

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalveluala

AKITIS14

2016

Elina Suikanen

HELMET-KIRJASTOT ROPECONISSA

Elina Suikanen

HELMET-KIRJASTOT ROPECONISSA

Helmet-kirjastot Ropeconissa on työelämälähtöinen toiminnallinen opinnäytetyö, jonka tavoitteena on luoda kuvaus Ropecon-tapahtumasta ja sen järjestämisprosessista Helmet-kirjaston näkökulmasta. Työssä esitellään ensin prosessin taustalla käytettyjä tapahtumatuotannon malleja ja työkaluja sekä viestinnällistä taustaa sidosryhmiin, viestinnän tehtäviin ja työyhteisöviestintään liittyen.

Työtä taustoitetaan kuvaamalla yleisesti Ropecon-tapahtumaa ja kertomalla kirjaston motiiveista osallistua mukaan. Tapahtumaluvun yhteydessä esitellään kirjaston eri ohjelmatarjontaa tapahtumassa, henkilöstön osaamisvaatimuksia ja tehtäviä sekä viestintää, jonka varassa tapahtumantuotantoprosessi eteni.

Tapahtumakuvauksen jälkeen työssä käsitellään tapahtumasta saatuja kokemuksia ja jälkimarkkinointia, jonka jälkeen siirrytään esittelemään toiminnan myötä syntyneitä, työn liitteistä löytyviä Ropecon-aikajanaa ja järjestäjän tarkistuslistaa. Opinnäytetyön päätteeksi esitetään prosessiin ja sen vaiheiden aikana nousseisiin huomioihin pohjautuvia kehittämissuhteita sekä arvioidaan tapahtumassa ja työn tavoitteissa onnistumista.

ASIASANAT:

tapahtumat, kulttuuritapahtumat, pelit, pelaaminen, roolipelit, kirjastopalvelut

Elina Suikanen

HELMET LIBRARIES IN ROPECON

Helmet libraries in Ropecon is a functional thesis. The aim of the thesis is to describe the organizing process of the event from a Helmet libraries perspective. The thesis begins by introducing the event management theories and tools used in the process. After that, the thesis covers communication theory and moves on to describe the Ropecon event in general and the idea behind the library's involvement.

The event chapter describes library services at the event, professional requirements and duties of the personnel and also the forms of communication that were essential throughout the event management process.

After describing the event and the experiences gathered, a timeline and organizer's checklist for the Ropecon event are introduced and described in detail. The thesis finishes with propositions on how to develop and refine the event management process and evaluates success in the both the thesis and the event itself.

KEYWORDS:

events, cultural events, festivals, games, playing, library services

SISÄLTÖ

SISÄLTÖ	4
LIITTEET	5
KUVAT	5
TAULUKOT	5
SANASTO	6
1 JOHDANTO	7
2 PÄÄOTSIKKO	8
2.1 Events management – community events	8
2.2 Strateginen ja operatiivinen kolmio	8
2.3 Projektinhallinnan kymmenen vaihetta	11
3 YHTEISÖVIESTINTÄ	14
3.1 Sidosryhmät, stakeholderit ja julkisuudet	14
3.2 Viestinnän tehtävät	15
3.3 Työyhteisöviestintä	16
4 ROPECON	19
4.1 Miksi kirjasto osallistuu Ropeconiin?	20
5 TYÖN TAVOITE JA KEHITTÄMISMENETELMÄT	22
6 HELMET-KIRJASTOT ROPECONISSA 2016	23
6.1 Projektihenkilöstö	23
6.1.1 Henkilöstön eri tehtävät	24
6.2 Viestintä	25
6.2.1 Sähköinen viestintä	25
6.2.2 Kokoukset	26
6.2.3 Helmet goes Ropecon! –video	27
6.2.4 Muu viestintä	28
6.3 Tapahtuma	29

6.3.1 Kirjastoauto	30
6.3.2 Lauta- ja roolipelit	31
6.3.3 Paja	32
6.3.4 Helmet-piste	34
6.3.5 Satutunnit	34
6.4 Kokemukset ja jälkimarkkinointi	34
7 ROPECON-JÄRJESTÄJÄN TARKISTUSLISTA	36
8 POHDISKELUA JA KEHITTÄMISKOHTEITA	37
LÄHTEET	40

LIITTEET

- Liite 1. Helmet goes Ropecon! -paita.
Liite 2. Ropecon-aikajana ja –tarkistuslista.

KUVAT

Kuva 1. Strategisen kolmion kysymykset (Vallo & Häyrinen 2012, 101).	9
Kuva 2. Operatiivisen kolmion kysymykset (Vallo & Häyrinen 2012, 103).	10
Kuva 3. Onnistunut tapahtuma (Vallo & Häyrinen 2012, 106).	10
Kuva 4. Helmet-piste, vinkkilistat ja pelipöydät Ropeconissa 2016.	31
Kuva 5. Vasemmalla pelaamista, oikealla ylhäällä Paja.	33

TAULUKOT

Taulukko 1. Projektinhallinnan kymmenen vaihetta (Saksala 2015, 171).	12
Taulukko 2. Työyhteisöviestinnän uusi agenda – 6-1 -malli (Juholin 2013, 178).	17
Taulukko 3. Helmet-kirjaston ohjelma Ropeconissa 2016.	30

SANASTO

Työssä käytettyjä sanoja, joille aihepiiriä ennestään tuntematon lukija kaipaa selityksen.

Lyhenne	Lyhenteen selitys (Lähdeviite)
bofferi	Pehmoase (esim. miekka), joka mallintaa pelissä oikeaa asetta. Mahdollistaa turvallisen, nopeankin melee-kontaktin ottamisen. Rakennetaan muoviputkista, putkieristeestä, superlonista ja ilmastointiteipistä. (Iarp.fi 2016b.)
Kirjastokaista	Kirjastot.fi:n nettiv & -radio (Kirjastokaista 2016).
larppi, LARP, liveroolipelaaminen	LARP, Live Action Role Playing on live-roolipelaamisesta tai larppaamista. Kyseessä on harrastus, jossa pelaajat eläytyvät kuvitteellisiin hahmoihinsa pukeutumalla ja käyttäytymällä hahmonsavoin pelinjohtajan ennakkoon suunnittelemassa tilanteessa. (Iarp.fi 2016a.)
miniatyyripelit, figupelit	Miniatyyripeleissä hankitaan, kootaan ja maalataan oma miniatyyriarmeija, jolla pelataan jonkin pelin sääntöjen mukaisesti taistelupienomallialustalla. Taistelu perustuu osin taktiseen suunnitteluun ja osin noppatuuriin. (KuoFi ry. 2016.)
pöytäroolipelit, roolipelit	Roolipelit ovat pelimuotoista, vuorovaikutteista tarinankerrontaa. Pöytäroolipeleissä yksi pelaaja toimii pelinjohtajana, joka kehittää tarinaa ja mielikuvitusmaailmaa, missä pelaajat toimivat. Muut pelaajat kertovat tarinaa oman hahmonsavon kautta tekemällä valintoja, mitä hahmo tekee tai sanoo. (Ropenomicon 2011.)
worker placement –peli	Worker placement eli työläisten asettelupeli on lautapeli-genre, jossa rajatulla määrällä työläisnappuloita valitaan ja tehdään erilaisia vaihtoehtoisia toimintoja rajatuista vaihtoehtoisista vuorojärjestyksessä. Lopuksi työläiset kerätään takaisin ja asetteluvaihe voi alkaa alusta. (Keränen 2016.)

1 JOHDANTO

Toiminnallinen opinnäytetyöni käsittelee HelMet-kirjastojen osallistumista Ropeconiin ja sen produkti on itse tapahtuma. Opinnäytetyön suullinen toimeksianto tuli Helsingin kaupunginkirjaston pelikoordinaattori Heikki Marjomaalta. Hän toivoi, että esittäisin työssä huomioita ja kehittämissuhteita seuraavien vuosien tapahtuman järjestämisen varalle.

Tapahtumanjärjestämisessä itse tapahtuma on vain pieni osa koko pitkäkestoista prosessia ja se heijastuu myös tämän opinnäytetyön rakenteeseen: tapahtuman sisältöä kuvataan työn kahdeksasta luvusta vain kohdassa 6.3. Muut luvut keskittyvät kuvaamaan tapahtuman järjestämiseen liittyvää teoriataustaa niin projektinhallinnan kuin viestinnän näkökulmista, kertomaan järjestämisprosessin vaiheista ja osallistumisen motiiveista.

Opinnäytetyön päättävä pohdinta- ja kehittämissuhteita on laaja, sillä tapahtumanjärjestämisprosessi oli pitkä ja vaiheikas. Halusin käsitellä toimeksiannossakin toivottuja huomioita ja kehittämissuhteita monelta eri kannalta niin, että työstä on jatkossa mahdollisimman paljon etua Helsingin kaupunginkirjastolle.

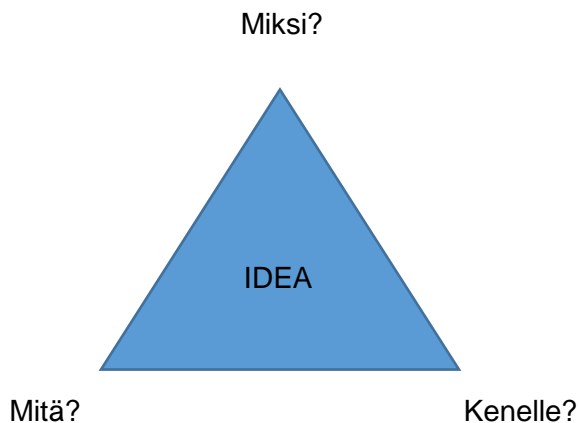
2 PÄÄOTSIKKO

2.1 Events management – community events

Tapahtumatuotannossa taustalla on tapahtuman määritelmä. Bladen ym. (2012, 3) esittää, että tapahtumat ovat tilapäisiä ja määrätietoisia ihmisten kokoontumisia. Tapahtumia määrittää yleensä myös se, että ne ovat: ” – luonnoltaan väliaikaisia, ihmisten kokoontumisia, osoittavat rituaalisia piirteitä ja ovat jossain mielessä ainutkertaisia esiintymiä.” (2012, 3). Jepson ym. (2008, 2) Bladen ym. mukaan (2012, 336) yhteisölliset festivaalit ja tapahtumat ovat julkisteemaisia juhlallisuuksia, jotka voivat toimia yhteisön arvojen ja kulttuurin osoittamisen katalyyttinä. Vaikka yhteisölliset tapahtumat ovatkin yleensä pienen mittakaavan tapahtumia, monet kulttuuritapahtumat, jotka ovat kehittyneet tietyn yhteisön sisällä, ovat kasvaneet suuren yleisön kansallisiksi tai jopa kansainvälisiksi tapahtumiksi (Bladen ym. 2012, 336.)

2.2 Strateginen ja operatiivinen kolmio

Vallon ja Häyrisen (2012, 101-103) strateginen kolmio muodostuu kolmesta kysymyksestä: miksi, mitä ja kenelle. Nämä kysymykset ohjaavat tapahtumanjärjestäjää pohtimaan sitä, miksi tapahtuma järjestetään eli mikä on tapahtuman tavoite ja viesti. Tämän jälkeen siirrytään miettimään tapahtuman lähtökohtia, eli mitä ollaan järjestämässä. On siis selvitettävä missä ja milloin tapahtuma pidetään, eli sen ajankohta ja paikka (2013, 102-103.) Lopuksi mietitään kenelle tapahtuma suunnataan, eli mikä on kohderyhmä. Strategiset kysymykset ”miksi, mitä, kenelle” ohjaavat muodostamaan kuvan tapahtuman ideasta. Idea on siis strategisen kolmion keskiössä. (Vallo & Häyrisen 2012, 101-103.)

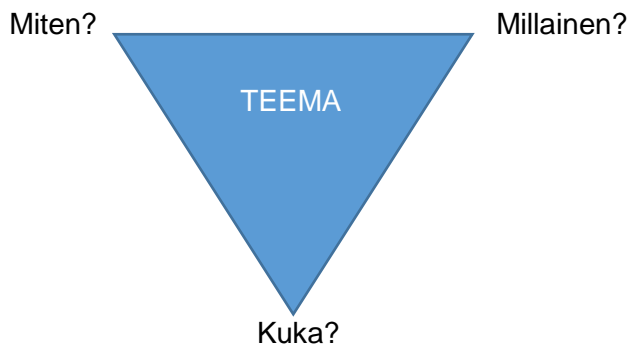


Kuva 1. Strategisen kolmion kysymykset (Vallo & Häyrinen 2012, 101).

