

samk



Satakunnan ammattikorkeakoulu
Satakunta University of Applied Sciences

KRISTIINA ERINKO

Verkkopelitapahtuman järjestäminen

Käytännön opas suunnitteluun ja
toteutukseen

TIETOJENKÄSITTELYN TUTKINTO-OHJELMA
2024

TIIVISTELMÄ

Erinko, Kristiina: Verkkopelitapahtuman järjestäminen. Käytännön opas suunnitteluun ja toteutukseen.

Opinnäytetyö, AMK

Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma, Tradenomi

Toukokuu 2024

Sivumäärä: 55

Lähiverkkotapahtumat ovat kulttuurillisesti merkittäviä. Teknillisesti niiden järjestäminen vaatii paljon osaamista eri osa-alueilta. Tämän opinnäytetyön on tarkoitus toimia oppaana isoille, yli 200 hengen verkkopelitapahtumille sekä toimia apuvälineenä kaikille pelitapahtumista kiinnostuneille. Työssä käytetään termiä verkkopelitapahtuma, sillä se kuvastaa paremmin modernia tapahtumaa, jossa pääsy on myös internettiin, lähiverkon ulkopuolelle.

Opinnäytetyössä käytiin läpi verkkopelitapahtumien historiaa ja mitä se terminä tarkoittaa. Samalla tutustuttiin muihin aiheeseen liittyviin termeihin ja ilmiöihin kuten elektroniseen urheiluun ja kuinka termin käyttö on vakiintunut suomen kielessä. Tässä opinnäytetyössä ensin käsiteltiin tapahtumajärjestämisen perusteita, jonka jälkeen syvennyttiin itse aiheenmukaiseen sisältöön.

Opinnäytetyön tekemisessä hyödynnettiin kvalitatiivista tutkimusta, joka toteutettiin kyselyn muodossa. Kysely toteutettiin Microsoft Forms -ohjelmistoa käyttämällä. Kysely oli suunnattu lähiverkkotapahtumien parissa työskenteleville, e-urheilutoimijoille sekä muille alalla toimiville henkilöille. Tarkoituksena oli saada mahdollisimman tarkka kuva verkkopelitapahtuman järjestämisestä käytännössä.

Kvalitatiivisen tutkimuksen lisäksi opinnäytetyötä laatiessa käytettiin hyödyksi tapahtuma-alan kirjallisuutta sekä opinnäytetyön tekijän omaa kokemusta ja osaamista alalta. Verkoartikkelit olivat avainasemassa verkkopelaamiseen liittyen.

Johtopäätöksenä voidaan todeta, että kyseiselle oppaalle on tarvetta. Verkkopelaamisen suosio jatkaa kasvuaan vuosi vuodelta ja lähiverkkotapahtumat ovat vakiinnuttaneet paikkansa peliyhteisössä. Laadukasta ja akateemista kirjallisuutta alalta on edelleen todella vähän, jos ollenkaan. Lähiverkkotapahtumia, pelikulttuuria, pelikasvatusta sekä verkkopelaamisen suosiota tulisi tulevaisuudessa tutkia lisää.

Avainsanat: digitaalinen kulttuuri, digitaaliset pelit, elektroninen urheilu, lähiverkkotapahtumat, moninpelit, pelaaminen, tapahtumajärjestäminen, tapahtumat, tietokonepelit, verkkopelit, verkkoympäristö

ABSTRACT

Erinko, Kristiina: Guide to organizing online gaming event locally. A practical guide to planning and implementation.

Bachelor's thesis

Business Information Systems

May 2024

Number of pages: 55

Local area network events are culturally significant. Technically, organizing them requires expertise from various fields. This thesis aims to serve as a guide for large LAN gaming events with over 200 participants, and as a tool for anyone interested in the gaming events.

The thesis explores the history of LAN events and the term itself. It also introduces other related terms and phenomena, such as esports, and how the use of the term has become established in the Finnish language. Initially, the thesis covers the fundamentals of event organization, followed by a deeper dive into the relevant content.

Qualitative research was conducted in the form of a survey using Microsoft Forms software. The survey targeted those working with LAN events, esports professionals, and others working in the industry. The aim was to gain a precise understanding of LAN gaming event organization in practice.

In addition to the qualitative research, event industry literature and my own experience and expertise in the field were utilized in preparing the thesis. Online articles played a key role in understanding online gaming.

In conclusion, there is a need for this guide. The popularity of online gaming continues to grow each year, and LAN events have solidified their place in the gaming community. Quality academic literature on the subject remains scarce. Further research into LAN events, gaming culture, gaming education, and the popularity of online gaming should be pursued in the future.

Keywords: computer games, digital culture, digital games, electronic sports, event organizing, events, LAN parties, multiplayer games, network environment, online games, playing (games and sports)

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 LÄHIVERKKOPELITAPAHTUMA	8
2.1 LAN-tapahtumien historia	9
2.2 LAN-tapahtumat nykypäivänä	10
2.3 Elektroninen urheilu	12
2.3.1 Ammattilaisturnaukset	12
3 TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN	14
3.1 Tapahtuman suunnittelu	14
3.1.1 SWOT ja Benchmarking	14
3.1.2 Ajankohta	16
3.1.3 Budjetti	16
3.1.4 Kohderyhmä	18
3.1.5 Tavoite ja viesti	18
3.2 Luvat ja ilmoitukset	19
3.2.1 Ilmoitus poliisille yleisötilaisuudesta	19
3.2.2 Pelastussuunnitelma	19
3.2.3 Muut luvat ja ilmoitukset	20
3.2.4 Tekijänoikeudet	21
3.3 Tapahtuman turvallisuus	22
3.3.1 Järjestyksenvalvonta	22
3.4 Markkinointi	23
3.4.1 Sosiaalinen media markkinoinnissa	24
4 VERKKOPELITAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN	25
4.1 Verkkopelitapahtuman suunnittelu	25
4.1.1 Tapahtuman tavoite ja kohderyhmä	25
4.1.2 Budjetti	25
4.2 Vastuuhenkilöt ja muu henkilökunta	27
4.3 Lokaatio ja pelaamiseen soveltuva ympäristö	29
4.4 Kalusto	31
4.5 Verkon toteutus	31
4.6 Sähköverkon toteutus	32
4.7 Ruokailu	33
4.8 Tapahtuman sisäiset tapahtumat	33
4.8.1 Turnaukset	34
4.8.2 Messualue	34

4.9 Yhteistyökumppanit ja sponsorointi	35
4.9.1 Menestyksekkäitä kumppanuuksia	36
5 TAPAHTUMAA EDELTÄVÄT VALMISTELUT	37
5.1 Tapahtuman julkaisu ja markkinointi	37
5.2 Lippujen myynti ja ilmoittautuminen.....	37
5.3 Tapahtuman mediatuotanto.....	38
5.4 Turvallisuus, luvat ja ilmoitukset	38
5.5 Tapahtuma-alueen rakentaminen ja vapaaehtoisten perehdytys	39
6 TAPAHTUMAN AIKANA	41
6.1 Viestintä tapahtuman aikana	41
6.2 Valvonta ja turvallisuus tapahtuman aikana	42
7 TAPAHTUMAN LOPPU JA PURKAMINEN	44
7.1 Jälkitoimet ja palautteen kerääminen	44
8 KVALITATIIVINEN TUTKIMUS.....	46
8.1 Tutkimuksen toteutus sekä kohdeyleisö	46
8.2 Kyselyn tiivistelmä	47
9 POHDINTA JA YHTEENVETO	51
LÄHTEET.....	53
LIITE 1: KVALITATIIVISEN KYSELYN KYSYMYKSET	56

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön ideana on luoda opas isojen verkkopelitapahtumien järjestämiseen. Oppaan tarkoitus on kertoa, kuinka kävijämäärältään iso, yli 200 henkeä käsittävä verkkopelitapahtuma järjestetään ja mitä se vaatii suunnittelulta. Opinnäytetyössä sivutaan tapahtumanjärjestämisen perusteita, mutta syvennytään lisää itse verkkopelitapahtuman järjestämiseen. Alkuperäinen ja vakiintunut tapahtuman nimi ”Lähiverkkotapahtuma” on terminä hieman vanhentunut, sillä nimestä poiketen lähes poikkeuksetta jokaisessa tapahtumassa on nykyään pääsy myös internettiin. Lähes kaikki modernit videopelit vaativat internet-yhteyden toimiakseen. Tästä syystä käytän tässä työssä termiä ”verkkopelitapahtuma”.

Idea kyseisen oppaan kirjoittamiseen tuli, kun minua pyydettiin mukaan järjestämään Pohjanmaan isointa verkkopelitapahtumaa Vaasaan vuonna 2020. Tapahtuma ei kuitenkaan toteutunut Covid-19 pandemian takia. Mielenkiinto verkkopelitapahtuman järjestämiseen kuitenkin jäi ja päätin toteuttaa siitä opinnäytetyön. Verkkopelitapahtumat ovat olleet noususuhdanteessa jo usean vuoden ajan. Jo niiden järjestämisen alkuajoista lähtien tapahtumat ovat kasvaneet kokoa vuosi vuodelta. Työssä sivutaan verkkopelitapahtumien historiaa, nykytilannetta sekä useita eri termejä, jotka liittyvät työn aiheeseen. Verkkopelitapahtumissa voi olla myös sisäisiä tapahtumia eli erilaisia turnauksia sekä esimerkiksi messualue, joka koostuu useista eri näytteilleasettajista ja yhteistyökumppaneista. Isoimmissa verkkopelitapahtumissa on myös usein paikalla nuorison suosimia striimaajia, jotka tuottavat sisältöä esimerkiksi YouTube ja Twitch -alustoille.

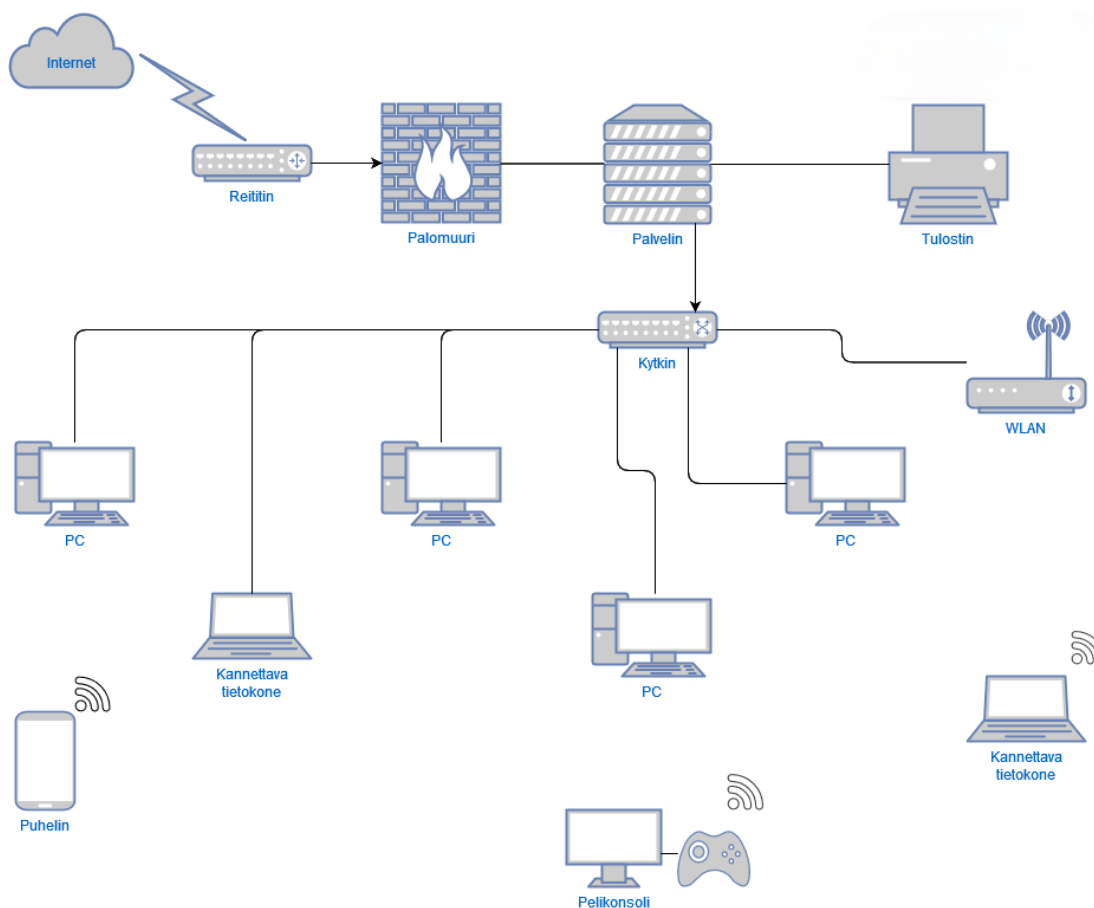
Opinnäytetyön kirjoittamisessa on hyödynnetty tapahtumanjärjestämisen kirjallisuutta. Olen myös hyödyntänyt omaa kokemustani verkkopelitapahtumien innokkaana kävijänä sekä niitä järjestäneenä.

Kirjallisuus on ollut isossa avainasemassa avaamassa tapahtumanjärjestämistä, markkinointia, tapahtumien tarkoitusta ja jopa niiden historiaa. Verkkopelitapahtumista tai elektronisesta urheilusta ei ole akateemista kirjallisuutta, jota olisi voinut hyödyntää opinnäytetyötä kirjoittaessa. Opasta kirjoittaessa hyödynnettiin kvalitatiivista tutkimusta, joka toteutettiin verkkokyselyn muodossa. Kysely oli laadittu suomeksi sekä englanniksi, sekä se oli kohdennettu lähiverkkopelialan eri toimijoille. Sähköisesti toteutettuun kvalitatiiviseen kyselyyn vastasi 13 alan ammattilaista eri organisaatioista ja yrityksistä.

Aihe on itselleni erittäin tuttu, sillä olen käynyt eri pelaamiseen suuntautuvissa tapahtumissa jo pienestä pitäen. Tapahtumat ovat olleet osallistujamääriltään eri kokoisia ja kestoiltaan eri pituisia. Pisin lähiverkkopelitapahtuma, johon olen osallistunut, on ollut neljän päivän mittainen ja sinne osallistui tuhansia pelaajia. Tämän lisäksi kokemusta tapahtumien järjestämisestä löytyy niin opiskelijakuntatoiminnasta kuin muista opiskelijajärjestötoiminnoista.

