kätkö tiedot löytyvät geokätköilyn nettisivuilta, joilta valitun alueen kätköt voidaan erillistä kausimaksua vastaan ladata GPS:ään. Osa kätköilijöistä lataa tietyn tyyppisiä kätköjä esimerkiksi maaston vaikeustason mukaan, osa lataa kaikki kohdealueen kätköt.

Kätkörasia on kuvion 8 attraktion ydin: se on koko etsinnän tarkoitus. Kohdemarkkeri on kaikki se informaatio, mikä on attraktion ytimessä: lokikirja, vaihtoesineet ja reissaajat. Joissakin tapauksissa kohdemarkkerina toimii myös kätkörasian ulkopuolelle kiinnitetty informaatio, joka antaa vihjeitä siitä, miten kätkörasia avataan (haq72; PiiSami).

Geokätköily tarjoaa epäkaupallisia (vrt. Saarinen 2002b, 12) elämyksiä, sillä ne ovat ilmaisia. Toki GPS:n hankkiminen maksaa, mutta yksittäisten kätköjen hakemisesta ei laskuteta eikä kätkön tekemisestä makseta. Pinen ja Gilmoren mukaan (1998, 102 – 104) hyvällä elämyksellä on teema, jota pyritään kaikin tavoin tukemaan ja samalla minimoimaan teemaan kuulumattomat asiat. Myös kätköllä voi olla teema, ja tällöin kätkön vaihtotavaroillekin voidaan esittää vaatimus, että niiden on tuettava teemaa (Kelley 2006, 169).

Geokätköily vaatii henkisiä tai fyysisiä ponnistuksia. *Alone in the Dark* -kätkön hakeminen pimeässä ja märässä asettaa omat rajat koetukselle (Hacklin ym. 2004, 82 – 83). Vaikka elämys määritelläänkin positiiviseksi kokemukseksi, se ei tarkoita sitä, etteikö siihen voisi liittyä negatiivisia kokemuksia (Kostiainen 2002, 17). Matkailuelämys voi olla positiivinen, vaikka matka vaatisi vaivannäköä tai sen aikana kokisi vastoinkäymisiä (Ryan 2002b, 65 – 66; Pitkänen & Tuohino 2004, 85).

Tarkastelen mallissani elämyksiä Ahon (2001) elämysprosessin mukaisesti. Kuviossa 8 Ahon esittämät elementit on kuvattu ovaaleina. Esielämyksiin kuuluva orientaatio (Aho 2001, 45) tarkoittaa elämyksiä, joita kätköilijä voi saada, kun hän tutustuu etukäteen vaihtoehtoisten kohdealueiden kätköihin. Kiinnittymisen esielämys (Aho 2001, 45) voi syntyä, kun kätköilijä on päättänyt kohdealueen ja tutustuu tarkemmin yksittäisten kätköjen sisältämään informaatioon: kätkökuvauksiin, vihjeisiin ja monessa tapauksessa myös aiempiin lokimerkintöihin saadaksesen käsityksen kätkön kiinnostavuudesta ja haastavuudesta. Kätkökuvauksen tehtävänä on toimia huomion herättäjänä (Ooi 2005, 55 – 57).

Kohde-elämys (Aho 2001, 45 – 46) sisältää kaikki ne elämykset, joita kätköilijä saa kätköalueella kätköä etsiessään ja sen löytäessään. Kohde-elämykset koskevat maisemaa, paikkaa, kätkön toteutusta, sen naamiointia tai itse kätkörasiaa ja sen mahdollisesti antamaa haastetta. Jälkielämyksistä arvioinnin ja varastoinnin (Aho 2001, 46) määrittelyn tapahtuvaksi vielä kätköalueella. Kätkön nautittavuuden arviointi tapahtuu kätköalueen löydyttyä, vaikkei itse kätköä löytyisikään (lokimerkintä DNF). Elämyksen varastointi tapahtuu niin ikään kätköalueella tyypillisimmin valokuvaamalla, joka on hyvin matkailullista toimintaa (Urry 2002, 3, 127 – 130).

Jälkielämyksiin kuuluva muistelu (Aho 2001, 46 – 47) tapahtuu yleensä lähtöalueella. Kätköilijä kirjaa nettiin kätkölokinsa, jossa hän joko lyhyesti toteaa löytäneensä kätkön tai laajemmin kertoo kätkön löytämiseen ja etsimiseen liittyviä kokemuksiaan. Muisteluun voi liittyä myös kätköilyretken suullinen kuvaus ystäville, perheenjäsenille tai työtovereille. Jotkut kertovat kätköilyretkistään kuvien ja tekstin muodossa keskustelupalstoilla (esimerkiksi Facebook 2009; Groundspeak Forum 2009; IRC-Galleria 2009) tai omassa blogissaan (esimerkiksi Geokätköillä 2009; :JustLogIt: 2009). Jo Leiper (1979, 399) mainitsee tuttavien vaikutuksen sekä matkan suunnittelussa että matkakokemusten jakamisessa. ”Tuttavien” merkitys on laajentunut vuodesta 1979: Internetin käyttö ja sen uudet ilmiöt ovat synnyttäneet laajempia yhteisöjä, joiden kanssa kokemuksia halutaan jakaa. Geokätköilyharrastuksen matkailullisuutta korostaa myös se, että harrastajat ottavat kätköilyretkillä valokuvia ja videoita, joita he jakavat netissä reflektoiden ja raportoiden elämyksistään (Kelley 2006, 122; Clough 2009a, 17; Ihamäki & Tuomi 2009).

Jälkielämysten viimeinen vaihe, rikastuminen (Aho 2001, 47), tapahtuu, jos kätköilijä kätkön innoittamana hakee kätköön liittyvästä aihealueesta lisätietoa vaikkapa paikallishistoriasta kertovien kirjojen avulla, haluten omaehtoisesti oppia lisää (Clough 2009a, 14 – 17). Laajimmillaan rikastuminen voi tarkoittaa jopa elämäntavan muutosta.

6 NETTIKYSÉLYN TULOKSET

Nettikyselylomake on liitteessä 4. Tarkastelen aluksi kysymysten perusteluja. Kautta linjan mukana kulkee kuvion 8 mukainen teoria. Kysymykset 1 – 12 ovat taustakysymyksiä, jotka valottavat kätköilijänimimerkin kokemusta ja mieltymyksiä. Kysymykset 13 – 23 koskevat tarkasteltavaa kätköä ja siihen mahdollisesti liittyviä elämyksiä. Olen seuraavassa erotellut kyllä / ei -kysymykset monivalintakysymysten osa-alueena.

1. **Nimimerkki** (avoin kysymys)

Nimimerkkini:

Nimimerkin kysymisen tarkoituksena oli varmistaa vastaaja, sillä suojaamattomaan nettilomakkeeseen voi vastata kuka tahansa, joka tietää tai keksii osoitteen. Gosling, Vazire, Srivastava ja John (2004, 101) ehdottavat IP-osoitteen tarkistamista tai suoraa kysymystä tuplavastausten eliminoimiseksi. Nimimerkin antamalla vastaaja pystyi myös varmistamaan, että hänen antamansa kommentit kytketään työssä hänen nimimerkkiinsä. Tällöin kyse voi olla pseudonyymin maineen ylläpidosta.

2. **Lupa nimimerkin käyttämiseen** (kyllä / ei -kysymys)

Saako nimimerkkini mainita tutkimuksessa?

Tämä oli tutkimuseettinen kysymys, sillä henkilöiden tulee saada itse päättää, mainitaanko nimimerkki työssä vai ei (Siitonen 2004, 15).

3. **Lupa kommenttien luovuttamiseen** (kyllä / ei -kysymys)

Saako kommenttini luovuttaa kätkön tekijälle?

Tarkoituksena oli kätkön tekijän saaman palautteen mahdollistaminen. Palautteen merkitys nousi puhelinhaastatteluissa vahvasti esiin tärkeänä motivoivana tekijänä.

4. Nimimerkin taustalla olevien henkilöiden sukupuoli- ja ikäjakauma
(monivalintakysymys)

Nimimerkkini takana on:

Tavoitteena oli selvittää, mikä on nimimerkin ”koostumus”. Kätköilyä on pidetty aiemmissa tutkimuksissa (Chavez ym. 2004b, 586; Ihamäki 2006, 15; Clough 2009b, 135; Neustaedter ym. 2010, 4) miesvaltaisena.

5. Kätköilyn aloittamisvuosi (avoin kysymys)

Aloitin / aloitimme kätköilyn vuosi (vvvv):

Tämä oli taustakysymys, jolla haettiin kätköilykokemuksen pituutta.

6. Löydettyjen kätköjen määrä (avoin kysymys)

Olen löytänyt / Olemme löytäneet kätköjä (lkm):

Edellinen kysymys tarkasteli harrastuksen ikään sidottua kätköilijäkokemusta. Tämä kysymys arvioi kätköilijäkokemusta aktiivisuuden nojalla.

7. Piilotettujen kätköjen määrä (avoin kysymys)

Olen piilottanut / Olemme piilottaneet kätköjä (lkm):

Kätköilijäkokemuksen syvyyttä voidaan arvioida myös piilotettujen kätköjen määrällä.

8. Kätkötyyppimieltymys (monivalintakysymys)

Tällä hetkellä pidän eniten seuraavasta kätkötyypistä:

Kysymyksellä haettiin keskimääräistä kätköilijätyyppejä – toki odotettavissa oli, että peruskätkö (”tradi”) on yleisin.

9. Kätköilijäluokitus (monivalintakysymys)

Millä %-osuudella arvioit kuuluvasi seuraaviin kätköilijäryhmiin?

Kätköilijäluokituksessa käytin J&H Teamin (2004) tekemää luokitteluehdotusta, jolla hain keskiarvoista kätköilijätyyppejä. Tämä luokittelu ei ole absoluuttinen vaan suhteellinen, eli kätköilijänimimerkki arvioi, kuinka monella prosentilla hän edustaa kutakin esitettyä kätköilijätyyppeä.

***Puuskupuhit eli tutkimusmatkailijat.** Peruskätköjä nähtävyyksien, muistomerkkien, luontokohteiden läheisyydessä.*

***Korpinkynnet eli älyköt.** Mysteerikätkö kaupungissa. Ratkaisu on haasteellinen arvoitus.*

***Rohkelikot eli vuorikiipeilijät.** Kätkö paikassa, jonne löytäminen vaatii ketteryyttä, voimaa tai kestävyyttä. Kätkölle pääseminen on se juju.*

***Luihaiset eli kätköpongarit.** Mikrokätköjä kaupungissa. Tärkeintä on logata paljon kätköjä.*

(J&H Team 2004.)

Eräs kyselyyn vastannut kätköilijä kritisoi luokittelussa toistuvaa sanaa ”kaupunki”, ja tutkimustuloksissa luokittelua onkin tarkasteltu ilman tuota sanaa.

10. Asuinympäristö (monivalintakysymys)

Seuraavista asuinpaikkaani kuvaa parhaiten:

Asuinpaikan tarkastelussa oli kaksi näkökulmaa: toisaalta suurkaupunki ja sen työssäkäyntialue (urbaani alue) ja toisaalta asukasluvulla arvioitava asuinpaikan koko (pienkaupunki, maaseutu). Kysymyksen muotoilu on lainattu Kvanti-MOTV:stä (2009). Koska valitut kätköt olivat eri puolilta Suomea, tavoitteena oli tavoittaa myös haja-asutusalueiden kätköilijöitä.

11. Itselle tärkeät asiat kätköilyssä (avoin kysymys)

Kätkön etsimisessä ja kätkössä minulle (ja muille nimimerkkini takana oleville henkilöille) on tärkeää:

Kysymyksellä haettiin kätköilijän motivaatiotekijöitä.

12. Hyvän kätkön tunnusmerkit (avoin kysymys)

Mielestäni hyvä kätkö...

Kysymyksellä haettiin kätköilijän odotuksia ja perseptioita eli mielikuvia (Järviluoma 2006, 106).

13. Tarkasteltavan kätkön nimi (avoin kysymys)

Tarkasteltavan kätkön nimi:

Kysymyksen avulla kohdistettiin kätköä koskevat vastaukset oikeaan geokätköön.

14. Kätkön sijainti tavanomaiseen elinpiiriin suhteutettuna (kyllä / ei -kysymys)

Nyt puheena oleva kätkö on yli 30 km:n päässä kodistani, opiskelupaikastani ja työpaikastani ja se on sellaisella alueella (30 km:a kauempana), jolla käyn harvemmin kuin viikoittain:

Tavoitteena oli määrittää, onko kätkön hakeminen ollut matkailua vai ei. Kyllä -vastauksella kätköilijä ilmoitti etsineensä kätköä tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolelta, paitsi etäisyyden myös käyntitiheyden näkökulmasta (EU 1999). Tavanomaisen elinpiirin rajana käytin 30:tä kilometriä (Kalenoja, Kivari & Voltti 2009, 31), jotta kysymys olisi helpommin ymmärrettävissä.

15. Matkan pääasiallinen syy (avoin kysymys)

Tämänkertaisen matkani pääasiallinen syy oli:

Kysymyksen avulla pyrittiin selvittämään, miten paljon matkustetaan pelkästään geokätköilytarkoituksessa.

16. Esimarkkerin käyttö (kyllä / ei -kysymys)

Tutustuin kätökuvaukseen, vihjeisiin ja / tai loggausmerkintöihin ennen kätköalueelle saapumista:

Tarkastelun kohteena oli se, onko esimarkkerin (Leiper 1990, 378) – kätökuvauksen ja lokikirjoitusten – lukeminen voinut vaikuttaa matkustusmotivaatioon. Leiper väittää, että matkalle lähtöön vaaditaan vähintään yksi esimarkkeri (Leiper 1990, 379).

17. Esielämykset / kiinnittyminen (avoin kysymys)

Jos vastasit edelliseen kysymykseen Kyllä, mitä ajatuksia kuvaus, vihjeet ja lokikirjoitukset toivat?

Kiinnittymiseen liittyvä esielämys (Aho 2001, 45) vaatii välttämättä kätkökuvauksen tai lokikirjoitusten tarkastelua. Siksi kysymys 17 on kytketty kysymykseen 16: tähän kysymykseen pyydettiin vastaus vain, mikäli kätköilijä vastasi edelliseen kysymykseen ”kyllä”. Kiinnittyminen asettaa odotuksia, jotka vaikuttavat kätkön arviointiin.

18. Kätkön valinnan syy (avoin kysymys)

Miksi valitsit tämän kätkön?

Matkakohteen (kätkön) valintaan vaikuttaneet syyt voivat olla muitakin kuin esimarkkeriin liittyviä.

19. Kohde-elämykset / vierailu (avoin kysymys)

Millaisia tunteita / kokemuksia / elämyksiä kätkön etsiminen aiheutti?

Olen määritellyt kätkön etsintään liittyvät elämykset kohde-elämyksiksi (Aho 2001, 45), vierailuun liittyviksi. Tämä kattaa sekä reitin että kätköalueen. Kätköilijä on voinut kokea elämyksiä, vaikkei olisikaan löytänyt kätköä.

20. Jälkielämykset / arviointi (avoin kysymys)

Millaisia tunteita / kokemuksia / elämyksiä kätkön löytäminen aiheutti?

Olen määritellyt jälkielämyksiin kuuluvan arvioinnin (Aho 2001, 46) tapahtuvan kätköalueella. Kysymyksellä haettiin kätköilijän omaa narraatiota kätkön löytämisen elämyksistä.

21. Jälkielämykset / varastointi ja muistelu (avoin kysymys)

Miten tallensit tietoa kätköpaikasta (valokuva tms.) ja jaoitko kätkökokemuksia myös muualla kuin kätkön lokikirjoituksessa?

Jälkielämyksiin kuuluva varastointi (Aho 2001, 46) tapahtuu kätköalueella yleensä valokuvaamisen muodossa. Reflektointi, muistelu, (Aho 2001, 46 – 47) tapahtuu taas tyypillisesti lähtöalueella, kotiinpaluun jälkeen. Reflektointitapoja voivat olla paitsi kätköloki ja suora sosiaalinen kanssakäynti keskustelun muodossa myös nettikeskustelu tai kommentointi sosiaalisissa yhteisöissä. Kysymyksellä haettiin varastoinnin ja reflektoinnin yleisyyttä geokätköilyssä.

22. Jälkielämykset / rikastus (avoin kysymys)

Inspiroiko tämä kätkö johonkin tiettyyn tekoon tai toimintaan, jonka toteutit tai aiot toteuttaa?

Clough (2009a, 14 – 17) nostaa esiin omaehtoisen lisätiedon hankkimisen tietyn kätkön seurauksena. Aho käyttää tästä nimitystä rikastus (Aho 2001, 47) tarkoittaen sillä jatkotoimia, jotka elämys aiheuttaa: tiedon hankintaa, transformaatiota, jopa elämäntavan muutosta. Toisaalta Aho kytkee rikastukseen myös piirteitä, jotka ovat mielestäni pikemminkin muistelua. Tarkastelen tässä rikastuksena vain niitä asioita, jotka ovat aiheuttaneet jotain jatkotoimia tai -aikomuksia. Kaikenlaisen kätköstä kertomisen olen sisällyttänyt muisteluun.

23. Mieli pide tarkasteltavasta kätköstä (avoin kysymys)

Mitä mieltä olet tästä kätköstä?

Kysymyksellä haettiin ”asiakastyytyväisyyttä”: miten hyvin kätkö vastasi odotuksia, miten asiakas (kätköilijä) sen koki.

En kysynyt kätköilijän sosioekonomista asemaa. Tämä oli tietoinen valinta, joka johtuu nettiyhteisöjen luonteesta: niissä esiinnyttään pseudonyymillä, nimimerkillä. Geokätköilijän profiiliin ei yleensä anneta ammattia tai koulutusta. Geokätköilijän maine rakentuu verkkoyhteisössä löydettyjen ja piilotettujen kätköjen kautta sekä keskustelufoorumin kautta (Sarvas 2002, 11). Sinällään kätköilijöiden sosioekonomista asemaa on jo tarkasteltu: Ihamäen (2006, 14 – 18) haastattelemista suomalaiskätköilijöistä valtaosa oli 25 – 30 -vuotiaita, hyvin koulutettuja miehiä, jotka työskentelivät johto- tai asiantuntijatehtävissä. Lohvansuun nettikyselyyn vastasi 250 harrastajaa, ja sen perusteella tyypillinen geokätköilijä on keskituloisen³² mies, joka on etsinyt geokätköjä alle vuodesta kolmeen vuoteen (Lohvansuu 2009, 17 – 19). Chavez ym. (2004b, 586) toteavat yhdysvaltalaisen peruskätköilijän olevan valkoihoinen, keski-ikäinen mies, joka on täyspäiväisesti töissä ja jolla on hieman *college*-tason koulutusta.

Lähetin nettikyselyn sadalle tutkittavan kätkön viimeksi loganneelle. Valituissa kätköissä oli kyselyn alkaessa 549 loggausta, eli se oli myös perusjoukon koko. Loggauksiksi ei ole laskettu kommentteja (*note*). Vastauksia tuli 75 kappaletta 67 eri kätköilijänimimerkiltä. Vastauksista hylättiin 3. Gosling ym. (2004, 101) toteavat nettikyselyihin liittyviä ennakkokäsityksiä arvioidessaan yhtenä vaarana asiattomat tai tuplavastaukset. Tähän kyselyyn tuli vain yksi asiaton vastaus, ja tuplavastauksia tuli kaksi, mutta nekin oli mahdollista tunnistaa nimimerkkikysymyksen avulla. Vain yksi vastaaja jätti nimimerkin antamatta. Vastaukset olivat asiallisia ja tutkimuskohteeseen syvällisesti paneutuvia. Vastaajat olivat käyttäneet paljon aikaa kysymysten pohtimiseen: keskimääräisesti vastauksen antamiseen oli käytetty 31 minuuttia. Lyhimmillään vastaus oli annettu 5 minuutissa, ja pisimmillään vastausta oli pohdittu lähes kolme tuntia.

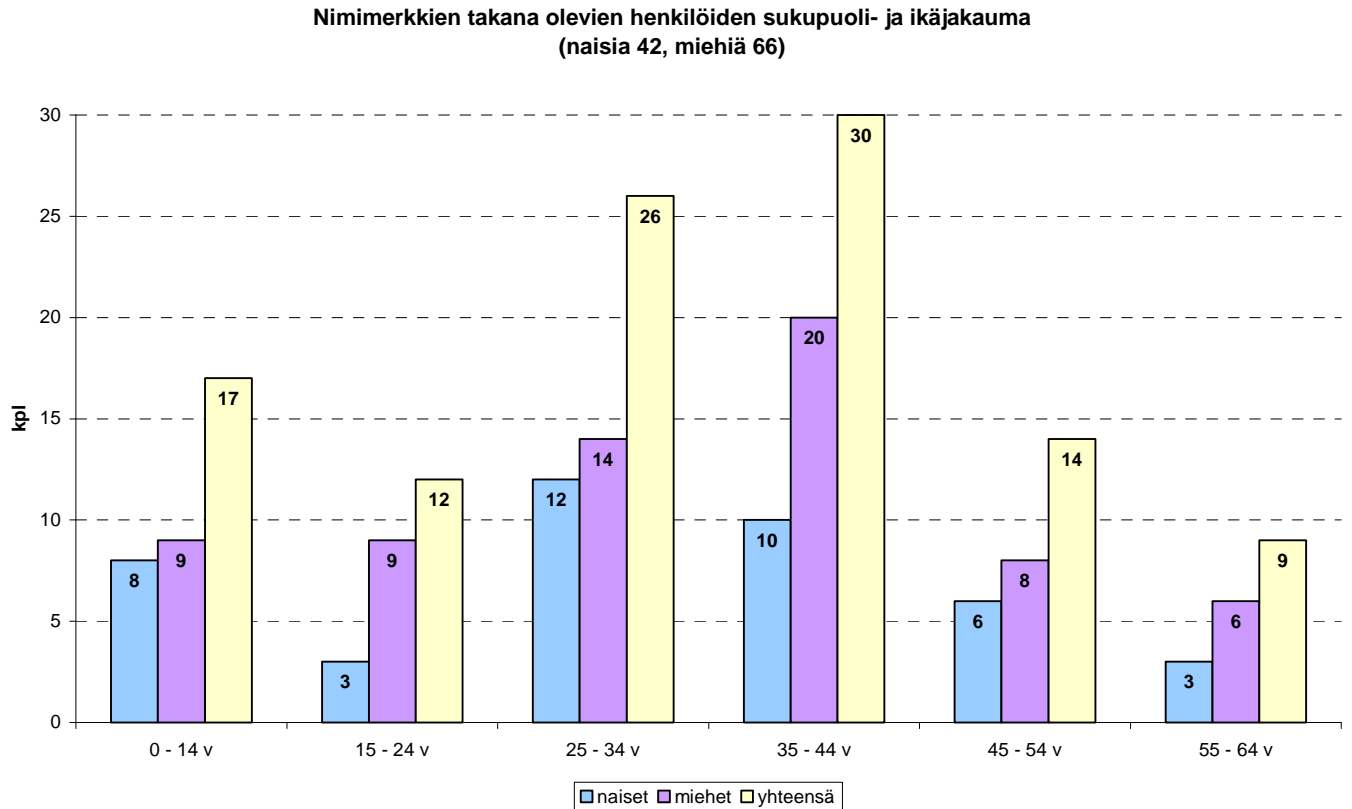
Vastausprosentti oli 72 %, mitä voidaan pitää erittäin hyvänä. Cook, Heath ja Thompson (2000, 829) tutkivat nettikyselyiden vastausprosentteja, ja he raportoivat keskimääräiseksi vastausprosentiksi 39,6 %. Aiheen tärkeys, merkittävyys (*issue salience*), vaikuttaa Sheehanin ja McMillanin mukaan olennaisesti vastausprosenttiin (Cook ym. 2000, 832). Myös Gosling ym. (2004, 100) pitävät vastaajien motivaatiota olennaisena. Suomalaiset geokätköilijät ovat hyvin aktiivisia (Clough 2009b, 138), joten odotinkin suhteellisen korkeaa vastausprosenttia.