Häyrisen ja Vallon (2012, 103-105) operatiivinen kolmio puolestaan muodostuu kysymyksistä “miten, millainen, kuka?”. Mietittäessä tapahtumaprosessia, eli sitä miten tapahtuma järjestetään, vastataan muun muassa kysymyksiin siitä, millä keinoin haluttu tavoite saadaan aikaiseksi ja viestintä välitetyksi (Häyrinen & Vallo 2013, 103). Taustalla on ajatus tapahtumasta prosessina, jossa on suunnitteluvaihe, toteutusvaihe ja jälkimarkkinointivaihe.

Suunnitteluvaiheessa pidetään tapahtumabrief, jossa kootaan suunnitteluvaiheessa tiedossa olevat reunaehdot tapahtumalle. Tapahtumabriefissä mietitään tapahtuman tavoite ja se, mitä tapahtumalla halutaan viestiä, kenelle ja millä tavoin. Samalla pohditaan, miten tapahtuma toteutetaan ja millaisella budjetilla, minkälainen sen sisältö ja tunnelma tulee olemaan ja ketkä ovat tapahtuman vastuuhenkilöitä. (Vallo & Häyrinen 2013, 159.)

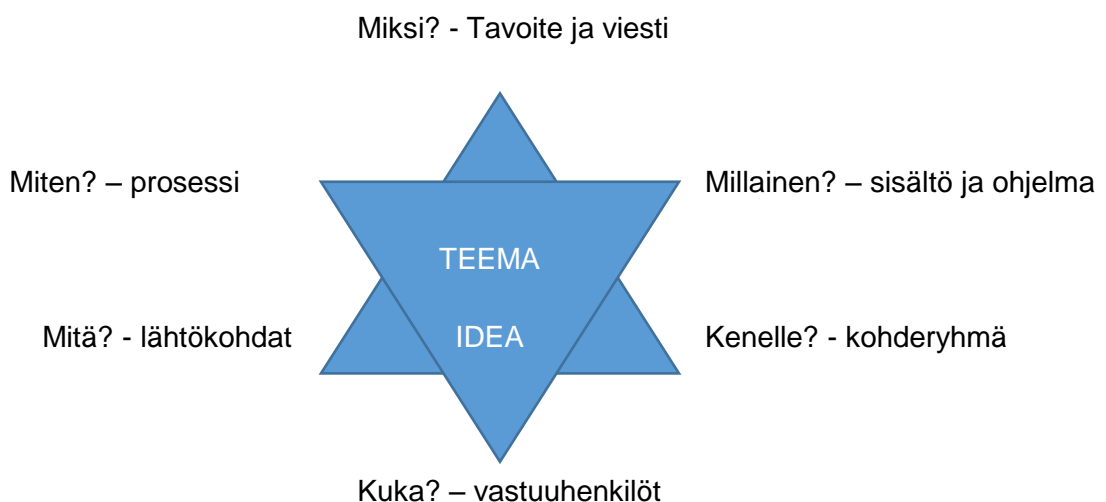
Tapahtuman toteutusvaiheen voi jakaa rakennusvaiheeseen, itse tapahtumaan ja purkuun. Toteutusvaiheessa on oleellista, että kaikki tapahtumassa työskentelevät ymmärtävät roolinsa ja että eri tahot tekevät saumatonta yhteistyötä. Lisäksi on kiinnitettävä huomiota mm. aikatauluihin ja turvallisuuteen. (Vallo & Häyrinen 2013, 163-166, 179.) Jälkimarkkinointivaihe tulee itse tapahtuman jälkeen, ja siihen kuuluu kiitokset asianosaisille, palautteen kerääminen ja työstäminen ja yhteenveto (Vallo & Häyrinen 2013, 181).



Kuva 2. Operatiivisen kolmion kysymykset (Vallo & Häyrinen 2012, 103).

Kun siirrytään ajattelemaan sitä, millainen tapahtumasta halutaan, tarkennetaan sisältöä ja ohjelmaa. Ne puolestaan riippuvat tapahtuman tavoitteesta, kohderyhmästä ja viesteistä, mitä asiakkaille halutaan välittää. Tapahtuman järjestäjällä on erityinen vastuu tuntea tapahtumanjärjestämiseen osallistuva joukko, jotta ohjelman sisältö saadaan heidän avullaan muokattua kohderyhmän näköiseksi. Tässä vaiheessa suunnittelua projektipäällikkö toimii avainasemassa. (Vallo & Häyrinen 2013, 104.)

Operatiivinen kolmio toimii tapahtuman toteuttamisen teoreettisena apuvälineenä ja sen kysymyksiin vastaamalla syntyy käsitys tapahtuman teemasta: sisällöstä, prosessista ja sen toteuttavista henkilöistä Teemasta muodostuu Vallon ja Häyrisen (2013, 103-105) mukaan tapahtumailmeen kattoajatus tapahtuman alusta loppuun.



Kuva 3. Onnistunut tapahtuma (Vallo & Häyrinen 2012, 106).

Yhdessä strateginen ja operatiivinen kolmio muodostavat onnistuneen tapahtuman tähden (kuva 3.), jonka kussakin kuudessa kulmassa on aiempien kolmioiden kysymykset ja keskiössä tapahtuman teema ja idea. Kaikki kysymykset läpi käymällä ja niihin vastaamalla saa Häyrisen ja Vallon mukaan työkalut onnistuneen tapahtuman toteuttamiseen. (Häyrinen & Vallo 2012, 106.)

2.3 Projektinhallinnan kymmenen vaihetta

Elina Saksala (2015, 171) esittelee teoksessa Tuottajan käsikirja projektinhallinnan kymmenen vaihetta, jota voi soveltaa erilaisiin tuotantoihin elokuvasta mediatuotantoihin, tanssitapahtumiin ja kulttuurituotantoihin. Valitsin projektinhallinnan kymmenen vaihetta työni taustalle juuri siksi, että ohjeet ovat tarpeeksi kaiken kattavat, että niiden avulla saa helposti luotua taustakehikon tapahtuman vaiheistamiselle. Etenkin kohdat 1, 2, 6, 8 ja 10 (eli tavoitteiden asettaminen, aikataulutusta, roolitus ja delegointi, sisäinen viestintä ja aloitus – seuranta ja ohjaus – lopetus) auttoivat hahmottamaan ja kuljettamaan tapahtuman järjestämistä eteenpäin.

Taulukko 1. Projektinhallinnan kymmenen vaihetta (Saksala 2015, 171).

1. Tavoitteiden asettaminen <ul style="list-style-type: none"> - mitä, minne, milloin? - kenelle? - Resurssit? 	2. Aikataulutus <ul style="list-style-type: none"> - suunnittelu - toteutus vaiheittain - lomat
3. Vaiheistaminen ja organisointi <ul style="list-style-type: none"> - välitavoitteet - tarkistuspisteet - vastuuhenkilöt 	4. Riippuvuuksien hallinta <ul style="list-style-type: none"> - työvaiheiden keskinäiset riippuvuudet - toimitusajat - logistiikka
5. Resursointi <ul style="list-style-type: none"> - työsuunnitelma - osaava henkilökunta - tarkennettu budjetti 	6. Roolitus ja delegointi <ul style="list-style-type: none"> - optimaalinen työnjako - vahva johtaminen - delegointi
7. Riskien hallinta <ul style="list-style-type: none"> - turvallisuus, likviditeetti, sopimukset kuntoon - tavoitteessa pysyminen 	8. Sisäinen viestintä <ul style="list-style-type: none"> - tiedonkulku - kokoukset - raportointi
9. Tiedotus ja markkinointi <ul style="list-style-type: none"> - markkinointisuunnitelma talousarvioineen - brändin hallinta - kohderyhmät - oikea-aikaisuus 	10. Aloitus – Seuranta ja ohjaus – Lopetus <ul style="list-style-type: none"> - innostava aloitus - selkeä lopetus - palaute, kiitokset ja karonkka

Saksalan mukaan projektivastaavan ensisijainen tehtävä on kirkastaa tapahtuman tavoite ja hänellä on oltava selvä käsitys, mitä tehdään, missä ja milloin. Suunnittelun alkuvaiheissa kannattaa varmistaa tavoitteiden realistisuus resursseihin, kuten käytettävissä olevaan budjettiin ja aikaan, nähden. Kun tuotanto on vahvistettu ja resursoitu, voi pitää ennakkosuunnittelupalaverin. Tavoitteen realistisuuden hahmottamisessa auttaa myös ennen varsinaista suunnitteluvaihetta laadittu, alustava aikataulutus. Aikataulutus

elää ja kulkee koko prosessin läpi, ja sitä tarkennetaan hankkeen edistyessä. (Saksala 2015, 172-173.)

Roolitus ja delegointi on Saksalan mukaan oleellista, sillä projektin kokonaisjohtaminen vie aikaa. Kaikkea ei kannata tehdä itse, vaan jos töiden roolituksen perusteena oleva rekrytointi on tehty hyvin, töitä voi delegoida osaaville ihmisille. Kun henkilöstöä rooliteetaan eri tehtäviin, kannattaa Saksalan mukaan ilmaista selvästi kunkin tehtävät ja henkilökohtaiset tavoitteet. Saatavissa olevilla henkilöresursseilla on luotava optimaalinen työnjako. (Saksala 2015, 175.)

Saksala käyttää perinteistä jakoa sisäiseen ja ulkoiseen viestintään. Toimivalla sisäisellä viestinnällä tavoitellaan tilannetta, jossa tuottajalla on tarvittava tieto oikeaan aikaan, jotta hän voi jakaa sen eteenpäin sidosryhmille toiminnan toimivuuden takaamiseksi. Palaverit ja sosiaalisen median viestimet toimivat Saksalan mukaan hyvinä apuvälineinä tiimin kesken viestiessä. Kokouksia järjestäessä täytyy kuitenkin selvittää niiden luonne ja tarpeellisuus, eikä järjestää niitä vain kokoustamisen vuoksi. (Saksala 2015, 176.)

Yksi viestintään kuuluvista keskeisistä elementeistä on projektin dokumentointi, jossa kuvataan projektin etenemistä ja toteutumista vaihe vaiheelta. Dokumentoinnin pohjalta osaa ottaa muutoin ehkä unohtuvia asioita huomioon seuraavalla kerralla vastaavissa tuotannoissa. Saksala painottaa myös päivittäistä vapaamuotoista viestintää projektinvetäjän ja muun tiimin välillä. Sillä ylläpidetään yhteishenkeä ja tunnetta siitä, että projektinvetäjään voi luottaa ja hän tukee ja uskoo onnistumiseen. (Saksala 2015, 176.)

Tapahtumatuotanto usein alkaa ja päättyy kokouksella ja välissä tapahtuva seuranta ja ohjaus rytmittyy niiden avulla. Saksala (2015, 178) suosittelee pitämään jämän ja innostavan aloituspalaverin, jonka jälkeen määritellään mielekkäät välietapit. Jos jonkin työvaiheen kanssa on ongelmia, niihin on puututtava nopeasti ja tehokkaasti. Saksala suosittelee antamaan ja pyytämään palautetta huolehtien siitä, että se on oikeudenmukaista ja tasa-arvoista. Saatu palaute sekä kokemukset ja tulokset todetaan ja kirjataan, ja tuloksista tarkastellaan, mitä opittiin. Dokumentoimalla tämän prosessin, kokemukset ja tulokset ovat vastaavien projektien käytössä tulevaisuudessakin. (Saksala 2015, 178.)

3 YHTEISÖViestintä

Elisa Juholin (2013, 51) määrittelee viestinnän tehtäviä vastaamalla eri näkökulmista kysymykseen ”Mihin meillä tarvitaan viestintää?”. Lyhyesti, viestinnän eri tehtävien roolia ja painotusta on vaihdeltava tilanteiden ja ajankohdan mukaan mutta on tärkeää täsmentää, miten yhteisö ymmärtää viestinnän ja mitä tehtäviä ja tavoitteita sille asettaa (Juholin 2013, 71). Viestinnän tehtävät ymmärretään kuitenkin tietyssä kontekstissa ja Juholin (2013, 51-55) esittelee täksi kontekstiksi sidosryhmät, joiden välillä ja sisällä viestintä tapahtuu ja verkottuneen julkisuuden, jolla organisaatiot kohtaavat stakeholdereita eli yllättäenkin ilmestyviä osapuolia, joihin organisaation toiminta voi vaikuttaa. Seuraavat kappaleet selventävät lisää tätä kontekstia ja terminologiaa, jolta pohjataan käsitellään viestinnän tehtäviä tarkemmin.