2 LÄHIVERKKOPELITAPAHTUMA

Lähiverkkopelitapahtuma tai myöhemmin LAN-tapahtuma tarkoittaa tapahtumaa, johon osallistujat osallistuvat omien pöytä- tai kannettavien tietokoneidensa kanssa. Lähiverkolla eli Local Area Network (LAN) tarkoitetaan verkkoa, joka on maantieteellisesti rajatun, pienehkön alueen sisäistä tietoliikennettä toteuttavaa ja suureen siirtokapasiteettiin pystyvää verkkoa, joka on tavallisesti yhden organisaation hallinnassa. Lähiverkko koostuu kaapeleista, verkkolaitteista, työasemista, palvelimista, ohjelmistoista sekä verkon palveluista. Lähiverkot toteutetaan pääsääntöisesti Ethernet-tekniikalla. (Verkkojen maailma, 2010.) Nykyään tapahtumiin voi osallistua myös oman pelikonsolin kanssa. Tapahtumassa koneet ovat kytkettynä toisiinsa lähiverkon avulla ja osallistujat pelaavat yhdessä ja yksin erilaisia videopelejä tai rakentelevat kompoja eli demoja ohjelmoimalla. Kuva 1 kuvastaa alla tyypillisen lähiverkon rakennetta, mikä voi olla myös käytössä LAN-tapahtumissa. Usein isoihin lähiverkkotapahtumiin kuitenkin lisätään enemmän kytkimiä ja runkokytkimiä, jotta verkon nopeus ei hidastuisi.



Kuva 1. LAN-diagrammi

2.1 LAN-tapahtumien historia

Ensimmäiset LAN-tapahtumat on kirjattu jo 1970-luvulle, mutta ne alkoivat yleistymään maailmalla ja Suomessa vasta 1990-luvulla (Parelius, 2019). LAN-tapahtumat ovat alkaneet kotisohvilta, kun verkkomaksut olivat vielä liian kalliita. Tuli halvemmaksi kokoontua kavereiden kesken ja pelata lähiverkossa.

Ensimmäinen Suomessa tiedetty julkinen LAN-tapahtuma on järjestetty vuonna 1992 nimellä Assembly. Assembly oli alun perin demoskene-kulttuurin vuosittainen kokoontumispaikka, mutta tapahtuma alkoi kasvamaan vuosi vuodelta. (Assembly, n.d.-a.) Demoskene tarkoittaa tietokoneharrastajien alakulttuuria, johon kuuluu visuaalista ohjelmointia eli demoja. Tietokonedemo on tietokoneohjelmana toteutettu reaaliaikainen kuvaa ja ääntä sisältävä esitys, joka esittelee tekijöidensä taitoja etenkin ohjelmoinnin sekä tietokonemusiikin ja -grafiikan alueilla.

Samoihin aikoihin 1990-luvun alussa järjestettiin Ruotsin puolella myöhemmin maailman isoimmaksi LAN-tapahtumaksi kasvaneen DreamHackin ensimmäinen tapahtuma (Petrulo, 2019). Suomessa pienempiä tapahtumia alkoi tulla lisää 2000-luvun vaihteessa. Ensimmäisiä näistä olivat Oulussa järjestetty Vectorama vuonna 2000 (Vectorama, n.d.-a) sekä LanTrek, jonka ensimmäinen tapahtuma järjestettiin vuonna 2001 Ylöjärven lukiossa (LanTrek, n.d.). Seuraavaksi syntyi Verkkopeliyhdistys Insomnia ry, joka järjesti Porissa ensimmäisen LAN-tapahtuman vuonna 2003 (Insomnia, n.d.).

Alkuaikoina LAN-tapahtumissa näytöt olivat todella painavia ja veivät suuren osan pöydän tilasta kuten kuvasta 2 nähdään. Nykyään tilanne on kuitenkin muuttunut ja tietokoneen torni on se osa kokoonpanoa, joka painaa eniten, sillä näytöt ovat kaventuneet ja keventyneet. Kannettavat tietokoneet olivat vielä hyvin harvinaisia, varsinkin pelikäytössä tapahtumien alkuaikoina.



Kuva 2. DreamHack tapahtumasta vuodelta 2006 (DreamHack, n.d.)

2.2 LAN-tapahtumat nykypäivänä

Useita erilaisia pieniä LAN-tapahtumia alkoi pikkuhiljaa syntyä vuosien saatossa. Moni tapahtuma on alkanut esimerkiksi lukion liikuntasalista ja

kasvanut niihin mittapuihin mitä ne ovat tänä päivänä. Suurimmissa tapahtumissa kävijämäärät ovat useissa tuhansissa. Vuodesta 2007 alkaen Suomen suurin pelitapahtuma Assembly on järjestetty kaksi kertaa vuodessa. Alkuvuodesta pelipainotteisempi Assembly Winter on kooltaan hieman pienempi tapahtuma kuin kesäisin järjestetty Assembly Summer. (Yli-Ojanperä & Sommar, 2018.) Assembly Summer tapahtuman kävijämäärä oli vuonna 2019 yli 10 000 osallistujaa ja sisälsi 4000 tietokonetta (Bröijer, 2019). Vastaavasti DreamHack Winter tapahtuma veti vuonna 2023 yli 45 000 kävijää kolmipäiväiseen tapahtumaan Jönköpingiin, Ruotsiin (ESL FACEIT Group, 2023).

Tapahtumien odotetaan laajentuvan entisestään nuorten ja vanhempien kiinnostuksen jatkuvasti kasvaessa. Jos tapahtumien alkuvuosina kävijöistä suurin osa oli miespuolisia, on tänä päivänä osallistujien sukupuolijakauma erittäin tasainen. LAN-tapahtumat ovat tänä päivänä paljon muutakin kuin vain esimerkiksi demojen tekemistä tai pelaamista lähiverkossa. Nykyään LAN-tapahtumat ovat eräänlainen kohtaamispaikka, jossa tavata uusia sekä vanhoja tuttavuuksia. LAN-tapahtumissa pelataan myös verkossa, tutustutaan messualueeseen, josta voi ostaa tietokoneisiin sekä pelaamiseen liittyvää oheistavaraa sekä osallistutaan erilaisiin ei tietokoneella pelattaviin turnauksiin ja peleihin kuten disketin heittoon. Tapahtumissa on myös paljon erilaisia perinteitä, joita siirretään sukupolvelta toiselle.

Iso osa LAN-tapahtumia ovat myös erilaiset peliturnaukset. Peliturnaukset ovat usein valtakunnallisia ja palkintorahat ovat merkittäviä. Turnauksia on kahdenlaisia, niin sanottu BYOC (Bring Your Own Computer) ja NON-BYOC turnauksia, joissa NON sana viittaa sanaan ei. BYOC turnaukset ovat niin kutsuttuja amatööri- tai harrastelijaturnauksia, joihin osallistutaan usein omalta konepaikalta tapahtumassa tai jo kotoa käsin. NON-BYOC turnauksissa tietokoneet toimitetaan paikan päälle järjestäjätahon toimesta.

LAN-tapahtumia löytyy nykyään lähes jokaisesta kaupungista ja hyvin eri kokoisina tapahtumina. Isoimmat tapahtumat on asetettu niin, että niiden ajankohdat eivät menisi päällekkäin toistensa kanssa. Pienemmät LAN-

tapahtumat ovat kestoiltaan päivästä kahteen, kun taas isoimmat tapahtumat voivat olla jopa nelipäiväisiä, kuten Assembly Winter 2024 (Assembly, n.d.-b).

2.3 Elektroninen urheilu

Elektroninen urheilu, myöhemmin lyhennetty e-urheilu (englanniksi esports) on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. E-urheilua harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodoissa riippuen pelistä ja sitä voidaan harrastaa niin konsolilla kuin tietokoneella. Pelit on jaoteltu eri alalajeihin, kuten FPS (First Person Shooter, ensimmäisen persoonan toimintapelit), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena-pelit) ja RTS (Real Time Strategy, reaaliaikaiset strategiapelit). Suomessa pelataan muihinkin alalajeihin kuuluvia pelejä.

Olemassa olevia pelejä, kuten shakkia, alettiin digitalisoimaan jo 1950-luvulla. Pelit alkoivat pikkuhiljaa kehittymään arcade-peleistä (eli kolikolla maksettavista peleistä) kotitietokone- ja konsolipeleiksi. 1980-luvun alussa ruvettiin kirjaamaan kansallisia sijoituslistoja pelaajien suorituksista. Kaupalliseksi turnaukset muuttuivat vasta 1990-luvulla, kun eri pelialan yritykset kiinnostuivat kilpailullisesta pelaamisesta. (SEUL, 2021)

2.3.1 Ammattilaisturnaukset

Maailmalla järjestetään joka vuosi useita ammattilaisturnauksia. E-urheiluturnaukset voivat olla niin isoja kuin pieniä. Osa turnauksista toimii kutsuperiaatteella, mikä tarkoittaa sitä, että osallistuakseen joukkueen tai kilpailijan täytyy saada kutsu. Osa turnauksista taas voidaan järjestää avoimena, jolloin kuka tahansa voi ilmoittautua mukaan. Näiden lisäksi on vielä näistä kahdesta koostuva sekoitus. Esimerkiksi finaaliin suoraan menevät joukkueet voivat olla kutsuttuja, mutta altavastajajoukkueet saavat mahdollisuuden päästä myös mukaan avoimen karsinnan kautta.

Ammattilaisturnauksissa liikkuu myös raha. Rahasumman määrä riippuu täysin siitä, minkä tasoisesta turnauksesta on kyse. Yleisesti turnaukset

jaetaan viiteen eri kategoriaan, D-, C-, B-, A- ja S-kategoria. S-kategorian ollessa korkein. Suosituin eli seuratuin e-urheilupeli suoratoistopalvelu Twitchissä on tällä hetkellä League of Legends, toisena paikkaa pitää Valorant ja kolmanneksi suosituin on Counter-Strike (Gamesight, n.d.). Vaikka seuratuin ja suosituin peli on League of Legends, on kahdeksan kymmenestä kaikkien aikojen suurimmista yksittäisistä palkintopoteista Dota2 -pelillä. Suurin palkintopotti on vuodelta 2021, The International 2021 -turnauksesta, \$40 018 400. (Esports earnings, n.d.)

3 TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN

Tapahtuman järjestäminen on monivaiheinen prosessi. Tähän prosessiin on hyvä tutustua etukäteen, ennen kuin tapahtumaa alkaa suunnittelemaan, jotta tapahtuman järjestäminen olisi mahdollisimman helppoa. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena, on luoda nopea katsaus tapahtuman valmistelun eri vaiheisiin ja sen jälkeen perehtyä tarkemmin itse verkkopelitapahtuman järjestämiseen.

3.1 Tapahtuman suunnittelu

Tapahtuman suunnittelu alkaa ideasta. Ensin tarvitaan jokin ajatus tai idea mitä lähdetään työstämään. ”Jos ideaa ei ole, sorrutaan helposti suunnittelemaan pelkkiä teematapahtumia, jotka jäävät sisällöltään ontoiksi” (Häyrinen & Vallo, 2012, s.106.). Tapahtumalla on näin myös jokin tarkoitus. Se voi olla juhla, verkostointi-, viihde-, kulttuuri- tai mikä tahansa muu tapahtuma.

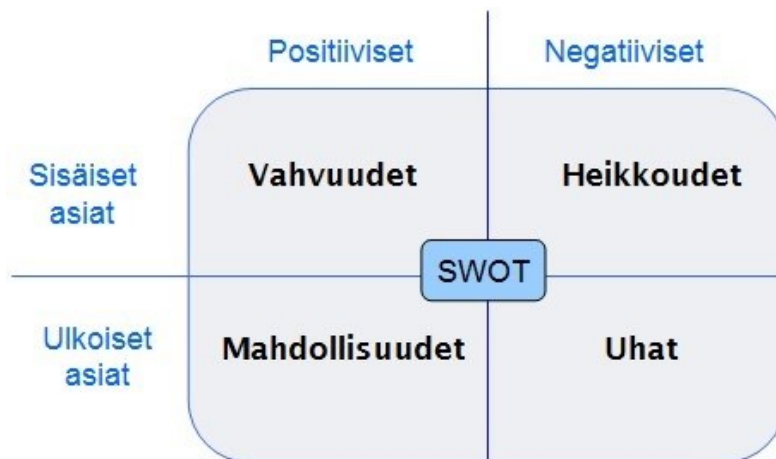
Hyvä suunnitelma vastaa strategisiin ja operatiivisiin kysymyksiin. Strategiset kysymykset ovat: miksi tapahtuma järjestetään, kenelle tapahtuma järjestetään sekä mitä järjestetään (eli missä ja milloin). Operatiivisia kysymyksiä ovat miten tapahtuma järjestetään, millainen tapahtuman ohjelma tai sisältö on ja kuka toimii isäntänä? (Häyrinen & Vallo, 2012, s.101–105.) Käytännössä siis strategiset kysymykset ovat sellaisia, mihin projektin vetäjillä täytyy olla vastaus, jotta selviää perimmäinen syy järjestää tapahtuma. Operatiivinen puoli on taas konkreettisemmin tapahtuman toteuttamista, jonka pohjalta päätetään miten tekijät ryhtyvät toteuttamaan tapahtumaa.

3.1.1 SWOT ja Benchmarking

Yritysten perustamisen yhteydessä on usein hyvä luoda SWOT-analyysi. SWOT lyhenne tulee sanoista strength (vahvuudet), weakness (heikkoudet), opportunity (mahdollisuudet) ja threat (uhat) (kuva 3). SWOT-analyysiä voi siis

hyvin käyttää myös tapahtuman suunnittelun alussa. Sillä voidaan hyvin kartoittaa tapahtumajärjestämisen lähtökohdat, joita voidaan hyödyntää riskienhallinnassa.

Analyysin teossa kannattaa huomioida, että analyysi on mahdollisimman yksinkertainen sekä käytännönläheinen. Nykytila, eli vahvuudet ja heikkoudet kannattaa pitää erillään tulevaisuuden onnistumisesta, eli mahdollisuuksista ja uhista. (Suomen riskienhallinta-yhdistys ry. 2023.). Verkosta löytyy valtavasti erilaisia SWOT-analyysipohjia, jotka kannattaa täyttää huolellisesti. Mieleen tulevat asiat on hyvä kirjata ruudukkoon ja mitä enemmän ideoita ja ajatuksia on, sitä enemmän taulukosta on tapahtuman järjestämisessä hyötyä.



Kuva 3. Nelikenttäanalyysi-SWOT. (Suomen riskienhallinta-yhdistys ry. 2023.)

