

Opinnäytetyö (AMK)

Liiketalouden koulutus, kirjasto- ja tietopalvelut

2025

Janica Dauksch

# Con-tapahtumien järjestäminen yleisissä kirjastoissa

Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Liiketalouden koulutus, kirjasto- ja tietopalvelut

2025 | 43 sivua, 8 liitetiedostoa

Janica Dauksch

## Con-tapahtumien järjestäminen yleisissä kirjastoissa

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda informatiivinen opas con-tapahtumien järjestämistä varten yleisiin kirjastoihin. Con-tapahtumat keskittyvät pääasiallisesti aasialaiseen populaarikulttuuriin ja sen eri ilmenemismuotoihin. Siksi con-tapahtumat poikkeavat tyyliltään paljon perinteisemmistä kirjaston tapahtumista.

Opinnäytetyöhön haastateltiin kymmentä kirjaston työntekijää viidestä eri kirjastosta, jotka ovat aktiivisesti olleet mukana tekemässä con-tapahtumia ympäri Suomea. Haastattelujen tietoja täydennettiin opinnäytetyön kirjoittajan omilla kokemuksilla con-tapahtumien järjestämisestä jo usean vuoden ajalta.

Haastattelujen tuloksena saatiin visuaalinen opas, mitä käyttää apuna kirjaston con-tapahtumien suunnittelussa ja toteutuksessa. Oppaan tietoja on mahdollista käyttää myös muiden pienten con-tapahtumien järjestelyssä.

Asiasanat:

tapahtumatuotanto, kirjasto, tapahtumat, kulttuuritapahtumat, kirjastotapahtumat, con-tapahtuma

Bachelor's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Business Administration, Degree Program in Library and Information Services

2025 | 43 pages, 8 attachments

Janica Dauksch

## Organizing conventions in the public libraries

Keywords:

event production, library, conventions, cultural events, festivals, library events

# Sisältö

<b>Sanasto</b>	<b>6</b>
<b>1 Johdanto</b>	<b>8</b>
<b>2 Con-tapahtumat</b>	<b>9</b>
2.1 Con-tapahtumat Suomessa	9
2.2 Ensimmäinen kirjastocon	13
<b>3 Con-tapahtumien järjestäminen Suomessa</b>	<b>15</b>
3.1 Con-tapahtuman suunnitteluvaihe	15
3.1.1 Tilat	16
3.1.2 Tapahtuman sisältö ja teemat	17
3.2 Con-tapahtuman toteutusvaihe	17
3.2.1 Turvallisuus tapahtumassa	17
3.2.2 Markkinointi ja viestintä	19
3.2.3 Vapaaehtoiset tapahtumassa	20
3.3 Con-tapahtuman jälkivaihe	20
<b>4 Oppaan kokoaminen con-tapahtumien järjestämisestä kirjastoissa</b>	<b>21</b>
4.1 Kirjaston con-tapahtuman suunnitteluvaihe	22
4.1.1 Tilat	26
4.1.2 Tapahtuman sisältö ja teemat	28
4.2 Kirjaston con-tapahtuman toteutusvaihe	29
4.2.1 Turvallisuus tapahtumassa	29
4.2.2 Markkinointi ja viestintä	30
4.2.3 Osallistujien ohjeistus	32
4.2.4 Tietosuoja	34
4.2.5 Vapaaehtoiset tapahtumassa	34
4.2.6 Tapahtumapäivä	35

4.3 Kirjaston con-tapahtuman jälkivaihe	37
4.3.1 Muuta huomioitavaa	38
<b>5 Lopuksi</b>	<b>40</b>
<b>Lähteet</b>	<b>41</b>

## **Liitteet**

Liite 1. Opas con-tapahtuman järjestämiseen kirjastossa

Liite 2. Haastattelukysymykset

## Sanasto

Anime	japanilainen piirretty animaatio; tv-sarjat ja elokuvat
Badge	Esillä pidettävä kulkulupa, mikä kertoo henkilön nimen/nimimerkin sekä missä tehtävässä hän työskentelee con-tapahtumassa (vrt työntekijän henkilökortti)
Con, conit, con-tapahtuma	Harrastajien kesken vakiintunut lyhenne englanninkielisestä sanasta <i>convention</i> (kokous, kokoontuminen), millä puhutaan kyseisistä harrastustapahtumista (esimerkiksi Finncon, Nippori)
Conitea	Con-tapahtuman järjestäjätoimikunta
Cosplay	Harrastajien kesken vakiintunut yhdistelmä englanninkielisistä sanoista ' <i>costume</i> ' ja ' <i>play</i> ', mikä tarkoittaa esimerkiksi elokuvien ja pelien fiktiivisiksi hahmoiksi pukeutumista
Fandom	Alakulttuuri, jonka jäsenillä on sama yhteinen mielenkiinnonkohde (esimerkiksi fantasiakirjallisuus)
Green room	Tapahtuman tekijöiden ja/tai työvoiman ja ohjelmanpitäjien rentoutumiseen ja ruokailuun tarkoitettu taukotila, mikä on erillään muusta tapahtumasta
K-pop	Lyhenne sanoista <i>Korean pop</i> . Nimityksellä tarkoitetaan eteläkorealaista populaarimusiikkia
Manga	japanilainen sarjakuva
Proppi	Cosplay-asuun kuuluva rekvisiitta tai asuste esimerkiksi taikasauva tai miekka

Taidekuja	Myyntipöytäalue, jonka myyjät ovat itse taiteilleet, neuloneet jne. myyvät tuotteensa, joko olemassa olevien hahmojen perusteella tai myyvät omia originaalitöitään
Vänkäri	Harrastajien kesken vakiintunut termi, millä tarkoitetaan tapahtumassa vapaaehtoisena työskentelevää henkilöä

# 1 Johdanto

Con-tapahtumia eli pääsääntöisesti aasialaiseen populaarikulttuuriin keskittyviä harrastustapahtumia järjestetään paljon niin Suomessa kuin maailmalla. Suomessa näitä tapahtumia järjestetään vapaaehtoisvoimin eri kaupunkien konferenssi- ja messukeskuksissa, mutta niiden rinnalle on tullut myös kirjastoissa järjestettäviä pienempiä tapahtumia. Nämä ovat aloittelijoille sopivia matalan kynnyksen ilmaistapahtumia, joiden kautta nuoret harrastajat saavat ensikosketuksen isompiin tapahtumiin.

Kirjaston con-tapahtumien suunnitteleminen on sisällöltään aivan erilaista kuin perinteisten kirjastotapahtumien. Kävijöillä on olemassa ennako-oletuksia ja -tietoa, siitä miten isomman mittakaavan tapahtumissa asiat toteutuvat ja kirjastotapahtuman tulisi parhaansa mukaan pyrkiä vastaamaan sisällöltään ja käytännöiltään näihin odotuksiin.

Opinnäytetyön tavoitteena on luoda kirjastoille käytettävissä oleva opas con-tapahtumien järjestämisestä yleisissä kirjastoissa. Opasta voi käyttää myös muiden pienempien con-tapahtumien suunnittelussa. (Liite 1.)

Opinnäytetyötä varten on haastateltu viiden eri kirjaston työntekijöitä, jotka ovat olleet mukana tekemässä jo useamman vuoden aikana kirjastoympäristössä järjestettyjä con-tapahtumia. Haastattelujen vastauksia ja tapahtumien toteutuksia vertailemalla pyrin löytämään vastauksen kysymykseen, kuinka järjestää hyvä con-tapahtuma julkisessa kirjastossa.

Opinnäytetyöllä ei ole toimeksiantajaa, mutta sitä voi käyttää tukena vastaavien kirjastotapahtumien suunnittelussa ja yhteistyökumppanien hakemisessa. Se voi toimia myös tiedonlähteenä asiasta kiinnostuneille.