3.1 Sidoryhmät, stakeholderit ja julkisuudet

Perinteinen jako sisäiseen ja ulkoiseen viestintään on Juholinin (2013, 51) mukaan perustunut siihen, että on mahdollista rajata viestin vastaanottajat tai vuorovaikutuksen osapuolet selkeästi sisä- ja ulkopiiriin. Sisäiseen piiriin kuuluu tämän ajattelutavan mukaan työntekijät ja toimihenkilöt, kun taas ulkopiiriin kuuluu asiakkaat ja muut yhteistyö- ja kohderyhmät. Juholin tarjoaa toiseksi näkökulmaksi sidoryhmäajattelua, jossa yritys tai yhteisö menestyy sitä paremmin, mitä onnistuneemmin se pystyy ottamaan huomioon sidosryhmiensä ja stakeholderiensä odotukset ja näin ansaitsemaan ja oikeuttamaan olemassaolonsa. Myös julkisyhteisöjen toiminnan edellytykset määräytyvät siitä, miten hyödyllisiksi ne koetaan. (Juholin 2013, 51.)

Stakeholderit Juholin määrittelee osapuoliksi, joihin organisaation toiminta voi vaikuttaa, ja jotka voivat vaikuttaa organisaation toimintaan ja joita organisaation toiminta koskee. Ero sidoryhmiin on se, että sidoryhmät yleensä tunnetaan tai tiedetään, mutta stakeholdereita voi ilmestyä yllättäen. Sidoryhmien sidoksia on erilaisia. Juholin mainitsee esimerkkinä rahan, joka sitoo omistajat ja sijoittajat yritykseen; erilaiset organisaatioon kohdistetut aiheet ja ehdotukset sekä intressit: jokainen sidoryhmä katsoo asioita omasta vinkkelistään ja kommunikoi oman intressinsä puolesta. Myös tapahtumissa on omat sidoryhmät ja järjestävät organisaatiot, joilla on omat intressinsä. (Juholin 2013, 52-53.)

Sidosryhmänäkökulmaan kuuluu ajatus siitä, että sidosryhmien, kuten potentiaalisten työntekijöiden tai ympäristön asukkaiden tiedot ja suhtautuminen organisaatioon ovat yhtä tärkeitä sen olemassaololle, kuin esimerkiksi työntekijöiden sitoutuminen työyhteisönsä. Samoin stakeholder-ajattelun mukaan yhteisön olemassaolon edellytys on se, että sidosryhmät ja jopa -henkilöt on tunnistettu, niiden ajatusmaailmasta ja tarpeista ollaan tietoisia ja että yhteisö pyrkii siltä pohjalta vastaamaan stakeholderien odotuksiin. Tämä puolestaan edellyttää viestintää ja vuoropuhelua. Jako sisäiseen ja ulkoiseen viestintään ei siis Juholinin mukaan ole enää mielekäs, sillä nykymaailmassa stakeholderit ja sidosryhmät keskustelevat ja muodostavat verkostoja keskenään. (Juholin 2013, 51-53.)

Organisaatiot toimivat ja kohtaavat sidosryhmiään ja tuntemiaan ja tuntemattomia stakeholdereita verkottuneessa julkisuudessa. Aulan ja Åbergin (2012) mukaan (ks. Juholin 2013, 54) aiemmin ajateltiin, että julkisuutta voidaan hallita, eli määritellä millaisena organisaatio näyttäytyy julkisuudessa. Nykyään on kuitenkin realistisempaa nähdä organisaatioiden ja julkisuuksien suhde dynaamisena vastavuoroisena toimintana, jossa organisaatiot toimivat julkisuuksien kentillä ja omalla toiminnallaan luovat uusia julkisuuksia, samalla moninkertaistaen sidosryhmiään. Dynaamisuus tarkoittaa sitä, että julkisuudet syntyvät aina jossakin päin ja tietyllä hetkellä. Näin ollen on mahdotonta ennustaa etukäteen, miten yksittäinen teema syntyy ja leviää julkisuudessa. (Aula & Åberg 2012, Juholinin 2013, 54 mukaan.)

3.2 Viestinnän tehtävät

Viestinnän tehtävät voi Juholinin (2013, 55-67) mukaan jakaa sidosryhmien ja julkisuuksien kontekstista käsin päivittäiseen (työ)viestintään, informointiin, tiedotukseen ja tiedonvälitykseen; yhteisöllisyyden rakentamiseen; profilointiin ja maineen tai imagon rakentamiseen; markkinoinnin tukemiseen ja brändin johtamiseen; vaikuttamiseen sekä spontaaniin vuorovaikutukseen. Nämä kaikki puolet tulevat isossa projektissa esiin, mutta kirjaston Ropecon-osuutta järjestäessä painottuivat erityisesti päivittäinen työviestintä ja yhteisöllisyyden rakentaminen.

Kun tarkastellaan päivittäistä viestintää organisaation näkökulmasta, osapuolina ovat henkilöstön lisäksi läheiset kumppanit, asiakkaat, kuntalaiset, kansalaiset ja media (Juholin 2013, 55). Päivittäisviestintä on luonteeltaan muodollista ja vapaamuotoista sekä niiden sekoitusta. Toimiva päivittäisviestintä takaa prosessien toimivuuden ja sen, että asiat tulevat hoidetuiksi ja että palaute toimii. Sujuvuutta päivittäisviestinnässä edesauttaa hyvä yhteishenki, avoimuus ja rento tunnelma kun puolestaan salailu ja kilpailuhenkisyys heikentävät sitä. Päivittäisviestinnän tavalla ja tyylillä on vaikutusta työsuoritukseen ja –tuloksiin. (Juholin 2013, 56-57.)

Päivittäisviestintä liittyy myös yhteisöllisyyden rakentamiseen. Juholinin (2013, 59) mukaan tyypillinen yhteisöviestinnän tehtävä on luoda ja rakentaa yhteisöllisyyttä ja verkostoja sekä lujittaa sitoutumista työhön ja työyhteisöön sekä asiakkaisiin ja yhteistyökumppaneihin. Viestintä ja vuorovaikutus lujittavat näitä suhteita. Yhteisöllisyyttä voi siis rakentaa sekä työyhteisössä että muiden sidosryhmien kanssa. Työyhteisöviestinnässä sitoutuminen mahdollistuu vasta, kun organisaation perustehtävä, arvot, tavoitteet ja tulevaisuudensuunnitelmat tunnetaan. Nämä tunteva, sitoutunut työntekijä kokee yhteenkuuluvuutta yhteisöönsä ja on myös valmis antamaan sille panoksensa kehitysideoiden, ajatusten ja kysymysten muodossa. (Juholin 2013, 59.)

3.3 Työyhteisöviestintä

Tapahtuman järjestämisessä työyhteisöviestintä on keskeisessä roolissa, sillä jokainen organisaation jäsen on viestijä oman tehtävänsä ja työroolinsa kautta (Juholin 2013, 13). Työyhteisöviestinnässä on siirrytty vastuulliseen vuoropuheluun, jossa viestintä on työyhteisötaito (Juholin 2013, 15). Juholin käsittelee viestintää erilaisissa organisaatioissa, jotka kiinnittyvät toisiinsa ja toimintaympäristöönsä kommunikaation kautta. Viestintä sisältyy kaikkeen toimintaan ja on täten edellytys yhteisön olemassaololle. (Juholin 2013, 23.)

Juholinin näkemys työyhteisöviestinnästä kristallisoituu työyhteisöviestinnän uuteen agendaan eli 6-1 –malliin (Taulukko 2). Sen taustalla on ajatus viestinnästä vastuullisen dialogin asiana, joka ”– – tapahtuu siellä, missä ihmiset toimivat sekä tuottavat ja vaih-

tavat tietoa ja kokemuksia vastuullisesti ja itseohjautuvasti” (Juholin 2013, 177). Työyhteisöviestinnän uusi agenda näyttäisi sopivan tapahtumatutannon taustalle ohjaamaan toimintaa avoimeen ja oppivaan suuntaan.

Taulukko 2. Työyhteisöviestinnän uusi agenda – 6-1 -malli (Juholin 2013, 178).

1. Ajantasainen tieto	2. Isot, merkitykselliset asiat	3. Tunnelma	4. Osallisuus ja vaikuttaminen	5. Yhdessä oppiminen ja osaamisen jakaminen	6. Työnantajamaine
<ul style="list-style-type: none"> - Koko ajan saatavilla sitä tarvitseville ja hyödyntäville - Jokaisella vastuu ja rooli tuottamisessa, jalostamisessa, etsimisessä, vaihdannassa 	<ul style="list-style-type: none"> - Varmistetaan ymmärrys keskustelun kautta - Käsitellään vuorovaikutteisesti - Erilaisia mielipiteitä arvostetaan 	<ul style="list-style-type: none"> - Rento ja arvostava - Jokainen uskaltaa puhua, kyseenalaistaa ja esittää näkemyksiä/kokemuksia - Tunne kuulumisesta työyhteisöön 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahdollista jokaiselle - Voi kohdistua lähipiiriin/yhteisöön/koko organisaatioon 	<ul style="list-style-type: none"> - Tukee yksilöitä ja koko yhteisöä ja sen uudistumiskykyä - Auttaa ennakoimaan ja vastaamaan tuleviin haasteisiin - Monisuuntainen ja jatkuva palaute 	<ul style="list-style-type: none"> - Osa kaikkien työtä - Jokainen tuottaa ja heijastaa mainetta omalla toiminnallaan - Kaksisuuntainen prosessi: myös organisaation maine heijastuu yksilöiden identiteettiin
+1 Foorumit					
<ul style="list-style-type: none"> - Osatekijöitä yhdistävä elementti - Täällä tapahtuu organisaation toiminta ja viestintä - Avoimia paikkoja tiedon vaihdannalle ja vuoropuhelulle - Yhdistävät organisaation verkostoihin ja toimintaympäristöön - Foorumeita: koko organisaation/yksiköiden/tiimien/projektien foorumit 					

Taulukossa esitellään mallin kuusi eri kohtaa: ajantasainen tieto; isot, merkitykselliset asiat; osallisuus ja vaikuttaminen; yhdessä oppiminen ja osaamisen jakaminen sekä työnantajamaine. Ropeconin järjestämisprosessin aikana painottui erityisesti ajantasaisen tiedon vaihdanta ja tunnelma. Foorumit yhdistävät nämä kaikki osatekijät.

Juholin arvioi, että ajantasainen tieto on tärkeä resurssi työn tekemisen kannalta ja että sen vaihdanta on koko organisaation asia. Ilman tosiaikaista tietoa tapahtuu virheitä ja väärinkäsityksiä. Tietoa on siis oltava saatavilla jonkun vastuutetun henkilön tuottamana, ja kun sitä on, tarpeellisen tiedon hakeminen ja etsintä on jokaisen omalla vastuulla. Juholinin mukaan asioiden salaaminen ei nykyisessä online-viestintäympäristössä ole enää mahdollista, eikä tietoa voi säännöstellä tai viivyttää samalla tavoin kuin ennen. Koska ajantasainen tieto vaikuttaa työn tulokseen ja sitä on jatkuvasti saatavilla, yksilölle on siirtynyt lisää vastuuta tiedon hankinnasta ja omaksumisesta, mutta myös välittämisestä ja vinkkaamisesta muille. (Juholin 2013, 180-182.)

Jokainen työntekijä on ajantasaisen tiedon etsimisen ja jakamisen lisäksi osaltaan vastuussa myös työyhteisön tunnelmasta. Tunnelma on työyhteisön laadullinen ominaisuus,

joka kertoo sen kulloisestakin tilasta ja syntyy ihmisten välisen vuorovaikutuksen tuloksena. Se vaikuttaa viihtymiseen ja sitä kautta varsinaiseen työn tekemiseen, innostukseen ja luovuuteen. Hyvä tunnelma tuottaa hyvää tulosta joka taas johtaa hyvän tunnelman lisääntymiseen.

Juholinin mukaan kannattaa tähdätä rentoon ja arvostavaan tunnelmaan, jolloin jokainen uskaltaa osallistua kommunikaatioon. Tällöin työntekijät myös kokevat kuuluvansa työyhteisöön. (Juholin 2013, 178, 185.)