Kun analyysi on saatu valmiiksi, on aika pistää se täytäntöön. Jotta analyysistä on mahdollisimman paljon hyötyä tapahtuman järjestäjille, on syytä käydä kaikki kohdat ruutu ruudulta läpi. Tunnistettuja vahvuuksia on mahdollisuuksien mukaan hyvä pyrkiä vahvistamaan ja heikkouksiin on hyvä pohtia ratkaisuja etukäteen. Kaikkia heikkouksia tapahtuman järjestämisessä ei tietenkään voi ratkaista, mutta näin hallitaan ja osataan varautua isoimpiin riskeihin. Mahdollisuudet antavat varmuutta toimia sekä mahdollisesti varmuutta tapahtuman jatkoon. Uhkien läpikäynti vahvistaa, onko tapahtuman järjestäminen kannattavaa, vai onko sitä hyvä miettiä vielä uudestaan.

Benchmarking tarkoittaa vertailuanalyysiä. Se on prosessi, jossa verrataan omaa toimintaa muihin toimijoihin oman toiminnan parantamiseksi. Benchmarking toimiikin ehkä parhaiten jo tapahtuman kertaalleen järjestäneille tai muille pidempään toimineille tahoille. Benchmarkkausta voi kuitenkin hyödyntää myös jo ensimmäistä tapahtumaa järjestäessä, jos suunnitelmat ovat pitkälle vietyjä. Tällä tavoin voidaan verrata omaa suunnitelmaa vastaaviin muihin tapahtumiin, joita on järjestetty joko valtakunnallisesti tai maailmanlaajuisesti. Vastaavista tapahtumista voidaan saada paljon hyödyllistä tietoa sekä vinkkejä, kuinka luoda omasta tapahtumasta vielä toimivampi. Usein tällaisia vinkkejä ovat lokaatioon, ajankohtaan sekä kutsuihin liittyvät tiedot.

”On useita tapoja tehdä benchmarkkausta, mutta ehkä tyypillisintä on tehdä vertaisvierailuja (One-to-one benchmarking, OTOB). Vertaisvierailu tarkoittaa käytännössä sitä, että vertaisorganisaation edustaja vierailee toisessa organisaatiossa.” (Sauristo & Parikka, 2014.)

3.1.2 Ajankohta

Ajankohta on usein ensimmäisiä asioita mitä idean jälkeen lähdetään miettimään. Pohdintana on minä päivänä, missä kuussa ja mihin aikaan päivästä olisi sopivinta järjestää. Tämäkin tietysti riippuu aivan tapahtuman luonteesta. Yrityksille suunnatut tapahtumat ovat usein parasta sijoittaa toimistotuntien välille, kun taas juhlavammat tilaisuudet ovat iltatapahtumia. Joskus tapahtumat ovat monipäiväisiä ja sijoittuvat usein viikonlopuille tai viikonlopun läheisyyteen. Ensimmäinen päivä alkaa usein iltapäivällä ja toinen päivä, jos se osuu esimerkiksi lauantaille, voi alkaa jo hyvissä ajoin esimerkiksi puolen päivän aikaan.

3.1.3 Budjetti

Kun tapahtuman suunnittelu on päässyt vauhtiin, jossain vaiheessa herää kysymys ”kuinka paljon tämä kaikki tulee kustantamaan?”. Budjetti ennustaa

tapahtuman taloutta ja kertoo, kuinka paljon rahaa tarvitaan tapahtuman järjestämiseen. Käytännössä tapahtumiin saadaan kulumaan juuri niin paljon rahaa, kuin sitä on käytettävissä. Jos tapahtuman järjestäjillä on käytössä paljon vapaaehtoistoimijoita sekä talkoovoimaa, voi tapahtuman järjestämisessä päästä erittäin halvalla. Isoimpia kulueriä tapahtumissa kuitenkin usein on tilavuokra, ruoat sekä juomat ja mahdolliset kuljetukset.

Isomman tapahtuman järjestäjien kannattaakin tarkastella etukäteen, tuleeko tapahtumasta tuloja. Tällöin tehdään kaksi erillistä budjettia, kulubudjetti ja tulobudjetti. Näiden lisäksi on hyvä kirjata ylös toteutuneet kulut sekä tulot. Kulu- sekä tulobudjetin hyvällä suunnittelulla on mahdollista ennakoida yllätyksiä.

Jos lähtökohtana on, että tapahtuma on maksullinen, voidaan olettaa, että tuloilla tullaan kattamaan suurin osa kuluista. Tällöin budjetin laatimisessa on hyvä kiinnittää huomiota erityisesti, että hinta per henkilö per kokonaismäärä on hyvin arvioitu. Mitä enemmän rahaa kuluu tapahtuman järjestämiseen, on oltava hyvä arvio siitä, kuinka paljon kävijöitä ja vieraita on vähintään tulossa. Tällä arvioidulla määrällä on tarkoitus pitää huolta, että tapahtuma saavuttaa niin kutsutun ”nollatulon” eli tapahtumasta ei jää velkaa. Kaikki ylimenevä on pelkkää voittoa ja voidaan hyödyntää mahdollisesti seuraavan vuoden tapahtumasuunnittelussa.

Tapahtuman järjestäjien olisi hyvä kartoittaa kulubudjetointiin vähintäänkin seuraavat:

- Tilavuokrat
- Rakentaminen
- Somistus
- Tekniikka
- Luvat
- Kuljetukset
- Yöpyminen
- Tarjoilut

- Materiaalit
- Postituskulut
- Esiintyjät
- Vartiointi
- Palkkiot avustajille
- Kalustevuokrat

Sekä tulobudjetointiin seuraavat:

- Osallistumismaksut
- Lipputulot
- Arpajaistuotot
- Tarjoilutuotot
- Myyntituotot heti
- Myyntituotot viiveellä
- Sponsorointitulot

(Häyrinen & Vallo, 2012, s.149–150.)

3.1.4 Kohderyhmä

Kohderyhmä kertoo, kenelle tapahtuma järjestetään. Tapahtuman luonteesta riippuen kohderyhmä voi olla erittäin suuri, rajattu kutsuvierasjoukko tai avoin kutsuvierasjoukko. Kohderyhmän tunteminen on avainasemassa. Kun kohderyhmän tuntee, osataan tehdä oikean kokoinen tapahtuma, joka puhuttelee kohderyhmää. (Häyrinen & Vallo, 2012, s.119.). Tapahtuman kohderyhmästä riippumatta, tapahtuman toteuttaminen tulee tehdä huolellisesti. Pääasiassa on tyytyväiset vieraat ja osallistujat.

3.1.5 Tavoite ja viesti

Kun tapahtuman idea on selkeä ja ymmärretty, on tapahtumalle helpompaa asettaa myös selkeä tavoite. Jokaisella tapahtumalla on tavoite, joka kertoo tapahtuman luonteesta. Lapsille suunnatut tapahtumat ovat usein leikkisiä ja rentoja, kun taas yritysten verkostoitumistapahtumat ovat usein virallisempia

edustustapahtumia, joissa tarkoitus on myydä joko omaa henkilökohtaista brändiä tai yritysbrändiä. Tavoitteen tulisi olla myös mahdollisimman konkreettinen, jotta se on mitattavissa. Mittaaminen edesauttaa arvioimaan tapahtuman tavoitteen saavuttamista itse tapahtuman jälkeen (Häyrynen & Wallo, 2022, s. 143).

Organisaation sekä järjestäjien pohtiessa tapahtuman syitä, eli sitä, miksi tapahtuma järjestetään, on tärkeä miettiä millaista viestiä tapahtuma välittää. Tapahtuman laatu viestii tarkasti asiakkaille, kävijöille ja sidosryhmille organisaation tai järjestävän tahon arvoista.

3.2 Luvat ja ilmoitukset

Tapahtumien turvallisuuteen liittyy monia erilaisia vaikuttavia asioita, kuten siisteys ja ympäristö. Tapahtumanjärjestäjän täytyy huolehtia useista erilaisista luvista ja ilmoituksista eri viranomaistahoille. Jokaisella luvalla ja ilmoituksella on omat määräaikansa, johon mennessä ilmoitus tai hakemus täytyy tehdä. Jokaista ilmoitusta ja hakemusta määrää eri lait.

3.2.1 Ilmoitus poliisille yleisötilaisuudesta

Kokoontumislain (Kokoontumislaki 22.4.1999/530 3 luku 14 §) mukaan ”Järjestäjän on tehtävä yleisötilaisuuden järjestämisestä kirjallinen ilmoitus järjestämispaikan poliisille vähintään viisi vuorokautta ennen tilaisuuden alkamista. Poliisi voi hyväksyä myöhemminkin tehdyn ilmoituksen, jos tilaisuuden järjestämisestä ei aiheudu haittaa yleiselle järjestykselle eikä määrääjän laiminlyönti vaikeuta kohtuuttomasti poliisille lain mukaan kuuluvien tehtävien täyttämistä.”. Tarvittaessa poliisi voi vaatia selvityksiä.

3.2.2 Pelastussuunnitelma

Tapahtumiin ja tilaisuuksiin, joihin osallistuvien ihmisten suuren määrän tai muun erityisen syyn vuoksi sisältyy suuria henkilö- ja paloturvallisuusriskejä,

on järjestäjän pelastuslain (Pelastuslaki 29.4.2011/379, 3 luku 16 §) mukaan laadittava pelastussuunnitelma. Valtioneuvoston antamassa asetuksessa (Valtioneuvoston asetus pelastustoimesta 5.5.2011/407) on säädetty tarkemmin suunnitteluvelvoitteesta. Asetuksen 3 §:n mukaan pelastussuunnitelma on laadittava tapahtumaan, jossa:

- arvioidaan olevan läsnä samanaikaisesti vähintään 200 henkilöä,
- käytetään avotulta, ilotulitteita tai muita pyroteknisiä tuotteita tai palo- ja räjähdysvaarallisia kemikaaleja erikoistehosteina,
- tapahtumapaikan poistumisjärjestelyt poikkeavat tavanomaisesta tai
- tapahtuman luonne aiheuttaa erityistä vaaraa ihmisille.

Erillistä yleisötilaisuuden pelastussuunnitelmaa ei tarvitse laatia, jos samaa yleisötilaisuutta varten tulee muun lain kuin pelastuslain tai viranomaisen määräyksen nojalla laatia turvallisuus-, valmius- tai muu vastaava suunnitelma. (Valtioneuvoston asetus pelastustoimesta 5.5.2011/407, 3 §)

Pelastussuunnitelma tulee laatia 14 vuorokautta ennen tapahtuman alkua.

3.2.3 Muut luvat ja ilmoitukset

Taulukossa 1 esitellään muut yleisötilaisuutta järjestäessä tarvittavat yleiset luvat ja ilmoitukset sekä niiden hakemisen tai ilmoitusten määräajat. Lupien ja ilmoitusten lisäksi tapahtuman järjestäjän tulee muistaa myös ilmoittaa läheisyydessä sijaitsevia henkilöitä ja toimijoita, joihin tai joiden toimintaan tapahtuma saattaa vaikuttaa (Paasonen, 2013, s.42).

Taulukko 1. Yleisötilaisuuden järjestäjän määräaikoja (Paasonen, 2013, s.41)

Asia	Aikaraja	Kenelle	Asetus/Laki
Anniskelu	1–2 kk	Aluehallintovirasto	Alkoholilaki
Tavara- arpajaiset	1 kk	Poliisi	Arpajaislaki
Meluilmoitus	30 vrk	Ympäristökeskus	Ympäristönsuojelulaki
Jätehuolto (käsitellään meluilmoituksen yhteydessä)	(30 vrk)	Ympäristökeskus	Jätelaki
Alueiden käyttö/ Maankäyttöluvat	7–30 vrk	Tonttiyksikkö tai Liikuntapalvelut	Maankäyttö- ja rakennuslaki
Katualueen vuokraus	1–4 vko	Katu- ja viherpalvelut/ alueiden käyttö	Maankäyttö- ja rakennuslaki
Elintarvikkeiden myynti	4–28 vrk	Ympäristökeskus	Elintarvikelaki
Ilotulitusnäytös	7 vrk	Poliisi	Räjähdeasetus
Tilapäiset liikennejärjestelyt	7 vrk	Katu- ja viherpalvelut/ alueiden käyttö	Tieliikennelaki

3.2.4 Tekijänoikeudet

Jos tapahtumassa soi musiikki, on siitä maksettava tekijänoikeusmaksuja. Tekijänoikeusmaksujen määräytymiset ja luvat haetaan Teoston internetsivuilta (www.teosto.fi). Teoston lupamaksut ovat musiikin käyttökorvauksia, jotka Teosto tilittää musiikin tekijöille. Lupia hakiessa täytyy tietää, onko järjestämässä yksittäistä tapahtumaa vai onko kyseessä useita eri tapahtumia vuoden aikana. Ravintoloille ja tanssilavoille on omat luvat erikseen. (Teosto, n.d.-a) Sopivin sekä edullisin tapahtuman järjestäjälle on usein ”Tapahtumalupa”, joka antaa oikeuden esittää live-musiikkia,

äänitemusiikkia ja karaokea kaikenkokoisissa kertaluonteisissa tapahtumissa. Lupaa haetaan vain kerran, mutta jokainen tapahtuma on ilmoitettava erikseen Teoston palvelussa. Hinta muodostuu, kun tarpeelliset tapahtuman tiedot ovat ilmoitettu hakemuksen yhteyteen. (Teosto, n.d.-b)

3.3 Tapahtuman turvallisuus

Tapahtuman järjestäjä on aina vastuussa tapahtuman turvallisuudesta (Kokoontumislaki 22.4.1999/530, 4 luku 17 §). Tapahtumansuunnittelun riskientunnistuksen valmistuttua, tapahtumanjärjestäjä valitsee oikeat menettelytavat ja päätökset johdetaan käytäntöön.

Riskien tunnistaminen on keskeinen osa turvallisuustoiminnan määrittäystä ja sen toteutuksen mitoittamista, koska tapahtumissa on paljon eri tekijöitä, jotka kaikki tulee huomioida.

3.3.1 Järjestyksenvalvonta

Laki yksityisistä turvallisuuspalveluista (LYTP 21.8.2015/1085, 3 luku 26 §) osoittaa, että järjestyksenvalvoja voi asettaa ”yleisen kokouksen ja yleisötilaisuuden järjestäjä kokoontumislaissa (530/1999) tarkoitettuun yleiseen kokoukseen tai yleisötilaisuuteen.”.

Yksityisistä turvallisuuspalveluista määrävän lain (LYTP 21.8.2015/1085, 3 luku 25 §) mukaan järjestyksenvalvojan tehtävä toimialueella on ylläpitää järjestystä ja turvallisuutta sekä estää rikoksia ja onnettomuuksia. Toimialue vastaa aluetta tai tilaisuutta, jossa järjestyksenvalvojalla on sekä oikeus, että velvollisuus toimia.