Kyselyn otoksen riittävyttä arvioidaan monesti sillä, saavutetaanko otoksella saturaatio- eli kylläntymispiste (Hirsjärvi & Hurme 2000, 60): tuovatko uudet vastaukset uutta tietoa. Tämän kyselyn osalta saturaatiopiste saavutettiin hyvinkin selkeästi, ja se olisi saavutettu pienemmälläkin otoksella.

6.1 Vastaajien taustatiedot

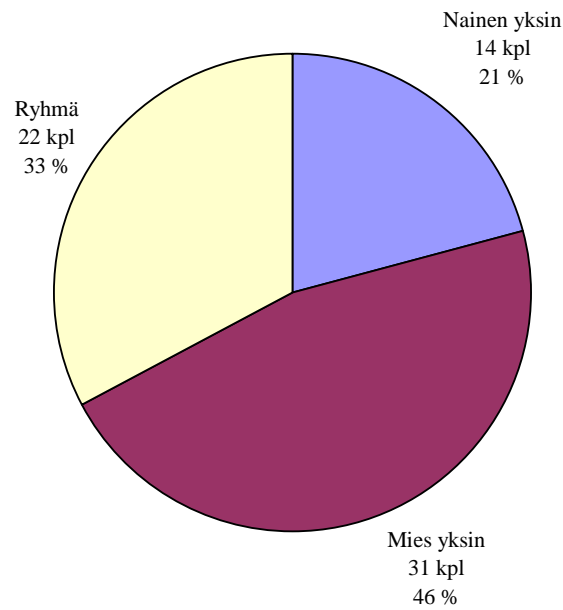
Geokätköilyä on kuvattu aiemmissa tutkimuksissa miesvaltaiseksi harrastukseksi (Ihamäki 2006, 15; Clough 2009b, 135; Neustaedter ym. 2010, 4). Oman kyselyni 67 nimimerkin takana on 108 henkilöä (kuvio 9): 42 naista (39 %) ja 66 miestä (61 %). Naisharrastajien määrä on suurempi kuin aiemmissa tutkimustuloksissa.

Valtaosa vastanneista (52 %) on 25 – 44 -vuotiaita, mutta mukana on lapsiakin peräti 16 %.



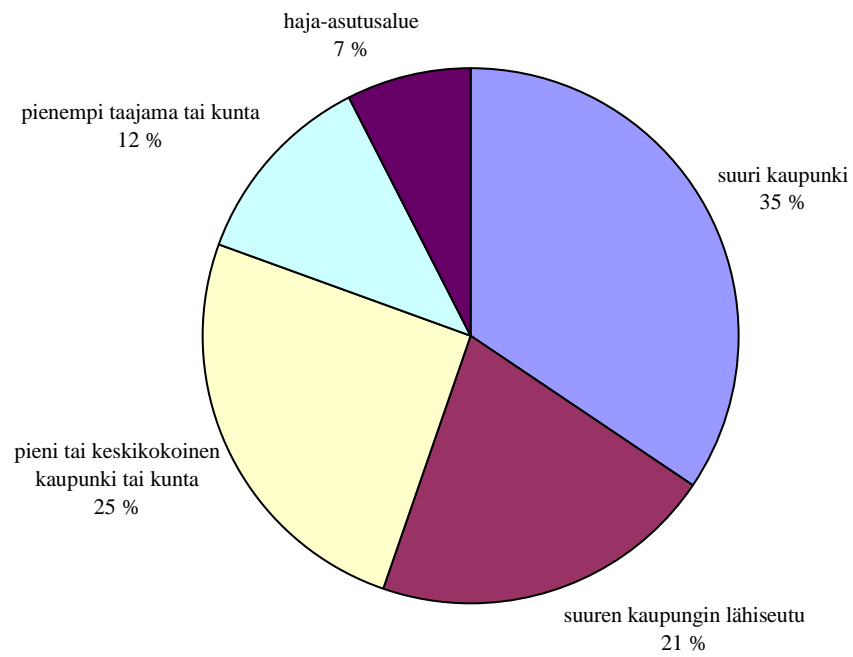
KUVIO 9. Kätköilijänimimerkkien sukupuoli- ja ikäjakauma (n = 67)

Geokätköilyä ei myöskään harrasteta välttämättä yksin; kuvioon 10 on koottu nimimerkkien jakauma yksin ja ryhmässä harrastavien näkökulmasta. Kolmannes nimimerkeistä koostuu erikokoisista ryhmistä. Näissä ryhmissä on pariskuntia, ystäviä, perheitä. Dominoivana nimimerkkityyppinä on geokätköilyä yksin harrastava mies, mutta heidänkin osuutensa on silti vain 46 %. Yksin harrastavia naisia on 21 % eli naiset kätköilevät tyypillisemmin osana ryhmää.



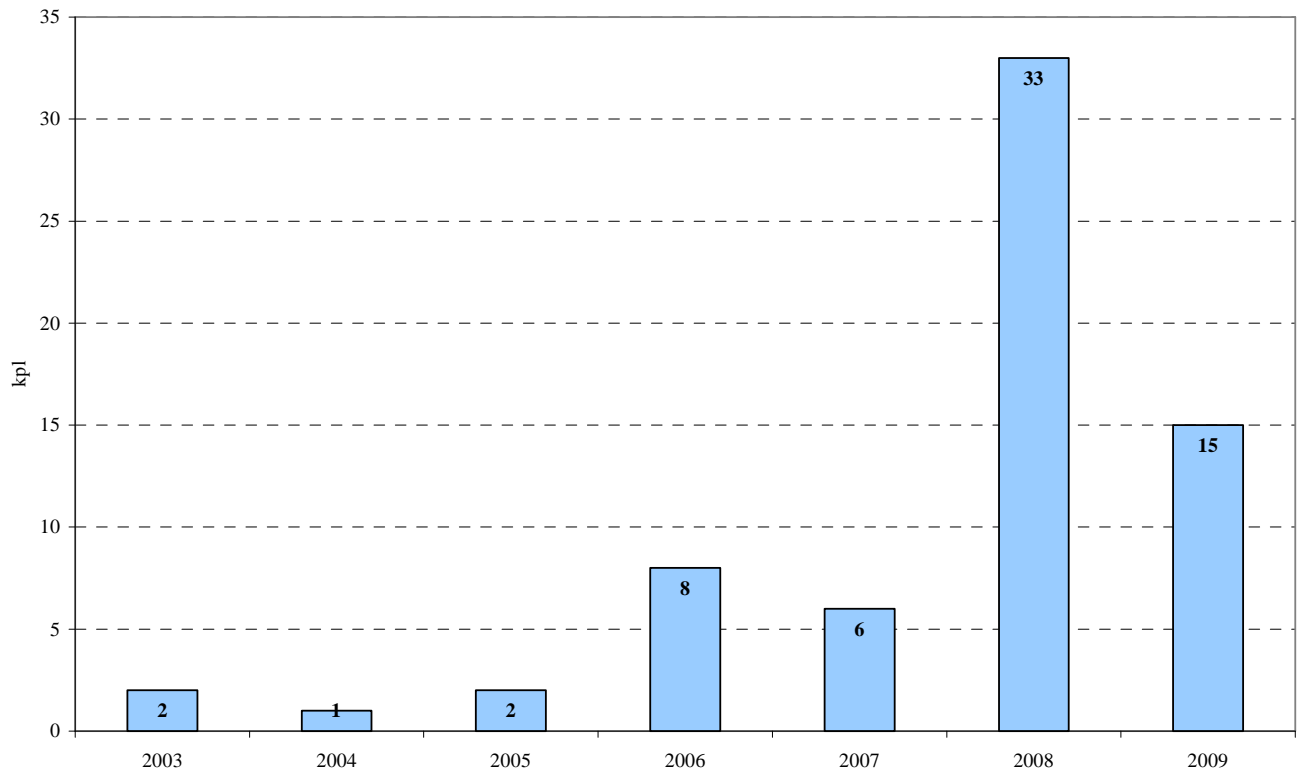
KUVIO 10. Nimimerkkien jakauma (n = 67)

Otoksen kätköilijöiden asuinpaikat jakautuivat kuvion 11 mukaisesti: 56 % kätköilijöistä asuu suuressa, yli 100 000 asukkaan kaupungissa tai sen työssäkäyntialueella. Huomionarvoista on kuitenkin se, että 19 % kyselyyn vastanneista asuu alle 20 000 asukkaan kunnassa tai kaupungissa tai haja-asutusalueella. Neljännes kätköilijöistä asuu 20 000 – 100 000 asukkaan kunnassa tai kaupungissa.



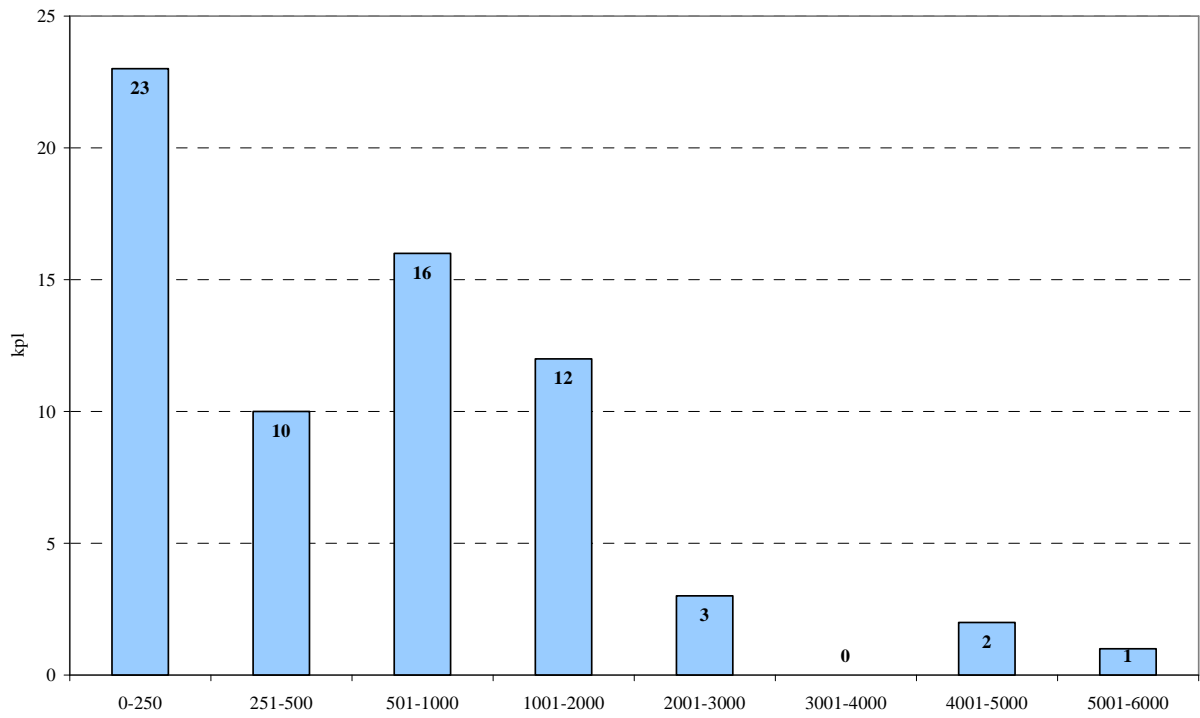
KUVIO 11. Kätköilijän asuinpaikka (n = 67)

Kuviossa 12 on geokätköilyn aloittamisvuosi. Yli 70 % vastanneista on aloittanut harrastuksen vuonna 2008 tai sen jälkeen. Pisimpään lajia harrastaneet olivat aloittaneet vuonna 2003.

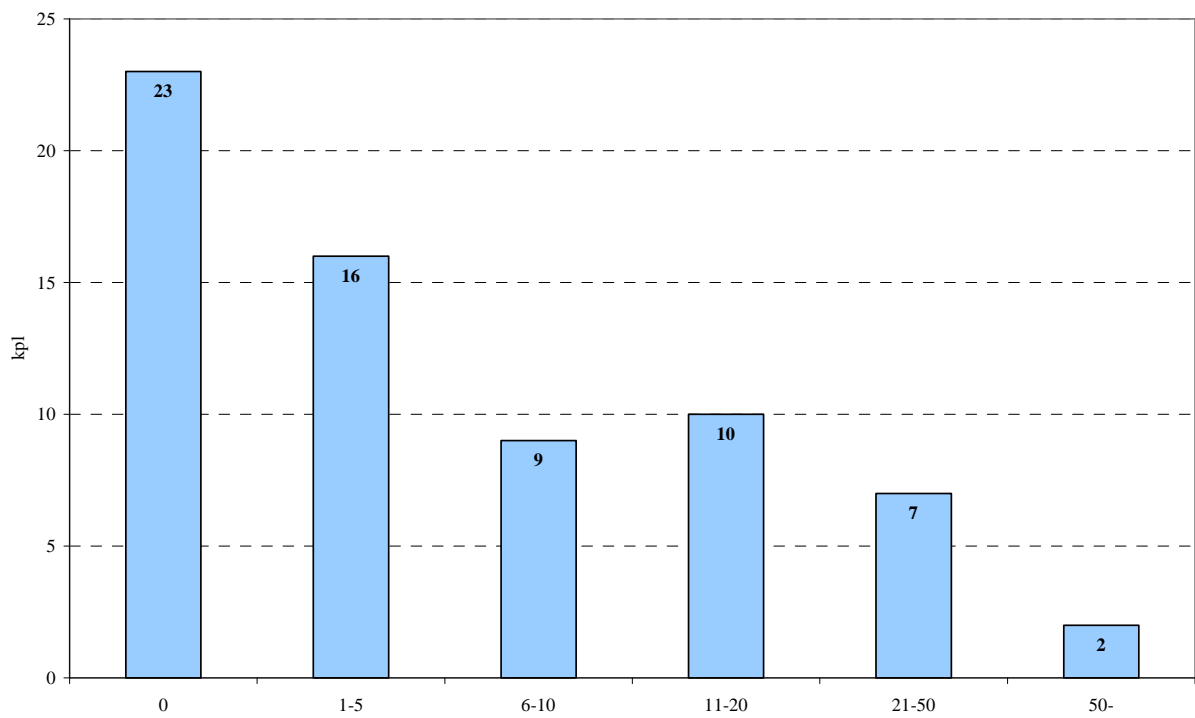


KUVIO 12. Kätköilyn aloittamisvuosi / nimimerkki (n = 67)

Kuvioihin 13 ja 14 on koottu löydettyjen ja piilotettujen kätköjen määrät. Keskiarvoisesti kyselyyn vastannut on löytänyt 874 kätköä ja piilottanut 9 kätköä. Keskiarvo ei toisaalta kerro koko totuutta: vajaa puolet vastanneista on löytänyt alle 500 kätköä, ja reilu kolmannes vastanneista ei ole itse tehnyt yhtään kätköä. Kaksi vastaajaa on tehnyt ja huoltaa yli 50 kätköä.



KUVIO 13. Löydettyjen kätöjen määrä / nimimerkki (n = 67). Huomaa skaalauserot välillä 0-1000 ja sen jälkeen

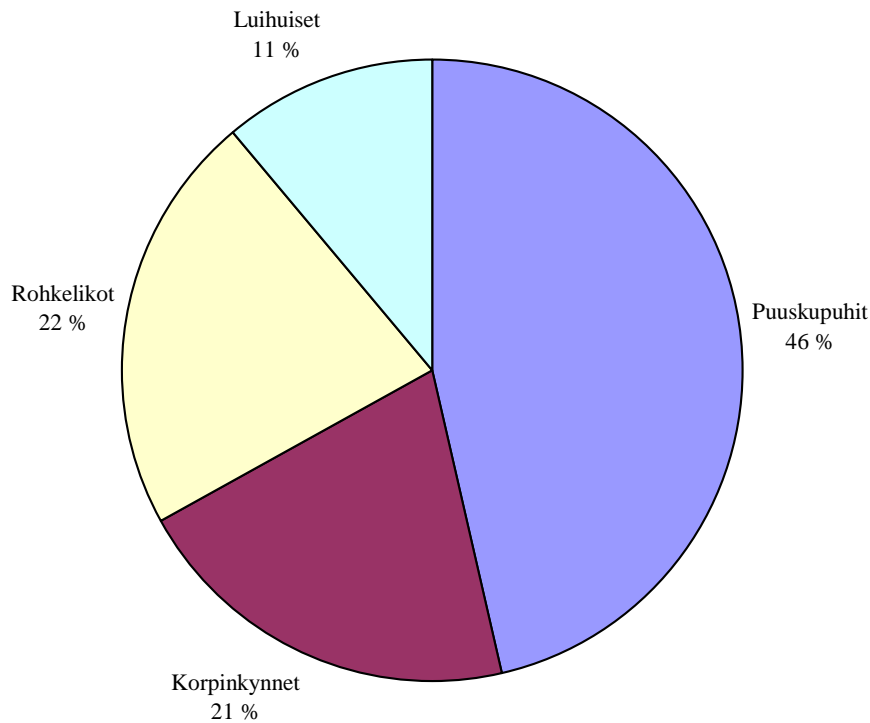


KUVIO 14. Piilotettujen kätöjen määrä / nimimerkki (n = 67). Huomaa skaalauserot

6.2 Vastaajien mieltymykset

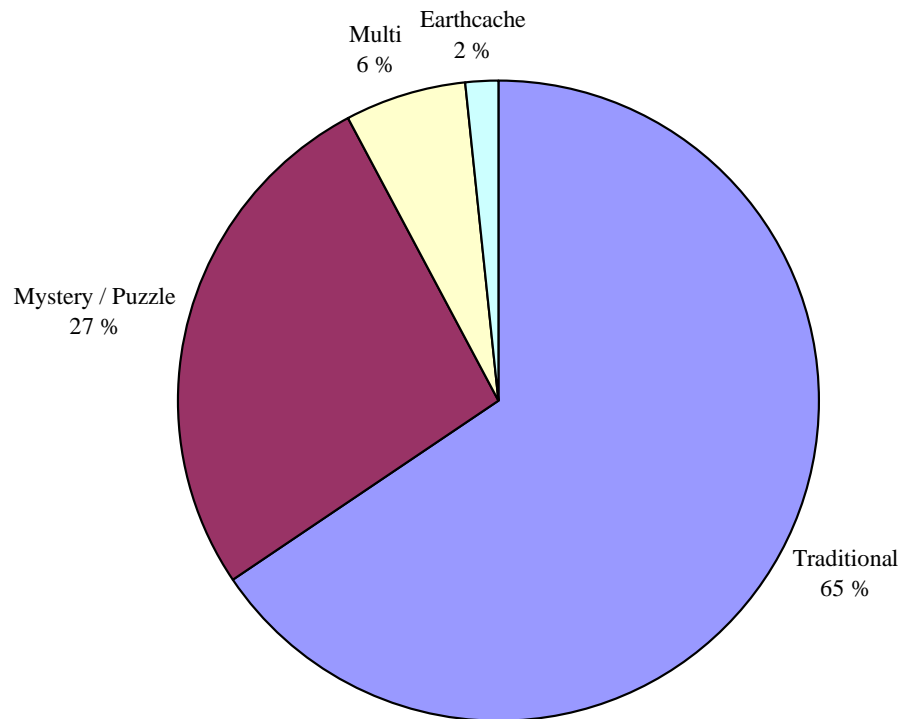
[Mielestäni hyvä kätkö...] aiheuttaa etsijälle mielipahaa (Edeus).

Kuvioon 15 on koostettu keskiarvoinen geokätköilijä J&H Teamin (2004) kehittämän tyypittelyn mukaisesti. Keskiarvoisessa kätköilijässä on 46 % tutkimusmatkailijaa (Puuskupuhit), 22 % kiipeilijää (Rohkelikot), 21 % älykköä (Korpinkynnet) ja 11 % kätköpongaria (Luihuiset).



KUVIO 15. Keskiarvoinen kätköilijätyyppi (n = 67; luokitus J&H Team 2004)

Kätkötyypimieltymykset löytyvät kuviosta 16. Ylivoimaisesti suosituin on perinteinen tradikätkö (65 %), ja seuraavaksi suosituimpia ovat mysteerikätköt ja multi-kätköt. Earthcache on yhdelle vastaajista mieleisin.



KUVIO 16. Mieluisin kätkötyyppi (n = 67)

Kätkön etsimisessä ylivoimaisesti tärkeimmäksi asiaksi nousee paikka: kohde, jolla on oma tarinansa ja johon liittyy historiaa ja kulttuuria. Kuviossa 17 on vastauksista koottu avainsanapilvi. Sana ”paikka” toistuu jossain muodossaan 59 kertaa, ja seuraavaksi suosituin termi ”ulkoilu / ulkoilla” esiintyy 18 kertaa. Marienkäfer toteaaakin monien muiden tavoin: ”Tulee menneeksi paikkoihin, joita ei aiemmin tiennyt olevan olemassakaan (lost places³³).” Paikassa sinällään ei tarvitse välttämättä olla mitään näkyvää, joka erottaa sen muista [vastaavista]: paikan historia tai paikkaan kytketty tarina voi tehdä siitä erottuvan (Urry 2002, 13, 92). Esimerkiksi kätkö *Kuninkaan kuskivi* tuskin paikkana eroaa juurikaan muista kivistä, mutta sen historia ja tarina tekevät siitä mieleenpainuvan. Tilasta tulee paikka, kun sillä on nimi ja tarina (Palang & Paal 2006, 98). Paikan tulee erottua, sen pitää olla jollakin tavalla erilainen (Urry 2002, 12).

[Mielestäni hyvä kätkö...] esittelee mielenkiintoisen paikan jota ei löydä turistioppaita tai nähtävyyssuhteita selaamalla (vastaus 34).