Niin ajantasaista tietoa kuin tunnelmaakin luodaan ja jaetaan eri foorumeilla ja kanavilla. Foorumeita voi Juholinin (2013, 179) mukaan ryhmitellä virallisiin ja epävirallisiin, fyysisiin tai virtuaalisiin, monenvälisiin ja kahdenvälisiin tai näiden yhdistelmiin. Virallisina kanavina Juholin pitää esimerkiksi johdon blogeja ja vuosikertomuksia, kun epävirallisempia foorumeita ovat vaikkapa työpaikan kahvikeskustelut ja yhteydenpito verkostojen kanssa. Foorumien rajat ovat kuitenkin vaihtelevia ja epäselviä: samaa asiaa voi käsitellä rinnakkain eri foorumeilla ja niiden virallisuuden aste voi vaihdella. Oleellisinta eri foorumeissa ovat ihmiset ja heidän kommunikaationsa vuorovaikutteisen ja aktiivisen toimijuuden kautta. (2013, 213.)

Juholin (2013, 214) pitää tärkeimpänä foorumina fyysistä työtilaa, jossa suurin osa kommunikaatiosta tapahtuu. Sen rinnalle on noussut erilaisia sähköisiä foorumeita ja verkkokokouksia. Niiden etuna on se, että hajallaan toimivat yksiköt ja henkilöt voivat kokoontua samanaikaisesti olinpaikasta riippumatta. (Juholin 2013, 215.) Myös sosiaalisen median työkaluista on tullut suosittuja työyhteisöviestinnän vuorovaikutteisuuden lisäämiseen: esimerkiksi pikaviestiohjelmien avulla voi helpottaa ja sujuvoittaa työviestintää merkittävästikin ja niiden avulla on mahdollista luoda uudenlaisia verkostoja. (Juholin 2013, 217-218.) Työyhteisöviestintää tapahtuu myös erilaisia foorumeja täydentäviä kanavia pitkin. Oleellisimpina kanavina Juholin esittelee sähköpostin, ilmoitustaulun, tiedotteen, taulutietokoneen ja tiedotuslehden. (Juholin 2013, 213, 222-225.)

4 ROPECON

Ropecon on vuodesta 1994 alkaen järjestetty Suomalainen roolipelitapahtuma, jonka kävijämäärät ovat kasvaneet ensimmäisen vuoden muutamasta sadasta osallistujasta lähes neljään tuhanteen kävijään. Suomenkielisen ohjelman ja osallistujien lisäksi tapahtumaan osallistuu joka vuosi myös ulkomaisia puhujavieraita ja kävijöitä. Ropecon järjestettiin ensimmäisen kerran Helsingin Paasitornissa, jonka jälkeen se siirrettiin tilanpuutteen vuoksi Espoon Dipoliin. (Ropecon 2016b.) Vuonna 2016 tapahtuma järjestettiin Dipolin remontin vuoksi Helsingin Messukeskuksessa (Ropecon 2016c). Ropeconin ohjelmaan sisältyy pöytäroolipelejä, larpeja, kortti- ja figuuriturnauksia, lautapelailua, luentoja, paneeleja, työpajoja, tanssiaiset ja bofferiturnaus sekä muuta aihepiiriin liittyvää. Vuosittain tapahtumassa jaetaan myös alan harrastajien keskuudessa arvostettu Kultainen Lohikäärme -palkinto roolipeliharrastuksen edistämisestä Suomessa. (Ropecon 2016a.)

Ropeconin taustaorganisaationa ja päävastuullisena järjestäjänä toimii Ropecon ry., joka kehittää suomalaista rooli-, kortti-, lauta-, ja minityyripeliharrastusta. Yhdistyksen tunnetuin ja tärkein toimintamuoto on vuosittain järjestettävä Ropecon-tapahtuma, mutta se myöntää myös rahallista tukea edellä mainittuja harrastuksia edistäville projekteille ja hankkeille, kuten pelitapahtumille ja larpeille. Ropecon ry:n varsinaisiin jäseniin kuuluu seitsemän eri pelialan järjestöä: Alter Ego ry, Etelä-Suomen Rooli- ja Strategiapeliyhdistys ry, Harmaasudet ry, Nopat ja Taktiikka ry, Otaniemen RoolipeliClubi ry, Suomen Lautapeliseura ry ja Suomen Live-roolipelaajat ry. (Ropecon 2016d.)

Roolipelitapahtuma järjestetään pääasiassa satojen vapaaehtoisten voimin. Ennen Ropeconia pidetään työntekijähaku, josta tiedotetaan tapahtuman omilla verkkosivuilla. Vapaaehtoiset voivat hakea itselle mieluista paikkaa esimerkiksi lipunmyynnistä, logistikasta, narikasta tai infosta. Vapaaehtoistyöläisiltä edellytetään vähintään 15 vuoden ikää ja jokaiselle työpisteelle on perehdytys. Työntekijät, jotka tekevät vähintään kahdeksan tuntia töitä Ropeconissa, saavat viikonloppurannekkeen tapahtumaan sekä pääsevät omiin majoitus- ja takahuonetiloihin sekä loppujuhliin. (Ropecon 2016e.) Ropecon on yhteisöllinen festivaali, joka on kehittynyt tietyn yhteisön sisällä syntyneestä pienestä kulttuuritapahtumasta suuren yleisön kansainväliseksi tapahtumaksi.

HelMet-kirjastot ovat osallistuneet Ropeconin järjestämiseen vuodesta 2011 (Ropecon 2011). Vuonna 2011 Dipolissa järjestettyyn tapahtumaan Helmet-kirjastot veivät Espoon kirjastoauton, joka oli täytetty Ropecon-kävijöihin vetoavalla aineistolla. Mukana oli erilaista roolipeliaineistoa, sarjakuvia, tietokirjallisuutta ja fantasiakirjallisuuden eri genrejä. Kirjastoautossa pystyi lainaamaan aineistoa normaaliin tapaan kirjastokortilla, tai jos kortti puuttui, sen pystyi myös hankkimaan paikan päällä. Kirjastolaiset peluuttivat Dipolin käpyaulassa myös erilaisia lauta-, noppa- ja roolipelejä, kuten Cthulhu Diceä ja HeroQuestia, vaikka näitä ei vielä 2011 ollutkaan kirjaston kokoelmissa lainattavana. (Ropecon 2011.)

Helmet-kirjastot osallistuivat Ropeconiin ensimmäisenä vuonna vain perjantaina ja lauantaina, mutta sen jälkeen kaikkina kolmena päivänä. Helmet-kaupungit ovat vuorotelleet kirjaston palveluiden ja ohjelman järjestämisessä tapahtumaan: Espoo ja Helsinki sekä Vantaan kirjastoauto kuseineen ovat olleet mukana järjestämisessä. Kirjasto on vuosien varrella kasvattanut Ropeconin järjestämiseen käytetyn ajan lisäksi myös osallistuneen henkilökunnan ja tarjoamiemme palveluiden määrää. Näistä palveluista kerrotaan lisää myöhemmissä luvuissa. Jatkossa, kun opinnäytetyössä puhutaan Ropeconin järjestämisestä, tarkoitetaan sillä erityisesti Helmet-kirjastojen osuutta, ei koko Ropeconia.

4.1 Miksi kirjasto osallistuu Ropeconiin?

Ennen tapahtuman järjestämiseen ryhtymistä mietin yhdessä Helsingin kaupunginkirjaston pelikoordinaattorin Heikki Marjomaan kanssa Helmet-kirjastojen Ropeconiin osallistumisen motiivit. Käytin mietinnässä taustamateriaalina Helsingin kaupunginkirjaston arvoja ja strategiaa ja liitin motiivit niihin.

Alusta lähtien kirjaston lähtökohtana Ropeconissa on ollut markkinoida kokoelmiaan ja palveluitaan pelikansalle. Tapahtuma lisää kirjaston näkyvyyttä osallistujien suuntaan ja tapahtuman ulkopuolella olevan kirjastoauton avulla myös ulkopuolisille. Ropeconiin osallistuminen on kirjaston täsmämarkkinointia vaikeasti tavoitettaville asiakasryhmille kuten teinipojille. Poikien lukemisen tukeminen on yksi Helsingin kaupunginkirjaston strateginen painopiste tänä vuonna, joten se on tärkeä syy osallistua tapahtumaan.

Tapahtuma kokonaisuudessaan edistää myös monilukutaitoa, sillä siellä voi helposti tutustua erilaisiin teksteihin ja medioihin, kuten lauta- ja roolipeleihin sekä roolipelien taustamateriaaleihin. Tapahtuman osallistujat tuottavat roolipelien taustamateriaalia, ja hahmonluonti on kirjallista työtä. Kirjasto tuo mukanaan romaaneja, sarjakuvia ja elokuvia ja markkinoi niitä asiakaskunnalle sekä on mukana peluuttamassa, eli on omalta osaltaan edistämässä monilukutaitoa. Samalla Ropecon ja kirjasto edistävät myös pitkien tekstien lukemista ja tuottamista: myös monilukutaidon ja pitkien tekstien lukemisen tukeminen ovat Helsingin kaupunginkirjaston strategiassa.

Tapahtumassa kirjasto avaa pelikokoelmaansa suoraan niitä tarvitseville ja niistä innostuneille ja houkuttelee uusia käyttäjiä. Ropecon toimii myös pelikasvatustilanteena ja tuo esiin kirjaston laajaa palvelupalettia kirjastoautosta ja sen sisällöistä ohjattuun pelitoimintaan. Osallistuminen tukee myös organisaatioiden välistä yhteistyötä, johon Helsingin kaupungissa kannustetaan. Ropecon organisaationa pitää kirjaston osallistumista tapahtumaan tärkeänä: olemme sieltä saamamme aiemman palautteen perusteella luotettava peliaineiston tarjoaja ja kumppani, joka tarjoaa laadukkaita sisältöjä, sekä palvelullisesti että kokoelman muodossa.

Ropeconiin osallistuminen takaa myös sen, että kehitämme kokoelmiamme asiakaslähtöisesti: teemme rooli- ja lautapelihankintoja melko harvoin ja kokoamme hankittavat nimikkeet tapahtumassa kerättyjen toiveiden perusteella. Näin saamme varmistettua että kokoelma vastaa asiakkaiden toiveita. Ropeconiin osallistumisessa on myös ”Kirjamesuaspekti”: Tapahtumassa kirjaston henkilökunta pääsee tutustumaan olemassa oleviin, uusiin ja kehitteillä oleviin peleihin, sekä verkostoitumaan ammatillisesti muiden pelikirjastolaisten sekä pelialan toimijoiden kanssa.

5 TYÖN TAVOITE JA KEHITTÄMISMENETELMÄT

Tämä opinnäytetyö on työelämälähtöinen ja sen tavoitteena on luoda kuvaus Ropeconista ja sen järjestämisprosessista Helmet-kirjaston näkökulmasta. Kuvauksen pohjalta esitetään myös huomioita ja kehittämisehdotuksia. Työtä on tarkoitus käyttää avuksi seuraavina vuosina kun kirjastot osallistuvat tapahtumaan. Näihin tavoitteisiin pyritään toiminnallisen opinnäytetyön keinoin.

Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyy käytännön toteutus ja sen tutkimusviestinnällinen raportointi. Se on vaihtoehto ammattikorkeakoulun tutkimukselliselle opinnäytetyölle. On kyse käytännön toiminnasta: sen ohjeistamisesta, opastamista tai toiminnan järjestämistä tai järjeistämistä. (Vilka & Airaksinen 2003, 9). Itse opinnäytetyöraportti muistuttaa Vilkan ja Airaksisen mukaan kertomusta, jossa juoni etenee työprosessin mukaan. (Vilka & Airaksinen 2003, 82). Esimerkkeinä toiminnallisesta opinnäytetyöstä ovat ammatilliseen käytäntöön suunnatun ohjeen, kuten perehdyttämisoppaat ja turvallisuusohjeistukset, mutta toiminnallinen opinnäytetyö voi olla myös tapahtuman tai näyttelyn toteuttaminen tai jopa projektityyppinen, jos se on työelämälähtöinen. (Vilka & Airaksinen 2003, 9, 47). Projektin Vilka ja Airaksinen määrittelevät tavoitteelliseksi prosessiksi joka kestää tietyn ajan. Se voi olla osa isommasta hankkeesta tai tähdätä rajattuun ja kertaluontoiseen tuotokseen. Projektin loppuraportti, jossa selostetaan projektin taustaa ja tavoitteita, aikaansaannoksia ja tuloksia, työn kulkua ja johtopäätöksiä, esitellään loppuseminaarissa. (Vilka & Airaksinen 2003, 47-49.)