Järjestyksenvalvojen tulee olla poliisin hyväksymiä, eli heiltä löytyy voimassa oleva järjestyksenvalvojakortti. Poliisi voi kuitenkin hyväksyä henkilöitä erikseen yksittäiseen tilaisuuteen järjestyksenvalvojiksi, mutta silloin erikseen hyväksytyillä on rajoitetut toimivaltuudet. (Poliisi, 2024a). Järjestyksen-

valvojilla täytyy käyttää tunnuksena joko tunnustelaattaa tai tunnusteliiviä. Tunnuksessa täytyy näkyä sanapari ”JÄRJESTYKSENVALVOJA – ordningsvakt” tai ”ORDNINGSVAKT – järjestyksenvalvoja”. (Sisäministeriön asetus vartijan ja järjestyksenvalvojan asusta ja järjestyksenvalvojan tunnuksista 875/2016, 2 §)

Monet asiat vaikuttavat yleisön hallintaan. Suurissa joukoissa ihmisten käytös samankaltaistuu. Nuorille suunnatuissa tapahtumissa, nuoret kokeilevat helpommin rajojaan. Tapahtumat, joissa on alkoholia mukana, luonnollisesti lisäävät järjestyshäiriöiden määrää. Tapahtuman pimeys voi olla myös suuri haaste turvallisuutta suunnitellessa. Se voi edesauttaa väkijoukon hallinnan menettämistä. (Paasonen, 2013, s. 33.)

3.4 Markkinointi

Tapahtuman markkinointi vaatii huolellista suunnittelua. Kun markkinointi toimii, on tapahtuma silloin onnistunut. Jos kukaan ei kuule tapahtumasta, löytääkö kukaan silloin paikalle?

Jotta voidaan lopulta puhua itse tapahtumamarkkinoinnista, täytyy tapahtuman olla etukäteen suunniteltu, tavoite ja kohderyhmä on määritelty sekä tapahtumassa toteutuvat kokemuksellisuus, elämyksellisyys ja vuorovaikutteisuus. (Häyrinen & Vallo, 2012, s.20.)

Markkinointi voidaan kuitenkin toteuttaa usealla eri tavalla. Se voi olla rentoa tai hyvin asiallista, se riippuu aina täysin tapahtuman luonteesta. On tärkeää, että kohdeyleisö ja saavutettavuus on mietitty loppuun asti. Jos tapahtuma on suunnattu pelaamisesta kiinnostuneille, silloin markkinointi kannattaa suunnata nuorille sekä aikuisille, jotka ovat kiinnostuneet erilaisista peleistä ja pelialustoista. Kuitenkin, jos tapahtuman halutaan saavuttavan vielä isompi yleisö, se kannattaa miettiä jo tapahtuman suunnitteluvaiheessa, jotta markkinointi osataan kohdentaa esimerkiksi koko perheelle sopivaksi.

3.4.1 Sosiaalinen media markkinoinnissa

Näkyvyyttä voidaan lisätä markkinoinnissa sosiaalisen median kautta. Sosiaalisen median avulla markkinointia voidaan kohdentaa suoraan kohdeyleisölle sekä sitä voidaan rajata maakunnittain. Esimerkiksi Facebookiin voidaan luoda kokonaan oma tapahtumasivu. Sosiaalista mediaa voidaan myös käyttää hyödyksi virittämään asiakkaat ja osallistujat tapahtuman teemaan. Julkaisuilla ja kuvilla voidaan lisätä innostusta sekä halukkuutta osallistua, jos julkaisulla pystytään osoittamaan tapahtuman houkuttavuus. Sosiaalisen median avulla on myös helppo jakaa sekä päivittää tapahtumaan liittyvää tietoa, esimerkiksi liittyen rannekkeiden vaihtoon, saapumiseen, majoitukseen ja autoparkkiin. Muita keinoja lisätä tapahtuman näkyvyyttä on myös erilaiset arvonnat sosiaalisessa mediassa. Arvontoihin osallistuakseen voidaan, sosiaalisen median alustasta riippuen, ohjata osallistujaa kommentoimaan julkaisua, tykkäämään julkaisusta, seuraamaan tapahtuman omaa sivua ja jakamaan julkaisua kavereille. Sosiaalisen median algoritmit huomioivat erilaiset sitouttamiset eli reagoinnit julkaisuihin. Mitä enemmän julkaisussa on kommentteja, tykkäyksiä, jakoja ja kaverien tagäyksiä, eli kaverin merkitsemistä julkaisuun, sitä enemmän julkaisu saa levikkiä sosiaalisen median alustalla ja tavoittaa enemmän käyttäjiä. On hyvä muistaa, että tänä päivänä sosiaalinen media muuttuu jatkuvasti. Se mikä oli suosittua 10 vuotta sitten, ei ole sitä enää tänä päivänä. Voidakseen hyödyntää sosiaalista mediaa parhaiten näkyvyyden saamiseksi ja markkinoinnissa, on hyvä perehtyä eri alustoihin, trendeihin sekä algoritmeihin.

4 VERKKOPELITAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN

4.1 Verkkopelitapahtuman suunnittelu

Edellä todetusti, verkkopelitapahtuman suunnittelu alkaa ideasta. Tässä vaiheessa tiedossa on jo, että tapahtuma on verkkopelitapahtuma, tai läheisemmin LAN-tapahtuma. Tapahtumalla on siis jokin tarkoitus. Suunnitelma on aiheellista tehdä kirjallisena, jolloin syntyy jo dokumentaatiota, jota voidaan hyödyntää tulevaisuudessa, sekä kaikki sovitut asiat ja tavoitteet ovat kaikille selkeitä. Seuraavaksi on tärkeää suunnitella tilaa. Tapahtuman tilan täytyy olla soveltuva suurelle LAN-tapahtumalle. Tämä tarkoittaa sitä, että sähköä täytyy saada riittävästi, nopean internet-yhteyden mahdollistaminen onnistuu, sekä tarpeeksi tilaa konepaikoille ja muulle oheistoiminnalle.

4.1.1 Tapahtuman tavoite ja kohderyhmä

Verkkopelitapahtumaa suunnitellessa on tärkeää myös pohtia mikä on tapahtuman kohderyhmä ja tullaanko ikäryhmää rajaamaan. Kaikista selkein kohderyhmä on tietenkin videopelaamisesta kiinnostuneet henkilöt. Tämä voi jo rajata tavoitetta esimerkiksi seuraavasti: Tapahtuman tavoite on tuoda videopelaamisesta kiinnostuneet saman katon alle.

4.1.2 Budjetti

Budjetti kertoo yksinkertaisesti tapahtuman taloudellisesta tilanteesta asettamalla sille raamit. Budjetti ennustaa tapahtuman taloutta ja kertoo, kuinka paljon rahaa tarvitaan tapahtuman järjestämiseen. Erilaisia budjettipohjia on internetissä paljon, yksinkertaisimmin voidaan käyttää Exceliä (kuva 4). Kuluja ja tuloja olisi hyvä seurata erikseen, jotta nähdään selkeämmin kokonaiskuva. Tärkeintä kuitenkin on, että kulut eivät ylitä tapahtuman tuloja. Häyrinen & Wallo (2022, s.177) mainitsevat, että tapahtuman budjettia laadittaessa olisi hyödyllistä tarkastella aikaisempia vastaavia tapahtumia, jotta saadaan realistinen kuva omasta tapahtumasta.

Seuraavaksi esittelen esimerkin budjetoinnista.

Esimerkki: Tapahtumaan on kaavailtu 500 konepaikkaa ja yksi paikka maksaa 50 euroa. Tapahtuman järjestäjät uskovat, että ainakin 400 konepaikkaa tulee myydyksi. Tällöin tapahtuman budjettiin tuloihin voidaan kirjata 400×50 euroa eli 20 000 euroa.

Tapahtuman tilaksi kaavailtu messuhalli kustantaa 10 000 euroa per viikonloppu. Tapahtuman budjetin kuluihin kirjataan näin 10 000 euroa.

Kun konepaikoista saatavat tulot ovat 20 000 euroa ja kuluihin on kirjattu tilavuokra 10 000 euroa, niin budjetin yli- tai alijäämä on näiden lukujen erotus. Budjetti on näillä luvuilla 10 000 euroa ylijäämäinen.

		Arvio	Toteutunut
MENOT			
Tila ja varusteet			
Paikan vuokra		10,000 €	
Pöydät ja tuolit		1,500 €	
Sähkö- ja verkkoinfrastruktuuri		5,000 €	
Teknologia			
Verkkolaitteet (reitittimet, kytkimet jne)		2,000 €	
Turnauksiin tarvittavat tietokoneet (neuvoteltavissa yhteistyökumppaneiden kanssa)		3,000 €	
Ohjelma ja viihde			
Turnausten palkinnot (neuvoteltavissa yhteistyökumppaneiden kanssa)		1,000 €	
DJ tai bändi		800 €	
Muut ohjelmakulut		500 €	
Myytävät ruoka ja juoma			
Virvoikkeet		1,500 €	
Syötävät		3,000 €	
Mainonta ja markkinointi			
Mainosmateriaalit		500 €	
Sosiaalisen median mainonta		500 €	
Henkilöstö			
Tapahtuman järjestäjien palkkiot		2,000 €	
Vartiointi ja turvallisuus		1,000 €	
Muut kulut			
Odottamattomat menot		1,000 €	
Menot yhteensä:		33,300 €	

Kuva 4. Esimerkki Exceliin tehdystä menobudjetista

4.2 Vastuuhenkilöt ja muu henkilökunta

Verkkopelitapahtuman järjestämisessä on paljon työtä. Mitä suurempaa tapahtumaa järjestetään, sitä enemmän apukäsiä tarvitaan. Työt on hyvä jakaa vastuuhenkilöille, jotka tarvittaessa kokoavat omat työryhmänsä. Työryhmiä on hyvä olla useita, sillä se selkeyttää myös vastuualueiden jakamista.

Erilaisia vastuuhenkilöitä sekä vastuualueita voivat olla esimerkiksi:

- Tapahtuman projektipäällikkö
 - Hän vastaa, että kaikkien vastuuhenkilöiden tehtävät hoituvat sovitusti. Projektipäällikkö myös valvoo itse tapahtuman kulkua ja vastaa viimekädessä kaikesta.
- Tapahtuman verkon rakentaminen
 - Vastuuhenkilö on vastuussa verkkolaitteista ja mahdollisesti myös palvelimen ylläpidosta tapahtuman ajan.
- Tapahtuman sähköistäminen
 - Henkilö tai henkilöt ovat vastuussa esimerkiksi sähköverkon suunnittelusta ja rakentamisesta. Tekee yhteistyötä sähköalan ammattilaisten kanssa.
- Laitehankinnat
 - Vastaa kalustehankinnoista, lainoista ja vuokrista. Niin pöydistä, tuoleista kuin verkkolaitteista.
- Digitaalisen- ja verkkomateriaalin tekijät
 - Tekevät ja toimittavat materiaalia markkinointiin sekä nettisivuille
 - Toimii yhteistyössä tapahtuman markkinoinnin kanssa
- Tapahtuman markkinointi
 - Vastaa tapahtuman markkinoinnista ennen tapahtumaa, tapahtuman aikana ja tapahtuman jälkeen.
- Tapahtuma-alueen rakentaminen
 - Vastuuhenkilö on vastuussa, että tapahtuma-alue rakentuu ajallaan ja vastaa suunnitelmia

Edellä mainittujen lisäksi usein tarvitaan vielä paljon muuta henkilökuntaa sekä vapaaehtoisia, jotta tapahtuma saadaan järjestettyä onnistuneesti. Näitä voivat olla esimerkiksi, tapahtuman rakentajat, vastaanotto- ja Info-pisteen pitäjät, kulunvalvonta, järjestyksenvalvonta, turnausten järjestäjät, messualueen järjestäjät, sosiaalisen median sisällöntuottajat, kuvaajat ja jopa siivouksesta vastaavia. Tapahtuman järjestäjien on hyvä päättää yhdessä, kuka on vastuussa vapaaehtoisten rekrytoinnista. Rekrytointi vapaaehtoisiksi

on myös hyvä aloittaa hyvissä ajoin ennen tapahtumaa, mieluiten heti kun tarvittavien henkilöiden määrä on suurin piirtein tiedossa.

4.3 Lokaatio ja pelaamiseen soveltuva ympäristö

Riippuen LAN-tapahtuman koosta, on tärkeää silti valita tapahtumaan soveltuva ja sopivan kokoinen lokaatio. Tapahtumapaikkoja on Suomessa tarjolla jokaiseen lähtöön, koulujen liikuntasaleista aina isoihin messuhalleihin. Tämä opinnäytetyö keskittyy kuitenkin ison, yli 200 henkilön LAN-tapahtuman suunnitteluun, joten tapahtumapaikka on valittava sen mukaan. Tapahtumapaikassa täytyy olla kapasiteettia sadoille ja jopa tuhansille kävijöille. Verkkovirran sekä internet-yhteyden ja -nopeuden kattavuus isolle kävijä- sekä laitemäärälle täytyy myös olla riittävä. Lokaatiota miettiessä on myös hyvä muistaa, jos tapahtuma on yön yli kestävä, täytyy lähellä tai välittömässä läheisyydessä olla riittävä majoitus järjestettävissä. Jos majoitus onnistuu samoissa tiloissa hieman erillään tietokone- ja pelitilasta, on se myös erittäin toimiva ratkaisu.

Tapahtumapaikalla täytyy myös olla riittävät tilat ja fasilitetit saniteettitiloista aina suihkumahdollisuuteen. Äänentoisto tulee myös huomioida ja onko tarvetta valo-, ääni- ja lavatekniikalle. Tapahtumavierailta varmasti myös nälkä pääsee yllättämään, joten on myös otettava huomioon ruokailun mahdollisuus. Onko tapahtumapaikan yhteydessä tai välittömässä läheisyydessä ravintoloita, ruokakauppoja ja tarjotaanko tapahtumaan osallistuville lisäksi mahdollisuus valmistaa ja säilyttää omia ruokia. Ruoan valmistukseen sekä pienille keittiövälineille on näin hyvä varata täysin oma erillään oleva tila, jotta ruoan valmistus ei häiritse muita tapahtumaan osallistuvia. Mahdollisuuksien mukaan mitoitetaan maksimi wattimäärä (W) per pelipaikka, jotta pelitietokoneet sekä pelikonsolit, eivät aiheuta kodinkoneiden yhteiskäytössä sulakkeiden palamista. Watti kertoo, kuinka paljon sähköä jokin sähkölaite tarvitsee toimiakseen. Kuva 5 havainnollistaa hyvin, kuinka pohjakarttaa voidaan suunnitella. Tämä auttaa havainnollistamaan kuinka alue voidaan jakaa osiin sekä kuinka niistä voi informoida kartan muodossa.