## 2 Con-tapahtumat

### 2.1 Con-tapahtumat Suomessa

Con-tapahtumilla (tulee englanninkielisestä sanasta *convention*, kokous, kokoontuminen) tarkoitetaan harrastustapahtumia, jonne eri-ikäiset harrastajat kokoontuvat yhteen. Nämä tapahtumat ovat paikkoja, joissa harrastajalla on mahdollista olla osana yhteisöä, joilla on sama mielenkiinnonkohde. Con-tapahtumista puhuttaessa tarkoitetaan pääsääntöisesti juuri aasialaisesta populaarikulttuurista ja sen eri ilmenemismuodoista inspiroitunutta tapahtumaa. Con-tapahtumat voivat toki keskittyä yhteen tai useampaan fandomiin eli alakulttuurin yhteisön yhteiseen kiinnostuksen kohteeseen esimerkiksi fantasiakirjallisuuteen. (Mak 2023, 22.)

Con-tapahtumien sisällöissä korostuvat kiinnostukset erityisesti animeen (japanilainen animaatio), mangaan (japanilainen sarjakuva), kiinalaisiin ja korealaisiin sarjakuviin ja novelleihin, cosplayhin (fiktiivisiksi hahmoiksi pukeutuminen), k-poppiin (eteläkorealainen populaarimusiikki), aasialaiseen muotiin, peleihin, elokuvaan ja tv-sarjoihin sekä yleisesti aasialaiseen kulttuuriin. Näiden lisäksi myös länsimainen populaarikulttuuri ilmenemismuotoineen ja erilaiset pöytäroolipelit kiinnostavat con-tapahtumien kävijöitä. Joskus näitä con-tapahtumia saatetaan kutsua animetapahtumaksi, mutta se on nimityksenä harhaanjohtava, sillä tapahtumat harvemmin marginalisoivat itseään vain yhden kiinnostuksen kohteen alaiseksi. (Jalo 2024a.)

Ensimmäinen Suomessa järjestetty science fiction (tieteisfiktio) teemainen harrastustapahtuma, King-Con, järjestettiin vuonna 1982. Se organisoitiin ruotsalais-suomalaisin voimin ja sen ohjelma alkoi Tukholmasta Helsinkiin matkaavalla lautalla ja jatkui loppuun Helsingin vanhalla ylioppilastalolla. (Hinkkanen 2009.)

Suomen vanhin edelleen järjestettävä valtakunnallinen con-tapahtuma on science fiction- ja fantasiateemainen tapahtuma nimeltään Finncon. Se järjestettiin ensimmäistä kertaa vuonna 1986 Helsingissä. Finnconin

ohjelmarunko on ottanut vaikutteita ulkomailla järjestettävistä science fiction tapahtumista, joiden ohjelmassa painottuvat paneelit, esitelmät ja kirjailijakeskustelut (Bacon-Smith 2000, 38–39). Vuonna 2024 Jyväskylän yliopistolla järjestetty Finncon tapahtuma oli järjestykseltään jo 27. (Finncon 2024).

1990-luvulla japanilainen populaarikulttuuri ja sen vientituotteina Eurooppaan tulleet animaationsarjat ja manga-sarjakuvat herättivät kiinnostusta ja ne alkoivat leviämään science fiction harrastajien keskuudessa. Myös internetin yleistyminen helpotti tiedon jakamista ja aineistojen löytämistä. Vuonna 1998 japanilainen Pokemon saavutti maailmanlaajuisen suosion moni- ja intermediallisella fantasiallaan. Se oli animaatio, peli, sarjakuva ja loputtomasti varioituva määrä leluja ja muita tavaroita. (Valaskivi 2009, 11.)

Vuonna 1999 Turussa järjestetyssä Finnconissa pidettiin ensimmäistä kertaa animeaiheista ohjelmaa. Tätä pienimuotoista oheistapahtumaa - mikä kulki lähinnä järjestäjien sisäisesti nimellä Animecon - ei mainostettu nimellisesti, mutta tapahtuma pyrki huomioimaan Finnconin määrissä kasvaneet uudet anime- ja mangaharrastajat. Myöhemmin tapahtuma alkoi kulkemaan yhteisnimikkeellä Finncon-Animecon eli se otti tapahtumassaan huomioon sekä science fictionin ja fantasian että japanilaisen median harrastajat. Animecon oli Suomen ensimmäinen ja silloin vielä ainoa suuren luokan animetapahtuma. (Kari & Suominen, 2021.)

Vuosien varrella harrastustapahtumat ovat laajentuneet ja lisääntyneet. Esimerkiksi vuonna 2024 järjestettiin 37 con-tapahtumaa eri puolilla Suomea. Saman viikonlopun aikana on voitu järjestää useampikin tapahtuma. (Con2a.)

Con-tapahtumat Suomessa ovat kestoiltaan muutamasta tunnista jopa kolmeen vuorokauteen ja ovat täynnä aihepiiriin liittyvää ohjelmaa ja oheistekemistä. Karin ja Suomisen (2021) mukaan Suomen con-tapahtumat ovat luonteeltaan enemmän akateemisia ja puheohjelmapainotteisia kongressitapahtumia, koska ne ovat ottaneet Finnconin myötä vaikutteita muun maailman spefi- (spekulatiivinen fiktio) ja scifi-tapahtumista.

Ilman Finncon-Animeconin puheohjelmajainotteista ohjelmarunkoa Suomen con-tapahtumat eivät olisi nykymuotoisiaan. Ne olisivat lähempänä pohjoismaista standardia eli meillä olisi enemmän festarihenkisiä ja messukeskuksiin keskittyviä myyntitapahtumia (Mak 2023. 28–31).

Ohjelmaa con-tapahtumissa on kattavasti oheistavaraa täynnä olevista myyntipöytäsaleista aina itsetehtyä taidetta myyviin pientaiteilijoihin ja käsityöläisiin. Tapahtumapaikalta saattaa löytyä teemakahvila sekä kansainvälisiä kunniavieraita näyttelijöistä ohjaajiin ja sarjakuvien piirtäjiin. Tapahtuman sisältö vaihtelee paljon sen koosta ja pitopaikasta riippuen. Con-tapahtumissa on vahvasti näkyvillä myös cosplay, ja nämä näyttävästi pukeutuneet con-kävijät ovat usein tapahtumien näkyvin osa aina mediassa asti. Isommissa tapahtumissa pidetään myös kansainvälisten cosplaykilpailuiden arvokilpailukarsintoja. (Yle 2022.)

Suomessa con-tapahtumia järjestävät pääsääntöisestä voittoa tavoittelemattomat yhdistykset. Yhdistysmuoto takaa con-tapahtumille sen, että esimerkiksi maksullisen tapahtuman lipunmyynnistä kerätty raha menee seuraavan vuoden tapahtuman tekoon eikä osinkona tekijöiden tilille. (Venttola 2016.)

Yhdistykset järjestävät niin sanottua nimikkotapahtumaansa, esimerkiksi Tracon ry järjestää Tracon-nimistä tapahtumaa Tampereella. Yhdistyksen jäsenet ovat tapahtumien järjestämiseen osallistuvia aktiiveja. Con-tapahtuman suunnittelusta ja toteuttamisesta vastaa näistä jäsenistä koottu järjestäjätoimikunta eli conitea. (Tracon a. 2025.)

Conitea ja sen jäsenet huolehtivat tapahtuman jatkuvuudesta, dokumentoivat omaa tekemistään ja jakavat con-tapahtuman järjestämiseen liittyvää tietotaitoa eteenpäin myös muille alan yhdistyksille tai con-tapahtuman järjestämisestä kiinnostuneille. Suomessa järjestetään vuosittain 1–3 kertaa con-tapahtumien ja samantyyppisten vapaaehtoisvoimin järjestettävien yleisötapahtumien järjestäjien luento-, keskustelu- ja verkostoitumistilaisuus nimeltä Concon. Seminaari on kaikille kiinnostuneille avoin tilaisuus. Nämä seminaarit ovat hyviä

paikkoja saada tärkeää informaatiota ja kokemusta vastaavanlaisten harrastustapahtumien toteuttamisesta Suomessa. (Con2b.)