Huomionarvoista on sanan ”yhdessä” nouseminen varsin korkealle. Kätköily on suomalaiselle geokätköilijälle sosiaalinen harrastus.

elämys haaste/haastava
 historia liikunta luonto
 löytämisen ilo/riemu
 maisema nähtävyys
paikka
 toteutus ulkoilu yhdessä

KUVIO 17. Avainsanapilvi asioista, jotka ovat tärkeitä kätkössä ja sen etsimisessä

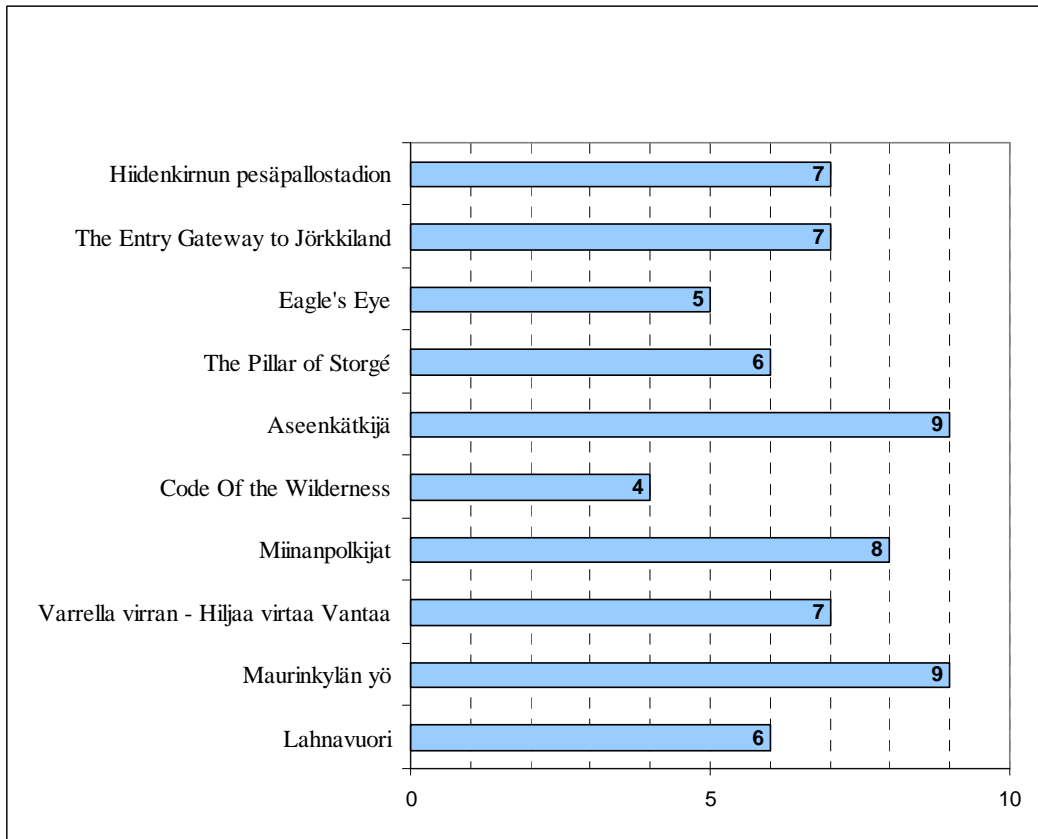
Hyvän kätkön tunnusmerkeiksi vastaajat summaavat paljon samoja asioita kuin tässä työssä tarkasteltavien kätköjen tekijät: paikka, toteutus, reitti ja haaste. Useampi toki toteaa, että kaikki kätköt ovat omasta tilanteesta riippuen hyviä: ”Kaikki kelpaa, pääasia että (yleensä) löytyy. Homman rikkaus on juuri sen monipuolisuudessa”, sanovat mikko&sira. Moni vastaaja silti toivoisi, että kätköä ei olisi ”tumpattu sammaleeseen” tai piilotettu siihen kuuluisaan kivenkoloon. Kätkön tekijän persoonallisuuden näkyminen on tärkeää, ja huumoria arvostetaan. Kätkökuvauksen tärkeys nousee esiin: etsijät haluavat lukea (lyhyitä) tarinoita ja kuulla paikan historiasta. Kätköltä toivotaan henkistä tai fyysistä haastetta, jolloin sen löytäminen tuottaa löytämisen iloa. ”Mysterin ratkaisu saattaa myös pakottaa opiskelemaan ennestään vierasta alaa ja samalla sitten oppii uutta”, toteaa oherrala. Tämä kommentti vahvistaa Clough’n (2009a, 15) tutkimustuloksia informaalista oppimisesta.

Rakettiryhmä kokosi hyvän kätkön olemuksen asioista, jotka toistuivat monissa vastauksissa:

- *Kätkössä on joku idea, pointti.*
- *Kätköpurkki noudattaa samaa ideaa.*
- *Purkin rakenne ja kiinnitykset ovat säänkestäviä, ja muutenkin loppuun asti ajateltuja.*
- *Suomen oloissa talvilöydettävyys on plussaa.*
- *Kätköpaikassa on jotain näkemisen ja kokemisen arvoista.*
- *Koordinaatit ovat edes kohtuullisen tarkat.*
- *Parkkikoordinaatit ovat mukava lisä.*
- *Kätköselosteessa on hyvä olla maininta, jos joku lähestymissuunta ei ole jostain syystä toivottava.*
- *Jos kätkö on hyvin lähellä asutusta, olisi hyvä jos lähinaapurit ovat tietoisia kätkestä.*

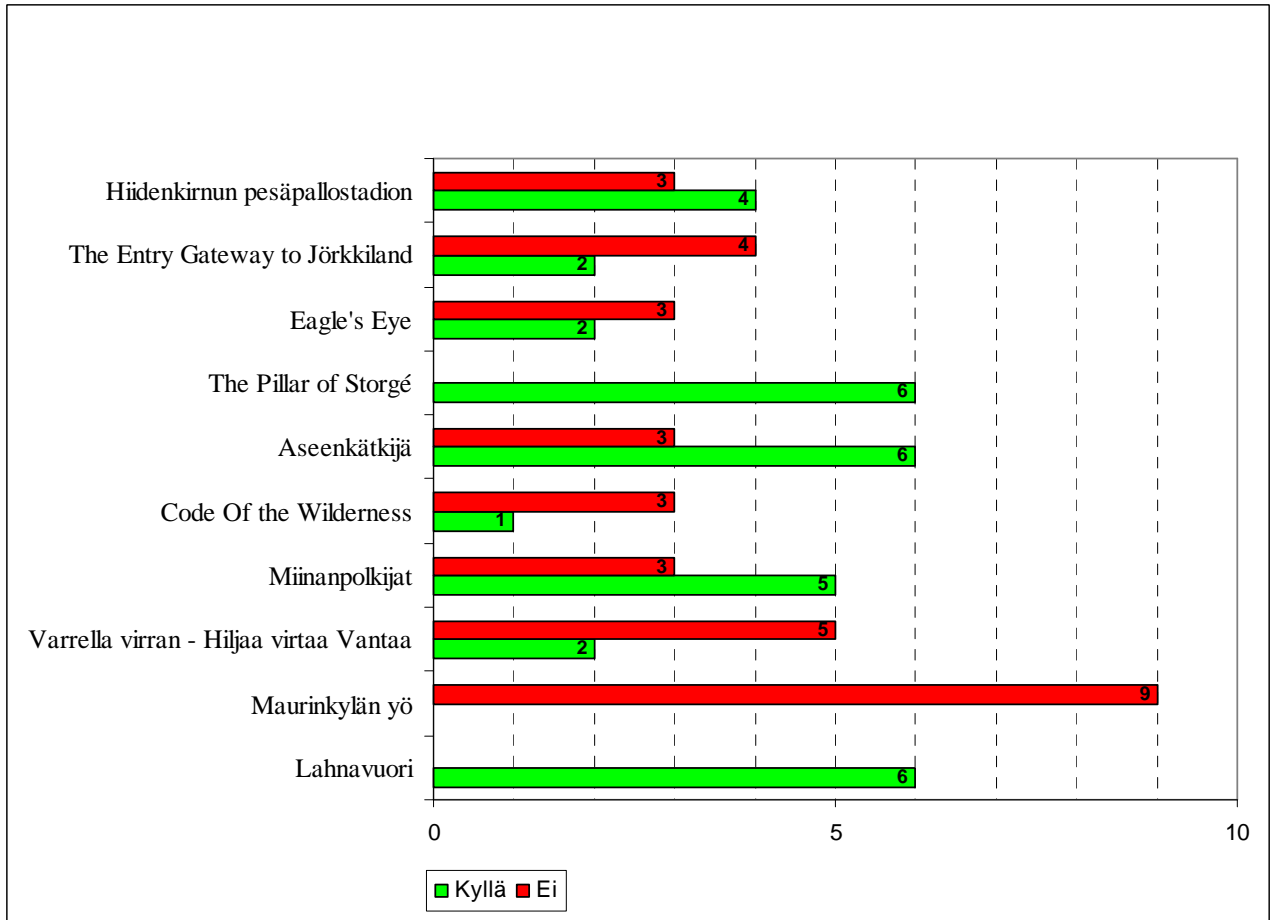
6.3 Taustakysymykset haetusta kätkestä

Kuviosta 18 selviävät kätkökohtaiset vastausten määrät. Kutakin kätköä kohti lähetettiin kymmenen kyselyä, joten kätkökohtaisetkin vastausprosentit ovat varsin korkeita.



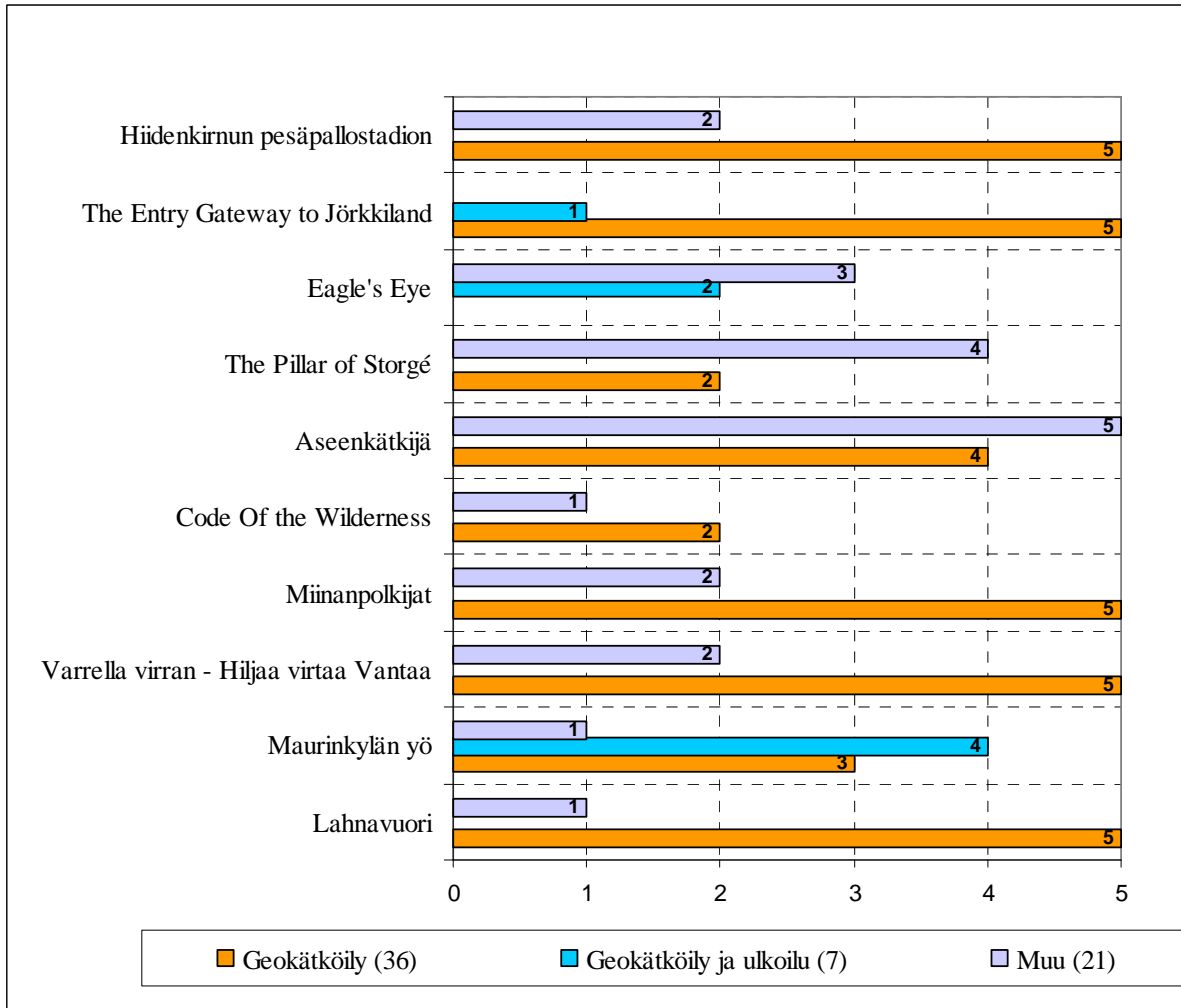
KUVIO 18. Vastausten lukumäärä / kätkö (n = 68)

Yllättävän moni kätkön hakija (34 vastaajaa 67:stä) oli kätköä etsiessään matkailun määritelmän (EU 1999) mukaisesti aidosti matkalla, siis tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolella. Mielenkiintoisen poikkeuksen tekee kätkö Maurinkylän yö, jota ovat hakeneet vain lähiseudulla asuneet. Toisaalta yösuunnistus vieraan paikkakunnan metsässä ei ole ehkä kovin houkuttelevaa. The Pillar of Storgén ja Lahnavuoren osalta tilanne on ollut päinvastainen: kaikki hakijat ovat olleet matkalla. Tätä selittää kätköjen sijainti, sillä ne eivät ole asutuskeskuksissa. Kuvioon 19 on koottu kätköittäin se, onko etsijä ollut matkalla vai ei.



KUVIO 19. Kätkön hakeminen tavanomaisen elinpiirin ulkopuolelta (n = 67)

Ihamäki (2006, 39) ei ole pitänyt geokätköilyä matkan päätarkoituksena. Nyt tehty kysely osoittaa toista (ks. kuvio 20): 56 % kaikista vastaajista toteaa geokätköilyn olleen yksiselitteisesti matkan päämotiivi. ”Ihan lähdin jalansyten ratkaisemaan kätköä”, toteaa dinde. Vastaajista 11 % toteaa matkan pääsyyksi sekä ulkoilun että geokätköilyn. Kaikista tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolella olleista (34) yli puolet (18) oli matkalla vain kätköilytarkoituksessa. Toki on huomioitava, että tarkastelussa olleet kätköt olivat todennäköisesti tavanomaista kiinnostavampia, mutta monet toteavat matkailleensa kaikkia tietyn alueen kätköjä etsien.



KUVIO 20. Matkan päämottiivi (n = 64)

6.4 Kätkön tuottamat elämykset

Kätköelämyksiin liittyvät kysymykset jakautuivat esi-, kohde- ja jälkielämyksiin. Liitteisiin 5 ja 6 on koottu kätkökohtaiset yhteenvedot.

Lähtöalue: Esielämykset

Taas pääsee metsään etsimään muovipurkkia (Mc Geo).

Valtaosa (88 %) vastaajista oli lukenut kätkökuvauksen tai lokikirjoituksia jo lähtöalueella, eli he olivat tutustuneet esimarkkeriin (Leiper 1990, 378). Osa etsijöistä luki vain kätkökuvauksen, osa vain lokikirjoitukset ja osa molemmat. Jotkut eivät yleensäkaan lue lokikirjoituksia etukäteen, jotta kätköstä ei paljastuisi liikaa.

Toiset taas lukevat lokikirjoituksia kätköä etsiessään, jotta saisivat vinkkejä kätkön löytämiseksi. Ahon (2001, 45) kuvaamaa orientaatiota – vertailua vaihtoehtoisten kohteiden välillä – ei ole havaittavissa. Kätkökuvaus ja lokikirjoitukset toimivat Ooin (2005) kuvaamana huomion herättäjänä. Kiinnittyminen (Aho 2001, 45) taas tulee esiin hyvin selkeästi, samoin henkiseen kiinnittymiseen liittyvät odotukset ja mielikuvat:

*Odotin metsäreippailua kauniissa maisemassa - enkä pettynyt!
(ruusina.)*

Lokkauksista päätellen luvassa olisi seikkailu, jotain erilaista osasi odottaa. (AriAnne.)

Kuvaus ei herättänyt suuria tunteita, mutta kartalta katsottuna paikka tuntui heti kiinnostavalta ja kätkön nimi on osuva, voi mielessään kuvitella kotkan tähystelevän avaralta paikalta saalista ja tulevia kätköilijöitä. (Avvil.)

Että nyt ollaan menossa laatupurkille. (Viisikko.)

Paikka vaikutti haasteelliselta ja hienolta ja tarinakin oli hauska. Ajattelin, että täällä voi testata omaa rohkeustasoaan. (Metsähiipijä.)

Kuvaus oli niin leppoisesti kirjoitettu että tuli hauska ja rauhallinen mieli. (vastaus 59.)

Kätkön valintapäätökseen vaikuttavina tekijöinä vahvimmin nousee esiin sijainti lähellä (25 %) tai reitin varrella (32 %), oli sitten kyse mökkimatkasta, marjastamisesta tai geokätköilyreissusta. Lähimatkailijat mainitsevat valinnan syyksi sen, että muut oman lähialueen kätköt oli jo haettu. Nuuksion kätkön kohdalla kätkön valintapäätöksessä näkyy selvästi sijainti kansallispuistossa: haluttiin tutustua kansallispuistoon ja kätkön hakeminen tuki tätä tavoitetta. Jotkut olivat etsintäretkellä ystävän kanssa, jolloin ystävällä oli ollut vaikutusta kätkön valintaan – hän oli saattanut ehdottaa (6 %) juuri kyseisen kätkön hakemista. *Word-of-mouth*³⁴-viestinnällä on ollut vaikutusta päätökseen – kätköilijäystävien suositukset (2 %) ja lokikirjoitusten antama mielikuva mielenkiintoisesta kätköstä (13 %) ovat vaikuttaneet lopulliseen päätökseen. Kätkön piilottajan maineella (8 %) on myös oma vaikutuksensa päätöksen tekemiseen.

Kuukausia seurasin kätkön loggauksia ja se houkutteli aina vain enemmän (dinde).

Kohdealue: Kohde- ja jälkielämykset

Onneksi oli pimeää ettei todella nähnyt kuinka kaameaa maasto oli ;) (Mikko-Veikko).

Kohde-elämyksenä toimii vierailu ja jälkielämyksinä paikalla tapahtuva arviointi ja varastointi (Aho 2001, 45 – 46). Vierailua ja arviointia on geokätköilyn kohdalla vaikea erottaa toisistaan, joten tarkastelen niitä yhdessä – toisaalta etsimisenä ja toisaalta löytämisenä. Kätkön etsimisen kuvauksissa on havaittavissa laajastikin turhautumista, kun kätkö ei välttämättä heti löydykään. Jotkut olivat käyneet paikalla useamman kerran. Kätköalueella luonnon ja maisemien tarkkailu nousee vahvasti esiin. Luonto on yksi tärkeimpiä kätköilyn motiiveja (ks. kuvio 17). Liikunta on koettu mukavana erityisesti Sipoonkorvessa ja Nuuksiossa.

Paikoitellen kätkön piilotuspaikkaa ei pidetä onnistuneena, vaan tylsänä tai jopa vaarallisena. Voimakkaimmat tunnekuvaukset liittyvät kätköihin, jotka vaativat omien rajojen ylittämistä ja riskinottoa. Kyse on eskapistisesta elämäksestä (Pine & Gilmore 1998, 102). Tämä on linjassa Lew'n (1987, 560) päätelmän kanssa: riskin kasvaessa elämysten määrä kasvaa. Kätkön etsimisen kuvaukset tuovat esiin myös sen, että positiivisen muistijäljen jättäneeseen elämykseen voi liittyä negatiivisiakin tunteita.

Oli hyttysiä, kolea sää ja vettä satoi taivaan täydeltä. (Marienkäfer.)

Tuskastumista, luovuttamisen tunnetta, ihmetystä, että miten ihmeessä ne on tänne Largen saaneet piiloon. (Riffi.)

Kätkön etsiminen on oli mukava kokemus, harvoin kaupunkilainen pääsee etsimään kätköä näin hienoissa maisemissa. (Roni L.)

En ollut aikaisemmin kätköilyt auringon nousun aikoihin kesällä. Päivä valkeni yllättävän nopeasti ja korkealta mäeltä oli hienot näkymät nousevan auringon suuntaan. Empä muista milloin olisin aikaisemmin auringonnousua ihailnut. (jkukkola.)

Pari kertaa ihmettelin omaa hulluuttani, onko tämän ikäisen naisihmisen ihan pakko lähteä rämpimään pimeään metsään? Taivaalta loistava täysikuu toi etsintään oman hohtonsa, vaikka se ei ihan pimeimpiä pusikkoja valaissutkaan. (kilolokio.)

Metsän eläimet jos heräävät hämärän / pimeän aikaan kesken unien säikäyttelevät aina silloin tällöin. Nyt vaan pari lintua pyrähti, mutta onneksi ei hirveä tai karhua ole vielä vastaan tullut. Se ajatus pitää kuitenkin varpaillaan tuolla metsissä liikkueensa. (typpe.)

Henkilökohtaisia fobioita joutui selättämään kourallisen ja se oli hienoa. (Edeus.)

epätoivoa, riemua, epätoivoa, riemua, epätoivoa, väsymystä, epäuskoa, riemua, jännitystä, riemua, ylpeyttä (vastaus 56.)

Tylsä paikka kätkölle. Ei mitään erikoista nähtävää ja kova autojen melu moottoritien varressa. (vastaus 34.)

... lähdimme matkaan aika rehvakkaasti olettaen että paikka olisi helppo. Kun tulimme paikalle kohde osottautui liian haastavaksi. Korkeanpaikankammoisena polvet menivät hyytelöksi puolella välissä. Silti tunne oli jännittävä. Tahto päästä kätkölle oli kova, mutta ei sillä kertaa kantti kestänyt. Harmitus siitä ettei purkille päässyt oli suuri. Silti jäi kokonaisuudessaan positii- vinen maku, sillä paikka on todellakin ansainnut purkkinsa. (Krivaisa.)

Kätkön löytämisen arvioinneissa toistuu maininta, että itse purkin löytäminen ei tuottanut sen kummempia tunteita, sillä monilla on takanaan satojen tai tuhansien kätköjen löytäminen. Sisukkuus nousee esiin, sillä periksi ei haluta antaa, kun ollaan jo niin lähellä. Toistuvien termien löytämisen kuvaamisessa on sana ”hymy”. Kätkön tekijöitä kohtaan tunnetaan paikoin suurtakin kiitollisuutta – sitä arvostetaan, että toinen näkee vaivaa elämyksen tuottamiseksi.

Taisimpa nähdä haukankin sillä reissulla. Oli upia päivä! (ruusina.)

Tästä tuli nimenomaan sellainen hyvä mieli. Oli taivallettu monta kilometriä pitkin metsiä. Olo oli lähes euforinen. (willes.)

Kun on löytänyt jo niin monta purkkia, niin rajattoman suurta riemua ei enää esiinny, toisin kuin ensimmäisten löydettyjen kät-

köjen kohdalla. Aika ja löytöjen määrä on tasoittanut tunteita. (tyype.)

Oli kyllä ihan mahtava kokemus kun se kätkö viimein löytyi, äkkiä kirjoitettiin nimemme lokiin (meiningillä "äkkiä pois täältä") ja lähdettiin litimärkinä ja likaisina jatkamaan kotimatkaa ilman vaihtovaatteita. Oli tuo kyllä reissu jota en tule unohtamaan koskaan! (hennah.)

riemua, naurua ja myöskin ääneen ihmettelin kuinka luova on kyseisen kätkön tekijä (gyntteri.)

Syvä helpotus kun selvisi ehjin nahoin. (jamppa.)

Mukava oli löytää kätköpurkkikin, vaikka tällä kertaa suurin riemu syntyi mysteerin ratkaisemisesta. (vastaus 48.)

Kohde-elämyksistä vahvimmin kuvataan nimenomaan kätkön etsimistä. Luontokätköissä nautitaan jo reitillä liikkumisesta, kätköaluetta arvotetaan, ja monet saavat tyydytystä fyysisistä ponnistuksista.