Kuva 5. Konepaikkakartta ja tapahtumapaikka 2023 (Vectorama, n.d.-b)

Järjestäjän näkökulmasta tärkein seikka tapahtumapaikkaa valitessa on hinta. Tapahtumapaikat kannattaa kilpailuttaa todella tarkkaan, sekä sopia tapahtumapaikan edustajan kanssa tapaaminen tapahtumapaikalla, jotta soveltuvuuden pääsee tarkemmin arvioimaan. Lopulta päätös kuitenkin tapahtuu osittain tapahtuman budjetin mukaan, mutta kannattaa kuitenkin harkita huolellisesti kuinka paljon mukavuudesta voidaan leikata kustannussäästön nimissä.

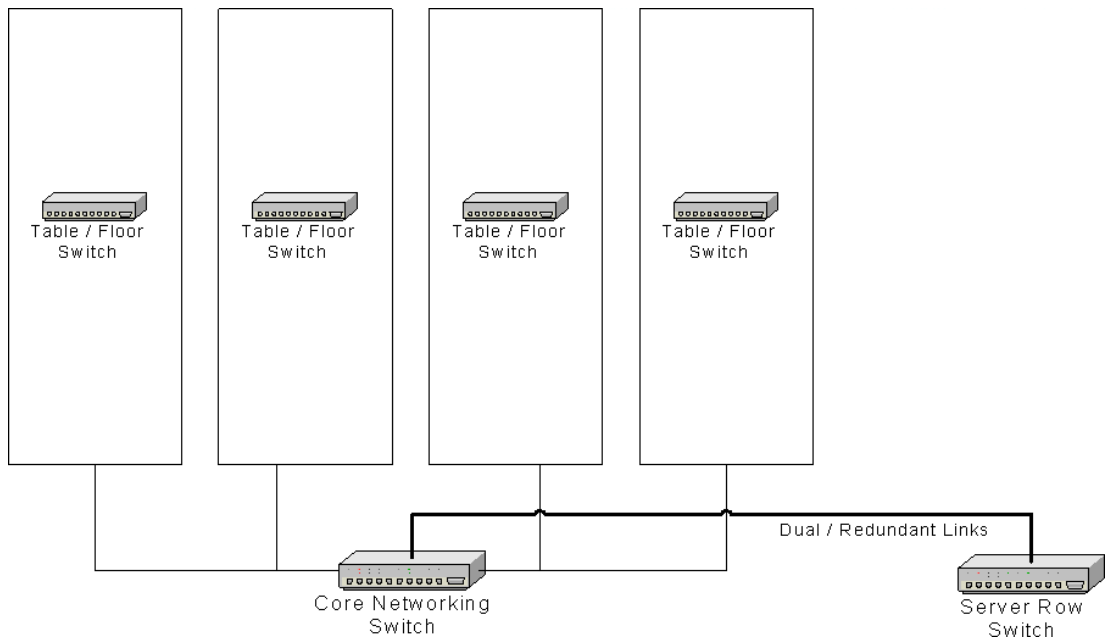
Kokoontumislaki (Kokoontumislaki 22.4.1999/530, 3 luku 13 §) määrää myös, että yleisötilaisuuden eli tapahtuman järjestäjän on hankittava järjestämipaikan omistajan tai haltijan suostumus paikan käyttämiseen tilaisuutta varten. Tämä tapahtuu solmimalla kirjallinen vuokrasopimus tapahtuman ajalle.

4.4 Kalusto

Tapahtumaan on usein tehtävä kalustohankintoja. Sillä ei ole väliä onko kalusteet vuokrattu tai ostettu omaksi, tulee ne silti huomioida menobudjetissa. Tapahtumaan osallistuvat pelaajat tarvitsevat pöydät ja usein tuolit. Yksi pelipaikka tarvitsee 80–110 cm leveän pöydän. Joissain tapahtumissa järjestäjä tarjoaa vieläkin leveämpiä pöytiä, jolloin konepaikan hinnankin voi asettaa korkeammaksi. Suurin osa tämän päivän kilpailullisista peleistä vaatii myös toimiakseen aina nopean Internet-yhteyden. Isojen LAN-tapahtumien onkin hyvä panostaa oman palvelimen rakentamiseen, jotta tapahtuman verkko saadaan turvattua paremmin. Tämän takia kalustohankintoihin usein kuuluu myös verkkokytkimet, runkokytkimet, erilliset tietokoneet palvelimia varten, reitittimiä ja useita kymmeniä metrejä verkkokaapelia.

4.5 Verkon toteutus

Isoa LAN-tapahtumaa suunnitellessa on paljon pieniä asioita mitkä täytyy ottaa huomioon. Kun useat tietokoneet lähettävät kerralla pyyntöjä verkkoon samanaikaisesti, hidastuu verkko huomattavasti ja voi jopa aiheuttaa sen ylikuormittumisen. Tämän takia isoihin jopa yli 40 henkeä sisältäviin LAN-tapahtumiin, tulisi varautua kytkimillä ja reitittimillä, sekä runkokytkimellä, joka pystyy käsittelemään tietoa huomattavasti nopeammin kuin tavallinen verkkokytkin. Lisäksi tarvitaan joko Linux- tai Windows-palvelin. (Lanparty-Europe, 2023) Vaikka olisi mahdollista ostaa isoja kytkimiä, jopa sadoilla porteilla, ei se ole kannattavaa niin rahallisesti kuin käytännöllisesti. Tämän takia tulisi LAN-verkkoa rakentaessa hyödyntää haarautuvaa, eli niin kutsuttua puu-topologiaa, hyödyntäen runkokytkintä ja pöytäriveille eroteltuja kytkimiä, kuten kuvassa 6 esiintyy.



Kuva 6. Tyypillinen LAN-tapahtuman verkkotopologia (Higgins, n.d.)

4.6 Sähköverkon toteutus

Verkkovirta on yksi avainelementti LAN-tapahtuman järjestämisessä. Ilman virtaa ei käynnisty tietokoneet, näytöt eikä konsolit. Yleensä yksi konepaikka on mitoitettu noin 300 watin (W) mukaisesti. Esimerkiksi Assembly (n.d.-c) mainitsee Partyoppaassansa, että 300 wattia on riittävä nykyaikaisille koneille.

Isoilla tapahtuma-areenoilla on usein jo hyvin hallussa sähkönjakelu sisäisesti tai heillä on jo tiedossa ammattilainen, joka voi tehdä verkontarpeen laskelmat. Ison budjetin tapahtumaa järjestäessä onkin tärkeää, että laskelmoitu kulutus ei aiheuta missään vaiheessa oikosulkua. Erittäin suositeltavaa on, että sähköverkon toteutus isoille LAN-tapahtumille hoidetaan aina sähköalan ammattilaisen kanssa. Jotta voidaan varmistaa, että tapahtumaan osallistuvat eivät ylikuormita konepaikoille ohjattuja jatkojohtoja, on hyvä ilmoittaa jo säännöissä jokaiselle paikalle varattu watti (W) määrä ja mitä konepaikalla saa verkkovirtaan kytkeä ja mitä ei. Esimerkiksi keittiökoneille, kuten vedenkeitimille, kannattaa varata täysin oma alueensa. Sähköjä rakentaessa tulisi noudattaa SFS6000-7-711 standardin vaatimuksia (SFS6000-7-711:2022, 2022). Se kannattaa lukea ajan kanssa ja muistiinpanojen

tekeminen on kannattavaa. Vaikka tietokoneiden tehonkulutus vaihtelee, voidaan laskelmia silti tehdä keskiarvon mukaan, joka on 300 wattia.

4.7 Ruokailu

Jokainen osallistuja sekä järjestäjä tarvitsee ruokaa. Sääntöihin on hyvä kirjata, kuinka ruokailu tapahtuu tapahtuman aikana. Isommat hallit saattavat tarjota kahvila- tai ravintolatoimintaa, jolloin voidaan neuvotella esimerkiksi erityisistä hinnoista tapahtumaan. Joihinkin tapahtumahalleihin on syytä miettiä, tarvitseeko tilata catering-palveluita. Jotkut yhteistyökumppanit tai sponsorit tulevat myös mielellään myymään tarjoamiaan ruokapalveluita tapahtumiin. Maksullisen ruokailun lisäksi kannattaa myös aina tarjota mahdollisuus tuoda omat eväät ja juomat. Tässä on hyvä muistaa rajata pois alkoholi, sillä useissa tapahtumahalleissa ja areenoilla on omat anniskeluoikeudet, jolloin alkoholilaki kieltää omien alkoholijuomien viemisen alueelle (Alkoholilaki 1102/2017, 5 luku 36 §). Tapahtuman järjestäjille sekä vapaaehtoisille tulisi myös järjestää ruokailu tapahtuman aikana. Henkilökunnan ruokailu on kannattavaa järjestää sivuun muista kävijöistä, jotta heille voidaan tarjota rauhallinen tauko- sekä lepoaika.

4.8 Tapahtuman sisäiset tapahtumat

Verkkopelitapahtuma voi parhaimmillaan olla paljon muutakin kuin pelkkää pelaamista. Se on tapahtuma, joka kokoaa yhteen samoista aiheista kiinnostuneet ihmiset, kenenkään henkilökohtaisiin ominaisuuksiin katsomatta. Tapahtuma voi sisältää niin turnauksia, messualueen, "creatoreita" eli henkilöitä, jotka suoratoistavat pelaamista työkseen, teknologiaa ja digitaalista kulttuuria. Kohdeyleisön suosiossa olevat artistit ja DJ:t voivat tuoda myös suurta lisäarvoa tapahtumaan. Livekonsertit ovatkin usein erittäin odotettuja, vaikka eivät tapahtuman pääosassa olekaan. Suunnitteluvaiheessa onkin hyvä lähteä luomaan alustavaa ohjelmarunkoa. Kun sovitut ohjelmat ja sisäiset tapahtumat ovat vahvistuneet, voidaan myös

vahvistaa ohjelmarunko. Ohjelmarunko toimii hyvänä oppaana tapahtumanjärjestäjille kuin myös vieraille.

4.8.1 Turnaukset

LAN-tapahtumissa isossa keskiössä ovat erilaiset turnaukset. E-urheilu on Suomessa laajasti seurattua useassa pelissä. Yleisimpiä pelejä missä on kilpailullista toimintaa ovat Counter-Strike 2, League Of Legends, Valorant, ja Dota2. Ammattilaisturnauksissa näissä edellä mainituissa peleissä liikkuu usein isojakin rahasummia, kuten aikaisemmin tässä työssä on mainittu. Mitä nimekkäämpi turnaus on kyseessä, sitä suurempi palkintosummakin usein on.

LAN-tapahtumissa usein nähdään harrastelija- ja ammattilaisturnauksia kaikenlaisille pelaajille. Harrastelijaturnaukset järjestetään usein aikaisemmin mainitusti BYOC-turnauksena, tarkoittaen sitä, että turnaukseen osallistutaan omalta konepaikalta. Harrasteturnauksiin on usein varauduttu huomattavasti pienemmillä rahasummilla tai jopa sponsorien toimittamilla tuotepalkinnoilla. Ammattilaisturnaukset taas vuorostaan järjestetään usein lavalla tai erikseen rakennetulla ”turnausalueella”. Ammattilaisturnauksista yleisimmin nähdään liigojen semifinaali ja finaali tai vain pelkkä finaali. (SEUL, n.d.)

4.8.2 Messualue

Verkkopelitapahtuman yhteyteen rakennettu messualue mahdollistaa alan toimijoille tavan lähestyä heidän asiakasryhmäänsä kasvokkain. Messualueelle onkin järkevä kutsua pelituottajia ja -kehittäjiä, elektroniikkayrityksiä sekä muita alaan liittyviä yrityksiä. Messualueen tuottaminen on kuitenkin todella iso ja vaativa projekti, joka voi vaatia yhtä paljon resursseja kuin itse verkkopelitapahtuman järjestäminen. Tähän kannattaa pyytää apua paikallisilta yrityksiltä, jotka tuottavat messutapahtumia. Isoimmilla areenoilla ja halleilla on jopa omaa kokemusta näiden järjestämisestä. Jos budjetti antaa periksi, on kannattavampaa

ulkoistaa tämä, jotta aikaa ja resursseja riittää enemmän itse LAN-tapahtuman järjestämiseen.

4.9 Yhteistyökumppanit ja sponsorointi

Sponsorit ja yhteistyökumppanit ovat elintärkeitä suurille e-urheilu- ja LAN-tapahtumille monista syistä. Ne tuovat tarvittavaa rahoitusta, parantavat brändin näkyvyyttä, mahdollistavat suuremmat palkinnot pelaajille kilpailuihin, tarjoavat teknistä tukea, sitouttavat faneja, luovat ammattimaisen maineen, avaavat uusia mahdollisuuksia ja verkostoja sekä ylläpitävät tapahtuman laadukkuutta ja houkuttelevuutta (Valanko, 2009. s. 62–65). Sponsorit ja yhteistyökumppanit eivät vain tue taloudellisesti, vaan ovat keskeinen tekijä tapahtuman menestykselle ja laadulle.

Tyypillisesti tapahtumilla on yksi pääsponsor, joka sijoittaa suurimman rahasumman ja vastineeksi saa suurimman näkyvyyden. Tapahtumalla voi olla useita muita sponsoreita tai kuten nykyisin puhekielessä käytetään, pääyhteistyökumppaneita. Pääyhteistyökumppanit sitten tarjoavat näkyvyyttä vastaan joko rahaa, omaa osaamistaan, tukea tai muita palveluita tapahtuman järjestäjille ja vieraille. Sponsorointi onkin yrityksille iso markkinointityökalu, joka auttaa heitä kasvattamaan niin omaa brändiä ja näkyvyyttä, kuin myös tapahtuman. (Valanko, 2009. s. 73–78)

Tapahtumasponsorointi voi olla monitasoista. Yritys voi käyttää tapahtuman mainosarvoa hyväksi esimerkiksi hyödyntämällä tapahtuman nimeä tai logoa omassa markkinoinnissaan. Yritys voi tulla itse näkyväksi tapahtumapaikalle tai yrityksen omat mainokset näkyvät esimerkiksi ohjelmajulisteissa tai muissa markkinointimateriaaleissa. Sponsor voi sitoutua myös tapahtuman markkinointiin rahallisen tuen lisäksi. Koko tapahtuma voi myös pitää sisällään sponsorin oman tapahtuman tai ottaa kantaakseen esimerkiksi pääsponsorin nimen. (Häyrinen & Vallo, 2012, s.77–79.)