Suomessa on myös kaupallisia yrityksiä, jotka järjestävät con-tapahtumia. Näistä suurin on Easyfairs Nordic AB, ulkomaalainen yritys, joka on järjestänyt Pohjoismaissa Heroes ComicCon nimistä tapahtumaa vuodesta 2014 lähtien. Vuonna 2024 he järjestivät Suomen ensimmäisen ComicConin Tampereella. (HeroesComicCon 2024.)

Con-tapahtumat tehdään Suomessa vapaaehtoisvoimin. Voittoa tavoittelemattomat yhdistykset huolehtivat con-tapahtumien suunnittelusta ja järjestämisestä. Toteuttamisvaiheessa ja tapahtumapäivänä vapaaehtoisten työpanos on elintärkeää, jotta tapahtuma toimisi parhaimmalla mahdollisella tavalla. Parhaimmillaan usean tuhannen kävijän con-tapahtuma ei voi tapahtumapäivänä pyöriä pelkästään järjestäjätoimikunnan voimin, vaan avuksi tarvitaan tapahtuma-avustajia. Suomessa con-tapahtumissa työskenteleviä vapaaehtoisia kutsutaan nimityksellä vänkäri. Vänkärit tekevät tapahtumissa monenlaisia työtehtäviä. Näitä ovat esimerkiksi lipunvaihto, vaate- ja laukkunarikassa toimiminen, siivoaminen ja vesipisteiden ylläpitäminen. Vänkäreiltä vaaditaan tapahtumassa tietty tuntimäärä töitä, jota vastaan heille myönnetään ilmainen sisäänpääsy (maksulliseen) tapahtumaan, lämmin ruoka työvuoropäivänä, pääsy Green roomiin eli työntekijöiden ja järjestäjien taukotilaan, ja jonkinlainen työvoimatuote esimerkiksi t-paita, juomapullo tai kangaskassi. Vänkärit ovat yleensä kävijöitä, jotka ovat käyneet eri con-tapahtumissa jo pitkään. Heille on saattanut herätä kiinnostus tehdä jotain enemmän tapahtumapäivän aikana ja saada kokemusta myös tapahtuman toteuttamisesta. Joskus tämä kiinnostus con-tapahtumassa työskentelyn jälkeen voi viedä aina tapahtuman järjestäjätoimikuntaan asti. (Tracon e. 2025.)

ConiDiscord Piiri on Suomen vapaaehtoisvoimin järjestettävälle populaarikulttuurin tapahtumille ja harrastajille perustettu uusi yhteisö, mikä on luotu Discord keskustelualustalle. Sen tavoitteena on yhdistää harrastajia ja conien järjestäjiä, sekä toimia matalan kynnyksen keskustelualustana

harrastuksiin liittyen. Piiri tarjoaa niin con-tapahtumien järjestäjille, kävijöille kuin erilaisille harrastajille yhteisen keskustelu- ja tiedotuskanavan. (Piiri 2024.)

## 2.2 Ensimmäinen kirjastocon

Kirjastoissa on aina järjestetty tapahtumia. Uuden kirjastolain (Laki yleisistä kirjastoista 29.12.2016/1492) mukaan kirjaston tehtävänä on edistää lukemiskulttuuria ja lukutaitoa. Sen on edistettävä myös tiedon saatavuutta ja käyttöä. Sen on myös edistettävä väestön yhdenvertaisia mahdollisuuksia sivistykseen ja kulttuuriin, että tarjottava mahdollisuuksia elinikäiseen oppimiseen ja osaamisen kehittämiseen, ja edistää aktiivista kansalaisuutta, demokratiaa ja sanavapautta. Kirjastorakennusten toimiminen pelkkinä lainaamoina ja opiskelupaikkoina on alkanut väistymään. Kirjaston oleminen sosiaalisena tilana on alkanut lisääntymään kirjastojen alkaessa tuottamaan erilaisia tapahtumia (Launonen 2015, 45).

Nippori-tapahtuman viimeisin pääjärjestäjä kertoi 14.10.2024 pidetyssä haastattelussa tapahtuman syntymisestä. Idea ensimmäisestä kirjastoconista on saanut alkunsa nuorten aloitteesta. Vuoden 2009 loppupuolella Porin kaupunki oli liittynyt mukaan valtakunnalliseen nuorten verkkodemokratiapalveluun nimeltään Aloitekanava.fi (Yle 2009). Myöhemmin verkkosivu tunnettiin nimellä nuortenideat.fi ja nykyään se toimii nimellä digiraati.fi (Valtioneuvosto 2022). Silloinen Aloitekanava oli nuorten oma vaikuttamiskanava, jota kautta nuorilla oli mahdollisuus tehdä erilaisia aloitteita kunnan päättäjäille ja virkamiehille. Con-tapahtumia oli alettu pitämään Suomessa enemmän 2000-luvun puolella. Samoihin aikoihin porilaiset paikalliset harrastajat olivat innostuneet ajatuksesta saada tapahtuma myös omaan kotikaupunkiinsa, minkä vuoksi aloite con-tapahtuman saamiseksi Poriin tehtiin. Kun nuorten tekemä aloite oli saanut kunnan päättäjien ja virkamiehien hyväksynnän sekä riittävästi kannatusta, se vietiin käsittelyyn. Käsittelyssä toivetta con-tapahtumasta alettiin toteuttamaan Porin kaupungin puolelta mukana olleiden tahojen toimesta.

Aloitekanavan kautta tulleen animeaiheisen tapahtuman suunnittelu ja järjestäminen annettiin Porin lastenkulttuurikeskukselle, joka kutsui

suunnitteluun mukaan Porin kaupunginkirjaston, ja sitä kautta tapahtumapaikaksi valikoitui pääkirjasto. Ensimmäistä tapahtumaa oli mukana järjestämässä myös alan paikallinen harrastusyhdistys, Porin anime- ja mangaklubi Jinsei ry. Näiden tekijöiden yhteistyön myötä sai alkunsa Nippori, Suomen ensimmäinen kirjastocon eli kirjastossa järjestetty aasian populaarikulttuurin harrastustapahtuma. Tapahtuma pidettiin ensimmäisen kerran vuoden 2010 keväällä. Ensimmäinen Nippori oli kestoaltaan vain muutaman tunnin mittainen, mutta se tavoitti jo silloin suuren joukon paikallisia alan harrastajia eli saavutti tapahtumatavoitteensa olla paikallisten harrastajien con-tapahtuma. Suosion takia seuraava Nippori-tapahtuma saatiin järjestettyä jo saman vuoden lopulla uudestaan. Tätä nykyään Nipporin järjestämisaikakohdaksi on vakiintunut syys-lokakuun vaihe ja Nippori on myös pidentynyt kaksipäiväiseksi tapahtumaksi. Vuonna 2025 Nippori juhlistaa jo 15. järjestämivuottaan. (Nipporin edustajan haastattelu 2024.)

Tapahtuman järjestäjätoimikunta vaihtelee hieman vuosittain, mutta pääsääntöisesti tapahtumaa järjestämässä ovat olleet Porin kaupunginkirjasto, Porin nuorisotoimi ja Porin lastenkulttuurikeskus. Yhteistyökumppaneina vuosien varrella ovat olleet muun muassa Satakunnan Kansa, Porin Seudun Kansalaisopisto, Partiolaiset, Kirjaston kahvila, Porin taidemuseo ja Satakunnan Martat. (Nippori.)

Valaskivi on kirjassaan *Pokemonin perilliset* (2009) perehtynyt japanilaisen populaarikulttuurin sekä sen oheistapahtumien kasvamiseen Suomessa. Yhtenä kehitysmuotona ovat olleet pientapahtumat, joihin myös kirjastoconit lukeutuvat. Tällä hetkellä Suomessa on ollut Nipporin lisäksi neljä muuta kirjastoissa toteutettua con-tapahtumaa, jotka on järjestetty jo useampana vuotena. Nämä tapahtumat ovat nimeltään Kibecon (Espoossa 2018–2023), Kitsunecon (Kaarinassa 2018-), Mericon (Raumalla 2023-) ja Sastamalan Cosplay-päivä (Sastamalassa 2022–2023). Nämä tapahtumat keskittyvät enemmän juuri aasian populaarikulttuurin eri harrastusmuotoihin. Myös muualla Suomessa on järjestetty con-tapahtumia kirjastoissa, mutta niiden järjestäminen on jäänyt yhteen kertaan.