Tein sen, mutta miten täältä pääsee alas. (LaraG.)

Valokuvaus on varastointikeinoista ainoa ja yleisin (46 %); valokuva saatetaan lähettää kaverille jo kätköpaikalta. Lahnavuoren kätköllä jokainen oli valokuvannut. Eräs kätköilijä toteaa ottavansa kuvan jokaisesta löytämästään geokätköstä. Toinen taas toteaa, ettei hänellä ole tapana ottaa kuvia tai mainostaa kätköjä muille. Olennaisin valokuvaukseen liittyvä huomio on se, että kuvia on otettu kätköalueelta ja lähistöltä. Kätköpurkista otetaan yleisimmin kuvia vain silloin, kun se on jotenkin erikoinen. Muutamalla kätköilijällä on ollut muistiinpanoja paperille tulostetussa kätkökuvauksessa tai kartalla. Niitä ei tosin yleensä säästetä.

Lähtöalue: Jälkielämykset

Netissä oleva kätkön lokikirja on harrastukseen olennaisesti kuuluva muistelu- paikka. Lokiin kirjataan paitsi etsimisen tulos (*Found it / Didn't find it*) myös kätkön etsimisen tuntemuksia. Lokikirjoitukseen voi liittää valokuvia. Suullisesti kätkön hakemisesta on kertonut 32 vastaajaa (47 %). Siitä on kerrottu ystäville (36 %), muille kätköilijöille (33 %), perheelle (18 %) ja työkavereille (8 %). Kätköreissuista on kerrottu saunailloissa tai vaikkapa urheilujoukkueen muille jäsenille.

Monet suosittelivat löytämäänsä hyviä kätköjä harrastajapiirissä; eräs kätköilijä taas ei mielellään puhu löytyneistä kätköistä harrastajien kanssa, jottei vahingossa spoilaisi mitään. Käyttämistään netin sosiaalisista medioista kaksi (5 %) mainitsee IRCin, ja muutama kätköilijä on ollut sähköpostiyhteydessä kätkön tekijään.

Elämyksen rikastuminen voi lisätä elämyksen merkittävyyttä jälkikäteen (Aho 2001, 47). Kun kätköilijöiltä kysyttiin, inspiroiko kätkö tiettyyn tekoon tai toimintaan, oli ei-vastauksia 27 (40 %) ja vastaamatta jätti 9 (13 %) kätköilijää. Transformaatiosta ei voida puhua – sen sijaan pienempiä toimia kätköt ovat tuottaneet. Vahvimpana nousevat esiin toisaalta ajatukset ja ideat omien kätköjen tuottamiseen ja toisaalta vahva aikomus tehdä itse uusi kätkö.

Kyllä käyttäjän [X] kanssa on tullut inspiroiduttua tästäkin suunnitellessamme lisää mysteerejä Saarijärvelle joka onkin saanut uuden lempinen kätköjensä takia. Saarijärvi, tuo kierojen kätköjen Klondyke! (Edeus.)

Monet tosin mainitsevat, että tarkoituksena ei suinkaan ole kopioida toisten tekemiä kätköjä. Myös tietyn alueen, tietyn kätkösarjan tai samantyyppisten kätköjen hakemisaie on vahvistunut. Kätkön löytäminen on lisäksi saattanut antaa idean toisten kätköjen ratkaisemiseksi. Eräs kätköilijä toteaa perehtyneensä hieman ase-kätkentään *Aseenkätkijä*-kätkön seurauksena. Tämä oli Clough'nkin (2009a; 2009b) kuvaamaa informaalia oppimista. Luontoaluekävijät, erityisesti Nuuksion kansallispuistossa vierailleet, toteavat aikovansa vielä palata alueelle.

Leikittelin ajatuksella turisteille suunnatuista päiväretkistä, joilla kierrettäisiin tälläisillä näkemisen arvoisilla paikoilla ja illalla tanssahdeltaisiin paikallisella lavalla... Perheemme miesväki ei oikein ollut vakuuttunut... (ruusina.)

Kätkön arviointi

Ehdottomasti paras tähän astisista löydöistäni. Mahtava elämys, jota vain vahvistavat nuo useat epätoivon ja riemun tunteet etsimismatkan varrella. Kerrassaan loistava rekvisiittoineen ja hämäyksineen! (vastaus 56.)

Palaute tarkastelluista kätköistä oli odotetustikin pääsääntöisesti hyvin positiivista – olihan kätköjen valinta perustunut suositusmekanismiin. Negatiivisia palautteita oli kaksi ja kahden vaiheilla olevia palautteita neljä. Näistä kaikkien kirjoittajat

olivat tutustuneet kätökuvaukseen etukäteen ja heillä oli siis tiettyjä odotuksia ja käsityksiä kätkön suhteen. Negatiivisissa palautteissa todetaan joko kätköpaikan olevan hiukan kyseenalainen tai kätkön hakemisen olevan liiankin vaarallista. Kahden vaiheilla olevat pohtivat maaston haasteellisuutta tai kätkön vaativuutta tapaturmariskin takia. Eräs toteaa kätkön olleen helpompi kuin hän kuvausten perusteella odotti.

Positiivisissa palautteissa ylistetään paikkaa ja toteutusta, ja kätkön mahdollista teemoitusta on arvostettu. Kokonaisuutta, joka koostuu kätökuvauksesta, piilottuksesta ja paikasta, pidetään tärkeänä. Kätkön rakentamisen käsityö ja vaivan näkö on tunnistettu kautta linjan, ja tietyt piilottajat ovat alueellaan tunnettuja – puhutaan jopa tavaramerkistä. Hyviä kätköjä on suositeltu, ja monet pitävät löytämänsä kätköä yhtenä parhaista. Kauniissa luontomaisemassa olevista kätköistä todetaan, että paikka on kätkön arvoinen.

Paikka on ansainnut purkin. Kätkön tekijä on hienosti selvittänyt paikan historian ja tarinan. (Krivaisa.)

7 YHTEENVETO

Tutkimuksessa tarkasteltiin geokätköä attraktiona ja elämyksen tuottajana. Kuviossa 8 esitin oman tulkintani geokätköilyn attraktio- ja elämymallista. Malli perustuu Leiperin matkailun viitekehukseen (1979) ja attraktiosysteemiin (1990) sekä Ahon (2001) elämymprosessimalliin.

Tarkastelun kohteena oli kymmenen suositusten perusteella valikoitua tavantomaista parempaa kätköä, joiden tekijöitä haastateltiin puhelimitse ja joiden loggaukset käytiin läpi. Kätkön tekijöiden motiiveiksi nousivat kätköjen vähälukuisuus, paikan esittely, haasteen tarjoaminen, vastavuoroisuus sekä mielihyvän haku. Yksittäisen kätkön tekijän motiiveina oli yleensä joku kombinaatio edellä mainituista. Kätkön tekijät pitivät hyvän kätkön tunnusmerkkeinä sitä, että paikka tai toteutus on merkittävä tai kiinnostava, kätkölle vievä reitti on kulkemisen arvoisen ja kätkö tarjoaa haasteita.

Kunkin kätkön osalta kymmenelle viimeiselle kätkön loggaajalle lähetettiin nettikysely, jossa kyseltiin tarkemmin kätkön esi-, kohde- ja jälkielämyksistä (Aho 2001, 44 – 47). Kyselyyn tuli 75 vastausta 67 eri nimimerkiltä. Hylättyjä vastauksia oli kolme, eli vastausprosentti oli 72 %. Vastanneista nimimerkeistä peräti 33 % koostui ryhmistä. Yksin harrastavien miesten osuus oli 46 % ja yksin harrastavien naisten 21 %. Nimimerkkien takana oli 42 naista ja 66 miestä. Tämä jakautuma eroaa aiemmista tutkimuksista (Ihamäki 2006, 15; Clough 2009b, 135; Neustaedter ym. 2010, 4), joissa miesten määrä on dominoivampi.

Kyselyyn vastanneille kätkön etsimisessä ylivoimaisesti tärkeimmäksi asiaksi nousee paikka, joka on näkemisen arvoisen ja jolla on historia ja tarina. Ulkoilu, liikunta ja luonto ovat seuraavaksi tärkeimmät motiivit. Löytämisen ilo ja haasteellisuus tuovat henkistä tyydytystä. Maisema, historia, elämys, nähtävyys ja kätkön toteutus ovat tärkeitä. Yhdessä tekeminen, yhdessä harrastaminen nousee varsin korkealle (myös O'Hara 2008, 1179 – 1180).

Kätköjä hakiessaan yli 50 % kätköilijöistä oli matkalla tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolella. He ovat siis olleet matkailijoita tai päiväkävijöitä (EU 1999). Kaikista tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolella olleista yli puolet oli matkalla vain kätköilytarkoituksessa.

Lähes 90 % kätköilijöistä tutustui netissä olevaan kätkökuvaukseen tai lokikirjoi-tuksiin ennen matkaa. Tämä kiinnittyminen (Aho 2001, 45) on tuottanut odotuksia ja perseptioita. Odotuksiin vaikutti myös *word-of-mouth* -viestintä kätköstä ja kät-kön tekijän maineesta – sekä suullisesti että verkon kautta.

Voimakkaimpina nousevat esiin kätkön etsimiseen liittyvät elämykset; itse kätkön löytäminen ei aiheuta yhtä paljon tuntemuksia. Luonnossa liikkuminen tuottaa monille suurta mielihyvää: kätköä etsittäessä nautitaan reitistä, maisemasta ja pai-kasta. Elämykset ovat sitä tunneperäisempiä, mitä fyysisempää kätkön hakeminen on. Omien rajojen ja pelkojen kohtaaminen tuottaa vahvimpia ja mieleenpainu-vimpia tunne-elämyksiä. Kätköalueella tyypillisin elämysten varastointitapa on va-lokuvaus: ei kuitenkaan itse kätköstä, vaan kätköalueesta, sen maisemista ja luon-nosta.

Muistelu tapahtuu kätkön lokituksen kautta. Loki toimii omakohtaisena narraatio-na etsinnästä, ja sen merkitys palautteena on äärimmäisen tärkeä kätkön tekijälle. Tämän lisäksi monet kätköilijät kertovat etsinnöistään suullisesti paitsi lähipiirille myös työtovereille. Jotkut käyttävät sosiaalisia medioita kokemusten jakamises-sa. Pitkänen ja Tuohino (2004, 87 – 89) korostavat, että henkisissä kokemuksissa niistä puhuminen, elämyksen jakaminen, on jopa ratkaisevassa roolissa. Geokät-köilyharrastuksessa elämyksen jakaminen on olennaista riippumatta elämyksen tyy-pistä.

Rikastumiselämykset ovat vähäisiä sekä lukumäärältään että luonteeltaan. Valta-osa kätkön etsimisestä seuranneista jälkitoimista liittyy itse kätköilyharrastukseen: kätkön etsiminen tai löytäminen on vahvistanut aietta tehdä oma kätkö, tai se on auttanut toisten kätköjen löytämisessä.

8 TUTKIMUKSEN ARVIOINTI

Tutkimuksen arvioinnissa käyn ensin läpi tutkimusprosessin etenemistä, sitten tutkimukseen liittyviä rajoituksia ja johtopäätöksiä. Lopuksi tarkastelen geokätköilyä matkailuliiketoiminnan näkökulmasta ja ehdotan jatkotutkimuskohteita.

8.1 Tutkimusprosessi

Tutkimuksen etenemistä olen kuvannut blogissani heinäkuusta 2009 toukokuuhun 2010 (Kinnunen 2010), ja tutkimusprosessi on kuvattu lyhyesti myös kuviossa 5. Suunnittelin aluksi geokätköilyn tutkimista matkailupalvelun tuottamisen näkökulmasta, sitten geokätkön vetovoimatekijöiden kannalta. Aloitin prosessin tutkimalla kirjallisuutta matkailun perusteorioista, attraktioista, matkailun vetovoimatekijöistä ja matkailumotivaatiosta. Alusta asti oli selvää, että teen kyselytutkimuksen.

Havaitsin, että vaikka työ onkin tutkimuksellinen, ei empiiristä osuutta saa jättää kirjallisuustutkimuksen varjoon, vaan käytännön osuus on aloitettava riittävän varhain. Olin teoriaan tutustumisen seurauksena ajatellut tutkia yksittäisen geokätkön vetovoimatekijöitä ja niiden vaikutusta geokätkön valinnassa. Jo ensimmäinen etnografinen havainnointi osoitti, että todennäköisesti valtaosa geokätköilijöistä ei tee lähtöalueella yksittäisten kätköjen valintaa, saati mieti kätkön vetovoimatekijöitä. Voin siis allekirjoittaa Hsun ja Huangin (2008, 25) toteaman sudenkuopan: tutkija voi asettaa täysin vääriä kvantitatiivisia kysymyksiä pelkän kirjallisuustutkimuksen pohjalta. Etnografisen havainnoinnin aikana muodostui idea geokätkön tuottamien elämysten tutkimisesta, sillä tapaamani kätköilijät kertoivat hyvin elävästi mieleenpainuvimmista kätköistään. Tämän jälkeen päätin hakea tutkittavia kätköjä suositusten perusteella kätköjen parhaimmistosta, koska silloin olisi odotettavissa mielenkiintoisia ja vaihtelevia elämyksiä.

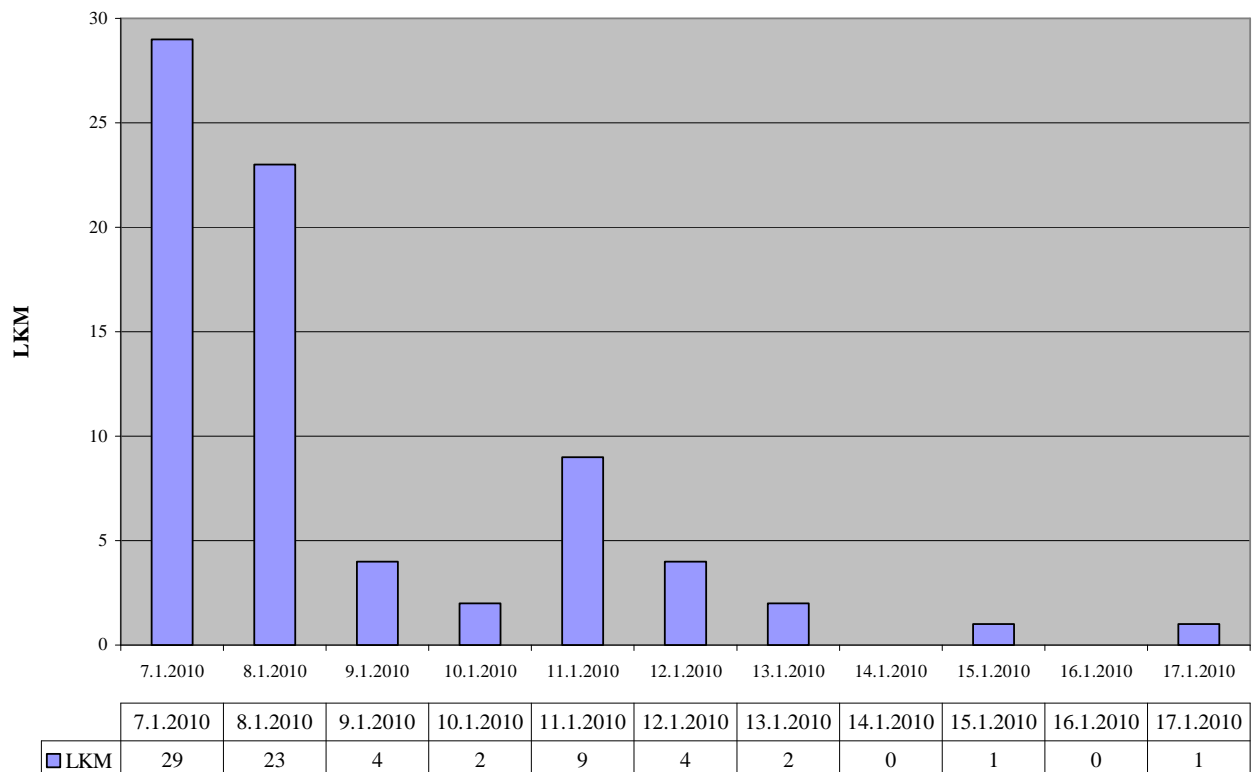
Geokätköilyn kirjallisuustutkimuksen kautta löysin tutkijan, joka oli ensimmäisenä arvioinut geokätköilyä elämysten tuottamisen ja kuluttamisen näkökulmasta. O’Haran (2008) tutkimus oli omasta näkökulmastani syvimmälle menevä ja kiinnostavin, sillä hän pohti myös geokätkön tekijän motiiveja. Toisaalta se oli pettymys henkilökohtaisella tasolla: ”Eikö ideani ollutkaan uusi?”

Tutkimuskysymyksen asettelua ja nettikyselyn otoksen muodostamista ohjasivat omalta osaltaan valitsemieni kätköjen tekijöiden haastattelut. Olin alun perin ajatellut ottaa yhteyttä tutkittavan kätkön loggaajaan heti, kun hän on logannut kätkön. Pohdin kovasti sitä, miten pitkään kätköjä tulisi tarkkailla, jotta saisin riittävän otoksen. Jo ensimmäinen haastattelemani kätkön tekijä ehdotti, että ottaisin kaikista kätkön jo loganneista viimeisimmät ja lähettäisin kyselyn heille. Tällöin mitään erityistä kätkön tarkkailuaikaa ei tarvittaisi. Päädyin esitettyyn otoksen muodostamismalliin, sillä myös vuodenaika vaikutti olennaisesti loggausten määrään. Kaikki valitsemani kätköt eivät nimittäin olleet talvilöydettäviä, ja haastattelujen päättyessä oltiin jo joulukuun alussa.

Puhelinhaastattelujen edetessä selvisi, että kätkön tekijöillä oli varsin yhteneväinen käsitys hyvästä kätköstä. Myös syyt kätkön tekemiselle toistuivat, ja havaitsin joitakin eroja O’Haran tutkimukseen verrattuna. Puhelinhaastattelujen jälkeen kokosin kaikkien tutkittavien kätköjen lokikirjoitukset ja kävin ne läpi. Päädyin koamaan netnografisen osuuden yksinkertaiseksi, kätkökohtaiseksi avainsanapilveksi. Avainsanapilvi kuvasti kätkön luonnetta hämmästyttävän osuvasti, ja pidin avainsanapilven käyttöä mainiona ratkaisuna. Sitten havaitsin, että myös Clough (2009, 151) oli käyttänyt avainsanapilveä ja olin turhautunut: ”Enkö taaskaan keksinyt mitään uutta?”

Kokosin teemahaastattelujen ja netnografian tulokset, jo ennen kuin loin lopullisen version kyselytutkimuslomakkeesta. Malli geokätköilyn attraktio- ja elämysteemistä alkoi hahmottua, ja nettikyselylomake oli valmis. Vastausten saapumisen seuranta oli hyvin jännittävää. Kuvioon 21 on koottu vastausten määrä päivittäin. ”Piikki” tammikuun 11. päivän kohdalla johtuu siitä, että lähetin tuolloin 33

henkilölle uuden sähköpostin, sillä ensimmäisissä 70 sähköpostiviestissä kyselylomakkeen osoitteen jälkeen oli piste, mikä tuotti ongelmia joillakin sähköpostipalvelimilla. Lähetin uuden viestin kuitenkin vain niille, jotka eivät olleet vielä vastanneet kyselyyn. Niitä kätköilijöitä en muistuttanut, jotka saivat viestin muodossa, jossa kyselylomakkeen osoite ei tuottanut ongelmia. Muistutus paransi omalta osaltaan vastausprosenttia, sillä esimerkiksi Cook ym. toteavat Kittlesonia lainaten, että muistutus voi jopa kaksinkertaistaa vastausprosentin (Cook ym. 2000, 829 – 831). Omassa tutkimuksessani muistutuksen vaikutus ei suinkaan ollut näin suuri, sen vaikutusta voitaneen pitää korkeintaan 10 %:n suuruisena.



KUVIO 21. Nettikyselyn vastausten jakautuminen päivittäin (n = 75)

Nettikyselyyn vastaajista kolmisenkymmentä ilmoitti, että haluaa tutustua valmiiseen opinnäytetyöhön. Tietoisuus siitä, että työlläni olisi noinkin paljon lukijoita, nosti motivaatiani. Tässä vaiheessa havaitsin myös virheen nettikyselylomakkeessa. Lomakkeen alun kysymys *Saako nimimerkkini mainita tutkimuksessa* oli monitulkintainen: joku saattoi ajatella kysymyksen tarkoittavan ainoastaan vastaa-

jien nimilistan julkistamista, kun tarkoitukseni oli saada kysymyksellä lupa vastaajan antamien kommenttien lainaamiseen nimimerkin kera. Toisaalta kysymyksen olisi pitänyt olla lopussa, sen jälkeen kun vastaaja oli kirjoittanut mielipiteitään ja kommenttejaan. Huonon kysymysmuotoilun seurauksena päädyin siihen, että kysyin vielä erikseen luvan nimimerkin käyttöön lainauksen yhteydessä, vaikka vastaaja olikin antanut luvan nimimerkin mainitsemiseen. Tämän tarkistuksen seurauksena anonymisoin kaksi työssä käytettyä lainausta, koska kyseiset kätköilijät eivät vastanneet tiedusteluuni.

Yhteenvetona voi todeta, että empiirinen vaihe olisi pitänyt aloittaa aikaisemmin ja kyselylomake olisi pitänyt testata useammalla kuin kahdella henkilöllä ennen käyttöä, myös käytettäväksi aiotun sähköpostiviestin kera. Havainnoinnin käyttäminen tutkijalle vieraassa ilmiössä on äärimmäisen tärkeää. Omalla kohdallani etnografinen havainnointi oli olennainen osa perehtymistä ja tutkimuskysymyksen asettelua. Tutkimuksen ensimmäisen osan, teemahaastattelujen, tulosten analysointi ennen toiseen osaan etenemistä paransi merkittävästi nettikyselyn laatua.

8.2 Rajoitukset

Tutkittavat kätköt valittiin suositusten perusteella, joten ne olivat keskimääräistä parempia. Ohjasin toki suosittelijoitakin siten, että esitin toiveita siitä, minkä tyyppisiä kätköjä kaipasin. Halusin mukaan paitsi erikoistoteutuksia myös liikunnallisia sekä luonto- ja extreme-kätköjä. Tämän takia tutkimuksen pohjalta ei voida vetää johtopäätöstä, että kaikki kätköt tuottaisivat kuvatun kaltaisia elämyksiä. Toisaalta kätköilijät saavat vahvistusta harrastuksen jatkamiseen nimenomaan tämänkaltaisia kätköjä löytäessään.

Todella hyvin ja hienosti toteutettu. Huolellisesti suunniteltu, ajateltu ja viimeistelty. Tämä on juuri sitä kätköilyn suolaa ja sokeria ! (Sensusan.)

Tutkimuksessa mukana olleista kätköistä ei kuitenkaan voida väittää, että ne olisivat kaikkien mielestä hyviä tai kätköjen parhaimmistoa. Erityisesti fyysisissä kät-

köissä mielipiteet hajautuvat: toiset pitävät niitä loistokkaina, toisten mielestä ne ovat liian vaarallisia.