Hyvä opinnäytetyöaihe on Vilkan ja Airaksisen mukaan sellainen, jonka idea nousee koulutusohjelman opinnoista ja työn avulla pystyy luomaan yhteyksiä työelämään sekä syventämään tietoja ja taitoja jostakin omalla alalla kiinnostavasta aiheesta. Toiminnallisessa opinnäytetyössä on myös suositeltavaa, että työllä on toimeksiantaja. Se mahdollistaa laajan osaamisen näyttämisen toimeksiantajalle ja työprosessin myötä voi luoda suhteita työelämään sekä päästä kokeilemaan ja kehittämään omia taitoja ja innovatiivisuutta siellä. (Vilka & Airaksinen 2003, 16.)

6 HELMET-KIRJASTOT ROPECONISSA 2016

Vuoden 2016 Ropeconin järjestämisen visiointi alkoi jo toukokuussa 2015, jolloin kyseisen vuoden Ropecon-vetovastuussa ollut pelikoordinaattori Heikki Marjomaa pyysi minua olemaan seuraavan vuoden roolipelitapahtuman järjestäjä kirjaston osalta. Kysyin jo tällöin esimiehen suostumuksen aikaa vievään projektiin. Tarkempi paneutuminen järjestämiseen alkoi marraskuussa 2015, jolloin neuvottelimme Marjomaa kanssa järjestämiseen liittyvistä asioista. Tällöin sovimme myös, että teen opinnäytetyöni Ropeconin järjestämiseen liittyen. Järjestämisprosessi kesti siis yli puoli vuotta. Tarkemman kuvan prosessin eri vaiheista saa tarkastelemalla Ropecon-aikajanaa (liite 2).

Kun sitouduin tapahtuman kirjaston osuuden vastuuhenkilöksi, päätin tehdä tapahtumasta selonteon kirjastotoimen johtajalle, jonka pohjalta pyysin ja sain hänen hyväksyntänsä tapahtuman järjestämiselle. Ropeconin valmistelu lähti kunnolla käyntiin, kun sekä lähiesimiehen että kirjastotoimen johtajan virallinen hyväksyntä tapahtuman järjestämiselle oli saatu, sekä osallistumishalukkaista oli saatu tarpeeksi tietoa. Tapahtuman järjestämisprosessin alussa asetin projektille tavoitteet, sekä aikataulutin karkeasti projektin jatkon. Valmistelun ensimmäisiin vaiheisiin kuului tapahtuman vaatiman henkilöstön rekrytointi.

6.1 Projektihenkilöstö

Kokosin projektin henkilöstön tapahtuman henkeen sopien vapaaehtoisia etsimällä. Tiedustelin osallistumishalukkaita ensin Facebookin SePe-ryhmästä eli Helmet-kirjastojen seudullisesta peliryhmästä, jossa on Helmet-alueen pelikirjastolaisia. Koska kirjasto on osallistunut aikaisemminkin Ropeconiin, oli odotettavaa, että aiempinakin vuosina osallistuneita henkilöitä ilmoittautuisi mukaan. Kannustin SePe-ryhmäläisiä pyytämään mukaan myös sopivaksi katsomiaan uusia osallistujia oman harkintakykynsä mukaan. Käytännössä roolipelitapahtumassa työskenteleviltä tarvitaan hyvinkin erilaisia taitoja, mutta kaikilta pitää löytyä innostus ja mielenkiinto tapahtuman aihepiiriä kohtaan. Kirjastolaisilta odotetaan jo muutenkin valmiutta asiakaspalvelutehtäviin ja palveluiden markkinointiin.

Kun olin saanut tarvittavat tiedot halukkaista osallistujista Sepe-ryhmän kautta, pidin ensimmäisen suunnittelukokouksen, ”tapahtumabriefin”, johon osallistui kuusi helsinkiläistä ja neljä Espoolaista, joiden voimin luotiin yhdessä pohja tulevan Ropeconin ohjelmalle. Ennen ensimmäistä kokousta kävi kuitenkin ilmi, että Vantaa jää odottamaan Helmet-johtoryhmän päätöstä tapahtumaan osallistumisesta. Lopulta Vantaa jäi vuoden 2016 Ropeconista kokonaan pois.

6.1.1 Henkilöstön eri tehtävät

Ropeconia 2016 oli lopulta järjestämässä 18 Helmet-työntekijää. Henkilöstön työtehtävät ja vastuut muotoutuivat kokouksissa tehtyjen päätösten myötä sitä mukaa, kun Ropeconiin vietävä ohjelma tarkentui. Ropeconin 2016 kirjaston ohjelmassa oli lauta- ja roolipelejä, Helmet-piste, kirjastoauto, satutunnit ja Paja, jotka kaikki tarvitsevat omanlaistaan erikoisosaamista. Eri toiminnoista kerrotaan tarkemmin luvussa 6.3.

18:sta työntekijästä yksi toimi projektinjohtajan roolissa, kahdeksan oli ohjaamassa lauta- ja roolipelejä, yksi veti aikuisten ja lasten satutunnit, yksi oli kirjastoauton kuskina ja autossa apuna. Helmet-pisteellä toimi kahdeksan henkilöä ja Pajan toimintoja pyörittämässä oli neljä henkeä. Osa henkilöstöstä keskittyi yhteen rooliin ja osa päivysti useammalla eri pisteellä. Tyypillistä oli esimerkiksi päivystää osa ajasta kirjastoautolla ja osa Helmet-pisteellä. Työntekijät saattoivat myös päivystää yhtenä päivänä ja pelata toisena. Vastuutehtävät ja niiden jakautuminen riippui siis Ropeconiin vietävän ohjelman sisällöstä sekä kunkin osallistujan erikoisosaamisesta. Ropeconissa tarvittavaa erikoisosaamista on esimerkiksi eri sisältöjen tuntemus, taito pitää satutunteja tai vetää lauta/roolipelejä, 3d-laitteiston hallinta, vinyylitarratulostimen käyttö ja taito ajaa kirjastoautoa. Tapahtuman valmisteluosuuden aikana kokouksissa ideoimme yhdessä henkilöstön kanssa tapahtuman sisältöä ja uusia toimintoja sekä eri henkilöiden toimenkuvia tapahtumassa.

Tapahtumassa työntekijöiden päivystykset olivat 3-5 tuntia päivässä kuskia ja projektinjohtajaa lukuun ottamatta, jotka tekivät pidempää päivää. Päivystysvuorot olivat normaalia työpäivää lyhyempiä, sillä Ropeconissa työnkenty on messutyötä, joka on normaalia asiakaspalvelua kuluttavampaa ja vaatii jatkuvaa keskittymistä. Päivystysvuorojen lisäksi henkilöstön työvuoroihin kuului roudaamista ja tapahtuman valmisteluun ja purkuun varattua aikaa.

Omiin tehtäviini järjestämisvastuuseen valikoidun henkilön ja projektinjohtajan roolissa kuului suunnitella ja aikatauluttaa tapahtuman järjestäminen, rekrytoida oikea henkilöstö ja delegoida heille Ropeconin järjestämiseen liittyviä tehtäviä sekä selkeyttää itse tapahtuman työvastuut. Yksittäisenä esimerkkinä vastuutin henkilöstön eri aineistotyypeistä tietävät henkilöt keräämään ja lähettämään kirjastoautolle tapahtumaan sopivaa materiaalia lautapeleistä tietokirjoihin. Itse tapahtumassa peli- ja Helmet-toimintoihin osallistumisen lisäksi pysyttelin jatkuvasti tilanteen tasalla ja olin valmiudessa ratkaisemaan mahdolliset ongelmat jos sellaisia syntyy. Hallinnoin ja pidin saatavilla myös osallistujien yhteystietoja, (peli)aikatauluja työvuoroja ja muuta tapahtumassa tarvittavaa tietoa. Pidin huolen, että kaikilla työntekijöillä oli kaikki tapahtumassa tarvittava tieto.

6.2 Viestintä

Kaikki tapahtumaa eteenpäin vievä kommunikaatio erilaisilla foorumeilla ja kanavilla eri sidosryhmien ja stakeholderien välillä on viestintää: niin kokoukset, sosiaalisessa mediassa kommunikointi, sähköpostit, neuvottelut, markkinointi ja kohtaamiset. Viestintä toimikin koko järjestämisprosessin läpi vievänä punaisena lankana. Ropeconin mainos- ja markkinointiviestinnän päärooli oli Ropecon-organisaatiolla. He käyttivät markkinointiin omia kanaviaan ja toimittivat lisäksi kirjastoihin jaettavaksi lennäkeitä ja julisteita, jotka jaettiin eri kirjastoihin keskuslähettämön kautta. Helmet-kirjasto toki osallistui markkinointiviestintäänkin esimerkiksi tekemällä Helmet goes Ropecon! –videon.

6.2.1 Sähköinen viestintä

Ropeconiin tuleva henkilöstö oli melko hajallaan eri puolilta pääkaupunkiseutua, joten kasvokkain viestintä ei onnistunut koko ryhmän kesken kovin usein, vaikka fyysinen tila

onkin erittäin tärkeä kommunikaation foorumi. Näin ollen tapahtumaa ja kokouksia valmisteleva viestintä keskittyi sähköisille foorumeille ja kanaville. Henkilöstön kanssa kommunikointiin niin Facebookin SePe-ryhmässä, fb-messengerillä kuin sähköpostitse.

Viestintä Ropecon-organisaation kanssa tapahtui pääasiassa sähköpostitse. Koitimme kyllä sopia tapaamista kokemuspistevastaavan kanssa kevään mittaan, mutta kiireiset aikataulut eivät kohdanneet. Ennen itse tapahtumaa Ropecon järjesti myös aloitusinfon messukeskuksessa, mistä saatiin tietoa järjestelyiden yksityiskohdista. Erilaiset tapaamiset johtoportaan kanssa sovittiin myös sähköpostitse. Puhelinta tuli järjestelyjen aikana käytettyä aivan muutamia kertoja: sähköposti ja pikaviestipalvelut ovat käytännössä korvanneet sen. Esimiehelleni tapahtuman jälkeen tekemäni laskelman mukaan sähköinen yhteydenpito ja viestintäni Ropecon-organisaation ja Helmet-Ropeconilaisien vei prosessin aikana noin 70 tuntia.

6.2.2 Kokoukset

Sähköisen päivittäisviestinnän lisäksi Ropecon-suunnittelukokouksia pidettiin valmisteluvaiheessa yhteensä viisi: kolme suunnittelu- ja valmistelukokousta, johon kaikki Ropeconissa työskentelevät kutsuttiin, sekä yksi ideointikokous Helmet-pisteellä työskentelevien (ks. 6.3.4) kesken, jossa tarkennettiin kyseisen työpisteen työtehtäviä. Lopuksi järjestettiin vielä päätöskokous, josta lisää luvussa 6.4. Kokoukset toimivat asiasisällöstä keskustelun lisäksi tärkeänä yhteishengen kasvattamisen foorumeina. Päätin kokousten ajankohdista ja sisällöstä tapahtuman kirjasto-osuuden projektipäällikön roolissa. Kokouksia pidettiin sitä mukaa, kun muotoutui suurempia aihekokonaisuuksia, jotka kaipaivat ryhmälle viestimistä ja kasvotusten keskustelua. Suunnittelin kokousten sisällön projektin vaiheen mukaan ja kuulostellen työntekijöiden tarpeita. Toimin myös kokousten koolle kutsujana ja vetäjänä.

Ensimmäisessä kokouksessa kertosin tavoitteet ja motiivit Ropeconiin osallistumiselle, jonka jälkeen sovimme yhdessä alustavista työvastuista ja käytännön asioista, kuten vinkkilistojen laatimisesta ja asiakaskyselyn uudistamisesta. Toisessa kokouksessa käsitelimme tarkemmin työvuoroja ja työtehtäviä, tapahtuman markkinointia ja yhteistyökuvioita Ropeconin kanssa. Helmet-pisteellä (ks. 6.3.4) työskentelevien kesken pidettiin oma suunnittelukokous, jossaideoimme porukalla toiminnan sisältöä. Kehittelimmekin Helmet-pisteelle oman toimintakonseptin, jota tuki sekä suunnittelussa että tapahtumassa oleellisesti hyvä ja rento tunnelma. Viimeisessä kokouksessa ennen Ropeconia kävimme yhdessä läpi perusasiat Ropeconiin osallistumisesta, kuten työvuorot, vuoroon saapumisen ja rannekkeiden noudon. Tarkistin myös eri tapahtumaa valmistelevien vastuutehtävien tilanteen ja esittelin uuden Helmet Goes Ropecon -videon, työntekijöiden t-paidan ja Ropeconin tarkennetun ohjelman.