## 3 Con-tapahtumien järjestäminen Suomessa

### 3.1 Con-tapahtuman suunnitteluvaihe

Con-tapahtumia järjestettäessä keskitytään ensimmäisenä selvittämään vastauksia strategisiin kysymyksiin, ja siihen miksi tapahtuma halutaan järjestää. Con-tapahtumia järjestetään, koska harrastajille halutaan tarjota tapahtumia ja paikkoja, joissa he voivat laajentaa omaa mielenkiintoaan ja tutustua muihin samoista asioista kiinnostuneisiin henkilöihin. Con-tapahtumat ovat siis yhteisöllisiä tapahtumia, jotka tavoittelevat kohderyhmään aloittelevia tai kokeneita harrastajia tai näiden välimuotoja. Con-tapahtumia tehdään harrastajilta harrastajille eli kohderyhmän mielenkiinnon kohteet – eli tässä tapauksessa aasialainen populaarikulttuuri - on otettu suunnittelussa mukaan alusta alkaen. (Jalo 2024b.)

Conitea ja siihen kuuluvat jäsenet ovat vastuussa con-tapahtuman suunnittelusta ja toteuttamisesta. Conitean ja sen jäsenten kesken jaetaan vastualueet ja näiden pohjalta lähdetään toteuttamaan itse con-tapahtumaa. Conitean jäsen voi olla itse vastuussa osa-alueestaan koko tapahtumaprosessin ajan tai ottaa avuksi muita tekijöitä. Conitean vastualueiden tehtävät jakautuvat tapahtumatuotannon suunnitteluvaiheen eri osa-alueiden mukaisesti. Mitä isommasta tapahtumasta on kyse, sitä laajemmille osa-alueille vastaavien roolit jakautuvat. (Kotae. 2025.) Esimerkiksi Suomen suurinta anime- ja roolipeliaiheista con-tapahtumaa Traconia, jonka kävijöitä on ollut parhaimmillaan 8000, on toteuttamassa yli 70-henkinen järjestäjäryhmä. (Tracon c. 2024.) Vertailukohteena noin 3000 kävijän animetapahtumaa Desuconia on toteuttamassa alle 40-henkinen järjestäjäryhmä (Desucon 2025).

Pääjärjestäjä on vastuussa tapahtuman järjestämisestä ja toteuttamisesta. Hän pitää huolen, että kaikki pysyy aikatauluissa ja että tapahtuma on järjestettävissä haluttuna ajankohtana. Hän on tietoinen siitä, kuinka muiden osa-alueiden suunnittelu- ja valmistelutyöt etenevät koko tapahtumaprosessin

ajan. Talousvastaava huolehtii, että tapahtumansuunnittelu ja tarvittavat hankinnat pysyvät budjetissa. Viestintävastaava hoitaa kaiken tapahtumaan liittyvän informoinnin ja markkinoinnin. Tilavastaava huolehtii, että tapahtumapaikka on varattu ajoissa ja hoitaa viestintää tapahtumapaikan kanssa kaikista tiloja koskevasta. Ohjelmavastaava huolehtii, että tapahtumassa on kävijöitä osallistavaa ja kiinnostavaa ohjelmaa. Turvallisuusvastaava pitää huolen, että tapahtumaa koskevat tarvittavat lupa-asiat ja vakuutukset ovat kunnossa ja huolehtii tarvittaessa myös järjestyksenvalvonnan toteutumisesta tapahtumassa. Näiden lisäksi osa-alueita on mahdollista jakaa vielä pienempiin rooleihin aina uuden vastuuhenkilön tai henkilöiden hoidettavaksi. Myös con-tapahtuma ohjelmien eri sisältökohteiden esimerkiksi cosplaykilpailujen tai myyntipöytäsalin suunnitteluun ja toteutukseen voidaan ottaa oma vastuuhenkilö. Suunnitteluvaiheen aikana pidetään kokouksia niin oman osa-alueen työntekijöiden ja vapaaehtoisten kuin koko conitean kesken. Näin tiedetään, missä vaiheessa tapahtuman toteutuksessa edetään. Kaikki osa-alueet ovat riippuvaisia toisistaan, joten siksi on tärkeää, että kaikki ovat tietoisia mahdollisista ongelmakohtista. Tapahtuman toteuttaminen myös pienemmällä määrällä vastuuhenkilöitä on mahdollista, mutta siinä tapauksessa useamman osa-alueen tehtävät lankeavat yhden henkilön harteille. (Kotae. 2025.)

## **Tilat**

Lähtökohtien mitä, missä ja milloin pohjana on luoda laadukas con-tapahtuma harrastajille. Missä ja milloin voi olla vaikeampi toteuttaa, jos tapahtuma on uusi tai sen pitopaikka ja kaupunki vaihtuvat. Säännöllisesti vuosittain toteutettavien con-tapahtumien pitopaikat on varattava hyvissä ajoin etukäteen, mahdollisesti jopa pariksi vuodeksi ennakoon. Messukeskukset, kulttuuri- ja kongressitalot sekä musiikkikeskukset ovat useiden con-tapahtumien pitopaikkoja ja ne ovat yleensä varattuja ympäri vuoden erilaisille kulttuuritapahtumille. Jos con-tapahtuma siis haluaa jonkun tietyn viikonlopun, on tapahtumapaikka varattava ajoissa.

## Tapahtuman sisältö ja teemat

Con-tapahtumissa idea sitoutuu vahvasti tapahtuman nimen ympärille. Siitä muodostuu tapahtumakonsepti, joka on parhaimmillaan monivuotinen brändi. Brändi muodostaa tapahtumalle oman identiteetin, minkä toivotaan luovan tapahtumalle tunnettavuutta ja laadukkuutta positiivisten kokemusten kautta (Vahtola 2020, 225).

Suunnitteluvaiheessa keskitytään siihen, kuinka tapahtuma saadaan järjestettyä niin, että sen idea ja teema näkyvät läpi koko tapahtumaprosessin. Tässä tapauksessa tapahtuman brändäämisen ja markkinoinnin tärkeys korostuvat. Oikeanlaisella markkinoinnilla myös kohderyhmäläisiä saadaan informoitua tapahtumasta ja houkuteltua heitä tulemaan paikalle (Vahtola 2020).

## 3.2 Con-tapahtuman toteutusvaihe

### 3.2.1 Turvallisuus tapahtumassa

Tapahtuman turvallisuus on tapahtumanjärjestäjän vastuu ja sen suunnittelu on vaatimus tapahtuman järjestämiselle. Turvallisuuden suunnittelu ja sen takaaminen on monivaiheinen prosessi, jota määrittelevät useat eri lait. Turvallisuustoimet eivät rajoitu pelkästään yleisöturvallisuuteen, vaan ne kattavat myös paloturvallisuuden, ensiavun, järjestyksenvalvonnan, rikosturvallisuuden sekä elintarviketurvallisuuden. Tapahtumanjärjestäjän on noudatettava useita lakeja ja määräyksiä varmistaakseen, ettei tapahtuma aiheuta vaaraa osallistujille tai omaisuudelle. Tapahtuman luonne ja laajuus määrittelevät, mitä erityisiä turvallisuustoimia on tarpeen tehdä. (Tukes a, 2025.)

Pelastuslaitoksen (2017) mukaan jos tapahtumassa tulee olemaan yli 200 henkilöä, järjestäjien ja/tai turvallisuusvastaavan tulee laatia pelastussuunnitelma ja ilmoittaa tapahtumasta viranomaisille.

Pelastussuunnitelman hyväksyntä tulee saada alueen pelastusviranomaisilta vähintään 14 vuorokautta ennen tapahtuman alkua.