Tietty huolimattomuusriski on olemassa tulosten analysoinnin manuaalisyötä vaatineissa osissa: avainsanapilvissä ja avointen kysymysten luokittelussa. Tutkimuksessa muodostetut avainsanapilvet ovat manuaalisen työni tuloksia. Clough'n (2009b, 150 – 152) avainsanapilvi oli tehty ohjelmistolla, mutta kyseistä ohjelmistoa (tagcrowd) ei voi käyttää suomenkieliseen tekstiin johtuen kielelme taivutusmuodoista. Nettikyselyn avointen kysymysten pohjalta laaditut luokittelut (esimerkiksi matkan pääasiallinen syy, kätkön valinnan syy) olen tehnyt manuaalisesti. Luotettavuutta olisi lisännyt mahdollisuus käyttää tutkijatriangulaatiota, eli apuna olisi ollut toinen tutkija, joka olisi luokitellut saman aineiston minusta riippumatta.

Nettikyselyn vastausten luotettavuutta voidaan kritisoida seuraavista näkökulmista: muistaminen, kaunistelu ja yksinkertaistaminen. Vastauksista vanhimmat muistelivat tapahtumia kesäkuulta 2009. Yli puolen vuoden takaisten asioiden muistaminen voi olla hankalaa, ja joitakin yksityiskohtia on voinut jo unohtua. Muistitiedon³⁵ yksi olennainen osa on kuitenkin tapahtuman subjektiivisuus ja merkitys muistelijalle, eivät niinkään faktat (Fingerroos & Haanpää 2006, 33; Portelli 2006, 55 – 56). Portelli (2006, 55) toteaa suullisia lähteitä arvioidessaan, että muistitieto kuvaa kertojansa omaa näkemystä tapahtumasta, ”mitä he halusivat tehdä, mitä he uskoivat tekevänsä ja mitä he jälkikäteen katsovat tehneensä”. Vaikka Portelli tarkasteleekin suullisia lähteitä, voidaan nettikyselyn tuloksia, vastaajien omia narraatioita kätkön etsinnästä, pitää muistitietona. Saatujen vastausten muoto noudatti monilta osin puhekieltä, mikä onkin hyvin yleistä verkkokeskusteluissa ja -kommentoinnissa.

Kaunisteluriski liittyy geokätköilyharrastukseen liittyvään normistoon: kun toinen kätköilijä on tuottanut etsittävän kätkön, kuuluu tästä kiittää. Kyselyyn vastaaminen on myös vienyt aikaa, mikä on voinut johtaa asioiden yksinkertaistamiseen ja lyhentämiseen, ja osa kokemuksista on saatettu jättää kirjoittamatta.

Eksaktimpaa tutkimusmateriaalia olisi ollut saatavilla, mikäli kätköihin liittyvät tuntemukset olisi kysytty esimerkiksi samalla viikolla, kun kätkö oli löydetty. Kätkön löytäjän haastattelu olisi mahdollisesti antanut enemmän tietoja negatiivisistakin asioista. On kuitenkin otettava huomioon, että näin laajan materiaalin koostaminen haastatteluin olisi ollut hyvin aikaavievää, jos tutkimus olisi perustunut yhteydenottoon kätkön löydyttyä. Toisaalta kyselyyn vastaamiseen käytetty aika viittaa siihen, kätköilijät ovat aidosti kaivaneet muistikuviaan kätkön etsimisestä ja löytämisestä. Elämyksiin on liittynyt vahvasti pysyvä muistijälki. ”Ainakin kyseinen kätkö on jäännyt mieleen, heti nimestä jo muisti mikä kätkö oli kyseessä”, toteavat joni&riina.

8.3 Johtopäätökset

Tutkimuskysymykseni oli: *Millaisia elämyksiä geokätkö tuottaa ja miksi?* Vastauksena voi todeta, että geokätkö tuottaa ensisijaisesti kätkön etsimiseen liittyviä kohde-elämyksiä, joissa erottuu kolme pääluokkaa:

- *luonto- ja liikuntaelämykset,*
- *henkiseen haasteeseen liittyvät elämykset sekä*
- *itsensä ylittämiseen liittyvät elämykset.*

Luonto- ja liikuntaelämyksissä mielihyvä syntyy kätköalueelle siirtymiseen vaadittavasta liikunnasta, joka tapahtuu miellyttävää reittiä pitkin, sekä kätköalueella nautittavissa olevasta maisemasta ja paikasta. Luonnon tarkkailu liittyy tähän elämystyyppiin, ja jotkut kätköilijät mainitsevat kätköalueella bongaamiaan lintuja.

Henkiset haaste-elämykset syntyvät älyllisestä haasteesta, halusta ratkaista esitetty mysteeri, erikoinen toteutus tai poikkeava piilotuspaikka. Tähän ollaan valmiita käyttämään aikaa, ja paikalle saatetaan palata useasti. Lokikirjoitusten perusteella joillekin harvoille mysteerin ratkaisusta voi syntyä jopa pakkomielle.

Itsensä ylittämiseen liittyvät elämykset ovat fyysisiä tai henkisiä. Niihin kuuluvat yöllä metsässä liikkuminen, kiipeily äkkijyrkkää kallioseinämää pitkin ja erilaisten omien fobioiden kohtaaminen. Nämä elämykset ovat kaikkein voimakkaimpia ja mieleenpainuvimpia.

Geokätköilyä on käytetty tutkimuksissa ongelman ratkaisutapana (opetus) ja erilaisten teorioiden soveltamisessa (matemaattiset mallit, robotiikka, pelit), mutta itse geokätköilyilmiön syvälinen tutkimus on vähäistä. Omaa tutkimustani lähimpänä on O’Haran (2008) selvitys kätköilijöiden käytänteistä ja motivaattoreista. Vaikka hän näkeekin geokätköilyn elämysten tuottamisena ja kuluttamisena, hän ei ole käsitellyt yksilöityjen kätköjen elämysvaikutuksia. Yksittäiset tutkijat ovat kuvanneet omia kokemuksiaan kätkön etsimisessä, heistä laajimmin Kelley (2006) tarkastellessaan yli 60 kätköä ympäri Yhdysvaltoja. Clough (2009b, 187 – 201, 204 – 208) on arvioinut tutkimuksessaan kahta kätköä: toista kolmen löytäjän ja toista kahden löytäjän silmin, mutta pääosin informaalisen oppimisen näkökulmasta. Uskon oman tutkimukseni tuovan geokätköilytutkimukseen uutta tietoa, koska aiemmissa tutkimuksissa geokätköä ei ole käsitelty attraktiona eikä yksittäisten kätköjen tuottamia elämyksiä ole aiemmin tutkittu tällä tarkkuudella: kätköilijät kirjoittivat itse omat esi-, kohde- ja jälkielämyksensä nimettyä kätköä koskien. Tarkasteltavana on myös ollut enemmän kätköjä kuin aiemmissa tutkimuksissa.

Tutkimuksen tuloksena syntyi myös kaksi paranneltua luokittelua, toinen geokätköilijöistä ja toinen kätkön tekijöistä. On huomioitava, että kummassakaan luokittelussa luokat eivät ole toisiaan poissulkevia, vaan kohderyhmän jäsenissä on yleensä piirteitä useammasta luokasta. Geokätköilijöitä kuvaava luokittelu on lainattu J&H Teamilta (2004), mutta esitän luokittelun hieman paranneltuna, jotta kaupunkikätköily ei korostu liikaa:

- Puuskupuhit eli tutkimusmatkailijat: Peruskätköt ovat nähtävyyksien, muistomerkkien, luontokohteiden läheisyydessä.
- Korpinkynnet eli älyköt: Kätkön ratkaisu on haasteellinen arvoitus.

- Rohkelikot eli vuorikiipeilijät: Kätkö on paikassa, jonne löytäminen vaatii ketteryyttä, voimaa tai kestävyyttä. Kätkölle pääseminen on sen juju.
- Luihaiset eli kätköpongarit: Tärkeintä on logata paljon kätköjä.

Kätkön tekijöiden motiiveista kokoamani luokittelu täydentää O’Haran luokittelua, josta puuttuivat kätköjen vähälukuisuus ja oman mielihyvän hakeminen:

- kätköjen vähälukuisuus
- paikan esittely
- haasteen tarjoaminen
- vastavuoroisuus
- mielihyvän haku.

Leiperin ja Ahon pohjalta johtamani geokätköilyn attraktio- ja elämymalli näyttäisi tehdyn otoksen pohjalta toimivan, tosin se vaatisi lisäkehittämistä (ks. luku Jatkotutkimus- ja kehittämiskohteet). Ketkä tutkimuksestani voivat hyötyä? Edellä on kuvattu asioita, jotka hyödyttävät akateemista tutkimusta tarkentaen aiemmin tehtyä tutkimusta ja tarkastellen geokätköilyä matkailun näkökulmasta. Tämän lisäksi näen tutkimuksen antavan hyödyllistä tietoa geokätköilijöille suunnatulle matkailuliiketoiminnalle. Näihin liittyviä pohdintoja ja ideoita kuvaan seuraavassa luvussa.

8.4 Geokätköily matkailuliiketoiminnan näkökulmasta

Matkailuliiketoiminnassa geokätköilymatkailijoiden huomiointi on vähäistä, ellei täysin olematonta. Kuitenkin kasvava harrastus osoittaa nousevaa matkailupotentiaalia, omaa *niche*³⁶-ryhmäänsä, johon matkailuyrittäjien kannattaisi kiinnittää huomiota. Geokätköilijät ovat laaja ryhmä, joka matkustaa paljon geokätköilytarkoituksessa. Tutkimukseen vastanneista kätköilijöistä 27 % oli matkalla tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolella päätarkoituksenaan etsiä geokätköjä. Geokätköilyä tulee kuitenkin hyödyntää hienovaraisesti, harrastuksen sääntöjä ja normeja noudattaen. Mainostaminen on kiellettyä eikä kätkön tekeminen ole myös-

kään liiketoimintaa, vaan vapaaehtoista sisällön tuotantoa. Oman kotiseudun tunnetuksi tekeminen on kuitenkin monien kätkön tekijöiden yhtenä motivaattorina (Ihamäki 2009, 157 – 158): kätköilijöiden kotiseurakkaus lisää alueen tunnettuutta.

Kunnat voisivat kannustaa geokätköjen tekemiseen ja mainostaa alueensa geokätköjä omilla verkkosivuillaan. Näin kunta voisi houkutella geokätköilymatkailijoita. GPS-laitteita on saanut lainata eri yhteyksissä (Helsingin kaupunki 2009; Mankinen 2009). Tällaista harrastukseen ja lähialueeseen tutustumista tulisi kannustaa enemmän. Myös *GeoEventien* järjestämistä voinee edesauttaa harrastajayhteisön kanssa asiasta sopien. Tässä tutkimuksessa koottuja hyvän ja kiinnostavan kätkön tunnusmerkkejä kannattaisi hyödyntää, koska silloin voitaisiin herättää mielenkiintoa kätköjen hakemista kohtaan. Hyvän kätkön olennaisia piirteitä ovat paikka, toteutus, reitti ja haaste. Lisäksi tulee huomioida tarinan (kätkökuvauksen) tärkeys mielenkiinnon herättäjänä.

Geokätköilyssä on potentiaalia yritystilaisuuksissa tiimihengen nostattamisen tukena. Tiimit voisivat hakea geokätköjä ennalta sovittuja rooleja noudattaen, tai projektin kick-off -tilaisuutta varten voitaisiin luoda epävirallisia mysteerikätköjä, jotka ratkeaisivat projektiin liittyvillä lähtötiedoilla. Mikäli yritystilaisuus on matkailu- tai liikuntakeskuksessa, jonne on mahdollista tehdä suljetulle alueelle omia, epävirallisia kätköjä, saataisiin käytettävissä oleva aika hyödynnettyä maksimaalisesti.

Kansallispuistojen tunnetuksi tekemiseksi puistosta vastaavien ja geokätköilijäyhteisön yhteistyö tuottaisi perinteisiä luontopolkuja mielenkiintoisemman kokonaisuuden. Mysteerikätköihin voisi koota kysymyksiä kansallispuiston kasvistosta ja eläimistöstä. *Earth cachet* ovat purkittomia virtuaalikätköjä (geokatkot.fi 2010), joihin liittyy kysymyksiä esimerkiksi geologiasta. Tällaiset virtuaalikätköt soveltuisivat todella hyvin kansallispuistoihin, ja samalla kyseinen kätkötyyppi tulisi Suomessakin tunnetummaksi.

Geokätköily on kiehtova harrastus, joka lisää ulkona liikkumista ja kotimaanmatkailua. Se on huomioitava matkailun kehittämistoimissa samaan tapaan kuin mikä tahansa muu liikuntaharrastus.

8.5 Jatkotutkimus- ja kehittämiskohteet

Matkailullisesti yksi geokätköilyn kiinnostavin jatkotutkimusta kaipaava elementti on *travel bug*, esine, joka kiertää fyysisesti ympäri maapalloa ja jonka omistaja todennäköisesti kokee olevansa virtuaalimatalla. *Bugille* on asetettu tavoite, ja kätköilijät ottavat siitä kuvia eri ympäristöissä omistajan toivomusten mukaisesti. Tässäkin näkyy harrastajien pyyteettömyys tuottaa elämyksiä tuntemattomille ihmisille.

Geokätköilijöiden käyttämiä matkailupalveluja ja niiden arvoa ei ole tutkittu. Selvittämättä on, kuinka paljon kätköilijät tuovat kohdealueelle rahaa suoraan ja välillisesti. Tämä tieto olisi hyvin vartenotettava esimerkiksi kunnille ja kaupungeille. Kätköilijät todennäköisesti käyttävät geokätköilyreissuillaan vähintään huoltoasema- tai kuljetuspalveluja, ruokailupalveluja sekä mahdollisesti myös majoituspalveluja.

Elämysten arvioimisen näkökulmasta olisi mielenkiintoista seurata paikan päällä, etnografisesti, tiettyjen kätköjen etsimistä. Siten havainnoija voisi itse nähdä ja kuulla ajantasaisesti, miten ja mistä asioista etsimisen elämys syntyy. Tällöin muistitietoon perustuvan materiaalin ongelmat (unohtaminen, yksinkertaistaminen, mahdollisesti kaunistelukin) poistuisivat. Elämyksen tuottajan, kätkön tekijän, motivaatiotekijöitä on tutkittu, mutta hänen saamansa omat elämykset kätkön tekemisestä ja kätkölokien lukemisesta ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Kätkön tekijän elämyksiä koko kätkön elinkaaren ajalta olisikin mielenkiintoista tutkia.

Tietyntyypisten kätköjen valikoimista tutkimusmateriaaliksi auttaisi järjestelmä, joka osaisi tuottaa suomenkielisestä tekstistä avainsanapilven. Tällöin valitun

alueen kaikkien kätköjen lokit voisi analysoida ja joukosta olisi helppoa valita tiettyjä piirteitä tukevat kätköt. Suomen kielen taivutusmuodot ovat koneellisessa päättelyssä haasteellisia, mutta analyysi on tehtävissä, kunhan käytettävissä on säännöt taivutetun sanan rungon päättelylle.

Markkerien käytön osalta geokätköilyssä pitää paikkansa Leiperin (1990, 379) väittäminen, että kohteen valintapäätös vaatii vähintään yhden esimarkkerin. Toisaalta tässä työssä ei ole tarkasteltu reitti- ja kohdemarkkereita riittävän tarkasti, ja aihe vaatisi lisätutkimusta.

Ahon kohde- ja jälkielämysten jako ei mielestäni täysin toimi geokätköilyssä, vaan Ahon jälkielämyksiin sisällyttämät arviointi ja varastointi tulisi siirtää kohde-elämysten puolelle. Näin malli olisi looginen: esielämykset tapahtuvat lähtöalueella, kohde-elämykset kohdealueella ja jälkielämykset jälleen lähtöalueella. Aho tosin korostaa erikseen aikaa, jota vaaditaan elämysten kypsymiseen, ja hänen mielestään elämysten syvällisempi arviointi on mahdollista vasta matkalta palaamisen jälkeen (Aho 2001, 45 – 46). Geokätköilijät kuitenkin arvioivat kätköä heti kotiin palattuaan kätkölokin muodossa. Heille on eittämättä syntynyt automaattinen mekanismi arvioida kätköä jo sitä etsiessään, siis jo kohdealueella. Ryhmäkätköilyssä kätköä arvioidaan ääneenkin paikan päällä.

Varastoinnin Aho (2001, 46) jakaa fyysiseen, sosiaaliseen ja mentaaliseen varastointiin. Tässä tutkimuksessa varastointia on kysely ja analysoitu turhan suppeasti vain fyysisenä varastointina, valokuvauksena. Lokikirjoituksissa on mainintoja myös uusien ystävyysuhteiden syntymisestä geokätköä etsiessä, mikä on Ahon kuvaamaa sosiaalista varastointia. Onko tämä sosiaalinen varastointi, esimerkiksi yhteystietojen ylöskirjaaminen, tapahtunut kohdealueella vai lähtöalueella? Mielestäni kohdealueella, vaikka ystävyysuhteiden syventäminen tapahtuneekin kotiin-paluun jälkeen lähtöalueella. Mentaalinen varastointi Ahon kuvaamana päiväkirjamerkintänä tai postikorttina on hieman vanhanaikaista. Geokätköilyssä päiväkirja korvautuu kätkölokilla, blogilla ja Facebook-merkinnällä, postikortit taas

paikalla otetun valokuvan lähettämisenä saman tien puhelimen välityksellä kavereille.

Oma tulkintani on, että kätkölokkit ja muut kirjoitukset ovat reflektointia, muisteluja. Muistelun Aho (2001, 46 – 47) taas rajaa itsekseen muisteluksi ja sosiaalisesti kanssakäymiseksi. Internet-aikana pidän blogeja, kätkölokkia ja Facebook-statusia nykyihmisen tapana muistella itsekseen, vaikkakin kyseinen muistelu jaetaan omalle sosiaaliselle yhteisölle tai koko ”verkkokansalle”. Olenkin käsitellyt kätkölokkia tässä työssä nimenomaan muisteluna, en varastointina. Geokätköilyn attraktio- ja elämymallia voisi siis yksinkertaistaa esi- ja jälkielämysten osalta, mutta laajentaa ja tarkentaa kohde-elämysten osalta.

LÄHTEET

Abrahams, R. D. 1986. Ordinary and Extraordinary Experience. Teoksessa Turner, V. W. & Bruner, E. M. (toim.) *Anthropology of Experience*. University of Illinois Press, 45 – 72 [viitattu 15.11.2009]. Saatavissa:

<http://books.google.com/books?hl=fi&lr=&id=SeBZ7HDV8zIC&oi=fnd&pg=PA45&dq=abrahams+ordinary+and+extraordinary+experience&ots=m6J-hZHNC0&sig=YLodMuJXTZ5MjVRkWNmv1Yk7ULM#v=onepage&q=abrahams%20ordinary%20and%20extraordinary%20experience&f=false>

Aho, S. 2001. Matkailuelämys prosessina: elämysten synnyn ja kehityksen vaiheet. Teoksessa Aho, S., Honkanen, A. & Saarinen, J. (toim.) *Matkailuelämykset tutkimuskohteina: suomalaisen matkailututkijaverkoston 10-vuotisjulkaisu*. Rovaniemi: Lapin yliopisto, 32 – 50.

Asikainen, M. 2009. Suomen Latu ry. Puhelinhaastattelu 24.11.2009.

Atkinson, R. & Flint, J. 2001. Accessing Hidden and Hard-to-Reach Populations: Snowball Research Strategies. *Social Research Update*, Issue 33, 2001. University of Surrey [viitattu 25.11.2009]. Saatavissa: <http://sru.soc.surrey.ac.uk/SRU33.pdf>.

Burri Gram-Hansen, L. 2009. Geocaching in a Persuasive Perspective. *Persuasive 2009*, April 26-29, Claremont, California, USA.

Chavez, D., Courtright, R. & Schneider, I. 2004a. Over the river and through the woods: grab your GPS, and be FTF (that's "First To Find" for all you novices) out about a new park hobby called geocaching. *Parks & Recreation*, April 2004, 68 – 72 [viitattu 12.10.2009]. Saatavissa:

<http://www.thefreelibrary.com/Over+the+river+and+through+the+woods%3a+grab+your+GPS%2c+and+be+FTF...-a0116139178>.

Chavez, D. J., Schneider, I. & Powell, T. 2004b. *The Social-Psychology of a*

Technology Driven Outdoor Trend: Geocaching in the USA. Proceedings of the 3rd Annual Hawaii International Conference on Social Sciences, June 16 – 19, 2004, Honolulu, Hawaii, 583 – 594 [viitattu 8.11.2009]. Saatavissa: <http://www.hicsocial.org/SOC04.pdf>.

Chavez, D. J. 2009. Youth Day in Los Angeles: Evaluating the Role of Technology in Children's Nature Activities. *Children, Youth and Environments* Vol. 19, No.1 (2009), 102 – 124 [viitattu 30.3.2010]. Saatavissa: http://www.colorado.edu/journals/cye/19_1/19_1_06_YouthDay.pdf.

Clough, G. 2009a. Geolearners: Location-Based Informal Learning with Mobile and Social Technologies. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 11 Sept. 2009.

Clough, G. 2009b. Geolearners: Informal Learning with Mobile and Social Technologies. Väitöskirja. Milton Keynes: Institute of Educational Technology, The Open University [viitattu 25.11.2009]. Saatavissa: http://gillclough.co.uk/page9/files/GillCloughThesis_2009.pdf.

Cohen, E. 2004. Towards a sociology of international tourism. Teoksessa Williams, S. (toim.) *Tourism. Critical Concepts in the Social Sciences*. Routledge, 174 – 187 [viitattu 6.11.2009]. Osittain saatavissa: <http://books.google.com/books?hl=fi&lr=&id=DP9y1uOzYecC&oi=fnd&pg=PA174&dq=%22Cohen%22+%22TOWARD+A+SOCIOLOGY+OF+INTERNATIONAL+TOURISM1%22+&ots=YuMILV84S2&sig=Q34E8AW1-WY2EGWScC28IDYpxLg#v=onepage&q=&f=false>. (Alkuperäinen artikkeli on vuodelta 1972 (*Social Research* 39 (1972), 164 – 182).

Cook, C., Heath, F. & Thompson, R. L. 2000. A Meta-Analysis of Response Rates in Web- or Internet-Based Surveys. *Educational and Psychological Measurement*, Vol. 60, No. 6, 821 – 836 [viitattu 14.2.2010]. Saatavissa: http://www2.uta.edu/marketing/rogers_A%20Meta-

Analysis%20of%20Response%20Rates%20in%20Web-%20or%20Internet-Based%20Surveys.pdf.

Creswell, J. W. 2003. Research Design. Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks: SAGE Publications.

Csikszentmihalyi, M. 2005. Flow - elämän virta: Tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu. Suomentanut Ritva Hellsten. Helsinki: Rasalas Kustannus.

Davenport, T. H. & Beck, J. C. 2001. The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business. Boston: Harvard Business School Press.

de Sousa e Silva, A. & Hjorth, L. 2009. Playful Urban Spaces. A Historical Approach to Mobile Games. Simulation & Gaming, Volume 40, Number 5, October 2009, 602 – 625.

Ding, Z. C. 2007. Playing with Friends and Families – Current Scene of Reality Games in Beijing. Teoksessa Borriers, F., Walz, S. P. & Böttger, M. (toim.) Space Time Play. Springer, 186 – 189 [viitattu 2.9.2009]. Saatavissa: http://doc.lidj.com/PLAYING%20WITH%20FRIENDS%20AND%20FAMILIES_11000_with%20300dpi%20images.pdf.