Lähetin kutsut osallistujille pari viikkoa ennen kokouksia. Ensimmäisistä kokousaikataulu-ehdotuksista lähetin doodle-kyselyn, josta osallistujat pääsivät valitsemaan parhaiten sopivat päivämääräehdotukset. Näin varmistin sen, että mahdollisimman moni pääsisi osallistumaan järjestämisen kannalta tärkeisiin kokouksiin. Kaikista kokouksista laadittiin pöytäkirja, joka lähetettiin kaikille Helmet-kirjastojen Ropecon-ryhmäläisille sekä tiedoksi Ropecon-organisaation järjestysvastuussa oleville. Kannustin kokouksissa työntekijöitä unohtamaan itsesensuurin ja keskustelemaan avoimesti sekä tuottamaan ideoita brain storming -henkeen. Tätä kuvastaa eräässä kokouksessa syntynyt idea Ropeconiin tuotavasta pahvimiehestä, jolla on tapahtuman teemaan sopiva Darth Vader –naamio sekä Helmet-kirjastojen mainoskyltti kädessä. Vader (ks. kuva 4.) muodostuikin sitten eräänlaiseksi kaikkien käyttämäksi tienviitaksi Ropeconin tiloissa.

6.2.3 Helmet goes Ropecon! –video

Kirjaston Ropecon-vastaava on tehnyt vuosittain oman ”Helmet goes Ropecon!”-videon yhteistyössä Kirjastokaistan kanssa (ks. sanasto) ja näin myös vuonna 2016. Video on eri sidosryhmille viestimistä varten: siinä esitellään kirjaston toimintoja Ropeconissa, niin muulle Helmet-henkilökunnalle kuin asiakkaillekin hausalla tavalla.

Vuoden 2016 HelMet goes Ropecon! –videon tekoon koottiin työryhmä, johon kuului Ropecon-vastaava, kaksi näyttelijää sekä aiemmatkin videot laatinut Kirjastokaistan videotiimi, johon kuului kuvaaja ja ohjaaja. Videotiimi hoiti myös editoinnin, äänisuunnittelun ja leikkauksen. Työryhmä ideoi ja laati käsikirjoituksen yhdessä. Ensimmäisen koolle kutsumani videokokouksen jälkeen kävi kuitenkin ilmi, ettei toinen näyttelijöistä pystykään osallistumaan kuvauksiin aikatauluongelmien vuoksi. Käsikirjoitus siis uusittiin kertaalleen. Videon teemaa muutettiin aiempien vuosien miehisestä barbaariaiheesta camp-henkiseen steampunk-teemaan. Aihe oli sopiva, sillä myös toinen Ropeconin satutunneista oli samalla teemalla.

Videon valmistelu vaati kaksi suunnittelu- ja ideointikokousta ja kaksi kuvauskertaa. Ensimmäisessä suunnittelukokouksessa laadittiin summittaiset aikataulut kuvauksille sekä alustava käsikirjoitus, joita sitten tarkennettiin seuraavassa kokouksessa. Videon green screen –kohtaukset (eli taustakangasta vasten kuvatut kohtaukset, johon voi editoida taustan jälkikäteen) kuvattiin Keudan tiloissa, jossa toinen videotiimiläisistä opiskelee. Muut kohtaukset kuvattiin Oulunkylän kirjastossa. Lopuksi video (ks. Kirjastokaista 2016) julkaistiin Helmet-verkkosivuilla ja sitä jaettiin somessa.

6.2.4 Muu viestintä

Yhteisöllisyyden rakentaminen on yksi viestinnän tehtävistä, ja Ropecon-kirjastolaisten kesken on vuosia suunniteltu oman t-paidan hankkimista. Ajatuksena on ollut, että paidan avulla Helmet-kirjastolaiset erottuisivat muista Ropecon-työntekijöistä ja viestisivät olevansa kirjastosta. Yhteinen paita myös kasvattaa yhteisöllisyyden tunnetta ja hyvää tunnelmaa. Tänä vuonna paidan hankkiminen onnistuikin (ks. liite 1). Kustannuserä oli pieni, sillä Ropeconiin hankittiin edulliset peruspaidat, jotka painettiin itse Espoon kirjaston Pajassa. Yhteishengen kasvattamisen ja erottumisen lisäksi kirjastolaiset pystyivät paitansa avulla esittelemään ja markkinoimaan Ropeconissa myös Pajan painantamahdollisuutta.

Ropeconista ja siihen osallistumisesta tehdään joka vuosi myös uutisjuttu Helmet-verkkosivuille. Jutun laatiminen on Ropecon-vastaavan vastuulla. Artikkelissa avataan asiakkaille ja kirjaston työntekijöille mistä tapahtumassa on kysymys. Siinä kerrotaan Ro-

peconista ja sen teemasta sekä tapahtumassa olevista erilaisista toiminnoista ja sisällystä. Näin lisätään sekä muiden kirjastolaisten että asiakkaiden kiinnostusta ja tietoutta siitä, mitä erilaisia palveluja kirjasto tarjoaa ja kannustetaan tutustumaan niihin.

Tapahtuman lähestyessä sidosryhmäviestinnässä painottui erilaisten selventävien dokumenttien laatiminen Ropecon-organisaatiolle ja Helmet-työntekijöille. Tapahtumalla oli tietyt aikarajat sille, mihin mennessä ohjelma pitää olla valmis (ks. liite 2: Ropecon-aikajana), ja Ropecon-organisaatiosta toivottiin lyhyitä kuvauksia kirjaston järjestämistä peleistä ja muusta ohjelmasta. Samaiset tiedot ovat tärkeitä myös kirjastolaisille siksi, että he voivat tapahtumassa kertoa asiakkaille mitä tapahtuu missä ja milloin. Näihin tarpeisiin vastattiin kolmella eri dokumentilla: ”Kirjaston ohjelma Ropeconissa 2016 –taulukolla (Taulukko 3.), kuvauslistauksella lauta- ja roolipeleistä kellonaikoinen ja tapahtumapaikkoineen sekä työvuorolistoilla. Näistä kaksi ensimmäistä meni Ropeconille ja kaikki kolme dokumenttia Helmet-työntekijöille.

6.3 Tapahtuma

Ropecon-tapahtuma oli Helsingin Messukeskuksessa 29.-31.7.2016. Helmet-kirjastot osallistuivat tapahtumaan kaikkina kolmena päivänä monipuolisella ohjelmalla (ks. taulukko 3). Helmet-kirjastot tarjosivat Ropecon-kävijöille ohjattuja lautapelejä ja roolipelejä kokeneille pelaajille, perheille ja kokeilijoille; satutunnin sekä aikuisille että lapsille; Paja-toimintaa, missä pystyi tutustumaan 3d-tulostamiseen ja vinyylitarraleikkuriin sekä Helmet-pisteen ja kirjastoauton, missä sai asiantuntijoiden kokoamia vinkkilistoja mm. roolipeleistä, sarjakuvista ja Paja-toiminnoista. Seuraavissa alaluvuissa kerrotaan tarkemmin eri toiminnoista.

Taulukko 3. Helmet-kirjaston ohjelma Ropeconissa 2016.

Päivä	Lyhyet lautapelit Kokemuspisteellä Pöytä 1	Pitkät lautapelit kokemuspisteellä Pöytä 2	Pitkät lautapelit kokemuspisteellä Pöytä 3	Pajatoiminta	Roolipelit	Satutunnit	Kirjastoauto
Perjantai (klo 14-20)	One Night Ultimate Werewolf klo 15-16 Tome of Calling klo 16.30-17:30	Samurai Spirit klo 15-16 Sheriff of Nottingham klo 16.30-19	Blood Rage klo 15.30-19		Pudotuslentue 13- 37, Talvipuutarha, klo 18-19 Isoeno Australiasta Sali 203b, 19:00 - 0:00	Aikuisten Steampunk- satutunti klo 21-22	Kirjastoauto paikalla klo 14-19.30
Lauantai (klo 12-20)	Battle Sheep/pelejä lapsille klo 12.30-13:30 Monty Python Fluxx klo 14-15 Codenames klo 15.30- 16:30 Mascarade klo 18.30- 19:30	Archipelago klo 12.30- 15:30 Legendary Encounters: Predator 16.30-19:30	Libertalia klo 12:30-15:30	Tutustu 3D- tulostamiseen ja tee vinyylitarroja. Klo 12-20	The Stars are Right Sali 306, 11:00 - 14:00 The Stars are Right, Sali 203a, 16:00 - 19:00 Murha Tzu Lingissä Sali 203a, 17:00 - 23:00	Lasten avaruus- satutunti klo 11-12	Kirjastoauto paikalla klo 12-19.30
Sunnuntai (klo 12-16)	Dixit/Augustus/Pingwi n klo 13-15:30	Voyages of Marco Polo klo 13-15:30	Lastenpelejä klo 13-15:30	Tutustu 3D- tulostamiseen ja tee vinyylitarroja. Klo 12-16	Omenapiirakan arvoitus, Sali 203a, 10:00 - 12:00 The Stars are Right, Sali 203a, 12:00 - 15:00 Appelsiinitalo, Sali 203a, 12:00 - 14:00 Astraterra, Sali 203a, 12:00 - 16:00		Kirjastoauto paikalla klo 12-15.30

6.3.1 Kirjastoauto

Ropecon järjestettiin vuonna 2016 Messukeskuksessa eli vastapäätä Pasilan kirjastoa, jossa sijaitsee Helsingin kaupunginkirjaston kirjastoauto-osasto. Kirjastoauto ajoi Ropeconiin siis tänä vuonna tien toiselta puolelta. Kirjastoautolla kuljetettiin Ropeconiin siellä tarvittavat laitteet ja välineet, mutta tärkeintä oli tietysti kirjaston ja Ropeconin asiakkaille tarkoitetut toiminnot. Kirjastoauto oli yksi harvoista Messukeskuksen ulkopuolelle sijoitetuista toiminnoista ja siihen pääsivät tutustumaan muutkin, kuin pääsylipusta maksaneet. Autoon oli valittu tapahtumaan osallistuvia kiinnostavaa Ropecon-henkistä aineistoa, kuten rooli- ja lautapelejä, fantasia- ja kauhukirjallisuutta, alan tietokirjoja, elokuvia ja sarjakuvia. Kaikkea aineista pystyi normaaliin tapaan lainaamaan kirjastokortilla. Kirjastoauton sisällä saattoi tutustua aineistoihin tai vain istuskella rauhassa. Auton ulkopuolella oli aurinkotuoleja ja pöytiä sekä pihapelejä, joita pystyi pelailemaan. Kirjastoauto itsessäänkin toimi nähtävyytenä.

6.3.2 Lauta- ja roolipelit

Kirjastolaiset peluuttivat Ropeconin kokemuspisteellä viikonlopun aikana noin viittätoista lautapeliä. Pelejä oli laidasta laitaan niin vakaville harrastajille kuin aloittelijoille ja lapsille. Pelien kesto ja vaikeusaste vaihteli: esimerkiksi One Night Ultimate Werewolf -korttipeli saattoi kestää kymmenen minuuttia per peli, kun taas Archipelago, kaupankäyntiin, neuvotteluun ja alueiden hallintaan keskittyvä worker placement –peli (ks. sanasto) kesti melkein kolme tuntia. Lautapeliä ohjattu peluuttaminen tapahtui Messukeskuksessa kokemuspisteellä kahden eri pöytäpisteen äärellä niin, että useampi peli saattoi olla käynnissä yhtä aikaa (ks. kuvat 4. ja 5.). Lautapeleihin pääsi osallistumaan spontaanisti mukaan tulemalla pelien alkaessa. Peleihin oli myös ”sisäänheittäjiä” Ropeconin kokemuspisteen puolesta. Kaikki kirjaston järjestämät lautapelit olivat täynnä.



Kuva 4. Helmet-piste, vinkkilistat ja pelipöydät Ropeconissa 2016.