Tukesin (b. 2025) mukaan on lisäksi tärkeää, että järjestäjä tuntee vastuunsa myös tapahtuman palveluntarjoajien turvallisuudesta, kuten elintarvikkeiden myyjien ja muiden oheispalveluiden tarjoajien, joiden on varmistettava omien palveluidensa turvallisuus ja vaarojen tunnistaminen.

Näiden lisäksi tapahtumien pitoa säätelevät Finlexin mukaan esimerkiksi seuraavat lait:

- Kuluttajaturvallisuuslaki 920/2011
- Pelastuslaki 379/2011
- Kokoontumislaki 530/1999
- Terveysturvallisuuslaki 763/1994
- Tietosuojalaki 1050/2018 + GDPR
- Työturvallisuuslaki 738/2002

Suomi.fi (2025) listaa myös tärkeitä lupia, jotka pitää ottaa huomioon, jos ollaan järjestämässä yli 200 henkilön tapahtumaa:

- Turvallisuus ja pelastussuunnitelma pelastuslaitokselle
- Ilmoitus yleisötapahtumasta paikalliselle poliisille vähintään viisi päivää ennen tapahtumaa
- Tapahtumalupa musiikin käyttöön Teostolta ja Gramexilta
- Ilmoitus mahdollisten elintarvikkeiden myynnistä ja tarjoilusta
- Meluilmoitus, jos tapahtumassa on kovaäänistä ohjelmaa esimerkiksi konsertti ulkona
- Jätehuoltosuunnitelma, ei pakollinen, mutta kannattaa suunnitella

Tapahtuman turvallisuuden varmistamiseksi laaditaan kattava riskianalyysi osaksi pelastussuunnitelmaa. Tässä arvioidaan mahdolliset vaarat, jotka voivat con-tapahtumien yhteydessä olla erilaisia kuin normaaleissa tapahtumissa. Con-tapahtumissa riskitilanteita saattavat aiheuttaa esimerkiksi suuret cosplay-asut. Ne voivat estää kulkureittejä tai pelastusteitä. Myös cosplay-asujen propit, jotka saattavat erehdyttävästi muistuttaa oikeita aseita tai olla rakenteeltaan, pituudeltaan tai painoltaan vaarallisia väkijoukossa, voivat aiheuttaa vaaratilanteita. Con-tapahtumissa näiden asioiden turvallisuutta varmistetaan

esimerkiksi järjestyksenvalvojien pitämällä proppi tarkastuspisteillä. Näissä tilanteissa järjestyksenvalvoja tarkastaa kävijän propin ja annettujen ohjeistusten mukaisesti. Hän joko ilmoittaa sen vaaralliseksi ja kieltää sen tapahtuma-alueelle tuomisen, tai toteaa sen vaarattomaksi ja merkitsee sen tarkastustarralla /-teipillä tarkastetuksi. Näin myöhemmillä kerroilla tarkastusta voi nopeuttaa, koska toinen henkilö on jo todennut propin olevan turvallinen tapahtumapaikalla. (Tracon a. 2023.)

Häirinnän vastainen linjaus ja häirinnän ehkäiseminen on alkanut yleistymään con-tapahtumissa. Con-tapahtumat ovat vähemmistöperustaisia, nuorten ja aikuisten tapahtumia, joissa kaikki ovat tasa-arvoisia ja yhdenvertaisia. Turvallisen tilan periaatteita noudattaakseen tapahtumiin on alettu nimittämään häirintäyhdyshenkilöitä. (Tracon b. 2023.)

Häirintäyhdyshenkilö on tukihenkilö, jonka tehtävänä on auttaa heitä, jotka ovat kokeneet tapahtumassa häirintää, kiusaamista, syrjintää, väkivaltaa tai muuta epäasiallista käytöstä. Häirintäyhdyshenkilöllä on vaitiolovelvollisuus hänelle kerrotuista asioista. Tarvittaessa hän voi ohjeistaa viemään asiat pidemmälle myös järjestyksenvalvojien ja sitä kautta tapahtumanjärjestäjien tietoon. Häirintäyhdyshenkilöitä on con-tapahtumien lisäksi lisääntyneessä määrin myös esimerkiksi festareilla, opiskelijajärjestöillä sekä puolueilla. (Yle 2023.)

### 3.2.2 Markkinointi ja viestintä

Markkinointi pyörii tapahtuman nimen ympärillä. Nimen pohjalta aletaan miettimään tapahtuman logoa - brändin symbolia, tapahtuman tunnusvärejä, typografian piirteitä, mahdollista oheistavaraa ja muuta markkinointimateriaalia. Con-tapahtumien jatkuessa monivuotisina, tuttu nimi, logo, värit ja markkinointityyli varmistavat sen, että kävijät tietävät tarkalleen mistä ja millaisesta tapahtumasta ollaan puhumassa. Tapahtumilla on omat verkkosivunsa, minne kerätään kattavasti kaikki tapahtumaa koskevat tiedot. Verkkosivujen lisäksi tapahtumilla on omat tilinsä myös muilla sosiaalisen median kanavilla kuten Instagramissa. Tätä kautta on mahdollista tavoittaa suoraan tapahtuman kohderyhmää sekä viestiä heidän kanssaan suoraan tapahtumaan liittyvissä kysymyksissä. (Hypecon 2025.)

Yksi näkyvimmistä markkinoinnin keinoista con-tapahtumilla ovat tapahtumamarkkinoinnit, joissa omaa tapahtumaa käydään mainostamassa muissa alan harrastustapahtumissa omilla esittelypöydillään. Tämä juontaa juurensa yleisömessuihin ja ne toimivat tapahtuman ja potentiaalisen kävijän kohtaamispaikkoina. Messuilla luodaan myös kontakteja uusiin ja vanhoihin kävijöihin ja yhteistyökumppaneihin, ne toimivat myyntipaikkoina ja keinoina lisätä kohderyhmän tietoa kyseisestä tapahtumasta. Con-tapahtumien yhteydessä tätä tapahtumamarkkinointia kutsutaan yhdistyspöytäilyksi. (Ropecon 2017.)

### 3.2.3 Vapaaehtoiset tapahtumassa

Harrastajilta harrastajille tekeminen korostuu con-tapahtumissa erityisesti myös sisällön ja ohjelman suunnittelun yhteydessä. Con-tapahtumissa on tapana, että samaan tapaan kuin vapaaehtoiset hakevat mukaan työskentelemään tapahtumaan vänkärinä, niin osa vapaaehtoisista hakee tapahtumaan pitämään ohjelmaa. Nämä ohjelmahaut tapahtuvat yleensä internetissä avoimen haun kautta, missä hakija kuvailee mahdollisimman hyvin minkälaista ohjelmaa hän haluaisi tulla pitämään joko yksin tai yhdessä muiden kanssa. Päätös siitä, ketkä hakijoista pääsevät mukaan pitämään ohjelmaa, on sisällöstä päättävällä ohjelmavastaavalla. Ohjelmanpitäjillä on tapahtumassa samat edut kuten vänkäreilläkin eli ilmaiseen sisäänpääsyyn oikeuttava badge eli kulkulupa, lämmin ruoka ohjelmapäivänä ja pääsy green roomiin. (Tracon d. 2025.)

### 3.3 Con-tapahtuman jälkivaihe

Con-tapahtuman jälkeen kävijöille aukeaa täytettäväksi palautelomakkeet. Näihin voi kertoa omia mielipiteitään siitä kuin hyvin itse tapahtuma kuin yksittäiset ohjelmanumerot ja oheisohjelmat ovat tapahtuman aikana toteutuneet. Con-tapahtuman jälkeen conitealla on tapana kokoontua pitämään yhdessä purkukokousta, jossa järjestäjätiimin tasolla pureudutaan myös tapahtuman onnistumisiin ja epäonnistumisiin kuin myös kävijäpalautteeseen. Palautteesta esille tulleet asiat kannattaa ottaa erityisen hyvin huomioon seuraavaa tapahtumaa suunnitellessa. (Desucon 2009.)