Donath, J. S. 1998. Identity and deception in the virtual community. Teoksessa Kollock P. & Smith M. (toim.) Communities in cyberspace. London: Routledge, 29 – 59 [viitattu 12.9.2009]. Saatavissa: <http://smg.media.mit.edu/papers/Donath/IdentityDeception/IdentityDeception.pdf>.

eAapinen. 2009. Edutainment-termin määritelmä. Suomen eOppimiskeskus ry [viitattu 30.10.2009]. Saatavissa: <http://www.eoppimiskeskus.fi/eaapinen/index.php/Etusivu>.

EU. 1999. Komission päätös, tehty 9 päivänä joulukuuta 1998, matkailualaa

koskevien tilastotietojen keräämisestä annetun neuvoston direktiivin 95/57/EY täytäntöönpanomenettelyistä. Virallinen lehti nro L 009, 15/01/1999, 23 – 47 [viitattu 22.10.2009]. Saatavissa: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:31999D0035:FI:HTML>.

Facebook. 2009. Geokätköilijäryhmät, Geocaching Finland, Keski-Suomen geokätköilijät [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: <http://www.facebook.com>.

Fielding, K-A. , Pearce, P. L. & Hughes, K. 1995. Climbing Ayers Rock: Relating Visitor Motivation, Time Perception and Enjoyment. Teoksessa McIntosh, R. W., Goeldner, C. R. & Ritchie, J. R. B. (toim.) Tourism. Principles, Practices, Philosophies. 7th edition, John Wiley & Sons, 179 – 188.

Fingerroos O. & Haanpää R. 2006. Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä. Teoksessa Fingerroos O., Haanpää R., Heimo A. & Peltonen U-M. (toim.) Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 25 – 48.

Finney, H. 1993. Hal Finney Essays: Why Remailers II [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa: http://finney.org/~hal/why_rem2.html.

Fogg, B.J. 2003. Persuasive technology: using computers to change what we think and do. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers [viitattu 30.10.2009].

Osittain saatavissa:

http://books.google.com/books?id=aSfvNuUJNoUC&printsec=frontcover&hl=fi&source=gbs_navlinks_s#v=onepage&q=&f=false.

Garmin Ltd. 2001. An Introduction to Geocaching [viitattu 6.10.2009]. Saatavissa: <http://www8.garmin.com/specs/geocaching.pdf>.

geocache.fi. 2009. Suomalainen geokätköilysivusto [viitattu 6.10.2009].

Saatavissa: <http://www.geocache.fi>.

geocachetourism.com. 2009. Geokätköilyturismin konsultointia [viitattu 19.10.2009]. Saatavissa: <http://www.geocachetourism.com>.

geocaching.com. 2009. The Official Global GPS Cache Hunt Site [viitattu 6.10.2009]. Saatavissa: <http://www.geocaching.com>.

geocachingcruises.com. 2009. Geokätköilyristeilyjä [viitattu 19.10.2009]. Saatavissa: <http://www.geocachingcruises.com>.

geocachingschools. 2009. Geokätköilykouluja [viitattu 12.10.2009]. Saatavissa: <http://www.geocachingschools.co.uk>.

Geokätköillä. 2009. Geokätköilijän blogi [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: <http://geokatkoilla.blogspot.com/>.

Geokätköt.fi. 2010. Suomenkielinen geokätköilyopas [viitattu 6.5.2010]. Saatavissa: <http://www.geokatkot.fi>.

GKG. 2008. GKG 2008 - Kaikki ääniä saaneet kätköt [viitattu 29.11.2009]. Saatavissa: http://koti.mbnet.fi/elamaon/gkg_kaikki.html.

Gosling, S. D., Vazire, S., Srivastava, S. & John, O. P. 2004. Should We Trust Web-Based Studies? A Comparative Analysis of Six Preconceptions About Internet Questionnaires. *American Psychologist*, Vol. 59, No. 2, February / March 2004, 93 – 104 [viitattu 14.2.2010]. Saatavissa: <http://www.kent.ac.uk/psychology/ethics/gosling2004.pdf>.

Graham-Rowe, D. 2003. Park rangers on trail of GPS geeks. *New Scientist*, 14 June 2003 [viitattu 30.3.2010]. Saatavissa: <http://www.newscientist.com/article/mg17823991.200-park-rangers-on-trail-of-gps-geeks.html?full=true&print=true>.

Granö, J. G. 1930. Puhdas maantiede. Porvoo: WSOY.

Groundspeak Forum. 2009. Geokätköilijöiden keskustelufoorumi / Suomi-ryhmä [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa:

<http://forums.groundspeak.com/GC/index.php?s=5f3c1c1ed41acbb3463cd96bb7d0db5f&showforum=31>.

Gunn, C. 1997. Vacationscape: Designing Tourist Regions. 3rd edition.

Washington: Taylor & Francis [viitattu 30.10.2009]. Osittain saatavissa:

http://books.google.com/books?id=2uOjtQxoVwEC&dq=gunn+clare+vacationscape&printsec=frontcover&source=bl&ots=8pJ82ODfm3&sig=vZYZeMFjNZZjW00z9Fvz1Lt3FcA&hl=fi&ei=Q1jrSrb3FoWEmgOZ8qyUDw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CBwQ6AEwAw#v=onepage&q=&f=false. (1. painos on julkaistu 1972).

Haarni, T., Karvinen, M., Koskela, H. & Tani, S. 1997. Johdatus

nykymaantieteeseen. Teoksessa Haarni, T., Karvinen, M., Koskela, H. & Tani, S. (toim.) Tila, paikka ja maisema. Tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen. Tampere: Vastapaino, 7 – 34.

Hacklin, K., Kontio, P. & Pöyhönen, S. 2004. Dealer – A Mobile Game Concept.

Teoksessa Sarvas, R., Turpeinen, M. & Jokela, S. (toim.) New Business in Computer-Mediated Communities. HUT Software Business and Engineering Institute Technical Reports, HUT-SoberIT-C7, 2004, 81 – 109 [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa:

http://www.cs.hut.fi/~rsarvas/Sarvas_etal_NewBusiness.pdf.

Helsingin kaupunki. 2009. Geokätköjä etsimään vanhojen puiden siimeksestä.

Helsingin kaupunki: Ympäristökeskus [viitattu 16.3.2010]. Saatavissa:

http://www.hel.fi/wps/portal/Ymparistokeskus/Artikkeli?WCM_GLOBAL_CONTEXT=/Ymk/fi/uutiset/geokatkenta.

Hintikka, K. A. 2007. Web 2.0 – johdatus internetin uusiin liiketoimintamahdollisuuksiin. Helsinki: TIEKEN julkaisusarjan osa 28 [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa:

http://www.tieke.fi/mp/db/file_library/x/IMG/20815/file/julkaisu_28.pdf.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Helsinki University Press.

Hsu, C. H.C. & Huang, S. 2008. Travel Motivation: a Critical Review of the Concept's Development. Teoksessa Woodside, A. G. – Martin, D. (toim.) *Tourism Management: Analysis, Behaviour and Strategy*. CABI, 14 – 27.

Hämeen-Anttila, K. & Katajavuori, N. 2008a. Haastattelututkimus. Teoksessa Hämeen-Anttila, K. & Katajavuori, N. (toim.) *Yhteiskunnallinen lääketutkimus – ideasta näyttöön*. Helsinki: Helsinki University Press / Palmenia, 138 – 164.

Hämeen-Anttila, K. & Katajavuori, N. 2008b. Triangulaatio – erilaisten tutkimuksellisten lähestymistapojen yhdistäminen. Teoksessa Hämeen-Anttila, K. & Katajavuori, N. (toim.) *Yhteiskunnallinen lääketutkimus – ideasta näyttöön*. Helsinki: Helsinki University Press / Palmenia, 225 – 235.

Ihamäki, P. 2006. Digiajan aarteenetsintäleikit harrastuksina ja opetussovelluksina. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto [viitattu 2.9.2009]. Saatavissa: <http://vanha.hum.utu.fi/satakunta/tutkimus/opinnaytteet/124.pdf>.

Ihamäki, P. 2007. Geocaching – A New Experience for Sport Tourism in Pori. 16th Nordic Symposium in Tourism & Hospitality Research, Helsingborg, 27-29 September 2007.

Ihamäki, P. 2009. Aarteenetsintää Rantatietä pitkin. Teoksessa Häyrynen, M. & Lähteenmäki, M. (toim.) *Pohjanlahden Rantatie. Ratsupolusta rannikon matkailutieksi*. Tutkimusraportti. Pori: Kulttuurituotannon ja

maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XV, 147 – 160 [viitattu 21.10.2009].

Saatavissa:

https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/46931/pohjanlahden_rantatie.pdf?sequence=1.

Ihamäki, P. & Tuomi, P. 2009: Understanding 21st Century's Mobile Device-Based Games within Boundaries. DIGRA 2009. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. 1.-4.9.2009, Brunel University, United Kingdom [viitattu 6.11.2009]. Saatavissa:

<http://www.digra.org/dl/db/09287.32562.pdf>.

IRC-Galleria. 2009. Geocaching, Geocaching.fi ja Geokätkentä –yhteisöt [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa: <http://irc-galleria.net>.

Ireland, M. 2000. Experience of nature and history in border tourism. Teoksessa Lovén L. (toim.) Responsible Nature Tourism. Metsäntutkimuslaitoksen tiedonantoja 792. Joensuu: Metsäntutkimuslaitos, 53 – 63.

J&H Team. 2004. Kätköilijöiden luokitus. Keskustelu Groundspeak Forumilla [viitattu 24.10.2009]. Saatavissa:

<http://forums.groundspeak.com/GC/lofi/version/index.php?t79742.html>.

Junnila, H. 2000. Luontomatkailun ja –virkistäytymisen tarjonta ja vetovoimatekijät Keski-Suomessa. Pro gradu –tutkielma. Jyväskylän Yliopisto [viitattu 7.9.2009]. Saatavissa:

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/9729/hjunnila.pdf?sequence=1>.

:JustLogIt: 2009. Geokätköilijän blogi [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa:

<http://justloggit.blogspot.com/>.

Järviluoma, J. 2006. Turistin luonto. Tutkimus luonnon merkityksestä matkailun

vetovoimatekijänä neljässä Lapin matkailukeskuksessa. Väitöskirja. Acta Electronica Universitatis Lapponiensis 14 [viitattu 7.9.2009]. Saatavissa: http://www.ulapland.fi/includes/file_download.asp?deptid=23479&fileid=11937&file=20071114114925.pdf&pdf=1.

Kalenoja, H., Kivari, M. & Voltti, V. 2009. Henkilöliikennetutkimus 2010-2011. Esiselvitys. Liikenne- ja viestintäministeriön julkaisuja 7/2009. Helsinki: Liikenne- ja viestintäministeriö [viitattu 23.10.2009]. Saatavissa: http://www.lvm.fi/c/document_library/get_file?folderId=339549&name=DLFE-6747.pdf&title=Julkaisuja%2007-2009.

Karjalainen, P. T. 2006. Topobiografinen paikan tulkinta. Teoksessa Knuuttila, S., Laaksonen, P. & Piela, U. (toim.) Paikka. Eletty, kuviteltu, kerrottu. Kalevalaseuran vuosikirja 85. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 83 – 92.

Karjalainen, P. T. 2007. Paikoista maisemiin: ympäristön eletty mieli. Teoksessa Sepänmaa, Y., Heikkilä-Palo, L. & Kaukio, V. (toim.) Maiseman kanssa kasvokkain. Helsinki: Maahenki, 50 – 57.

Kelley, M. A. 2006. Local Treasures: Geocaching across America. Santa Fe: Center for American Places.

Kinnunen, M. 2010. Matkailu: Opinnäytetyö geokätköilystä. Aikuisopiskelija kertoo. Blogi [viitattu 3.5.2010]. Saatavissa: <http://maaritkinnunen.blogspot.com>.

Koivula, E., Saastamoinen, O., Hentinen, L., Loikkanen, T., Määttä, M., Peltonen, A., Saarinen, J. & Tyrväinen, L. 2005. Metsät ja luontomatkailu: nykytila ja kehittämistarpeita. Teoksessa Koivula, E. & Saastamoinen, O. (toim.) Näkökulmia luontomatkailuun ja sen tulevaisuuteen. Joensuun yliopisto, Tiedonantoja 165. Joensuu, 7 – 61 [viitattu 22.10.2009]. Saatavissa: http://joypub.joensuu.fi/publications/other_publications/forestry_luontomatkailuu

n/forestry.pdf.

Komppula, R. 2002. Voiko matkailuyritys tuottaa elämyksiä? Keskustelua matkailutuotteesta ja tuotekehityksestä. Teoksessa Saarinen, J. (toim.) Elämys. Teollisuutta, taloutta vai jotakin muuta? Lapin yliopiston menetelmätieteellisiä tutkimuksia 2. Rovaniemi, 55 – 71.

Kostiainen, A. 2002. Historia matkailuelämyksenä. Teoksessa Saarinen, J. (toim.) Elämys. Teollisuutta, taloutta vai jotakin muuta? Lapin yliopiston menetelmätieteellisiä tutkimuksia 2. Rovaniemi, 17 – 30.

Kozinets, R. V. 2002. The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities. *Journal of Marketing Research*, 39 (February), 61 – 72 [viitattu 26.11.2009]. Saatavissa: <http://www.nyu.edu/classes/bkg/methods/netnography.pdf>.

Kreus, M. 2008. Kuluttaja kansatuottajana verkossa – netnografinen tutkimus virtuaaliyhteisöstä kulutuskäyttäytymisen vuorovaikuttajana. Pro gradu –työ. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

KvantiMOTV. 2009. Sosiaalitutkimuksen sosiodemografiset taustamuuttajat: Tilastoluokitukset, tulot, kieli ja alueet. Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto, Menetelmäopetuksen tietovaranto [viitattu 18.11.2009]. Saatavissa: http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/taustamuuttajat/tilastoluokitukset_tulot_kieli_alue.html#kunta.

Lehmuskenttä, J. 2007. Älä ryhdy geokätköilijäksi, tai lue ainakin tämä ohje ennen sitä [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: http://www.geocache.fi/materiaali/ala_ryhdy_geokatkoilijaksi.pdf.

Leiper, N. 1979. The Framework of Tourism: Towards a Definition of Tourism, Tourist, and the Tourist Industry. *Annals of Tourism Research*, 1979, VI(4), 390 –

407.

Leiper, N. 1990. Tourist Attraction Systems. *Annals of Tourism Research*, Vol. 17, 1990, 367 – 384.

LEO. 2002. Lapin elämysteollisuuden strategia 2002–2006. Rovaniemi: Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus [viitattu 4.11.2009]. Saatavissa: <http://www.lapinliitto.fi/julkaisut/elamysstrategia20022006.pdf>.

Lew, A. A. 1987. A Framework of Tourist Attraction Research. *Annals of Tourism Research*, Vol 14, 1987, 553 – 575.

Liedes, O. & Ketonen, S. 2004. Elämyksiä ja kulttuuria kaupunkikohteessa. Teoksessa Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus & Elämysinstituutti (toim.) *Articles on Experiences*. Rovaniemi, 16 – 25 [viitattu 29.10.2009]. Saatavissa: <http://raita.scp.fi/ruotsi/2005materia/Articles%20on%20Experiences.pdf>.

Lohvansuu, J. 2009. Satelliittipaikannus osana geokätköily-harrastustoimintaa. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/3604/opn_lohvansuu_01.pdf?sequence=1.

MacCannell, D. 1999. *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*. University of California Press.

Manskinen, E. 2009. Muovipurkit metsässä. *Aamutahti* Nro 6, 5.8.2009 [viitattu 16.3.2010]. Saatavissa: <http://www.kastelli-leiri.net/tiedostot/aamutahti-6.pdf>.

Maslow, A. H. 1964. *Religions, Values and Peak-Experiences*. Penguin Books Limited [viitattu 9.11.2009]. Saatavissa: <http://www.angelfire.com/ego/delado/Misc/Maslow-RVPE.pdf>.

Matherson, L., Wright, V. H., Inman, C. T. & Wilson, E. K. 2008. Get Up, Get Out with Geocaching: Engaging Technology for the Social Studies Classroom. *Social Studies Research and Practice*, Volume 3, Number 3, November 2008, 80 – 85 [viitattu 19.10.2009]. Saatavissa: <http://socstrp.org/issues/PDF/3.3.6.pdf>.

McNamara, J. 2004. *Geocaching for Dummies*. Wiley [viitattu 12.9.2009].
Osittain saatavissa:
http://media.wiley.com/product_data/excerpt/16/07645757/0764575716.pdf.

Metsähallitus. 2009a. Geokätköily Metsähallituksen hallinnoimilla valtion alueilla. Metsähallitus [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa:
<http://www.luontoon.fi/page.asp?Section=12866>.

Metsähallitus. 2009b. Luonnonvarat. Metsähallitus [viitattu 24.11.2009].
Saatavissa:
<http://www.metsa.fi/sivustot/metsa/fi/Luonnonvarat/Sivut/Luonnonvarat.aspx>.

Mossberg, L. 2003. *Att skapa upplevelser – från OK till WOW!* Lund: Studentlitteratur.

Mukkala, J. 2007. Pohjois-Lapin kuntakeskusten matkailullinen kehittäminen. Pohjois-Lapin alueyhteistyön kuntayhtymä [viitattu 19.10.2009].
Saatavissa: http://www.plappi.fi/files/orig/8249_Loppuraportti.pdf.

Myers – Briggs. 2009. The Myers & Briggs Foundation [viitattu 17.12.2009].
Saatavissa: <http://www.myersbriggs.org>

Neufeld, J., Roberts, J., Walsh, S., Milstein, A., Sokolsky, M. & Bowling, M. 2008. Autonomous Geocaching: Navigation and Goal Finding in Outdoor Domains. Teoksessa Padgham, L., Parkes, D. C., Müller, J. & Parsons, S. (toim.) 7th International Joint Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems (AAMAS 2008), May, 12-16, 2008, Estoril, Portugal, 47 – 54 [viitattu 6.11.2009].

Saatavissa: <http://www.cs.ualberta.ca/~bowling/papers/08aamas-geocaching.pdf>.

Neustaedter, C., Tang, A. & Judge, T. 2010. The Role of Community and Groupware in Geocache Creation and Maintenance. Proceedings of the ACM Conference on Computer-Human Interaction (CHI 2010), Atlanta, Georgia, April 2010, ACM Press [viitattu 20.2.2010]. Saatavissa: <http://www.ece.ubc.ca/~tonyt/papers/2010-chi2010-geocaching.pdf>.

Nielsen, J. 2006. Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute. Jakob Nielsen's Alertbox, October 9, 2006 (Updated 2009) [viitattu 22.10.2009]. Saatavissa: http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html.

Nielsen, N. C. & Liburd, J. J. 2008. Geographical Information and Landscape History in Tourism Communication in the Age of Web 2.0. The Case of the Salt River Bay National Park in St. Croix of the U.S. Virgin Islands. Journal of Travel & Tourism Marketing, Vol. 25(3-4) 2008, 282 – 298.

Nielsen, N. Chr., Harder, H., Tradisauskas, N. & Blichfeldt B. S. 2009: Approaches to GPS-survey of tourist movements within a North Sea island destination. ENTER 2010 @ Lugano, The 17th International Conference on Information Technology and Travel & Tourism, Lugano, Schweiz, February 10-12, 2010.

Niiranen, R. 2009. Geokätköilystä löytämisen iloa ja liikuntaa. Heinäveden lehden matkailunumero 2009, 27 [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: <http://www.heinavedenlehti.fi/web/files/nokkonen27.pdf>.

OECD. 2007. Participative Web and User-Created Content. Web 2.0, Wikis and Social Networking. Organisation for Economic Co-operation and Development [viitattu 30.10.2009]. Saatavissa: <http://213.253.134.43/oecd/pdfs/browseit/9307031E.PDF>.

O'Hara, K., Kindberg, T., Glancy, M., Baptista, L., Sukumaran, B., Kahana, G. & Rowbotham, J. 2007. Collecting and sharing location-based content on mobile phones in a zoo visitor experience. *Journal of Computer Supported Cooperative Work*, 16(1-2), Special Issue on Leisure Technologies, 11 – 44 [viitattu 16.10.2009]. Saatavissa:

http://www.ict.csiro.au/staff/kenton.ohara/papers/BBCcollect_CSCW_final_compressed.pdf.

O'Hara, K. 2008. Understanding Geocaching Practices and Motivations. *Proceedings of CHI 2008, April 5-10 2008, Florence, Italy*, 1177 – 1186 [viitattu 12.9.2009]. Saatavissa:

http://www.ict.csiro.au/staff/kenton.ohara/papers/geocaching_chi.pdf.

Ooi, C-S. 2005. A Theory of Tourism Experiences: The Management of Attention. Teoksessa O'Dell, T. & Billing, P. (toim.) *Experiencescapes: Tourism, Culture, and Economy*. Copenhagen Business School Press, 51 – 68.

Palang, H. & Paal, P. 2006. Places gained and lost. Teoksessa Sarapik, V., Tüür, K. & Laanemets, M. (toim.) *Koht ja Paik / Place and Location II*, *Proceedings of the Estonian Academy of Arts 10, Tallinn 2002*, 93 – 110 [viitattu 9.11.2009]. Saatavissa: http://www.eki.ee/km/place/pdf/KP2_06palang.pdf.

Perttula, J. 2002. Kiintopisteitä, ydinteemoja ja prototyyppejä: luonnos matkailun ja matkailuelämyksen psykologiaksi. Teoksessa Saarinen, J. (toim.) *Elämys. Teollisuutta, taloutta vai jotakin muuta? Lapin yliopiston menetelmätieteellisiä tutkimuksia 2*. Rovaniemi, 31 – 53.

Perttula, J. 2004. Ihminen matkustaa, mutta miksi? Teoksessa Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus & Elämysinstituutti (toim.) *Articles on Experiences*. Rovaniemi, 29 – 37 [viitattu 29.10.2009]. Saatavissa: <http://raita.scp.fi/ruotsi/2005materia/Articles%20on%20Experiences.pdf>.

Pine, II B. J. & Gilmore, J. H. 1998. Welcome to Experience Economy. Harvard Business Review, July – August 1998, 97 – 105 [viitattu 4.11.2009]. Saatavissa: http://lopeztoledo.files.wordpress.com/2008/10/experience_economy.pdf.

Pitkänen, K. & Tuohino, A. 2004. Wintry experiences in Eastern Finland: The representations of experiences in travel brochures. Teoksessa Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus & Elämystutkimuskeskus (toim.) Articles on Experiences. Rovaniemi, 84 – 95 [viitattu 29.10.2009]. Saatavissa: <http://raita.scp.fi/ruotsi/2005materia/Articles%20on%20Experiences.pdf>.

Portelli A. 2006. Mikä tekee muistitietotutkimuksesta erityisen? Teoksessa Fingerroos O., Haanpää R., Heimo A. & Peltonen U-M. (toim.) Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 49 – 64.

Rainio, A. 2003. Paikannus mobiilipalveluissa ja sovelluksissa. Teknologia katsaus 143 / 2003. Helsinki: Tekes [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa: http://www.tekes.fi/fi/document/43291/paikannus_mobiilipalveluissa_pdf.

Raivo Petri 1997. Kulttuurimaisema: alue, näkymä vai tapa nähdä. Teoksessa Haarni T., Karvinen M., Koskela H. & Tani S. (toim.) Tila, paikka ja maisema. Tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen. Tampere: Vastapaino, 193 – 209.