4.9.1 Menestyksekkäitä kumppanuuksia

Useita suomalaisia tunnettuja yrityksiä on mukana suurissa ja keskikokoisissa verkkopelitapahtumissa, kuin myös e-urheilun puolella. Yleisimpiä nimekkäitä sponsoreita ja yhteistyökumppaneita kotimaisissa LAN-tapahtumissa ovat isot suomalaiset yritykset, jotka toimivat jollain tavalla teknologian tai pelien parissa. Näitä ovat esimerkiksi: Gigantti Oy, Telia Finland Oyj, Jimm's PC-Store Oy, Veikkaus Oy, Elisa Oyj ja Verkkokauppa.com Oyj. Osa näistä edellä mainituista yrityksistä ilmoittaa ajankohdan, jolloin he ottavat sponsorihakemuksia vastaan, joten heidän verkkosivujen seuraaminen on tärkeää.

5 TAPAHTUMAA EDELTÄVÄT VALMISTELUT

5.1 Tapahtuman julkaisu ja markkinointi

Tapahtuman myynti alkaa aina julkaisemalla tapahtuma. Julkaisun voi tehdä monella eri tapaa, joko monivaiheisesti eli vähän kerrallaan, tai kaikki tiedot kerralla. Muista kuitenkin, että nämä tiedot ovat tärkeitä osallistujille: tapahtuman nimi, mikä tapahtuman luonne on (tässä tapauksessa tietenkin verkkopelitapahtuma tai LAN-tapahtuma), missä tapahtuma järjestetään, koska tapahtuma on, lippujen hinnat, sisäiset tapahtumat ja turnaukset, mahdolliset ikärajoitukset, tapahtuman säännöt, nukkumis- ja lepomahdollisuus, ruokailun järjestäminen sekä saapuminen (omalla autolla tai julkisilla) ja parkkeeraus. (Lanparty-Europe, 2023)

Markkinointi on ehkä yksi tärkeimpiä vaiheita ja siihen tulisi panostaa. Ilman onnistunutta markkinointia ei ole tapahtumaa, koska kukaan ei ole kuullut siitä. LAN-tapahtumien markkinointi tulisi keskittää sinne missä kohderyhmä yleisesti liikkuu, eli internettiin ja sosiaaliseen mediaan. Suomessa yleisesti kaikille avoimet LAN-tapahtumat lisätään myös lanit.fi verkkosivulle. Tapahtuman omille nettisivuille tulee lisätä kaikki oleellinen tieto tapahtumasta ja tapahtuman järjestäjistä aina sääntöihin asti. Laajemman yleisön tavoittamiseksi kannattaa myös jalkautua jakamaan flyereita ihmisille ja kiinnittämään julisteita niille sallituille paikoille.

5.2 Lippujen myynti ja ilmoittautuminen

Lipunmyynti kannattaa järjestää internetissä. Jos osaamista ei löydy omasta takaa tai ei ole resursseja lähteä rakentamaan omaa järjestelmää, helpoimmalla pääsee, kun ostaa palvelun toimittajalta. Yksi suomessa suosittu lipunmyyntipalvelu on Lippu.fi. Lippu.fi tarjoaa muun muassa niin sanottua ”avaimet-käteen” kokonaisvaltaista palvelua (Lippu.fi, n.d.).

Ennen lipunmyynnin aloitusta, täytyy olla kuitenkin mietittynä tarkkaan minkä hintaisia lippuja halutaan myydä. Myydäänkö esimerkiksi pelkkiä konepaikkoja koko tapahtuman ajalle ja onko konepaikkoja erityyppisiä vai myydäänkö myös päiväkohtaisia lippuja. Tulisi myös pohtia halutaanko myyntiin lisäksi niin kutsuttuja vierailijalippuja ilman konepaikkaa, jolloin nämä liput voidaan myydä halvemmalla.

5.3 Tapahtuman mediatuotanto

Tapahtuman mediatuotanto on monitasoista. Mediatuotantoon kuuluu esimerkiksi suoratoistopalveluiden lähetykset, lavatekniikan valvonta ja ohjaus, valokuvaus ja tapahtuman videotaltiointi. Lähes kaikissa tapahtumissa soi musiikki, katsotaan eri videoita tai seurataan turnauspelejä. Mediatuotanto vaatii hieman osaamista, mutta usein riittää, että tiimien johtajilla on riittävä kokemus, ymmärrys ja osaaminen mediasta ja mediatuotannosta, jotta he kykenevät ohjeistamaan vapaaehtoisia. Valokuvaustiimissä esimerkiksi on tärkeää, että valokuvaajat ymmärtävät valokuvausten perusteiden lisäksi myös tapahtumakuvausta ja kuvausta pimeissä tiloissa. Pimeän tapahtumatilan tekee haastavaksi myös alati vilkkuvat led-valot ja tietokoneiden näytöt.

Suoratoistettua kuvaa eli niin sanottua stream-kuvaa lähetetään usein turnauksista. E-urheiluturnaukset on usein juonnettu tai selostettu asiantuntijoiden tahosta. Turnauspelien jälkeen on myös palkintojenjakoa ja pelaajien haastattelua. Suuria ammattilaisturnauksia seuraa usein jopa miljoonat katsojat eri www-palveluiden kautta. Suosituimpia suoratoistoalustoja ovatkin Twitch, YouTube, Discord, Caffeine ja Steam TV.

5.4 Turvallisuus, luvat ja ilmoitukset

Viranomaiset vaativat erinäisiä toimenpiteitä tapahtumanjärjestäjiltä, jotta voidaan taata turvallinen kokemus kaikille. Poliisille tulee tehdä ilmoitus yleisötilaisuudesta. Tämä kannattaa tehdä heti kun tapahtumapaikka on

tiedossa. Jos tapahtumassa on vähintään 200 henkilöä samanaikaisesti, tulee tehdä myös tapahtumaa koskeva turvallisuus- ja pelastussuunnitelma. Näiden osalta kannattaa olla suoraan yhteydessä poliisi- ja pelastusviranomaisten kanssa. Muita tärkeitä huomioon otettavia tai vaadittavia hakemuksia ovat: meluilmoitus, kadunkäyttölupa, elintarvikkeiden myyntiä varten lupa kaupungin tai kunnan elintarvikeviranomaiselta, anniskelu-oikeus, jätehuoltosuunnitelma, tilapäisten rakennelmien hyväksyntä ja tarkastus aluepelastuslaitokselta, talkootyövakuutus ja mahdollisesti vielä musiikin käyttölupa. (Poliisi, 2024b)

5.5 Tapahtuma-alueen rakentaminen ja vapaaehtoisten perehdytys

Ennen kuin mitään fyysistä tapahtuman eteen tehdään, on vapaaehtoiset avustajat perehdytettävä ja tehtävät jaettava. Jokaisen vastualueen vastaava kerää ja perehdyttää oman työryhmänsä ja vastaa heidän toiminnastansa. Perehdytystilaisuuteen on hyvä varata noin tunti – kaksi. Tilaisuus järjestetään muutamaa päivää ennen tapahtumaa tai tapahtuman rakentamisen aloitusta. Perehdytyksessä tulisi käydä läpi koko tapahtuma, sen kesto ja tavoite, kohderyhmä, aikataulut, lipunmyynnin tai paikkavarausten tilanne, ohjelma, vapaaehtoisten ruokailu, turvallisuusvastuut sekä hätäpoistumistiet ja saniteettitilojen paikat. (Häyrinen & Wallo, 2022 s. 280). Tämän kokoisen tapahtuman perehdytyksen pitäminen olisi hyvä lähtökohtaisesti järjestää paikan päällä.

Riippuen tapahtuman koosta, rakentamiseen voi mennä viikko tai vain päivä. Kannattaa kuitenkin varata aina hieman enemmän aikaa, kuin ensin on arvioitu. Yllättäviin tilanteisiin on helpompi reagoida, kun tiedetään, että on vielä aikaa ennen tapahtuman alkua.

Tapahtuman rakentaminen on todella intensiivistä ja itse rakentaminen on suunniteltava tarkkaan. Eli missä vaiheessa tuodaan mitä elementtejä sisään. Samalla pystytetään niin kutsutut kulissit tekniikalle ja laitetaan somisteet sekä rekvisiitta valmiiksi itse tapahtumaa varten. Tapahtuman rakentamiseen liittyy

siis tekninen tuotanto, infratuotanto ja kumppanituotanto. Nämä sisältävät, turnaus- ja esiintymislavat, messualueen, opasteet ja infopisteen, ripustukset, pöytien ja tuolien asetelut, kaapeloinnit, kaapelimatotukset, lähiverkon ja verkkolaitteiden asennukset sekä paljon muuta. Konepaikat on helppo merkitä esimerkiksi maalarinteipillä yhtä leveäksi kuin on sovittu. Kun pöydät on asetettu paikoilleen ja paikat merkittynä, vasta sitten pääsevät verkon ja sähkön rakentamisesta vastaavat töihin.

6 TAPAHTUMAN AIKANA

Tapahtuman ovet avataan osallistujille ilmoitettuna aikana, mutta itse tapahtuma voidaan avata virallisesti vähän myöhemmin. Avaus toimii herätys hetkenä osallistujille ja suurissa tapahtumissa se on usein erittäin näyttävä. Tapahtuman pääjärjestäjä tai erillinen juontaja avaa tapahtuman toivottamalla kaikki tervetulleeksi ja mahdollisesti kertoo erilaista infoa tapahtumasta. Virallisen avauksen jälkeen himmenee tapahtuman valot LAN-tapahtuman tyyliin sopivaksi ja näin alkaa itse tapahtuma.

6.1 Viestintä tapahtuman aikana

Lähes jokaisessa tapahtumassa jaetaan jonkinlaista materiaalia. Pelaamiseen keskittyvissä tapahtumissa materiaali löytyy yleensä verkosta. Lipun ostaneille voidaan lähettää esimerkiksi ohjelma lipun oston yhteydessä. Jaettavassa ohjelmamateriaalista täytyy löytyä ainakin tapahtuman aloitus- ja päättymisajat. (Häyrinen & Vallo, 2012, s.173.). Turnausten aikataulutus saattaa muuttua esimerkiksi venyneen pelin takia, näin muuttunutta aikataulua voidaan viestiä myös esimerkiksi videotykkien avulla, joista ajantasainen aikataulu heijastetaan valkokankaalle tai isompien led-näyttöjen avulla.

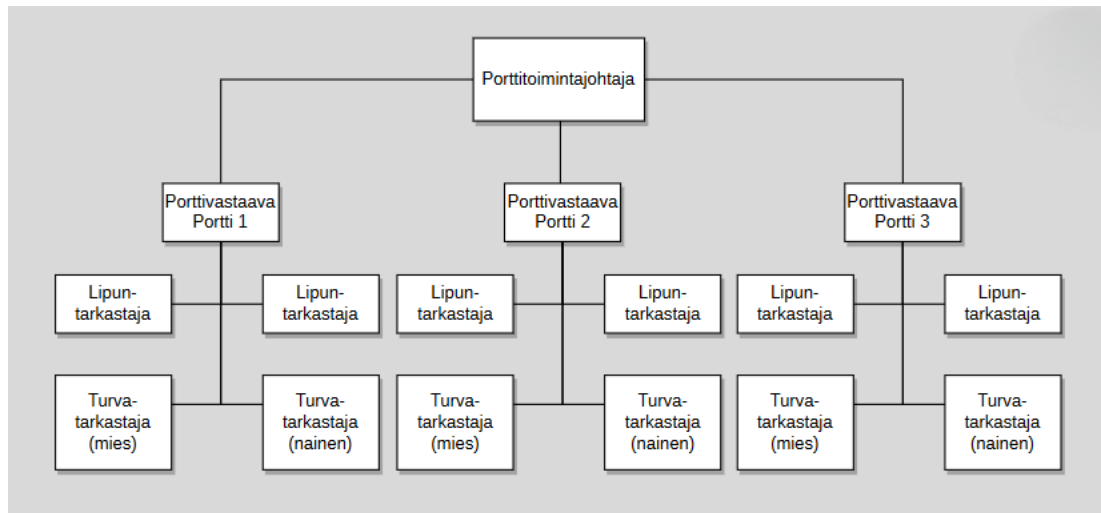
Tärkein tapahtuman aikana oleva tiedon löytymispaikka on Info-piste tai Helpdesk. Infosta kävijät voivat käydä kysymässä mieltään askarruttavia kysymyksiä tai jos jokin asia on hukkunut. Info tulee sijoittaa keskeiselle alueelle tapahtumassa ja merkitä näkyvästi, jotta kävijät löytävät sen helposti. Info toimii myös usein ensiapupisteinä ja joskus jopa maksullisena tavaransäilytyspaikkana. Koska Info-pisteen työntekijät ovat kaiken keskiössä, tiedottavat he myös koko tapahtuman ajan muuta henkilökuntaa oleellisista asioista.

6.2 Valvonta ja turvallisuus tapahtuman aikana

Tapahtuman järjestäjä on aina vastuussa tapahtuman turvallisuudesta (Kokoontumislaki 22.4.1999/530, 4 luku 17 §). Sisääntuloon on hyvä järjestää sisääntulotarkastus kiellettyjen esineiden ja aineiden varalta. Näistä kielletyistä asioista on hyvä tiedottaa hyvissä ajoin ennen tapahtuman alkua. Sisääntulossa tulee myös tarkistaa liput ja rannekkeet kaikilta tapahtumaan tulevilta, jotta vältetään ulkopuolisilta ja mahdollisilta järjestyshäiriöiltä. Turvatarkastuksissa on huomioitava myös, että asiakkaalla on oikeus valita turvatarkastusta suorittava henkilö, joka on samaa sukupuolta (Paasonen, 2013, s.76).

Kun tapahtuma alkaa ja ovet avataan LAN-tapahtuman kävijät saapuvatkin saman tien. Ennen ovien avausta on hyvä varautua myös seuraamaan järjestystä jo ovien ulkopuolella. Tämän tyylinen tapahtuma voi herättää niin suurta innostusta, että vieraat ovat usein jonottamassa ovien takana jo hyvissä ajoin. Jotta henkilökunta erottuu tavallisten vieraiden ja asiakkaiden seasta, on heillä oltava selkeät kulkuluvat näkyvällä paikalla. Kulkulupina LAN-tapahtumassa voi toimia nimellä varustettu kaulapassi sekä lisäksi ranneke. Kuvallinen kulkulupa on aina varmempi kuin pelkkä nimellä varustettu, sillä jos kulkulupa hukkuu, on väärinkäyttö mahdollista (Paasonen, 2013, s.74–75).