## 4 Oppaan kokoaminen con-tapahtumien järjestämisestä kirjastoissa

Opinnäytetyötä varten haastateltiin kymmentä kirjaston työntekijää viidestä eri kirjastosta, jotka ovat olleet mukana järjestämässä useammin kuin yhden kerran järjestettyjä kirjastoissa pidettyjä con-tapahtumia. Tapahtumien tiedot löytyivät internet-hakujen kautta ja lähetin haastattelupyynnöksiä tapahtumien omiin sähköposteihin. Haastateltavat löytyivät ja valikoituivat haastattelupyynnöihin tulleiden vastauksien myötä ja teemahaastattelut (Liite 2.) pidettiin syksyn 2024 aikana joko asianomaisten omissa kirjastoissa tai etänä Teamsin välityksellä. Haastateltavien työnkuvat con-tapahtumassa olivat olleet suunnittelun ja toteutuksen eri vaiheista aina pääjärjestäjän rooliin. Haastatteluja täydentävät myös opinnäytetyön kirjoittajan omat kokemukset eri kokoisten con-tapahtumien järjestämisestä jo usean vuoden ajalta.

Kirjaston työntekijöille con-tapahtuman tekeminen on pääsääntöisesti työtehtävä - he toteuttavat kirjaston tapahtumaa ja saavat sen tekemisestä siis palkkaa. Tapahtumaan liittyviä tehtäviä hoidetaan pääsääntöisesti työajalla, ja tapahtumapäivänä kirjaston työntekijät ovat siellä palkkatyössä. Tämä haastateltavien esille tuoma asia eroaa heti perinteisemmästä mallista, missä Suomessa con-tapahtumia tehdään vapaaehtoisvoimin, jolloin tekijät eivät saa palkkaa. Haastateltavat olivat kuitenkin ottaneet conitean suunnittelu- ja toteutusvaiheeseen ottaneet mukaan myös kirjaston ulkopuolisia harrastajia ja tekijöitä, joille ei makseta palkkaa työstään. Con-tapahtumaan liittyviä kokouksia ja palavereja voidaan pitää työajan ulkopuolella, ja kaupungin ohjeistusten mukaan kirjaston työntekijät saavat näistä joko palkkaa tai tekevät tehtäviään vapaa-ajalla.

Con-tapahtumat ovat myös siitä syystä erilaisia muihin kirjaston tapahtumiin verrattaessa, sillä kävijät pysyvät tapahtuma-alueella yleensä koko päivän aina ovien aukeamisesta niiden sulkeutumiseen. On siis tärkeää, että päivän mittaan tapahtumasta löytyy runsaasti osallistavia aktiviteetteja ja muuta tutkittavaa.

Con-tapahtuman aikaan myös kirjaston normaalit lainauspalvelut sekä muut asiakaspalvelupisteet saattavat olla avoinna asiakkaille ja nämä työllistävät kirjaston omaa henkilökuntaa. Haastatteluissa kerrottiin käytännön olevan käytössä kaikissa muissa kirjastoissa paitsi Kaarinan Kitsuneconissa. Syy tähän oli kuitenkin se, että Kaarinan kirjasto ei ole asiakkaille avoinna kesälauantaisin, jolloin tapahtuma yleensä järjestetään. Haastatteluissa korostui, että näissä tilanteissa con-tapahtuman ulkopuolisten kävijöiden oheistaminen on erittäin tärkeää, sillä kun kirjastossa järjestetään tapahtumaa on erittäin mahdollista, että esimerkiksi lehtien lukusali ei ole kyseisenä päivänä rauhallinen ja hiljainen paikka olla.

#### 4.1 Kirjaston con-tapahtuman suunnitteluvaihe

Kirjastoconien edustajien haastatteluissa ilmeni, että kirjastoconien inspiraatioina ovat toimineet hyvin erilaiset syyt. Suomen ensimmäinen kirjastocon, Porissa järjestettävä, Nippori syntyi nuorten aloitteesta ja halusta saada tapahtuma kotikaupunkiin, jonka kirjaston työntekijät toteuttivat. Espoossa järjestetty Kibecon ja Raumalla järjestettävä Mericon syntyivät molemmat päävastuussa olleiden työntekijöiden koulukurssien näyttötyönä. Kaarinan Kitsunecon ja Sastamalan Cosplay-päivä syntyivät kirjaston työntekijöiden omasta innostuksesta pitää tämän tyylinen tapahtuma. Näitä seuranneet tapahtumat toteutettiin puolestaan kohderyhmien ja asiakkaiden toiveista saada lisää jatkoa paikalliselle tapahtumalle.

Kirjaston con-tapahtumien kohderyhmät valikoituivat melkein itsestään kirjastojen työntekijöiden tehdessä jo valmiiksi laaja-alaisesti kirjastotöitä juuri lasten ja nuorten puolella. Haastatteluissa ilmeni, että kirjaston asiakaskunnasta etenkin juuri nuorille ja nuorille aikuisille on hieman haastavampaa järjestää tapahtumia, joihin he myös osallistuisivat aktiivisesti. Con-tapahtumat tarjosivat ratkaisun tähän ongelmaan ja kohderyhmät onkin saatu tulemaan paikalle kirjastoon aina tapahtumapäivinä – parhaimmillaan vuodesta toiseen. Kitsuneconin haastattelussa todettiin osuvasti, että näissä con-tapahtumissa

nuoret kokevat oman asiansa ja mielenkiintonsa kohteet tärkeiksi ja tulevat täten myös kuulluiksi - kirjasto vain tarjoaa heille paikan kokoontua harrastamaan.

Haastateltavat kertoivat, että kirjaston con-tapahtumia suunnitellessa vetovastuussa ovat pääsääntöisesti olleet kirjaston oman henkilökunnan jäsenet sekä heidän lisäksi nuoriso- ja kulttuuritoimen työntekijöitä. Poikkeuksen tähän oli tehnyt Kaarinan Kitsunecon, joka heti alusta alkaen oli laittanut Facebookiin cosplay-harrastajien yhteisön sivuille avoimen hakemuksen, jossa he etsivät paikallisia harrastajia mukaan toteuttamaan con-tapahtumaa vuodelle 2018. Myöhemminä vuosina muutkin kirjastotapahtumat ovat verkostoituneet enemmän harrastajien kanssa ja kohderyhmän edustajia on otettu mukaan suunnittelemaan ja toteuttamaan tapahtumia. Nämä henkilöt muodostavat yhdessä kirjaston con-tapahtuman conitean.

Haastatteluissa korostui se, että conitean on varattava riittävästi aikaa tapahtuman suunnitteluun. Tapahtuman ajankohta saatetaan lyödä lukkoon jo vuottakin aikaisemmin, sillä kirjastot ovat suosittuja tapahtumanpitopaikkoja ympäri vuoden. Tapahtuman suunnittelun olisi hyvä alkaa samoihin aikoihin, kun päivä on varattu. Haastateltavat kertoivat, että alkuun tapahtuman suunnittelupalaveri oli pidetty muutaman kuukauden välein, mutta tapahtuman ajankohdan lähestyessä siirrytään kuukausittaisiin tai jopa tiheämpiin palavereihin. Kirjastojen omissa suunnittelupalavereissa ja töiden ohessa myös con-tapahtuman suunnittelun vaiheita on huomioitu, mutta conitean kesken pyritään pitämään myös yhteisiä palavereja. Haastatteluissa todettiin yksimielisesti, että tapahtumien suunnitteluun saa helposti uppoamaan 6-12kk. Sitä lyhyemmällä suunnitteluajalla oli tullut vain kiireitä ja ongelmia vastaan.