Roolipelejä kirjastolaiset järjestivät yhteensä kahdeksan, joista osa oli selkeästi lapsille tarkoitettuja, osa aloittelijaystävällisiä ja osa taas alan harrastajille suunnattuja. Pelien kesto vaihteli parista tunnista neljään tuntiin. Yhtä kokemuspisteellä pelattua peliä lukuun ottamatta roolipelit pelattiin omalla, niille varatulla alueella. Peleihin ilmoitettiin erityisen roolipelitiskin kautta. Kaikki kirjastolaisten vetämät roolipelit vetivät hyvin osallistujia, suurin osa maksimipelaajamäärään asti ja moneen myös pyrittiin jonon ohi erityisellä Ropeconin järjestäjien jakamalla etulipulla, jollaisen jokainen kävijä sai halutessaan. Lipun käyttämällä pääsi ilmoittautumaan peliin ensimmäisenä. Erääseen kirjaston peliin tällaisen ohituslipun päätti käyttää kokonainen perhe.

6.3.3 Paja

Pajatoiminnan esittely oli uutuuksena Ropeconin 2016 ohjelmassa. Paja on Espoon kaupunginkirjaston uudenlainen, kehittyvä toimintatapa ja paikka, missä voi oppia, opettaa, luoda rakentaa, tuunata ja kokeilla yhdessä. Pajat voittivat Espoon kaupunginjohtajan innovaatiokilpailun vuonna 2014 (Helmet 2014). Kirjastojen Pajoissa kokeiltaviin toimintoihin kuuluu muun muassa 3d-tulostaminen, vinyylitarrojen tulostaminen, kangaspainanta, koodaaminen ja brodeeraaminen.



Kuva 5. Vasemmalla pelaamista, oikealla ylhäällä Paja.

Ropeconissa esiteltiin vain rajatusti Pajan toimintoja. Kirjasto toi kokemuspisteelle kaksi 3D-tulostinta, joiden avulla pääsi tutustumaan, miten 3D-mallinnus tapahtuu ja millaisia esineitä laitteella voi tulostaa (ks. kuva 5.). Lisäksi Pajassa oli vinyylitarraleikkuri, jolla sai valmistaa yksivärisiä siluettitarroja haluamastaan aiheesta. Paja oli tapahtumassa paikalla kahtena päivänä, ja ensimmäisenä päivänä asiakkaille jaettavat Paja-vinkkilistat jopa loppuivat kesken, mutta niitä käytiin kiireesti tulostamassa kirjastossa lisää. Palvelu oli varsin suosittu: 3D-tulostimet olivat jatkuvassa käytössä ja vinyylitarrojakin valmistettiin tauotta. Toimintoihin pääsi tutustumaan matalalla kynnyksellä ilman ilmoittautumisia tai aikasitoumuksia, joskin varsinkin 3D-tulostamaan joutui jonottamaan.

6.3.4 Helmet-piste

Helmet-piste (ks. kuva 4.) oli lautapeliin ja Pajan yhteyteen sijoitettu palvelupiste, jossa päivysti kaksi kirjastolaista. Kirjastolaiset vinkkasivat ja jakoivat asiakkaille eri teemaisia vinkkilistoja sekä pyysivät asiakkailta ehdotuksia osallistavalle valintalistalle ja keräsivät asiakaspalautteita. Perjantaina Helmet-pisteellä oli oma pöytä, mutta lauantaina ja sunnuntaina päätimme siirtää pöydän Pajan toimintojen tueksi, sillä Pajalla oli jatkuva ruuhka ja pöytätilan puutetta. Helmet-pisteen työntekijät vinkkasivat ja osallistivat siis asiakkaita kyselyihin lauantaina ja sunnuntaina ”lennosta” pöydän ääressä toimimisen sijaan. Osana vinkkausta Helmet-työntekijät pystyivät kertomaan Pajojen painantamahdollisuudesta Pajassa painettujen Helmet Goes Ropecon -paitojensa avulla (ks. liite 1. ja kuva 5.). Asiakaskyselyt ja osallistava valintalista olivat asiakkaiden täytettävissä tabletilla. Listalta sai valita erilaisten vaihtoehtojen joukosta ne, joita asiakas haluaisi hankittavaksi kirjastoon. Tuloksia käytettiin roolipelihankintojen pohjana Helsingin kaupunginkirjastossa.

6.3.5 Satutunnit

Satutunteja pidettiin Ropeconissa kaksi: perjantai-illan päätteeksi oli aikuisille suunnattu steampunk-teemainen tuokio ja lauantai-aamuna lapsille tarkoitettu avaruussatutunti. Tuntien pitäjä, myös Helmetin Ropecon-mainosvideossa esiintynyt virkailija, oli valinnut teemaan sopivia tarinoita ja luki ne yleisölle aiheenmukaisesti pukeutuneena. Molemmat tuokiot vetivät osallistujia, mutta lasten satutunti oli valitettavasti sijoitettu lastenhoitotilaan, joten lukurauha ei ollut parhaasta päästä.

6.4 Kokemukset ja jälkimarkkinointi

Ropecon päättyi Helmet-kirjastojen osalta sunnuntaina kello 16. Päätöstunnelma oli positiivinen: kirjaston tarjoamat palvelut ja toiminnot olivat olleet varsin suosittuja ja niihin osallistuttiin aktiivisesti sekä ryhmähenki oli pysynyt korkealla. Myös asiakaspalautteita ja osallistavaa valintalista täytettiin kiitettävästi. Erityisen aktiivisille ja innostuneille asiakkaille jaettiin tapahtuman lopuksi kiitokseksi kirjaston aiemmin itse julkaisemaa ”Suuri

avaruuspako” –lautapeliä. Annoin vastaavasti kiitosta työntekijöille, jotka työllään mahdollistivat tapahtuman järjestämisen. Sain itsekin projektivastaavan ominaisuudessa kiitosta järjestelyiden sujuvuudesta ja koin itsekin kaiken onnistuneen.

Ropecon-organisaatio järjesti itse perinteisen loppukaronkan Otaniemessä tapahtumaa seuraavana maanantaina. Helmet-päätöskokous puolestaan pidettiin Pasilan kirjastossa vähän yli viikko Ropeconin jälkeen. Kokous oli jälkimarkkinoinnin ja työyhteisöviestinnän kannalta tärkeä tapahtuma, jossa käytiin läpi kiitokset ja muutosehdotukset. Tilaisuudessa keskusteltiin myös Ropeconin asiakaskyselyn tuloksista ja arvottiin vastaajien kesken lautapelipalkinnot. Ryhmä sai myös kuulla osallistavan roolipelivalintalistan tulokset ja mitä hankinta- ja luettelointiosasto aikoo niillä tehdä (eli hankkia listan suosituimmat pelit kirjaston kokoelmiin). Kokouksessa arvioitiin myös Pajan ja Helmet-pisteen kävijämäärät, sekä käytiin läpi onnistuneet ja hiomista vaativat asiat. Kokoukseen osallistujat saivat hyvästä Ropecon-työstä kiitokseksi makeisia ja positiivista palautetta.

7 ROPECON-JÄRJESTÄJÄN TARKISTUSLISTA

Tapahtuman järjestämisen ja opinnäytetyön kirjoittamisprosessin pohjalta syntyi ensin Ropecon-aikajana (liite 2) ja sen pohjalta Ropecon-järjestäjän tarkistuslista: projektinhallintatyökalu, jonka tarkoituksena on helpottaa Ropeconin järjestämisvastuiden hahmottamista ja aikatauluttamista myös seuraavina vuosina (liite 2, sivu 2). Apuna toimi tapahtuman järjestämisen alussa tukena käyttämäni muistilista tehdyistä ja tekemättömistä asioista, jota säännöllisesti läpikäymällä ja täydentämällä projekti pysyi hallinnassa. Tukena toimi myös tapahtuman jälkeen opintojani varten laatimani Ropecon-raportti.

Ropecon-aikajanalta (liite 2) voi tarkistella pääkohdittain, miten vuoden 2016 tapahtumanjärjestysprosessi eteni. Aikajanalalle ei ole merkitty kaikkia mahdollisia järjestämiseen liittyviä tapauksia, vaan tärkeimmät, prosessia rytmittävät pääkohdat, kuten kokoukset ja deadlinet. Aikajanan pohjalta voi puolestaan siirtyä tarkastelemaan tarkistuslistaa (liite 2, sivu 2), jossa tapahtuman järjestämisprosessiin annetaan vinkkejä vaihe vaiheelta aikajärjestyksessä. Listalta siis selviää yleisellä tasolla, minkälaisia asioita missäkin vaiheessa prosessia kannattaa tehdä. Lista ei ota kantaa foorumeihin tai tapoihin, joita kannattaa käyttää tapahtumaa läpi vietäessä, vaan se antaa ajallisen ja tehtävällisen viitekehyksen tapahtumatuotannolle.

Käydessäni tapahtumaa jälkikäteen läpi, prosessi jakaantui luontevasti kolmeen eri vaiheeseen: ennen Ropeconia, Ropecon-tapahtumaan ja Ropeconin jälkeen. Tämä jaottelu on kuitenkin auttamattomasti liian karkea tarkistuslistaa varten. Koska tapahtumanjärjestämisessä eniten aikaa tarvitaan ennen tapahtumaa oleviin suunnittelu-, viestintä- ja toimenpidevaiheisiin, valmisteluvaihe jakaantui vielä useampaan eri vaiheeseen. Lopulliseksi muodoksi valikoitui seitsenvaiheinen lista (liite 2, sivu 2), joista viisi ensimmäistä ovat valmistelua, kuudes itse tapahtuma ja viimeinen, seitsemäs vaihe tapahtuman jälkeen.

8 POHDISKELUA JA KEHITTÄMISKOHTEITA

Koin Juholinin sidosryhmäajattelun toimivaksi tavaksi hahmottaa Ropeconin järjestämistä kirjastolaisen näkökulmasta, sillä myös julkisyhteisöjen toiminnan edellytykset määräytyvät siitä, miten hyödyllisiksi ne koetaan. Siksi on oleellista saada myös pelaajat kirjaston sidosryhmäksi ja asiakkaiksi. Tapahtumaa toteutettaessa myös Vallon ja Häyrisen onnistuneen tapahtuman tähti osoittautui käyttökelpoiseksi malliksi. Se ohjasi kiinnittämään huomiota prosessin eri vaiheissa tehtäviin tärkeisiin päätöksiin aina mukaan valittavasta henkilökunnasta syihin, miksi tapahtuma ylipäättään järjestetään. Tapahtuman vaiheistamisessa ja projektinhallinnassa oli apua myös Saksalan projektinhallinnan kymmenen vaihetta –taulukosta. Kun pohjatyönä tehty pohdinta oli hoidettu hyvin, tapahtuma oli helpompi järjestää. Pohdinnan pohjalta tietää mitä tekee ja osaa perustaa päätöksensä muullekin, kuin omille tuntemuksille.

Oppimisen ja tapahtumakokonaisuuden ymmärtämisen kannalta oli mielestäni tärkeää osallistua aktiivisesti myös tekemiseen pelkän taustalla toimimisen ja teoreettisen taustatiedon kerryttämisen lisäksi. Projektin johtajan rooliin liittyvien tehtävien hoitamisen lisäksi peluutin Ropeconissa lautapelejä ja keräsin Helmet-pisteellä vastauksia osallistavaan roolipelien valintalistaan sekä asiakaskyselyyn, jonka laadimme joka vuosi. Päivystin myös kirjastoautossa ja jututin asiakkaita muiden työntekijöiden tapaan. Lisäksi tutustuin Pajatoimintaan asiakkaan silmin. Näin koen saaneeni hyvän kokonaiskuvan omasta toiminnastamme ja paremmat valmiudet lähteä kehittämään sitä.

Ropeconin järjestäminen vaati paljon viestintää eri sidosryhmien välillä ja tässä Juholinin yhteisöviestinnän ohjeista oli apua. Viestinnän avulla selvitettiin Ropecon-organisaation, kirjaston tapahtumanjärjestäjän ja Helmet-kirjaston Ropecon-tiimin välillä eri vastuut, ideat ja toiveet. Itse tapahtumakin oli viestintää järjestäjien ja yleisön välillä. Kokoukset olivat tärkeimpiä foorumeita kasvokkain kommunikointiin Ropeconin järjestämisen aikana. Siksi tärkeimmät ja yhteistyötä vaativat asiat, kuten työvastuut, työvuorosuunnittelu ja pelien aikataulutusten delegointi käsiteltiin ja sovittiin niissä. Tukena päivittäisviestinnässä toimi erityisesti sähköposti ja pikaviestipalvelut. Sidosryhmille viestimisessä onnistuttiin erityisesti Helmet Goes Ropecon –videon kautta, sillä video sai ennen Ropeconia satoja katselukertoja. Koska kasvokkain kommunikaatio on tärkeää toivon, että seuraavina vuosina myös Ropecon-organisaation edustajien kanssa päästään viestimään enemmän tähän tapaan.