Sisäänkäynnin järjestystä valvoo parhaiten sitä varten perustettu porttiorganisaatio. Porttiorganisaatio koostuu porttitoimintajohtajasta, portti- tai ovivastaavista, lipuntarkastajista ja turvatarkastajista. Kuva 5 havainnollistaa esimerkkiä porttiorganisaatiosta, jossa on kolme väylää. (Paasonen, 2013, s.76–77) Jokaisella sisäänkäynnillä on hyvä olla oma porttiorganisaatio.



Kuva 7. Esimerkki porttiorganisaatiosta (Paasonen, 2013, s.77)

Sillä tapahtuma on oletettavasti monipäiväinen, sisäänkäynnin valvontaa helpottaakseen vieraiden ja asiakkaiden liput voidaan vaihtaa esimerkiksi rannekkeisiin. Rannekkeet voivat olla eri värisiä tai kuvioisia, jotta voidaan erottaa minkä tyyppinen lippu on kyseessä. Eri lipputyyppejä voi olla useita, esimerkiksi koko tapahtuman kattava, osan tapahtumasta kattava tai muutaman tunnin vierailijalippu. Lipputyypien selitykset tulisi olla myös porttiorganisaatioiden tiedossa, sekä järjestyksenvälvojen tiedossa, jotta eri alueille pääsyä voidaan valvoa, eikä tapahtumaan pääse ulkopuolisia henkilöitä (Paasonen, 2013, s.74).

7 TAPAHTUMAN LOPPU JA PURKAMINEN

Ennen kuin tapahtuma saadaan päätökseen, on yleensä turnausten sekä muiden oheiskilpailujen palkintojenjako. Loppupuheenvuorossa on hyvien tapojen mukaista kiittää kaikkia yhteistyökumppaneita sekä sponsoreita, tapahtuma-avustajia ja muita ketkä auttoivat tapahtuman järjestämisessä. Lopulta toivotetaan hyvää kotimatkaa kaikille osallistujille ja tiedotetaan mahdollisista tulevaisuuden suunnitelmista. (Häyrinen & Wallo, 2022, s. 250–251). Viimeiseksi sytytetään valot ja tapahtuma päättyy.

Tässä vaiheessa purkutiimin on hyvä olla jo paikalla, sillä osa kävijöistä on varmasti jo poistunut ennen kuin valot ovat edes syttyneet. Jotta tapahtuman purku sujuu jouhevasti, voivat he aloittaa esimerkiksi tuolien keräämisen ja teippauksien irrottamisen heti. Lähiverkon purkamisesta vastaa sen rakentaneet henkilöt. Siivoojat keräävät pöytien välistä roskaa ja tyhjiä pulloja sekä tölkkejä. Kun viimeinenkin kävijä on poistunut, päästään purkamaan rakennelmia kunnolla, ilman vaaraa sivullisille. Pöydät ja tuolit palautetaan tai laitetaan paikoilleen, muut lainakalusteet ja -tekniikka myös palautetaan toimittajilleen.

7.1 Jälkitoimet ja palautteen kerääminen

Tapahtumajärjestäjän työ ei lopu, kun itse tapahtuma päättyy. Tapahtuman jälkivaiheisiin kuuluu yleensä kiitos osallistujille ja yleisimmin se on viesti, joka lähetetään sähköpostitse. Jälkivaiheessa kerätään myös palautetta. Palautteen kerääminen on tärkeää, sillä siitä voidaan muodostaa yhteenveto, jonka voi analysoida. Palautetta voidaan kerätä niin osallistujilta kuin itse tapahtuman järjestäjiltä ja vapaaehtoisilta. Palaute opettaa ja kertoo mitä voidaan tehdä toisin uutta tapahtumaa järjestäessä. Ei tule myöskään unohtaa kiittää vielä erikseen yhteistyökumppaneita ja sponsoreita. (Häyrinen & Wallo, 2022)

Vaikka vapaaehtoiset sitoutuvatkin työskentelemään tapahtumassa ilmaiseksi, hyviin tapoihin kuuluu jollakin tapaa kiittää heitä työstään ja panostuksestaan erikseen. LAN-tapahtumapiireissä onkin tyyppillistä järjestää kiitosjuhla, jossa tarjolla on ruokaa, juotavaa ja joskus jopa saunomismahdollisuus. Tämä on hyvä tapa varmistaa, että vapaaehtoiset tuntevat, että heidän työllänsä on merkitystä.

8 KVALITATIIVINEN TUTKIMUS

Kvalitatiivinen tutkimus on laadullista tutkimusta ja se on yksi tieteellisen tutkimuksen menetelmäsuuntaus. Laadullisella tutkimuksella pyritään ymmärtämään kohteen laatua, ominaisuuksia ja merkityksiä kokonaisvaltaisesti. Tietoa kerätään avoimella ja keskustelevalle viestinnällä. Kvalitatiivisen tutkimuksen parina usein pidetään kvantitatiivista tutkimusta, joka puolestaan tarkoittaa järjestelmällistä tutkimista. Kvantitatiivisella tutkimuksella kerätään numeerista tietoa, joita voidaan mitata ja tutkia tilastollisilla menetelmillä. Usein näitä kahta käytetään yhdessä, jotta saadaan tarkempaa tietoa kerättyä kohderyhmältä. (Norstat, n.d.)

Kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimuksen tiedonkeruumenetelminä voidaan pitää henkilökohtaisia haastatteluja, online-chatteja, verkkoyhteisöjä, havaintoja, avoimia kysymyksiä sisältävät kyselyt ja esimerkkitapauksia (Norstat, n.d.). Laadullinen tutkimus on siis aina empiiristä ja perustuu eri aineistoihin ja niiden analysointiin. Se ei tarkoita, ettei tutkimus voi kuitenkaan olla myös teoreettista, päinvastoin. Ei ole mahdollista tehdä empiiristä laadullista tutkimusta ilman teoreettisia kiinnekohtia.

Oma tutkimusreitti muodostuu jokaisen tutkimuksen laatijan omien valintojen mukaisesti. Kuten tutkimus yleensäkin, myös laadullinen tutkimus on aina omanlaisensa versio tutkittavasta ilmiöstä. Omat kokemukseni LAN-tapahtumien parissa ohjaavat vahvasti opinnäytetyön suuntaa. Päätin lähteä toteuttamaan tutkimusta, jotta saan myös muuta kokemuspohjaa sekä tietoa alan osaajilta liittyen aiheeseen.

8.1 Tutkimuksen toteutus sekä kohdeyleisö

Tutkimus toteutettiin opinnäytetyötä varten käyttämällä verkkokyselyä, joka oli luotu Microsoft 365-ohjelmistoon kuuluvalla Forms-työkalulla. Kysymykset oli pyritty asettelemaan niin, että ne olivat helposti ymmärrettävissä. Kysymysten määrä oli rajattu niin, että ne olivat tutkimuksen kannalta oleellisia ja liittyivät

aiheeseen. Kysymykset kartoittivat ensin vastaajan taustoja ennen kuin syvennyttiin aiheeseen enemmän. Kyselyn kohdeyleisönä toimi LAN-tapahtumien parissa työskentelevät henkilöt, sekä verkkopelaamiseen liittyvät tahot.

Kysely lähetettiin sähköpostitse 43 taholle saatekirjeen kera. 13 henkilöä vastasi lopulliseen kyselyyn. Vain kahdesta organisaatiosta vastasi useampi kuin yksi henkilö. Tutkimustyökaluna käytetty kysely löytyy liitteenä (liite 1). Kyselyn aikataulu oli suunniteltu niin, että vastaamiseen oli annettu 3 viikkoa aikaa. Muistutusviesti lähetettiin niille, jotka eivät olleet vielä vastanneet, kun aikaa oli 1,5 viikkoa. Kyselyyn oli mahdollista vastata suomeksi sekä englanniksi.

8.2 Kyselyn tiivistelmä

Kyselyyn vastasi 13 ammattilaista yhdestätoista eri organisaatiosta, joita olivat: Assembly Organizing, Qrikka Freetime, Pappaliiga ry, Raahen Porvari- ja Kauppakoulu, Incoach, Malax It-förening, Finesports Oy, Urbanlan ry, LanTrek ry, Verkkopeliyhdistys Insomnia ry ja Garde-Party ry. Lähes kaikki vastanneista omasivat vapaaehtoiskokemusta LAN-tapahtumiin liittyen. Vastaajilla on myös kokemusta verkkopelaamiseen liittyen usealta vuodelta kuten kuviosta 1 näkee.



Kuvio 1. Kyselyyn vastanneiden kokemuskajauma

Verkkopelaaminen on monille vastaajille paitsi viihteen lähde, myös tärkeä sosiaalisen yhteydenpidon väline. Se tarjoaa mahdollisuuden rentoutua ja viettää aikaa ystävien kanssa samalla, kun kehitetään taitoja ja osaamista. Lisäksi verkkopelaaminen toimii tapana rakentaa yhteisöjä ja järjestää tapahtumia, jotka edistävät yhteisön yhteenkuuluvuutta. Vuorovaikutuksen ja kommunikaation näkökulmasta verkkopelaaminen tarjoaa mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa, mikä on erityisen tärkeää digitaalisessa ajassa.

E-urheilu ja kilpapelaaminen nähdään myös monille vastaajille viihteen, haasteiden ja sosiaalisen yhteydenpidon lähteinä. Ne tarjoavat mahdollisuuden kehittyä pelaajana, samalla kun edistävät yhteisöllisyyttä ja tapahtumien järjestämistä. Monet korostavat myös harrastamisen ja kilpailamisen tasapainon merkitystä sekä tukevat e-urheilun monimuotoisuutta eri muodoissa.

Kyselyn vastausten perusteella LAN-tapahtuman järjestäminen on monivaiheinen prosessi, joka edellyttää huolellista suunnittelua, tiivistä yhteistyötä ja organisointia eri osapuolten välillä. Suunnitelmallisuus,

markkinointi, tekninen suunnittelu ja jatkuvan kehittämisen periaate ovat keskeisiä tekijöitä tapahtuman onnistumisessa. Lisäksi tapahtuman valmistelu vaatii pitkäjänteistä aikataulutusta ja valmistautumista, jotta tapahtuma voidaan toteuttaa sujuvasti ja turvallisesti.

Tapahtuman onnistunut järjestäminen edellyttää monipuolista toimijakenttää, selkeää organisointia ja tehokasta yhteistyötä. Tärkeää on huolehtia eri vastuualueiden kattavuudesta ja varmistaa, että tapahtuman eri osa-alueet, kuten sponsorointi, markkinointi, tekninen toimivuus ja viihde ovat kunnossa. Lisäksi on tärkeää, että tapahtuman toimijoilla on innostusta ja motivaatiota sekä halua oppia uusia asioita. Yhteistyö ulkoisten kumppaneiden kanssa, kuten yhteistyökumppaneiden, tavarantoimittajien ja teknisten asiantuntijoiden kanssa on myös avainasemassa tapahtuman menestyksen kannalta.

Tapahtuman tekninen puoli edellyttää huolellista suunnittelua, osaavaa henkilökuntaa ja asianmukaista laitteistoa ja infrastruktuuria. Tärkeää on varmistaa, että kaikki tarvittava laitteisto ja infrastruktuuri ovat toimintakunnossa ja mitoitettu oikein tapahtuman tarpeisiin. Lisäksi on huomioitava toiminnan ja turvallisuuden varmistaminen sekä riittävien resurssien varaus teknisen puolen suunnitteluun ja toteuttamiseen.

Vastausten perusteella tapahtuman verkon tietoturvasta tulisi huolehtia suunnitelmalla etukäteen ja valvomalla aktiivisesti tapahtuman aikana. Tietoliikenne tulisi suojata palomureilla ja vahvalla salauksella, samalla varmistaen tarpeellisen liikenteen kulun. Vastuu tietoturvasta voi olla tapahtuman omalla henkilökunnalla tai yhteistyökumppaneilla ja osallistujat voivat olla vastuussa omien laitteidensa turvallisuudesta. Fyysisillä toimenpiteillä, kuten palvelinten sijoittelulla ja verkon valvonnalla voidaan myös parantaa verkon tietoturvaa.

Kaikki kyselyyn vastanneista olivat samaa mieltä, että tapahtumaa järjestettäessä on tärkeää varautua monenlaisiin haasteisiin ja ongelmiin. Monen ensimmäinen kohta vastauksessa olikin leikkisästi ”tulisi varautua kaikkeen”. Onneksi vastanneet kuitenkin avasivat tätä hieman lisää. On siis

hyvä varautua muun muassa teknisiin häiriöihin, turvallisuusasioihin, organisointiin ja yllättäviin tilanteisiin. Osaaminen ja kokemus auttavat hallitsemaan tilanteita tehokkaasti. Lisäksi on tärkeää huolehtia henkilöstön hyvinvoinnista ja varmistaa selkeä työnjako sekä yhteistyökumppaneiden ja sponsorien hankkiminen hyvissä ajoin.

Verkkopelitapahtumien tulevaisuus Suomessa herättää monenlaisia näkemyksiä. Vaikka koronapandemia vaikutti tapahtumiin merkittävästi 2020–2021, uskotaan, että niiden suosio palautuu ajan myötä. LAN-tapahtumat nähdään edelleen tärkeinä sosiaalisina tapahtumina, vaikka niiden järjestäminen nykynuorisolle voi olla haastavaa. Silti monet uskovat, että LAN-tapahtumat säilyvät tulevaisuudessa merkittävänä, kunhan ne kehittyvät ja muuttuvat ajan mukana. Kaupunkien tuki ja kestävä pelikulttuurin edistäminen nähdään tärkeänä ja vaikka tulevaisuus on epävarma, uskotaan ihmisten väliseen toimintaan perustuvan harrastuksen säilyvän ainakin jossain muodossa.

Tapahtuman järjestäjät toivovat kävijöiltä pääasiassa asiallista käytöstä ja toisten huomioon ottamista. Muita seikkoja, joita mainittiin ja toivottiin, olivat yhteistyö, aktiivista osallistumista, positiivista asennetta sekä ymmärrystä ja tukea järjestäjien vapaaehtoistyötä kohtaan. Palautteen anto nähtiin myös tärkeänä keinona vaikuttaa tulevaisuuden tapahtumien kannalta.

Lopuksi kyselyyn vastanneet saivat halutessaan jättää vapaan kommentin tai antaa palautetta. Ne, jotka vastasivat painottavat asiantuntemuksen ja ohjeistuksen tärkeyttä tapahtuman sujuvuuden kannalta sekä myynnin merkitystä liiketoiminnan perustana.