Haastatteluissa todettiin, että kaupunki on antanut kirjastolle erillisen budjetin tapahtumien toteuttamista varten. Joskus tätä voidaan käyttää myös con-tapahtuman toteuttamiseen, mutta pääsääntöisesti con-tapahtumia on lähdetty toteuttamaan nollabudjetilla. Jos joku esiintyjä tai ohjelmanpitäjä on erikseen pyydetty paikalle, kirjasto on voinut tapauskohtaisesti maksaa kyseiselle taholle pienen palkkion osallistumisestaan con-tapahtumaan. Näin esimerkiksi Nippori

oli haastattelun perusteella aikaisemmin tehnyt. Kirjaston ollessa kaupungin alainen julkinen rakennus sen käyttämisestä tapahtumapaikkana ei tarvitse maksaa. Kirjasto ja tässä tapauksessa myös kaupunki maksavat esimerkiksi tapahtumapaikan siivouksesta, con-tapahtumassa työskentelevien vapaaehtoisten ruokailuista ja työntekijöille painatetuista työpaidoista. Tapahtumalle myönnettyä budjettia on voitu käyttää esimerkiksi näihin käyttötarkoituksiin.

Haastatteluissa tuli myös ilmi, että kirjastot joutuvat käyttämään kaupungin kilpailutettuja palveluita esimerkiksi tapahtuman järjestyksenvalvojen suhteen. Omien tietojeni mukaan muissa Suomen con-tapahtumissa järjestyksenvalvojan tehtäviin haetaan vapaaehtoishaun kautta. Tehtävään hakijalta vaaditaan jv-korttia. Vapaaehtoishaun kautta hakeneet järjestyksenvalvojat ovat yleensä myös alan harrastajia, jolloin heillä on ennakkotietoa millaiseen tapahtumaan ovat tulossa ja mitä heidän tehtäviltään odotetaan. Tästä syystä kaupungin kilpailutuksien kautta tulleet järjestyksenvalvojat on erittäin tärkeää perehdyttää siitä, millaiseen tapahtumaan he ovat tulossa työskentelemään, ja millaisiin käytäntöihin ja asioihin heidän toivotaan puuttuvan. Kirjaston con-tapahtumien yhteydessä perehdyttäminen on ollut haastateltavien mukaan pääjärjestäjän tai turvallisuusvastaavan tehtävänä. Kitsuneconin haastattelussa todettiin, että järjestyksenvalvojen on con-tapahtumissa syytä puuttua herkemmin tavanomaisesta poikkeaviin asioihin, kuten siihen jos henkilöstä otetaan luvatta kuvia tai jos joku nuori henkilö esimerkiksi itkee. Mericonin ja Sastamalan Cosplay-päivän tapauksissa kävijöitä oli odotettavissa sen verran pieni määrä, että järjestyksenvalvoja ei ollut tilattu erikseen. Heille on riittänyt tapahtuman aikana valvontaa varten kirjaston oma vartija, jonka sai tarvittaessa nopeasti kutsuttua paikalle.

Kohderyhmää on otettu kirjaston con-tapahtumiin mukaan vapaaehtoishaun ja ohjelmanpitämisen kautta. He toimivat tapahtumassa siis vankareinä tai ohjelmanpitäjinä. Jos kyseessä on alaikäinen vapaaehtoistyötä tekevä nuori, on otettava huomioon laki nuorista työntekijöistä (19.11.1993/998) vaatimat rajoitukset siitä, että nuori perehdytetään työtehtäväänsä ja häntä ohjataan

tehtävissä sekä huolehdittava ettei toiminnasta aiheudu nuorelle itselleen vaaraa. Kirjasto voi myös tehdä päätöksen, että con-tapahtumassa väkärin töihin tulevan nuoren pitää olla esimerkiksi vähintään 15-vuotias ja että hänellä pitää olla huoltajan suostumus osallistua tapahtumaan. Haastatteluissa todettiin myös, että nuorille on mahdollista kirjoittaa työtodistus vapaaehtoistyöstä kirjastotapahtumassa.

Olen huomannut, että useita vuosia erilaisissa tapahtumissa käyneille con-kävijöille on muodostunut jo ennakkoon vahvat oletukset siitä, minkälaiseen tapahtumaan hän on menossa. Siksi on ollut erityisen tärkeää, että myös pienemmät kirjaston con-tapahtumat ovat ottaneet näitä suurten tapahtumien päälinjoja mukaan omaan tapahtumaansa. Kun con-tapahtumissa monta kertaa vierailut ihminen tulee uuteen tapahtumaan, hän odottaa löytävänsä tapahtuma-alueelta myyntikojuja, taidekujan, erilaisia puheohjelmia ja pukukilpailun. Jotkut tapahtumat voivat tarjota myös lisäaktiviteetteja esimerkiksi kirpputorin, teemakahvilan tai tanssiohjelmia. Jo pelkästään näihin odotuksiin vastaamalla, tapahtuman sisällölle saa toimivan rungon aikaiseksi. Näiden asioiden tiedostaminen vaatii myös kirjastotapahtuman järjestäjiltä ennakkointia sekä aiheeseen tutustumista. Jotta nämä asiat osataan ottaa huomioon, on hyvin tärkeää, että kirjastotapahtuman coniteasta löytyy alan harrastajia.

Nippori on tehnyt aikanaan ensimmäisenä kirjastocon-tapahtumana hyvän pohjatyön siihen, mitä kirjastossa olevasta con-tapahtumasta voi löytyä. Haastatteluissa kerrottiin, että muut kirjastoconien järjestäjät olivat vuorollaan käyneet tutustumassa siihen, kuinka Nipporia on tapahtumana toteutettu ja he olivat käyneet myös muissa suuremmissa con-tapahtumissa tutustumassa tapoihin ja käytäntöihin. Sastamalan Cosplay-päivän tapauksessa päävastuussa olevalla henkilöllä ei ollut aikaisempaa kokemusta tai tietämystä con-tapahtumista ja siksi esimerkiksi tapahtuman muiden tekijöiden etsiminen oli hieman vaikeampi projekti. Verkostoituminen tyhjästä ja ”sisäpiirin” tiedon saaminen tapahtuman toteuttamista varten on haastavaa, jos ei tiedä mistä lähteä kysymään apua.

#### 4.1.1 Tilat

Kirjasto on epäkaupallinen tila, mutta con-tapahtumien yhteydessä kirjastoissa tuotteitaan myyvät ulkopuoliset kaupalliset myyjät. Näitä ovat niin myyntialueella olevat kaupalliset firmat kuin taidekujan yksittäismyyjät. Haastatteluissa kävi ilmi, että näissä tilanteissa myyntialueella olevilta kaupallisilta myyjiltä on ilmaista myyntipaikkaa vastaan pyydetty sponsorointia joko lahjakortteina tai tuotelahjoituksina. Näillä sponsorituotteilla palkitaan con-tapahtumassa olevien kilpailujen osallistujia. Con-tapahtuma saattaa myös määrittellä tietyn rahasumman minkä edestä he toivovat saavansa lahjoituksia.

Ennen kuin kirjastoon aletaan tekemään con-tapahtumaa, conitean ja kirjaston työntekijöiden kesken on pohdittu kuinka hyvin kirjaston tilat vastaavat tapahtuman tarpeisiin. Aikaisemmin listasin muutamia perusasioita, joita con-tapahtumaan tuleva kävijä osaa jo odottaa olevaksi: myyntikojuja, taidekuja, puheohjelma, ja pukukilpailut. Haastateltavat totesivat, että kirjastoissa tavaroita pystyy siirtämään rajallisen määrän. Täten tiloja pystyttiin hieman paremmin muokkaamaan tarpeisiin vastaaviksi. Myyntikojut ja taidekuja vaativat tilaa niin myyjien, myytävien tavaroiden kuin asiakkaiden osalta ja siksi ne oli sijoitettu haastateltavien mukaan avoimeen aulaan tai vastaavaan tilaan. Etenkin Kibeconin ja Kitsuneconin haastatteluissa korostui, kuinka jotkut taidekujapöydät ruuhkautuivat jopa jonoksi asti, jolloin riittävän tilan varmistaminen oli erittäin tärkeää. Lisäksi haastatteluissa ilmeni, että jotkut myyjät voivat pyytää myös pistorasian lähellä olevia myyntipaikkoja. Mahdollisuuksien mukaan tämän huomioiminen ja/tai jatkojohtojen tarjoaminen on tapahtuman puolesta erittäin positiivista.