Prosessin aikana nousi esiin myös erinäisiä ongelmakohtia ja kehittämiskohteita. Sidosryhmäviestintä Ropecon-organisaation ja Helmet-kirjaston välillä takkusi. Viestintä oli osin puutteellista ja saimme esimerkiksi tiedot pelastusteistä vasta päivää ennen tapahtumaa. Jatkossa kannattaa pyrkiä tiiviimpään kommunikaatioon Ropecon-organisaation kanssa ja pyytää pääsy Ropeconin sisäiselle kanavalle, Ropecon-wikiin, mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. Tästä onkin erillinen maininta Ropecon-tarkistuslistassa (liite 2, sivu 2). Viestinnällisiä katkoksia tapahtui myös ohjelmaa laadittaessa. Deadlinejen ja tarvittavien tietojen laajuuden kanssa oli epäselvyyttä ja osa järjestäjätiedoista meni Ropeconin verkkosivuille väärin. Asiat saatiin kuitenkin korjattua. Jatkossa kommunikointi ja kyselyt on helpompi ajoittaa tarkistuslistan avulla.

Ropeconin päätöskokouksessa ideoitiin lautapelipalvelun uudistamista: jatkossa paikalle voisi saapua peliasiantuntija ja vaihtoehtoisia pelejä tiukasti aikataulutetun ohjelman sijaan. Tämä mahdollistaisi ohjelman joustavan säätämisen osallistujien kiinnostuksen ja tarpeiden mukaan. Myös sähköiseen asiakaskyselyyn tuli pieniä muutosehdotuksia aseteluihin, ja kirjastoautolle ja satutunneille toivottiin parempaa paikkaa seuraavana vuonna. Etenkin lasten satutunti sijoitettiin selkeästi kehnoon paikkaan, lastenhoitotilaan. Tämän kaltaiset erheet voi välttää, kun keskustellaan toimintojen sisällöistä ja siitä mitä niiden pyörittämiseen tarvitaan, kasvokkain Ropecon-organisaation edustajan kanssa. Tähän ei tänä vuonna tarjoutunut tilaisuutta, mutta jatkossa toivon sen onnistuvan. Kiihosta päätöspalaverissa tuli ryhmän kesken tapahtuman onnistuneesta järjestämisestä, tänä vuonna uudesta ja erittäin suositusta Pajatoiminnasta, ohjelman monipuolisuudesta, Helmet-pisteen selkeästä konseptista ja yhteistyöstä sekä tekijöiden asenteesta.

Asiakaskyselyssä, johon saatiin yhteensä 68 vastausta, pintaan nousi esimerkiksi se, että kyselyyn vastanneista moni kävi useimmiten Vantaalaisessa kirjastossa (Ropecon asiakaskysely 2016). Tämän tiedon pohjalta on perusteltua, että jatkossa myös Vantaa osallistuisi aktiivisesti Ropeconin järjestämiseen. Ilahduttavasti myös 40 % kyselyyn vastanneista käy kirjastossa vähintään kerran kuukaudessa ja vain 3 % ei käy kirjastossa koskaan. Huomionarvoista on myös se, että kyselyyn vastanneista 82 % tiesi, että kirjastosta saa lainattua roolipelikirjoja ja lautapelejä. (Ropecon asiakaskysely 2016.) Vuonna 2015 samaan kysymykseen vastasi myöntävästi vain 76 % (Ropecon asiakaskysely 2015). Huomattavasti useampi siis tietää kirjaston tarjoavan Ropeconin-kävijöitä kiinnostavia palveluita.

Opinnäytetyön päätteeksi voin todeta, että kappaleessa 4 kuvatut työn tavoitteet saavutettiin: tapahtuman järjestämisprosessista on nyt kuvaus, ja sen pohjalta nousi huomioita ja kehittämissuhteita. Työtä on erityisen helppo käyttää avuksi seuraavien vuosien järjestämisen yhteydessä aikajanan ja tarkistuslistan ansiosta. Ropeconin järjestäminen oli suurempi prosessi, kuin mitä etukäteen osasin aavistaa ja melkoinen ponnistus normaaleiden kirjastotöiden ohella hoidettavaksi. Olen kuitenkin erittäin tyytyväinen, että sain tällaisen tilaisuuden, sillä koen oppineeni projektinjohtamistaitoja, kehittyneeni organisoijana ja aikatauluttajana ja ymmärtäneeni viestinnän tärkeyden ihan uudella tasolla. Ennen kaikkea olen oppinut luottamaan kollegoihini. Yhteen hitsautuneen Ropecon-ryhmän ansiosta tapahtuma onnistui yli odotusten. Suosittelen panostamaan seuraavinkin vuosina hyvään yhteishenkeen ja avoimeen ideointiin pohjautuvaan yhteistyöskentelyyn.

LÄHTEET

- Bladen, C.; Kennel, J.; Abson, E. & Wilde, N. 2012. Events Management. An introduction. New York: Routledge.
- BoardGameGeek 2016. Worker placement. Viitattu 7.10.2016. www.boardgamegeek.com > boardgamemechanic > worker placement.
- Helmet.fi 2014. Espoossa kirjaston Pajat voittivat innovaatiopalkinnon. Viitattu 1.9.2016. www.helmet.fi > Tapahtumat ja vinkit > Uutispalat > Espoossa kirjaston Pajat voittivat innovaatiopalkinnon.
- Helsingin kaupunginkirjasto 2015. Ropecon-asiakaskysely 2015.
- Helsingin kaupunginkirjasto 2016. Ropecon-asiakaskysely 2016.
- Juholin, E. 2013. Communicare!. Kasva viestinnän ammattilaiseksi. MIF Management Institute of Finland. Kopijyvä.
- Keränen, J. 2016. Lautapelikoulutuksen diasarja. Worker placement. 25.10.2016. Helsingin kaupunginkirjasto.
- Kirjastokaista.fi 2014. Tietoa kirjastokaistasta. Viitattu 22.9.2016. www.kirjastokaista.fi > info.
- Kirjastokaista.fi 2016. Helmet Goes Ropecon! Viitattu 11.10.2016. <http://www.kirjastokaista.fi> > Asiaa kirjastoista > Helmet Goes Ropecon 2016.
- Kuopion figupelaajat Kuofi ry. 2016. Miniatyyripelien historia. Viitattu 6.10.2016. www.kuofi.net > tietoa > historia.
- Larp.fi 2016. Mitä larppaaminen on? Viitattu 30.1.2016. www.larp.fi/ > larppaaminen.
- Larp.fi 2016. Larp-sanasto. Viitattu 30.1.2016. www.larp.fi/ > larp-sanasto > bofferi.
- Ropecon 2016. Ropecon. Viitattu 26.1.2016. www.ropecon.fi > Ropecon.
- Ropecon 2016. Historia. Viitattu 26.1.2016. www.ropecon.fi > Historia.
- Ropecon 2016. Ropecon 2016 järjestetään Helsingin Messukeskuksessa 29.31.7.2016. Viitattu 26.1.2016. www.ropecon.fi > Uutiset > Ropecon 2016 julkistus.
- Ropecon 2016. Ropecon ry. Viitattu 29.1.2016. www.ropecon.fi > Ropecon ry.
- Ropecon 2016. Vapaaehtoiseksi Ropeconiin?. Viitattu 14.9.2016. www.2016.ropecon.fi > vapaaehtoisille > työvoimaksi.
- Ropecon 2011. Kirjastoauto conissa. Viitattu 30.1.2016. www.ropecon.fi > Uutiset > Kirjastoauto Conissa.
- Ropenomicon – opas roolipeleihin 2011. Mitä ovat pöytäroolipelit? Viitattu 22.9.2016. www.ropenomicon.wordpress.com > 30.10.2011.
- Saksala, E. 2015. Tuottajan käsikirja. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Vallo, H. & Häyrinen, E. 2012. Tapahtuma on tilaisuus. Tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. Helsinki: Tietosanoma Oy.
- Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Tammi.

Helmet goes Ropecon! –paita



Kuva: Pia Göös

Ropecon-aikajana ja -tarkistuslista

Kuukausi	Päivämäärä	Mitä?
marraskuu 2015	10.11.2015	Ropecon/opinnäytetyön suunnittelupalaveri pelikoordinaattori Marjomaan kanssa.
	30.12.2015	Ensimmäinen yhteydenotto Ropeconiin ja tiedotus siitä, kuka on kirjaston Ropecon-vas- taava.
tammikuu 2016	21.1.2016	Kutsu järjestämään Ropeconia Seudulliseen peliryhmään.
	22.1.2016	1. mainosvideokokous
helmikuu 2016	8.2.2016	"Mihin osallistumisella pyritään" –kokous peli- koordinaattori Marjomaan kanssa
	9.2.2016	Tapaaminen kirjastotoimen johtajan kanssa.
maaliskuu 2016	8.3.2016	1. Ropeconkokous/tapahtumabrief
huhtikuu 2016	4.4.2016	2. mainosvideokokous
	27.4.2016	Videon green screen -kuvaukset
toukokuu 2016	2.5.2016	2. Ropecon-kokous
kesäkuu 2016	3.6.2016	Helmet-pisteellä työskentelevien kokous
	10.6.2016	Mainosvideon kuvaukset Oulunkylän kirjas- tossa
	16.6.2016	Ropecon-ohjelman oma deadline
heinäkuu 2016	12.7.2016	Ropecon-juttu Helmet-verkkosivuille
	15.7.2016	3. ja viimeinen Ropecon-kokous ennen tapah- tumaa
	28.7.2016	Kirjastoauton pakkaus ja laitteiden nouto
	29.7.2016	ROPECON
	30.7.2016	ROPECON
	31.7.2016	ROPECON
elokuu 2016	1.8.2016	Kirjastoauton purku ja laitteiden palautus Ropeconin järjestämä loppukaronkka
	9.8.2016	Helmet-Ropeconilaisten päätöskokous

ROPECON-JÄRJESTÄJÄN TARKISTUSLISTA

1. 4-6 KUUKAUTTA ENNEN ROPECONIA

- Kertaa Ropeconiin osallistumisen motiivit ja päivitä tapahtuman suunnitelma oman kirjaston strategiaan ja toimintasuunnitelmaan sopivaksi.
- Varmista viimeistään nyt esimieheltä ja Espoon, Helsingin ja Vantaan kirjastotoimen johtajilta kuittaus osallistumiselle. Käytä suunnitelmaa tukena.
- Ota yhteys Ropecon-organisaatioon ja kerro olevasi tapahtuman päävastuullinen kirjaston osalta.
- Pyydä jonkun kaupungin kirjastoauto ja kuski mukaan.
- Tiedustele sähköpostitse tai somessa osallistujia mukaan.
- Luo alustava runko tulevan Ropeconin ohjelmalle ja toiminnoille.
- Kutsu koolle ja pidä ensimmäinen suunnittelukokous.
- Aloita vinkkilistojen uudistaminen.
- Aloita mainosvideon suunnittelu yhteistyössä Kirjastokaistan kanssa.

2. KOLME KUUKAUTTA ENNEN ROPECONIA

- Viesti aktiivisesti Ropeconin ja kirjastolaisten kanssa. Muista Ropecon-wiki.
- Sovi Ropeconin kanssa tiloista, aikatauluista ja irtaimistosta (tuolit ja pöydät, satutuntityynynt jne.).
- Tutustu tapahtuman tiloihin ja hahmotelkaa työntekijöiden kanssa toiminnot sinne.
- Selkiytä työntekijöiden roolit ja työtehtävät. Mitä palveluita markkinoidaan ja mitä tarjotaan Ropeconissa? Pidä tarvittaessa kokous.
- Aloita työvuorojen hahmottelu.
- Tarkista vinkkilistojen tilanne.
- Jatka mainosvideon valmistelua ja tekemistä.
- Varaa tapahtumassa pelattavat pelit jo nyt.

3. KUUKAUSI ENNEN ROPECONIA

- Tarkista työvoiman riittävyys kaikkien toimintojen ylläpitoon.
- Vastuuta ja organisoi Ropeconiin tulevan esittelyaineiston varaaminen kirjastoautolle.
- Vinkkilistat valmiiksi.
- Ropecon-video valmiiksi
- Ilmoita mahdollisimman tarkka ohjelma ja pelattavien pelien kuvaukset Ropeconille. Varmista lopullisen ohjelman deadline.
- Varaa auto, aika ja henkilöstö roudaamista varten (rakennus ja purku).