Read, P. 1996. Returning to nothing: the meaning of lost places. Cambridge University Press [viitattu 14.2.2010]. Osittain saatavissa: http://www.google.com/books?hl=fi&lr=&id=p_k4AAAIAAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=%22lost+places%22&ots=XfWxtVkmJ8&sig=NBRFEtmY1xvQkMLyf7b-QzNNMcA#v=onepage&q=&f=false.

Reisinger, Y. & Turner, L. 1999. A cultural analysis of Japanese tourists: challenges for tourism marketers. European Journal of Marketing, Vol. 33, No. 11/12, 1999, 1203 – 1227.

Richards, G. & Wilson, J. 2006. Developing creativity in tourist experiences: A solution to the serial reproduction of culture? *Tourism Management*, 27 (2006), 1209 – 1223 [viitattu 4.11.2009]. Saatavissa: <http://www.rpts.tamu.edu/Courses/646/07c/Additional%20Readings/Richards%20and%20Wilson%20-%20Developing%20Creativity%20in%20Tourist%20Experiences,%20Solution%20to%20Serial%20Reproduction.pdf>.

Rieki, J. 2009. Geokätköilijä etsii ja kätkee aarteita. *Tervareitti* 30.4.2009 [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: http://www.tervareitti.fi/cgi-bin/mediaweb_terva.exe?Newsp=terva&Date=090430&Depa=uutiset&Story=Geok%20E4tk%20F6.txt&Model=ossivu.html.

Ristolainen, K. 2007. Matkailu- ja kulttuurikohteiden mobiilipalvelut. Soveltuvuus itäsuomalaisiin kulttuurihistoriallisiin kohteisiin. Joensuun yliopisto [viitattu 12.10.2009]. Saatavissa: http://mot.joensuu.fi/media/download_gallery/Matkailu-%20ja%20kulttuurikohteiden%20mobiilipalvelut.pdf.

Robinson, M. & Novelli, M. 2005. Niche tourism – an introduction. Teoksessa Novelli, M. (toim.): *Niche tourism: contemporary issues, trends and cases*. Elsevier Butterworth-Heinemann, 1 – 14 [viitattu 16.2.2010]. Osittain saatavissa: http://www.google.com/books?hl=fi&lr=&id=JCce_AZgRxIC&oi=fnd&pg=PA1&dq=niche+tourism&ots=P0tRB0fmUS&sig=mYVaCtKTFfMsONSbhU8f79C_c0#v=onepage&q=&f=false.

Ryan, C. 2002a. Motives, behaviours, body and mind. Teoksessa Ryan, C. (toim.) *The Tourist Experience*. 2nd edition, London: Continuum, 27 – 57.

Ryan, C. 2002b. From motivation to assessment. Teoksessa Ryan, C. (toim.): *The Tourist Experience*. 2nd edition, London: Continuum, 58 – 77.

Saarenpää, S. 2009a. ”Mikä meitä oikein riivaa?” Geokätköilykyselyn yhteenveto. Kangasala [viitattu 17.12.2009]. Saatavissa: <http://www.geocache.fi/materiaali/raportti.pdf>.

Saarenpää, S. 2009b. RE: geokätköilyraporttisi [sähköpostiviesti]. Vastaanottaja Kinnunen Maarit. Lähetetty 14.12.2009.

Saarinen, J. 1997. Matkailun motiivit ja ympäristöt: matkailijatyypin tilasidonaisuus. Terra 109:2, 55 – 65.

Saarinen, J. 2001a. Matkailun tilat ja motiivit: Saariselän ruskamatkailun muodot ja ympäristöt. Teoksessa Järviluoma, J. & Saarinen, J. (toim.) Luonnon matkailu- ja virkistyskäyttö tutkimuskohteena. Metsäntutkimuslaitoksen tiedonantoja 796. Rovaniemi: Metsäntutkimuslaitos, 35 – 50.

Saarinen, J. 2001b. Matkailukokemuksista elämystuotantoon – matkailuelämys käsitteenä ja luontomatkailun mainonnassa. Teoksessa Aho, S., Honkanen, A. & Saarinen, J. (toim.) Matkailuelämykset tutkimuskohteina: suomalaisen matkailututkijaverkoston 10-vuotisjulkaisu. Rovaniemi: Lapin yliopisto, 83 – 97.

Saarinen, J. 2002a. Luonto ’uuden matkailun’ elämys tuotannossa: katsaus Pohjois- Suomen luontoon perustuvan matkailun kehitykseen. Teoksessa Saarinen, J. & Järviluoma, J. (toim.) Luonto matkailukohteena: virkistystä ja elämyksiä luonnosta. Metsäntutkimuslaitoksen tiedonantoja 866. Rovaniemi: Metsäntutkimuslaitos, 11 – 26.

Saarinen, J. 2002b. ”Elämyksiä, elämyksiä, elämyksiä”: lyhyt johdatus elämystalouteen ja –tutkimukseen. Teoksessa Saarinen, J. (toim.) Elämys. Teollisuutta, taloutta vai jotakin muuta? Lapin yliopiston menetelmätieteellisiä tutkimuksia 2. Rovaniemi, 5 – 16.

- Salovaara, A., Johnson, M., Toiskallio, K., Tiitta, S. & Turpeinen, M. 2005. Playmakers in Multiplayer Game Communities: Their Importance and Motivations for Participation. Proceedings of the ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technologies (ACE2005) [viitattu 6.10.2009]. Saatavissa: <http://www.hiit.fi/u/asalovaa/articles/salovaara-et-al-ace2005-p334.pdf>.
- Sarpong, D. B. 2008. A Practice Centred Approach to Understanding Social Learning and Knowledge Creation in a "Community of Practice". International Journal of Business and Management, April, 2008, 23 – 36 [viitattu 12.1.2010]. Saatavissa: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ijbm/article/viewFile/1539/1464>.
- Sarvas, R. 2002. Geocacher stories. Qualitative Research Methods, Research Paper. Berkeley: University of California [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: http://www.cs.hut.fi/~rsarvas/sarvas_geocaching.pdf.
- Schaumann, P. 2005. The Guide to Successful Destination Management. Hoboken: Wiley.
- Schneider, I. & Chavez, D. 2004. Caching-in on Geocaching. Pathways, Summer 2004, Vol 16, Number 3, 21 [viitattu 19.10.2009]. Saatavissa: <http://www.coeo.org/pathways/PW16.3Summer04.pdf>.
- Shaw, M. & Morris, S. 2000. Hospitality Sales: A Marketing Approach. New York: John Wiley & Sons.
- Siitonen, M. 2004. Sosiaalisen vuorovaikutuksen tutkimus verkkopeliyhteisöissä. Teoksessa Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. (toim.) Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylän yliopisto, 115 – 130 [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: <http://users.jyu.fi/~marsiiit/MSverkkopeliyhteisot.pdf>.

Strahilevitz, L. J. 2009. The Right to Abandon. John M. Olin Law & Economics Working Paper No. 455 (2d series). Public Law and Legal Theory Working Paper No. 260. Chicago: The Law School, The University of Chicago [viitattu 17.12.2009]. Saatavissa: <http://www.law.uchicago.edu/files/files/455-260.pdf>.

Suomen Latu. 2009. Geokätköilykoulutusta [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: <http://suomenlatu.fi/?S0324>.

Taloussanomat. 2009. Suomalaisen keskimääräinen palkka 2940 euroa. Taloussanomat 21.8.2009 [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa: <http://www.taloussanomat.fi/raha/2009/08/21/suomalaisen-keskimaarainen-palkka-2940-euroa/200918571/139>.

Tilastokeskus. 2009. Yksityisen sektorin kuukausipalkkaisten säännöllisen työajan ansio oli 3 091 euroa lokakuussa 2008. Julkaistu 23.7.2009 [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa: http://www.stat.fi/til/yskp/2008/yskp_2008_2009-07-23_tie_001_fi.html.

Trotman, A., Jones, T. & Handley, C. 005. Recommending Geocaches. Proceedings of the 10th Australasian Document Computing Symposium, Sydney, Australia, December 12, 2005 [viitattu 6.11.2009]. Saatavissa: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.66.2130&rep=rep1&type=pdf>.

Urry, J. 2002. The Tourist Gaze. Second edition. London: SAGE Publications.

USDA. 2009. Public Geocache Placement Application/Registration & Ozark-St. Francis National Forest Policy On Geocaching. Ozark-St. Francis National Forests, USDA (United States Department of Agriculture) Forest Service [viitattu 6.11.2009]. Saatavissa: http://www.fs.fed.us/oonf/ozark/recreation/documents/Geocache_Placement_Application_General.pdf.

- Vaarala, M., Aatsinki, S. & Mattas, M. 2005. Matkailun turvallisuusyhteistyö Lapin läänin ja Murmanskin alueen välillä. Esiselvitys. Rovaniemi: Lapin lääninhallitus [viitattu 19.10.2009]. Saatavissa:
[http://www.laaninhallitus.fi/lh/lappi/kvasiat/home.nsf/files/39B19DC2AABD1EFFC22571A0003AD7A6/\\$file/Esiselvitys.pdf](http://www.laaninhallitus.fi/lh/lappi/kvasiat/home.nsf/files/39B19DC2AABD1EFFC22571A0003AD7A6/$file/Esiselvitys.pdf).
- Valtion ympäristöhallinto. 2009. GPS ja geokätkentä. [viitattu 7.10.2009]. Saatavissa: <http://www.ymparisto.fi/default.asp?node=9171&lan=FI>.
- Verhelä, P. & Lackman, P. 2003. Matkailun ohjelmapalvelut: matkailuelämyksen tuottaminen ja toteuttaminen. Porvoo: WSOY.
- Vitek, O. 2007. Problems of Tourism and Sports in Czech Protected Areas. Seminar Report. III International Seminar on Mountain Tourism. Sucha Beskidzka, Poland, 25-28 October 2007, 29 – 30 [viitattu 8.10.2009]. Saatavissa: <http://itir.awf.krakow.pl/raport2007.doc>.
- Vuoristo, K-V. 1994. Attraktio matkailututkimuksen käsitteenä. Teoksessa Aho, S. (toim.) Matkailun vetovoimatekijät tutkimuskohteina. Oulu: Oulun yliopisto, Pohjois-Suomen tutkimuslaitos, 22 – 30.
- Vuoristo, K-V. 1998. Matkailun muodot. Porvoo: WSOY.
- waymarking.com. 2009. Geocaching tour guides [viitattu 19.10.2009]. Saatavissa: <http://www.waymarking.com/cat/details.aspx?f=1&guid=07a5091b-4c7b-42fa-b880-75ae60cd64a6&exp=True>.
- Webb, R. 2001. Recreational Geocaching: The Southeast Queensland Experience. 2001 - A Spatial Odyssey, Australian Surveyors Congress, 25-28 September 2001, Brisbane, Australia [viitattu 12.9.2009]. Saatavissa: <http://eprints.qut.edu.au/4160/1/3845.pdf>.

Webropol. 2009. Webropol käyttöopas [viitattu 24.11.2009]. Saatavissa: http://www.webropol.com/materiaalit/Webropol_opas_suomi.pdf.

Wenger, E. 2006. Communities of practice – a brief introduction. [Viitattu 12.1.2010]. Saatavissa: <http://www.ewenger.com/theory/>.

The White House. 2000. Improving the Civilian Global Positioning System (GPS). Office of the Press Secretary, May 1, 2000 [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa: http://clinton4.nara.gov/WH/New/html/20000501_2.html.

Wikipedia. 2009. Verkkoyhteisö, User-Created Content, Word-of-mouth [viitattu 18.11.2009]. Saatavissa: <http://en.wikipedia.org/>.

Willim, R 2007. Walking Through The Screen – Digital Media On The Go. Esitetty 29.10.2007, The Department of Anthropology, University College London [viitattu 30.3.2010]. Saatavissa: http://robertwillim.com/rw_gps.pdf.

WTO. 2008. International Recommendations for Tourism Statistics 2008. ST/ESA/STAT/SER.M/83/Rev.1. Madrid and New York: United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Statistics Division - World Tourism Organization [viitattu 22.10.2009]. Saatavissa: <http://unstats.un.org/unsd/tradeserv/IRTS%202008%20edited%20whitecover.pdf>.

Zuckerman, M. 1994. Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking. Cambridge University Press [viitattu 7.11.2009]. Osittain saatavissa: http://books.google.com/books?id=44TACYBm_HgC&printsec=frontcover&dq=Behavioral+expressions+and+biosocial+bases+of+sensation+seeking&lr=&hl=fi#v=onepage&q=&f=false.

LOPPUVIITTEET

¹ GPS (*Global Positioning System*) on satelliittipaikannusjärjestelmä, jonka avulla henkilön, eläimen, esineen, kulkuvälineen, paikan tms. sijainti voidaan todentaa. Paikannukseen käytetään GPS-laitteita. GPS-laitevalmistajat ovat rakentaneet laitteisiin geokätköilyharrastukseen sopivia piirteitä kätköinformaation lataamiseksi (Burri Gram-Hansen 2009, 3).

² Ihämäki ja Tuomi (2009) kritisoivat termiä ”mobiilipeli” (*mobile game*), koska se yhdistetään helposti pelkästään matkapuhelimeen. He pitävät parempana terminä ”mobiililaitteita pohjaista peliä” (*mobile device-based game*). Yllä on kuitenkin käytetty termiä ”mobiilipeli”, koska Ristolainen (2007) itse käyttää sitä.

³ Vaihtotavara on pieni esine, joka on jätetty kätkörasiaan. Kätkön löytäjä voi ottaa vaihtotavaran, kunhan jättää tilalle toisen, suunnilleen samanarvoisen. (Lehmuskenttä 2007, 28.)

⁴ Joidenkin mielestä reissaaja tarkoittaa nimenomaan ”bugia”, ja geokolikko on eri termi (PiiSami; Zepe). Kätkön löytäjä voi ottaa reissaajan, jolloin hänen tehtävänsä on toimittaa se eteenpäin johonkin toiseen kätköön ja kirjata liikkuminen nettiin. Joillakin reissaajilla on verkossa kuvattu päämäärä, mihin se pyrkii. Englannissa reissaajia on käytetty mm. historian, maantiedon ja vieraiden kulttuurien opetuksessa (geocachingschools 2009). Jopa GPS-laite voi olla reissaaja: GPS-laitteessa on yksilöivä tunniste, ja tämän reissaajan voi bongata esimerkiksi geokätköilytapahtumissa omistajansa kera (Zepe).

⁵ Verkko- tai virtuaaliyhteisö (*virtual community*) on Internetissä toimiva tila tai alusta, jossa yleensä samasta asiasta kiinnostuneet ihmiset jakavat kokemuksiaan, tuottavat sisältöä toisilleen, ja ovat siis vuorovaikutuksessa toistensa kanssa (Kreus 2008, 13 – 38). Verkkoyhteisöön pätevät itse asiassa myös ryhmän muotoutumiseen liittyvät vaiheet, jotka ovat muotoutuminen (*forming*), kuohunta (*storming*), normiutumisen (*norming*) ja tehtävän suorittaminen (*performing*). Oman tulkintani mukaan geokätköilyyhteisö on normiutumisen vaiheessa.

⁶ Toimijayhteisö (*Community of Practice, CoP*) on ryhmä, jolla on oppimisen ja kehittymisen kannalta yhteinen kiinnostuksen kohde. Perinteisesti toimijayhteisöjä on tarkasteltu organisaation näkökulmasta, yhteistä tehtävää suorittavien henkilöiden sosiaalisen oppimisprosessin ja tehokkuuden parantamisen kannalta. (Wenger 2006.)

⁷ Käyttäjien tuottamasta sisällöstä (*User-Created Content / UCC, Consumer-Generated Media / CGM* tai *User-Generated Content / UGC*) on suomeksi käytetty myös termejä käyttäjäs sisältö ja käyttäjälähtöinen sisältö (Wikipedia 2009). Suositettu määritelmä on OECD:n (2007, 9) laatima: a) sisältö on netissä yleisesti saatavilla, b) sisällön tuottaminen on vaatinut tiettyä luovuutta ja c) sisältö on luotu vapaaehtoisuudelta, eli sisällön tuottaminen ei kuulu henkilön palkkatyöhön.

⁸ Geojästi (*GeoMugger*) on henkilö, joka ei harrasta geokätköilyä. Nimitys tulee J. K. Rowlingin Harry Potter -kirjasarjasta. (Burri Gram-Hansen 2009, 1.)

⁹ Luontomatkailulla (*nature tourism*) on useita määritelmiä, joita on koottu yhteen Koivulan ja muiden toimesta (Koivula, Saastamoinen, Hentinen, Loikkanen, Määttä, Peltonen, Saarinen & Tyrväinen 2005, 11 – 12). Geokätköilyn näkökulmasta käytän luontomatkailusta seuraavaa määritelmää, vaikka Saarinen käyttääkin tästä matkailun muodosta tarkemmin rajattua termiä ”luontoon perustuva matkailu”: *[Luontomatkailussa] vetovoimaisuus ja eri aktiviteetit perustuvat oleellisilta osiltaan luonnonympäristöön ja siellä toteutettavaan toimintaan* (Saarinen 2002a, 12).

¹⁰ DMC (*Destination Management Company*) on asiantuntijapalveluja tarjoava yritys, jolla on vahva paikallistuntemus sekä asiantuntemusta ja resursseja suunnitella ja toteuttaa erilaisia tapahtumia, retkiä, kuljetusta ja niin edelleen (Schaumann 2005, 6 – 8).

¹¹ CVB (*Convention & Visitors Bureau*) on voittoa tuottamaton kohdemarkkinointiorganisaatio, joka edistää oman alueensa matkailua, matkailupalveluja sekä kokous- ja tapahtumajärjestämistä (Shaw & Morris 2000, 293).

¹² Arvio perustuu geocaching.com -sivuston kautta tehtyihin tiedusteluihin.

¹³ Lokakuussa 2009 4 876 suomalaista kätköilijää oli etsinyt ja löytänyt vähintään yhden kätkön, ja 1 534 oli tehnyt vähintään yhden kätkön (geocache.fi 2009).

¹⁴ FTF (*First to Find*) tarkoittaa sitä, että kätköilijä on ollut ensimmäinen kyseisen kätkön löytäjä. Joillekin kätköilijöille FTF-merkintöjen määrä on tärkeä. (geocaching.com 2009.)

¹⁵ Geokätköilyn käyttämistä oppimisen tukena on kuvattu termillä *edutainment* (*educational entertainment*, koulutuksellinen viihde) – osallistujia koulutetaan viihteen avulla tai keinoin (eAapinen 2009).

¹⁶ Seikkailumatkailun (*adventure tourism*) olennainen osa on matkailijan oma, aktiivinen osallistuminen – itsensä ”likoon laittaminen” – normaalielämästä poikkeavassa ympäristössä. Seikkailumatkailuun liitetään tyypillisesti adjektiivi ”jännittävä”. (Verhelä & Lackman 2003, 178.)

¹⁷ Liikuntamatkailussa (*sport tourism*) matkailija on itse aktiivisesti mukana harrastamalla valitsemaansa lajia. Liikuntamatkailussa pääpaino ei aina ole omassa fyysisessä suorituksessa, vaan olennaista on, että matkailupalvelut liittyvät liikuntaan. Liikuntamatkailu on myös liikunnallista itsensä hoitamista – hyvinvointi- ja terveysturmatkailusta sen erottaa vain se, että hyvinvointi- ja terveysturmatkailuun liittyy aina jokin lääketieteellinen hoitomuoto. Monesti matkan motiivina on ainoastaan liikunta. (Verhelä & Lackman 2003, 125, 129, 140.)

¹⁸ Vakuuttaminen (*persuasion*) on sosiaalista vaikuttamista; tavoitteena on henkilön asenteiden tai käytöksen muuttaminen ”reiluin keinoin”, ilman pakkoa tai vilppiä (Fogg 2003, 15). Fogg on tutkinut vakuuttavaa teknologiaa (*persuasive technology*) – teknologiaa, joka on suunniteltu ihmisten käytöksen tai asenteiden muuttamiseen (Fogg 2003, 1).

¹⁹ Humanistisessa maantieteessä ilmiöitä ja asioita tutkitaan henkilön yksilöllisten tuntemusten kautta. Tärkeimpiä käsitteitä on paikka. (Haarni, Karvinen, Koskela & Tani 1997, 16.)

²⁰ Topofilia on positiivista, tunnepohjaista, arvolutautunutta suhtautumista paikkaan (Karjalainen 2007, 52 – 53). Yi-Fu Tuan lanseerasi käsitteen vuonna 1974. Topobiografisella paikalla taas tarkoitetaan elämäkerrallista paikkaa – paikkaan liittyviä elämäkerrallisia merkityksiä (Karjalainen 2006, 83).

²¹ Web 2.0 -termi syntyi vuonna 2004 Tim O’Reillyn ja Dale Doughertyn ideoinnin tuloksena. Kyse on pikemminkin konseptista tai ”asenteesta” kuin mistään erityisestä teknologiasta tai mallista. O’Reilly ja Dougherty yksinkertaisesti keräsivät yhteen uusia, heidän mielestään mielenkiintoisia Internet-teknikoita ja -ilmiöitä ja nimittivät kokonaisuutta Web 2.0:ksi (Hintikka 2007, 8). Clough’n tutkimuksen kannalta olennaisia Web 2.0 -ilmiöitä ovat yhteisöllisyys ja yhteistyö sekä tiedon ja tietämyksen jakaminen (Clough 2009a, 1).

²² Kyselyyn vastanneista peräti 4 % oli suomalaisia, mikä osoittaa suomalaisten geokätköilijöiden suurta antaumuksellisuutta (Clough 2009b, 138).

²³ Mysteerikätkö (*Mystery / Puzzle Cache*) on kätkötyyppi, jossa vihjeenä annetun tehtävän ratkaisu kertoo kätkön koordinaatit. Esimerkiksi Metsähiipijän tekemässä *Tuusulanjärvellä nähdään* -kätkössä kysymykset ovat lintuaiheisia. (geocaching.com 2009.)

²⁴ *Groupware* eli ryhmäohjelma on ohjelma tai ohjelmisto, joka mahdollistaa yhteisöllisen sisällöntuottamisen. Wikipedia on tällä hetkellä ehkä tunnetuin ryhmäohjelma.

²⁵ Katherine Cook Briggs ja hänen tyttärensä Isabel Myers kehittivät Myers – Briggsin tyyppi-indikaattorin (MBTI, *Myers-Briggs Type Indicator*) 1920-luvulla. Carl Jungin teorioihin perustuvalla indikaattorilla henkilöt jaetaan neljän eri ulottuvuuden avulla: E (*extraversion*) – I (*introversion*), S (*sensing*) – N (*intuition*), T (*thinking*) – F (*feeling*), J (*judging*) – P (*perceiving*). (Myers – Briggs 2009.)

²⁶ Lew'n jaottelussa "luonnon" määritelmäksi soveltuu Granön (1930, 7) kuvaus: [*Luonto on kaikki se, mikä ei ole suoranaisesti ihmistoiminnan aikaansaannosta.*]

²⁷ Toisaalta "elämyshakuisuus" on englanniksi *sensation seeking*. Marvin Zuckerman jakoi vuonna 1979 esittämässään teoriassa elämyshakuisuuden neljään osaan: jännityksen ja seikkailun haku (*thrill and adventure seeking*), kokemusten haku (*experience seeking*), estottomuus (*disinhibition*) ja tylsistymisherkkyys (*boredom susceptibility*) (Zuckerman 1994, 31 – 32).