9 POHDINTA JA YHTEENVETO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää kattava opas suurten, yli 200 hengen LAN-tapahtumien järjestämiseen. Opinnäytetyön aihe on todella mielenkiintoinen, sillä se sisältää niin paljon eri osa-alueita. Tapahtumien järjestäminen itsessään on monen onnistuneen tekijän summa. Monen eri alueen hallinta ja kokonaiskuvan hahmottaminen vaatii organisointikykyä tapahtumanjärjestäjältä ja näitä taitoja usein tarvitaan myös esimiestyössä ja projektinhallinnassa. Kvalitatiivisen tutkimuksen tuloksilla, joka toteutettiin kyselynä, pyrin selvittämään keskeisimmät tekijät, teemat ja parhaat käytännöt, jotka vaikuttavat tällaisten tapahtumien onnistumiseen ja niiden sujuvaan toteutukseen.

Yhteenvetona voidaan todeta, että LAN-tapahtumien järjestäminen on monitahoinen prosessi, joka vaatii tarkkaa suunnittelua, organisointia ja resurssien hallintaa. Kävin läpi opinnäytetyössä erilaisia osa-alueita, kuten suunnittelun tärkeyttä, tilojen valintaa, teknisten tarpeiden huomioimista, järjestäjien vastuualueita ja tapahtuman markkinointia, jotka kaikki ovat keskeisiä asioita menestyksekkään tapahtuman järjestämisessä.

Kyselyn tulosten perusteella havaittiin, että tehokkaan ja sujuvan tapahtuman järjestämiseksi on todella tärkeää panostaa huolelliseen suunnitteluun ja valmistautumiseen hyvissä ajoin ennen tapahtuman ajankohtaa. Lisäksi on olennaista varmistaa hyvä kommunikaatio kaikkien osapuolien välillä sekä varata tarvittavat resurssit, kuten tilat, laitteet ja henkilökunta, joilla on tarvittava osaaminen tapahtuman sujuvan toteutuksen varmistamiseksi.

Kyselyyn vastanneet saivat halutessaan jättää avoimen kommentin tai palautetta koskien kyselyä. Osa vastaajista halusi vielä korostaa erilaisten LAN-tapahtumien monimuotoisuutta ja toivottiin huomiota myös pienempien tapahtumien näkökulmasta. Tämä herätteli ajatuksia, vaikka tämä opinnäytetyö keskittyikin isoihin LAN-tapahtumiin. Tunnistan jokaisen tapahtuman uniikkiuden ja järjestäjien erityisosaamisen keskeisiksi tekijöiksi

onnistumisen kannalta. Rakentavana palautteena eräs kyselyyn vastannut kommentoi, että kysymykset olivat hieman liian laajoja ja ne olisi voinut jakaa tarkentaviin kysymyksiin. Kuitenkin jokaiseen kysymykseen sain useita pitkiä sekä hyvin kattavia vastauksia, jotka vahvistivat jo tekemiäni päätelmiäni tapahtuman järjestämisestä.

Vaikka keskityin opinnäytetyössä erityisesti suurten LAN-tapahtumien järjestämiseen, monet kohdat ovat hyödyllisiä myös pienemmille tapahtumille sekä muille tapahtumia järjestäville tahoille. Opinnäytetyö toimii siis myös yleisenä oppaana tapahtumanjärjestämiseen. On kuitenkin tärkeää huomata, että jokainen tapahtuma on ainutlaatuinen ja vaatii yksilöllistä lähestymistapaa, mutta peruseriaatteet ja parhaat käytännöt voivat toimia hyödyllisinä ohjenuorina tapahtuman järjestämisessä.

Lopuksi on syytä mainita, että vaikka tämä opinnäytetyö tarjoaa vankan perustan ja arvokkaita näkökulmia suurten LAN-tapahtumien järjestämiseen, silti jatkotutkimukselle ja käytännön soveltamiselle on vielä paljon tilaa. Tulevaisuudessa olisi hyvä tutkia esimerkiksi LAN-tapahtumien taloudellisia vaikutuksia, osallistujien kokemuksia ja tyytyväisyyttä, pelikulttuuria ja sen kannustavuutta, pelikasvatusta ja sen tärkeyttä sekä verkkopelitapahtumien perinteitä ja niiden säilyvyyttä. Näiden kaikkien tutkiminen varmistaa LAN-tapahtumien jatkuvuuden sekä niiden kehityksen aikaan sopivaksi. Kyselyyn vastanneet korostivat myös jatkuvan kehittämisen periaatetta LAN-tapahtuman järjestämisessä, jotta voidaan varmistaa jatkumo.

Yhteenvetona voidaan vielä todeta, että suurten verkkopelitapahtumien järjestäminen on haastava, mutta palkitseva prosessi. Toivon, että tämä opas tarjoaa arvokasta tietoa ja inspiraatiota kaikille tapahtuman järjestämisestä kiinnostuneille.

LÄHTEET

Alkoholilaki 1102/2017. Haettu 02.02.2024 osoitteesta
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2017/20171102#L5>

Assembly. (n.d.-a). Assemblyn historiaa. Haettu 24.08.2023 osoitteesta
<https://assembly.org/historia>

Assembly. (n.d.-b). Assembly Winter'24. Haettu 06.02.2024 osoitteesta
<https://assembly.org/events/winter24>

Assembly. (n.d.-c). Tietoa meistä. Haettu 06.10.2023 osoitteesta
<https://assembly.org/about>

Bröijer, R. (2.8.2019). 4000 konetta, yli 10 000 osallistujaa - Tältä näyttää Helsingin Messukeskuksen vallannut Assembly. Iltalehti. Haettu 15.08.2023 osoitteesta <https://www.iltalehti.fi/iltvuutiset/a/f7620f7a-5e76-44f6-8280-b402cfc8be36>

DreamHack. (n.d.). [Valokuva DreamHack tapahtumasta vuodelta 2006]. Haettu 19.03.2024 osoitteesta <https://dreamhack.com/blog/2020/12/15/byoc-through-the-years/>

ESL FACEIT Group. (27.11.2023). DreamHack Winter 2023 Concludes with Record-Breaking Attendance. Press. Haettu 03.02.2023 osoitteesta <https://www.eslfaceitgroup.com/press/dreamhack-winter-2023-concludes-with-record-breaking-attendance/#>

Esports Earnings. (n.d.). Largest Overall Price Pools in Esports. Haettu 20.03.2024 osoitteesta <https://www.esportsearnings.com/tournaments>

Gamesight. (n.d.). eSports Games. Leaderboards. Haettu 20.03.2024 osoitteesta <https://gamesight.io/leaderboards/esports-games>

Higgins, T. (n.d.). LAN Party How to – Part 2: Building the LAN. SmallNetBuilder. Haettu 02.04.2024 osoitteesta <https://www.smallnetbuilder.com/lanwan/lanwan-howto/lanpartyhowtopt2/>

Häyrinen, E. & Vallo, H. (2012). Tapahtuma on tilaisuus (3., uudistettu laitos). Tietosanoma.

Häyrinen, E. & Wallo, H. (2022). Tapahtuma on tilaisuus (6., uudistettu laitos). Tietosanoma.

Insomnia. (n.d.). Mediakortti. Haettu 15.08.2023 osoitteesta
<https://www.insomnia.fi/verkkopelyyhdistys/mediakortti/>

Kauhanen, J. & Juurakko, A. & Kauhanen, V. (2002). Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus (1. painos). WSOY.

Kokoontumislaki 22.4.1999/530. Haettu 06.02.2024 osoitteesta <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990530#L4>

Laki Yksityisistä turvallisuuspalveluista 21.8.2015/1085. Haettu 06.02.2024 osoitteesta 06.06.2024 <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2015/20151085#L3P25>

Lanparty-Europe. (13.03.2023). Wiki: how to organize a lanparty. Haettu 06.02.2024 osoitteesta <https://www.lan-party.eu/wiki-how-to-organize-a-lanparty/>

LanTrek. (n.d.). LanTrek Historia. Haettu 15.08.2023 osoitteesta <https://2020.lantrek.org/lantrek/>

Lippu.fi. (n.d.). Lipunmyyntipalvelut. Haettu 03.03.2024 osoitteesta <https://info.lippu.fi/lipunmyynti>

Norstat. (n.d.). Kvalitatiivisen ja kvantitatiivisen markkinatutkimuksen ero. Haettu 27.03.2024 osoitteesta <https://norstat.co/fi/market-research/qualitative-quantitative/>

Paasonen, J. (toim.). (2013). Yleisötilaisuuksien turvallisuus. [useita kirjoittajia]. Tietosanoma Oy.

Parelius, R. (13.03.2019) The Return of the LAN. Haettu 08.08.2023 osoitteesta <https://steelseries.com/blog/return-of-the-lan-89>

Pelastuslaki 29.4.2011/379. Haettu 06.02.2024 osoitteesta <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2011/20110379#L3P16>

Petrullo, L. (2019). Dreamhack 2019 Explained. American Esports. Haettu 08.08.2023 osoitteesta <https://americanesports.net/blog/dreamhack-2019-explained/>

Poliisi. (n.d.-a). Yksityisen turvallisuusalan luvat. Haettu 03.03.2024 osoitteesta <https://poliisi.fi/yksityisen-turvallisuusalan-luvat>

Poliisi. (n.d.-b). Yleisötilaisuudet. Haettu 06.02.2024 osoitteesta <https://poliisi.fi/yleisotilaisuudet>

Sauristo, H. & Parikka, E. (2014.) Benchmarking-menetelmä työyhteisön kehittämisessä. Metropolia blogi. Haettu 24.8.2023 osoitteesta <https://blogit.metropolia.fi/uudistuva-sosiaalialan-osaaminen/2014/03/22/benchmarking-menetelma-tyoyhteison-kehittamisessa/>

SFS 6000-7-711:2022. (2022). Erikoistilojen ja -asennusten vaatimukset. Näyttelyt, esitykset ja näyttelyosastot. SESKO ry. <https://sesko.fi/>

SEUL, (05.08.2021). Mitä on e-urheilu?. Haettu 06.02.2024 osoitteesta <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>

SEUL, (n.d.). Kilpailut ja turnaukset. E-urheilun opas vanhemmille. Haettu 02.02.2024 osoitteesta <https://vanhemmille.seul.fi/e-urheilu-suomessa/kilpailut-ja-turnaukset/>

Sisäministeriön asetus vartijan ja järjestyksenvalvojan asusta ja järjestyksenvalvojan tunnuksista 875/2016. Haettu 06.02.2024 osoitteesta <https://finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20160875>

Suomen riskienhallinta-yhdistys ry. 2023. Nelikenttäanalyysi-SWOT. Haettu 24.08.2023 osoitteesta <https://pk-rh.fi/tools/swot.html>

Teosto Musiikin tekijänoikeusjärjestö. (2023a). Tapahtumien järjestäminen ja musiikin käyttö. Haettu 28.08.2023 osoitteesta <https://www.teosto.fi/musiikin-kayttoluvat/tapahtumien-jarjestaminen-ja-musiikin-kaytto/>

Teosto Musiikin tekijänoikeusjärjestö. (2023b). Musiikin käyttöluvat, Tapahtumaluvat. Haettu 28.08.2023 osoitteesta <https://www.teosto.fi/musiikin-kayttoluvat/hanki-lupa/tapahtumalupa/>

Valanko, E. (2009). Sponsorointi – Yhteistyökumppanuus strategisena voimana. Talentum Media Oy.

Valtioneuvoston asetus pelastustoimesta 5.5.2011/407. Haettu 06.02.2024 osoitteesta <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2011/20110407#P3>

Vectorama. (n.d.-a). Historia. Haettu 15.08.2023 osoitteesta <https://vectorama.info/tietoa-meista/historia/>

Vectorama. (n.d.-b). Liput. Haettu 21.03.2024 osoitteesta <https://vectorama.info/liput/>

Verkkojen Maaailma. (2010). Lähiverkot. Haettu 08.08.2023 osoitteesta http://ladu.htk.tlu.ee/erika/lasse/Data_networks/lhiverkot.html

Yli-Ojanperä, E. & Sommar, H. (2.2.2018). Assembly – Demopuhlasta tietokonekulttuurin suur tapahtumaksi. Yle Eläväarkisto. Haettu 09.08.2023 osoitteesta <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2010/08/24/assembly-demopartyta-tietokonekulttuurin-suurtapahtumaksi?page=1>

LIITE 1: KVALITATIIVISEN KYSELYN KYSYMYKSET

1. Nimi
2. Kieli, jolla halutaan vastata kyselyyn
 - a. Suomi
 - b. Englanti
3. Organisaatiosi/Taho
4. Työtehtävä/Titteli
5. Miten päädyit mukaan toimintaan? (monivalintakysymys)
 - a. Yrittäjä
 - b. E-urheilu historiaa
 - c. Yleinen kiinnostus
 - d. Vapaaehtoistoiminta
 - e. Innokas tapahtumissa kävijä
 - f. Muu
6. Kuinka monen vuoden kokemus sinulla on verkkopelaamiseen liittyen?
 - a. 1–5
 - b. 6–10
 - c. 11–15
 - d. 16–24
 - e. 25+
7. Mitä verkkopelaaminen teille merkitsee?
8. Mitä e-urheilu ja kilpapelaaminen teille merkitsee?
9. Jatkokysymys kysymykseen 8. Miten e-urheilu ja kilpapelaaminen näkyy teidän tapahtumassanne/organisaatiossa?
10. Millainen prosessi LAN-tapahtuman järjestäminen on?
11. Jatkokysymys kysymykseen 10. Millaisia toimijoita tapahtumassa olisi hyvä olla?
12. Mistä hyvä verkkopelitapahtuma koostuu? (monivalintakysymys)
 - a. Kävijöistä/Vieraista
 - b. Vapaaehtoisista
 - c. Sponsoreista/Kumppaneista
 - d. Oheistapahtumista

- e. Kaikille avoimista turnauksista
- f. Ammattilais-turnauksista
- g. Messualueesta
- h. Ruoka- ja juomamyynnistä
- i. Ruoka- ja huoltopisteestä
- j. Hyvistä pöydistä ja tuoleista
- k. Nukkuma-alueesta/mahdollisuudesta yön yli kestävässä tapahtumissa
- l. Kohdistetusta markkinoinnista
- m. Helposti lähestyttävyydestä
- n. Selkeistä ohjeista sekä infosta tapahtumaan osallistuville
- o. Jokin muu
- p. Kaikista ylhäällä mainituista

13. Mitä tapahtuman tekninen puoli käytännössä vaatii?

14. Kuinka tapahtuman verkon tietoturva huolehditaan?

15. Jatkokysymys kysymykseen 14. Kuka on vastuussa verkon ylläpidosta tapahtuman ajan?

16. Mihin on hyvä varautua tapahtumaa järjestäessä?

17. Mitä toivotte tapahtuman kävijöiltä?

18. Miten koette verkkopelitapahtuman tulevaisuuden Suomessa?

19. Muita vinkkejä, kommentteja tai täsmennyksiä.