²⁸ Ajankulu käsitetään todellisuutta nopeammaksi, mikäli kävijän motiivit ovat sisäisiä, itsestä lähöisin olevia, eivätkä ulkoa tulevia, tiettyyn saavutukseen pyrkiviä (Fielding ym. 1995, 185 – 187).

²⁹ Pseudonyymi ei ole sama asia kuin anonyymi. Virtuaalimaailmassa näiden kahden välillä on aste-eroja: toisessa päässä on täysi anonymiteetti ja toisessa täysi tunnistettavuus. Verkko-yhteisössä tietyllä pseudonymillä voi olla erittäin tunnettu maine, ja tämän maineen rakentaminen voi olla henkilön suurin motiivi kontribuoida yhteisölle. (Donath 1998, 2, 20.)

³⁰ Maiseman klassisena määritelmänä voidaan pitää Granön (1930, 53) kirjoittamaa: "Maisema on näkyvä kaukoympäristö eli kaukonäkymä". Maisema vaatii siis tietyn valon ja valaistuksen, ja sitä on tarkasteltava tietyn minimietäisyyden päästä, jotta sen voi havaita. Tosin jo Granö nostaa esiin sen, että maisema voidaan tulkita myös koko aistiympäristöä koskevaksi: lähiympäristöksi, joka havaitaan kaikilla aisteilla, ja kaukoympäristöksi, taivaanrantaan ulottuvaksi kaukonäkymäksi, joka havaitaan näköaistilla (Granö 1930, 18).

Raivo (1997, 198) ei pidä maisemaa samana asiana kuin näköala. Humanistisen maantieteen mukaan maisema on kokijansa oma tulkinta, subjektiivinen ja kokonaisvaltainen ympäristökokemus. Maiseman tulkinta on aina kulttuurisidonnaista (Karjalainen 2007, 55 – 56), kun taas termit "kulttuurimaisema" ja "luonnonmaisema" viittaavat maiseman fyysisiin elementteihin (Raivo 1997, 209).

³¹ Multikätkö (*Multi-Cache*) on kätkötyyppi, jossa kätkön ensimmäinen piste sisältää vihjeen seuraavasta ja niin edelleen. Itse kätköpurkki on viimeisessä paikassa. (geocaching.com 2009.)

³² Lokakuussa 2008 yksityisen sektorin keskitulo oli 3 091 euroa / kk (Tilastokeskus 2009). Kun kunta- ja valtiosektorit otetaan huomioon, on suomalaisen keskipalkka 2 940 euroa kuukaudessa (Taloussanomien 2009). Lohvansuun kyselyn mukaan suurin osa geokätköilijöistä kuului tulo- luokkaan 30 001 – 45 000 euroa / vuosi (Lohvansuu 2009, liite 2, 2).

³³ Peter Read käyttää termiä *lost places* rakennetuista paikoista, jotka ovat ajan myötä tuhoutuneet ja kadonneet luonnonmullistusten tai "sivilisaation" tieltä ja joilla on merkitystä alkuperäisessä muodossaan aiemmille tai nykyisillekin sukupolville. (Read 1996, vii – x.)

Marienkäferin mukaan ilmausta käytetään Luxemburgissa ja Saksassa tarkoittamaan rakennettuja paikkoja, jotka ovat ajan myötä autioituneet tai jääneet pois käytöstä, esimerkiksi lopetettuja kaivoksia, suljettuja tehtaita, hylättyjä bunkkereita ja lakkautettujen rataosuuksien rautatietunneleita.

³⁴ Alunperin *word-of-mouth* on tarkoittanut informaation välittämistä suullisten kertomusten kautta (Wikipedia 2009). Nykyään termillä tarkoitetaan kaikkea epäformaalia viestintää, myös sähköisten kanavien välityksellä tapahtuvaa. Internet-viestinnästä on käytetty myös termejä *word-of-mouth* tai *e-WOM* (Kreus 2008, 44 – 45).

³⁵ Muistitieto käännetään yleensä englanninkieliseksi termiksi *oral history*. Suomalaisessa muistitietotutkimuksessa pidetään kuitenkin myös kirjallisia lähteitä tärkeinä. (Fingerroos & Haanpää 2006, 26 – 27.)

³⁶ *Niche*-matkailua käytetään yleensä massaturismin vastakohtana (Robinson & Novelli 2005, 1). *Niche*-matkailulla tarkoitetaan matkailua, jossa huomioidaan monimuotoisuus, erilaisuus, yksilöllisyys. Matka on tarkoitettu pienelle, rajatulle, tiedostavalle kohderyhmälle. Erik Cohen luokitteli jo vuonna 1972 matkailijat kulkureihin (*drifter*), tutkimusmatkailijoihin (*explorer*), yksilöllisiin massaturisteihin (*individual mass tourist*) ja organisoituihin massaturisteihin (*organized mass tourist*) (Cohen 2004, 176 – 177; suomennokset Saarinen 1997, 58). Näistä kulkurit ja tutkimusmatkailijat suhtautuvat ympäristöönsä *niche*-matkailun arvoihin.

LIITE 1: Kontaktointiviesti kätkön tekijälle

[GEO] eila.ja.rampe contacting [pseudonyymi] from Geocaching.com

Hei,

olen matkailun aikuisopiskelija ja teen parhaillaan opinnäytetyötä geokätköilystä. Tarkoitukseni on tarkkailla noin 10 eri kätköä ja kysellä kätkön löytäjiltä heidän elämyksistään.

Juttelin juuri puhelimitse [pseudonyymi]:n kanssa ja hän kertoi, että sinulla (vai onko teitä useampi?) on kätköjä hyvillä paikoilla - kaipaisin tarkasteltavaksi kätköä, joka on kauniilla / merkittävällä paikalla.

Olisiko mahdollista, että ottaisın jonkun tekemäsi kätkön tarkasteltavaksi? En spoilaa sitä, joten tarjoan mahdollisuutta tarkistaa tekstin ennen työn julkistamista.

Mikäli tämä on mahdollista, voisitko laittaa puhelinnumeron, johon voisın ottaa yhteyttä? Kyselisin joitakin taustatietoja ja omaa käsitystäsi hyvien kätköjen tekemisestä.

t.maarit kinnunen

[sähköpostiosoite]

[puhelinnumero]

LIITE 2: Teemahaastattelurunko

Kätkön tekijöille esitettäviä kysymyksiä.

Yleiset kysymykset:

- Miksi aloit tehdä kätköjä?
- Millainen on mielestäsi hyvä geokätkö?
- Miten tärkeä palaute on (lokimerkinnät)?

Kätköä koskevat kysymykset:

- Miksi valitsit kätkölle juuri kyseisen paikan / alueen? Onko sillä itsellesi joku merkitys?
- Millainen on kätkön toteutustapa (piilotustapa)? Miksi?
- Millainen on kätkön naamiointi? Miksi?
- Millainen on kätköpurkki? Miksi?
- Mitä haluat antaa kätköllä sen löytäjälle?

LIITE 3: Kyselytutkimuksen saate

Hei,

olen matkailun aikuisopiskelija ja teen opinnäytetyötä geokätköilystä kätkön tuottamien elämysten näkökulmasta. Tarkastelen kymmentä eri kätköä, ja minulla on ko. kätkön tekijän lupa tutkimukseen. Olet jossain vaiheessa logannut tutkimukseeni kuuluvan kätkön: [kätkön nimi].

Toivon, että voisit täyttää tästä kätköstä oheisen nettilomakkeen kahden viikon kuluessa: <https://www.webropol.com/p.aspx?id=380051&cid=20153283>. Käytän nimimerkkiäsi opinnäytetyössäni vain, jos annat siihen luvan. Muussa tapauksessa esitän mahdolliset kommenttilainaukset anonyymina. Kyselyn täyttämiseen menee noin 10 minuuttia eikä sitä voi jättää kesken. Kätkön nimi on kyselyn ainoa pakollinen tieto. Kyselyn alaosa painikkeineen näkyy parhaiten, jos maksimoit selainsivun koon. Mozilla-selaimella viimeisen sivun Lähetä-painike tulee näkyviin, kun scrollaat sivua alaspäin.

Mikäli sinulla on kysymyksiä tietojen käytön, kyselyn tai tutkimuksen suhteen, vastaan niihin mielelläni.

Jos haluat saada valmistuneen opinnäytetyön, lähetä oma sähköpostiosoitteesi minulle. Arvioin, että työ valmistuisi kesän 2010 aikana.

Suurkiitokset avustasi!

t.maarit

Maarit Kinnunen

[sähköpostiosoite]

[puhelinnumero]

LIITE 4: Nettikyselylomake

Kyselylomake: <https://www.webropol.com/P.aspx?id=380051&cid=20153283>

Sivu 1 / 9

Kysymykset kätkön etsijälle

Kysymyksiin vastaaminen vie noin 10 minuuttia. Voit jättää vastaamatta mihin tahansa kysymykseen.

Osa I: Taustakysymykset

1) Nimimerkkini:

2) Saako nimimerkkini mainita tutkimuksessa?

Kyllä Ei

3) Saako kommenttini luovuttaa kätkön tekijälle?

Kyllä Ei

Sivu 2 / 9

Kysymykset kätkön etsijälle

4) Nimimerkkini takana on:

naisia, iältään 0 - 14 v (lkm):

naisia, iältään 15 - 24 v (lkm):

naisia, iältään 25 - 34 v (lkm):

naisia, iältään 35 - 44 v (lkm):

naisia, iältään 45 - 54 v (lkm):

naisia, iältään 55 - 64 v (lkm):

naisia, iältään 65 - 74 v (lkm):

naisia, iältään 75 - v (lkm):

miehiä, iältään 0 - 14 v (lkm):

miehiä, iältään 15 - 24 v (lkm):

miehiä, iältään 25 - 34 v (lkm):

miehiä, iältään 35 - 44 v (lkm):

miehiä, iältään 45 - 54 v (lkm):

miehiä, iältään 55 - 64 v (lkm):

miehiä, iältään 65 - 74 v (lkm):

miehiä, iältään 75 - v (lkm):

Kysymykset kätkön etsijälle

5) Aloitin / aloitimme kätköilyn

vuosi (vvvv):

6) Olen löytänyt / Olemme löytäneet

kätköjä (lkm):

7) Olen piilottanut / Olemme piilottaneet

kätköjä (lkm):

8) Tällä hetkellä pidän eniten seuraavasta kätkötyypistä:

- Traditional
- Multi
- Mystery / Puzzle
- Virtual
- Earthcache
- Webcam
- Letterbox
- Wherigo

Kysymykset kätkön etsijälle

9) Millä %-osuudella arvioit kuuluvasi seuraaviin kätköilijäryhmiin? Lukujen summaksi tulisi tulla 100%. Luokittelun käyttö J&H Teamin luvalla.

Puuskupuhit eli tutkimusmatkailijat. Peruskätköjä nähtävyyksien, muistomerkkien, luontokohteiden läheisyydessä (%):

Korpinkynnet eli älyköt. Mysteerikätkö kaupungissa. Ratkaisu on haasteellinen arvoitus (%):

Rohkelikot eli vuorikiipeilijät. Kätkö paikassa, jonne löytäminen vaatii ketteryyttä, voimaa tai kestävyyttä. Kätkölle pääseminen on se juju (%):

Luihuset eli kätköpongarit. Mikrokätköjä kaupungissa. Tärkeintä on logata paljon kätköjä (%):

Kysymykset kätkön etsijälle

10) Seuraavista asuinpaikkaani kuvaa parhaiten:

- Suuri kaupunki (yli 100 000 as.)
- Suuren kaupungin lähiseutu (suuren kaupungin vaikutusalueella / työssäkäyntialueella)
- Pieni tai keskikokoinen kaupunki tai kunta (20 000 - 100 000 as.)
- Pienempi taajama tai kunta (alle 20 000 as.)
- Maaseutu (haja-asutusalue)

11) Kätkön etsimisessä ja kätkössä minulle (ja muille nimimerkkini takana oleville henkilöille) on tärkeää:

12) Mielestäni hyvä kätkö...

Kysymykset kätkön etsijälle

Osa II: Kätköä koskevat kysymykset

13) Tarkasteltavan kätkön nimi:

14) Nyt puheena oleva kätkö on yli 30 km:n päässä kodistani, opiskelupaikastani ja työpaikastani ja se on sellaisella alueella (30 km:a kauempana), jolla käyn harvemmin kuin viikottain:

- Kyllä
- Ei

15) Tämän kertaisen matkani pääasiallinen syy oli:

Kysymykset kätkön etsijälle

16) Tutustuin kätkökuvaukseen, vihjeisiin ja / tai loggausmerkintöihin ennen kätköalueelle saapumista:

Kyllä Ei

17) Jos vastasit edelliseen kysymykseen Kyllä, mitä ajatuksia kuvaus, vihjeet ja lokikirjoitukset toivat?

18) Miksi valitsit tämän kätkön?

Kysymykset kätkön etsijälle

19) Millaisia tunteuksia / kokemuksia / elämyksiä kätkön etsiminen aiheutti?

20) Millaisia tunteuksia / kokemuksia / elämyksiä kätkön löytäminen aiheutti?

Kysymykset kätkön etsijälle

21) Miten tallensit tietoa kätköpaikasta (valokuva tms.) ja jaoitko kätkökokemuksia myös muualla kuin kätkön lokikirjoituksessa?

22) Inspiroiko tämä kätkö johonkin tiettyyn tekoon tai toimintaan, jonka toteutit tai aiot toteuttaa?

23) Mitä mieltä olet tästä kätköstä?

LIITE 5: Kätkökohtaisten vastausten yhteenveto / taustatiedot

Kätkö	Kätkön tyyppi *)	n	Esi-markkerin käyttäjiä	Valinnan syy	Mielipide kätköstä (yhteenveto)
Hiidenkirkun pesäpallostadion	Toteutus, haaste	7	5	Lähellä: 4 Reitillä: 2 Tekijän maine: 2	Hieno kätkö, vaatinut aikaa ja viitseliäisyyttä, innovatiivinen, mielikuvitusta vaatinut, ennennäkemätön, haastava
The Entry Gateway to Jörkkiland	Toteutus, haaste	7	6	Lähellä: 6 Reitillä: 1 Tekijän maine: 3	Hieno toteutus, jossa on nähty vaivaa, yksi parhaista, viimeistelty, haastava, huolellisesti suunniteltu kokonaisuus
Eagle's Eye	Paikka, reitti	5	5	Reitillä: 5	Tavanomaista hienempi paikka, hieno näköala
The Pillar of Storgé	Haaste, paikka	6	6	Reitillä: 5 Haasteen voittaminen: 3 Mielenkiinnon herääminen: 3	Erinomainen / hyvä / yksi parhaista, tapaturma-altis / ei niin paha kuin antaa ymmärtää, hieno paikka, historia ja tarina
Aseenkätkijä	Toteutus, haaste	9	7	Reitillä: 8 Suositus: 2	Keskimääräistä parempi, ovela piilotus, yllättävä, nähty vaivaa, nokkela, suositellut kätköä, toteutus sopii teemaan, kokonaisuus toimii (kätkökuvaus, piilotus, paikka)
Code Of the Wilderness	Reitti	4	4	Lähellä: 2 Reitillä: 1 Metsä/erämaakätkö & mielenkiinnon herääminen: 1	Hyvä kätkö / yksi parhaista, hankala maasto polkupyörälle
Miinanpolkijat	Toteutus, haaste	8	7	Mielenkiinnon herääminen: 2 Reitillä: 2 Kaverin ehdotus: 1 Lähellä: 4	Yksi hienoimmista / hienoin, loistava rekvisiitta ja hämäykset
Varrella virran - Hiljaa virtaa Vantaa	Toteutus, haaste	7	6	Mielenkiinnon herääminen: 5 Kaverin ehdotus: 2 Lähellä: 1	Ensimmäinen laatuaan, erinomainen, haasteellinen, uudenlainen idea, huolellinen toteutus, tehty vaivoja säästämättä, kekseliäs, kätkön tekijöiden viesti plussaa (jotta kätköä ei spoilattaisi)
Maurinkylän yö	Reitti, haaste	9	9	Tekijän maine: 1 Liikunta: 6 Kaverin ehdotus: 2 Lähellä: 5 Suunnistus: 3	Hyvä, parhaita, vaarallinen, keskiverkokätköilijälle liian vaativa maasto
Lahnavuori	Paikka	6	5	Reitillä: 4 Tekijän maine: 1 Mielenkiinnon herääminen: 1	Hienot maisemat, sopivasti liikuntaa, kätkön ja käymisen arvoinen paikka
Kaikki yhteensä		68	60 (88%)	Reitillä: 28 (32%) Lähellä: 22 (25%) Mielenkiinnon herääminen: 11 (13%) Tekijän maine: 7 (8%) Liikunta: 6 (7%) Kaverin ehdotus: 5 (6%) Suunnistus: 3 (3%)	

Kätkö	Kätkön tyyppi *)	n	Esi-markkerin käyttäjiä	Valinnan syy	Mielipide kätköstä (yhteenveto)
				Haasteen voittaminen: 3 (3%) Suositus: 2 (2%) Metsä/erämaakätkö & mielenkiinnon herääminen: 1 (1%) Yht. 88 (100%)	

*) Tyypittelyssä on käytetty haastatteluissa esiin nousseita neljää kätkön perustyyppiä: paikka, reitti, toteutus ja haaste (ks. luku 5.2).

LIITE 6: Kätkökohtaisten vastausten yhteenveto / elämykset

Kätkö	Esielämykset	Kohde-elämykset			Jälkielämykset	
	Kiinnittyminen	Etsintä	Löytäminen	Varas- tointi *)	Muistelu	Rikastus
Hiiden- kirkun pesäpall- stadion	Odotettiin haastavaa ja aikaa vievää kätköä	Haaste, geojästien välttely, haasteen tuntu, apuvälineen löytymisen aiheuttama hämmennys	Hymy, ahaa-elämys, lievää turhautumista	1	Kätköilijät: 1 Puoliso: 1 Kaverit: 1	-
The Entry Gateway to Jörkkiland	Odotettiin tekijänsä näköistä, mielenkiintoista, hyvin suunniteltua ja toteutettua hauskaa kätköä	Uusien ystävien löytäminen, paikana tylsä, muiden kätkösarjan kätköjen muuttaminen jälkikäteen vihjekätköiksi oli turhauttavaa, haastava, hymyssä suin hakemista	Naurua, iloa, hymyä, palkitseva, uskallusta vaativa, hienosti toteutettu	4	Kätköilijät: 3 Perhe: 1 Kaverit: 2	Oman kätkön tekeminen
Eagle's Eye	Odotettiin tavalista hienompaa, luonnonkaunista paikkaa	Hienot maisemat, upeat näköalat, kuntoilu, pieni kiipeily, väärän reitin valinta	Löytämisen ilo	3	Kuvan lähettäminen kavereille: 1	Nuuksiin palaaminen
The Pillar of Storgé	Odotettiin kiipeilyä ja rohkeutta vaativaa haasteellista kätköä, jolla oli mielenkiintoinen tarina	Pettymys, paluun suunnittelu, putoamis- ja loukkaantumisvaara, jännitys, hieno paikka, pelko, käsien tärinä, polvien meneminen hyytelöksi	Riemu, itsevarmuus, itsetunto, itsensä ylittäminen, onnistuminen, helpotus	2	Kaverit: 2 Työkaverit: 2 Perhe: 1	Usko uusiin kiipeilykätköihin, paluu tälle kätkölle
Aseen- kätкіjä	Odotettiin mielenkiintoista ja haastavaa toteutusta, aiheen historia oli mielenkiintoinen	Turhautumista, aikaa vievää, hyttysiä, sadetta	Uuden toteutuksen oivaltaminen, onnistumisen ilo, hyvä fiilis	3	Kätköilijät: 2 Kaverit: 1 Sosiaaliset mediat: 1	Oppiminen toteutustavasta (saattaa auttaa muiden kätköjen löytämisessä), harrastuksen jatkaminen, ase-kätkennän historiaan tutustuminen, muiden kätköjen ohella antoi ajatuksia oman kätkön toteuttamiseen

Kätkö	Esielämykset	Kohde-elämykset			Jälkielämykset	
	Kiinnittyminen	Etsintä	Löytäminen	Varastointi *)	Muistelu	Rikastus
Code Of the Wilderness	Odotettiin reippailua, hankalaa maastoa, laadukasta kätköä, ratkaistavissa olevaa mysteeriä	Maisema, reitti ja reippailu oli mukavaa, turhautumista ja lähes luovutusta	Erikoinen purkki, hauska toteutus, oivalus, kiitollisuus tekijää kohtaan	3	-	Sarjan muiden kätköjen hakeminen, kätköilystä kiinnostuneen ystävän mahdollinen tuonti paikalle
Miinanpolkijat	Odotettiin jännittävää, mystistä, vaativaa, "vaarallistakin"	Odotukset olivat korkealla, hauska, monipuoliset tehtävät, omien pelkojen kohtaaminen, epätoivo, riemu, jännitys, epäusko, ylpeys	Säikähdys, epäily, nauru, itsensä ylittämisen ja onnistumisen tunne, voittajafilis	4	Kätköilijät: 4 Perhe: 2 Kaverit: 4	Samantyyppisten kätköjen hakeminen, paikkakunnan maineen säilyttäminen (lisää mysteerikätköjä), oman kätkön tekeminen
Varrella virran - Hiljaa virtaa Vantaa	Odotettiin vaativaa kätköä, epäonnistumistakin	Turhautuneisuus, kaunis kesäpäivä, virkistävä kävely, hämmennys, jännitys, mysteerin ratkaisemisen riemu	Oivaltamisen ilo, mielihyvä, hieno toteutus, hieno paikka	4	Kätköilijät: 2 Kaverit: 2	Auttoi omalla tavallaan toisen kätkön löytämisessä, auttoi toisen mysteerin ratkaisussa, oman mysteerikätkön tekeminen vaikeammaksi, omien mysteerikätköjen tekeminen
Maurinkylän yö	Odotettiin suunnistusta vaativaa metsäkätköä hankalassa maastossa, jännitystä pimeään johdosta	Jännitys pimeässä metsässä, suunnistusharjoitus, hankala maasto, kuutamo	Useampaan kertaan etsiminen, haastavuus	1	Sosiaalimedia: 1 Perhe: 1 Työkaverit: 1 Kaverit: 1 Kätköilijät: 1	Oman yösuunnistuskätkön tekeminen, samantyyllisen kätkön hakeminen
Lahnavuori	Odotettiin hienoja maisemia ja reippailua	Upeat maisemat ja näkymät, aurin-gonnousu	Onnistuminen, vaivannäön palkitseminen, palatessa hukan näkeminen	6	Perhe: 1	Lähialueen muiden kätköjen hakeminen, paikalle palaaminen perheen kanssa, turistiretken ideointi, oman kätkön tekeminen

Kätkö	Esielämykset	Kohde-elämykset			Jälkielämykset	
	Kiinnittyminen	Etsintä	Löytäminen	Varastointi *)	Muistelu	Rikastus
Kaikki yhteensä				31 (46%)	Kaverit: 14 (36%) Kätköilijät: 13 (33%) Puoliso/ perhe: 7 (18%) Työkaverit: 3 (8%) Sosiaaliset mediat: 2 (5%) Yht. 39 (100%) 32 vastausta (47%) ”Ei”- vastauksia 27 (40%) Ei vastausta 9 (13%)	