Haastatteluissa todettiin myös, että puheohjelmaa varten on hyvä varata tila, jossa ei ole ylimääräistä hälinää. Puheohjelmat oli järjestetty joko kirjastojen kokoushuoneissa tai osaston perälle tehdylle puhelavalle. Tärkeintä on, että puhujan ääni kuuluu, kuuntelijat mahtuvat istumaan ja tarvittaessa ohjelmanpitäjällä olisi myös mahdollisuus valkokankaan ja tietokoneen käyttöön, joilla havainnollistaa paremmin omaa esitystään.

Pukukilpailut ovat olleet kirjaston con-tapahtumien suosituimpia ohjelmanumeroita haastateltavien mukaan. Ne vetävät pitopaikan aina ääriään myöten täyteen. Ideaalisimmat pitopaikat tälle ovat olleet suuri sali tai vastaava tila, mistä löytyy lava tai sellaisen voi rakentaa sinne. Lava voi olla korotettu tai katsomo nouseva - tärkeintä olisi, että lavalla olijat näkyvät selkeästi yleisölle. On myös mahdollista, että yleisö istuu lattialla. Pukukilpailuissa on hyvä, että ohjelman juontajalla oli mikrofoni tai selvästi kuuluva ääni. Videotykki taustakankaineen on pukukilpailussa hyödyllinen lisä kirjaston puolelta ja mahdollisuus äänentoistoon plussaa, sillä haastateltavien mukaan musiikki elävöittää ohjelmaa.

Con-tapahtuman kannalta tärkeä paikka on infotiski. Tämän voi hyvin liittää esimerkiksi kirjaston asiakaspalvelutiskin yhteyteen ja kyseisessä työpisteessä olevien on tärkeää osata vastata niin con-kävijöiden kuin muiden asiakkaiden kysymyksiin. Haastateltavien mukaan tämä oli otettu huomioon heidän tapahtumisissaan.

Haastatteluissa myös todettiin, että kirjaston tilojen antaessa myöten muihin tiloihin on mahdollista suunnitella muitakin oheisohjelmia ja aktiviteettipaikkoja. Näitä ovat olleet esimerkiksi valokuvausseinät, karaoke, kirpputori ja pajatilat. Vapaaehtoisille työntekijöille voi myös järjestää green roomin esimerkiksi kirjaston henkilökunnan normaalisti lukittuihin tiloihin ja pukukilpailijoille backstage-tilan.

Omien huomioideni perusteella, koska con-tapahtumissa ollaan yleensä pitkän päivän ajan, on myös erittäin tärkeää, että kirjaston alueelta löytyy vapaata oleskelutilaa sekä istumapaikkoja. Taukojen lisäksi on myös tärkeää muistaa syödä ja juoda tapahtuman aikana. Haastateltavien mukaan, jos kirjastosta löytyy lounaspaikka tai kahvila, sen aukioloista myös con-tapahtuman aikaan on keskusteltu erikseen. Kahvilat ovat tarjonneet joko lämmintä ruokaa tai pieniä herkkuja kävijöille. Mericonin aikaan kirjaston kahvila osallistuu tapahtumaan mukaan myymällä teemaan sopivia siniseksi värjättyjä herkkuja. Kitsuneconin aikaan kirjaston kahvila on myös tarjonnut aasialaistyylistä lounasta.

Kibeconin, Nipporin ja Kitsuneconin haastateltavat myös kertoivat, että heidän tapahtumansa ovat jakautuneet usean eri tilan välille. Siksi kirjastoille onkin ollut tärkeää tiedottaa tästä kävijöille niin ennen tapahtumaa kuin tapahtuman aikana. Tapahtumapaikalla on ollut kirjallisia opasteita, karttoja sekä aiheeseen liittyen on tehty kuulutuksia.

#### 4.1.2 Tapahtuman sisältö ja teemat

Kirjaston con-tapahtumilla on yleisesti hyvin laajat sisältöteemat ja näihin lukeutuvat muun muassa anime, manga, pelit, cosplay ja kpop. Nämä teemat ovat olleet yhteisiä kaikkien haastateltavien mukaan. Tapahtumaan valittavat ohjelmat voivat liittyä näihin pääteemoihin tai sivuta muita aihealueita. Con-tapahtumat saattavat valita itselleen myös vuosittain vaihtuvia teemoja, mitkä huomioidaan tapahtuman markkinoinnissa ja graafisessa ilmeessä.

Kirjastoconien teemoina vuosien varrella ovat esimerkiksi olleet magia, seikkailu ja mysteerit.

Nipporin tapauksessa kävijät ovat usein itse ehdottaneet ohjelmaideoita, ja kirjasto pyrkii vastaamaan näihin toiveisiin etsimällä ohjelmalle pitäjän.

Sastamalan Cosplay-tapahtuman ohjelmia oli toteutettu kirjaston omien työntekijöiden voimin tai välikäden kautta. Muiden tapahtumien kohdalla oli järjestetty avoimia ohjelmahakuja, jolloin hakija olisi myös itse järjestämässä kyseistä ohjelmaa.

Ohjelmien hyväksymistä lähdettiin pohtimaan siltä kannalta, että onko kirjastossa sopivia tiloja ohjelmaa varten. Jos käytössä on hyvin rajalliset avoimet tilat, on järkevämpää jättää esimerkiksi isommat tanssiesitykset kokonaan pois ohjelmasta. Samoin jos tapahtumalla on esimerkiksi käytössään vain pieni lavakoroke, ei sille kannata ottaa isoa ryhmää esiintymään.

## 4.2 Kirjaston con-tapahtuman toteutusvaihe

### 4.2.1 Turvallisuus tapahtumassa

Con-tapahtuman perustiedot muodostavat turvallisuussuunnitelman rungon. Lakien niin velvoittaessa suunnitelmat on tehtävä riittävän ajoissa ennen tapahtuman alkamista. Riskien arviointi on keskeinen osa turvallisuussuunnittelua. Palo- ja pelastussuunnitelma laaditaan yhteistyössä kirjaston turvallisuusvastaavan kanssa, ja se käydään haastattelujen mukaan läpi con-tapahtumassa työskentelevien kanssa ennen tapahtumaa. Myös turvallisuuskävely on hyvä tehdä rakennuksessa, jotta kaikki tietävät mistä mikäkin löytyy. Haastattelujen mukaan infosta löytyy listattuna tärkeät puhelinnumerot, sekä myös eri osa-alueiden vastaavien yhteystiedot. Nämä tiedot on toisinaan painettu myös työntekijöillä olevan badgen toiselle puolelle. Näin oikeat henkilöt tavoitetaan tarvittaessa nopeasti.

Con-tapahtumien aikaan fyysisiä riskejä voivat aiheuttaa cosplayharrastajilla olevat suurikokoiset asut ja proppit. Nämä on syytä tarkistuttaa heti con-tapahtuman alussa joko järjestyksenvalvojan tai esimerkiksi tapahtuman infon kanssa, jolloin proppi merkataan teipillä tarkastetuksi. Jos kyseessä on liian suuri tai liian kovasta materiaalista tehty proppi, sen pitäminen tapahtuma-alueella kielletään. Fyysisiä riskejä Kitsuneconin ja Kibeconin mukaan aiheuttavat myös ruuhkautuvat myyntipöytä- ja taidekuja alueet. Näitä riskejä voi yrittää ratkaista siirtämällä taidekujat suurempiin ja avoimempiin tiloihin, mutta parin paikan vaihdoksen ja ongelmien jatkumisen jälkeen vastaan voi tulla yksinkertainen vastaus, että lisätilaa kirjastorakennuksessa ei yksinkertaisesti enää vain ole. Seuraavaksi on siksi keskitytty jonojen hallintaan.

Terveydellisiä riskejä ovat esimerkiksi allergiat, sairaskohtaukset ja yleisvoimien heikkeneminen. Haastateltavien mukaan, jos tapahtumassa tarjotaan ruokaa tai juomaa, allergiat huomioidaan niin kävijöiden kuin työvoiman osalta ja ainesosat merkitään selkeästi näkyville. Heikotuksen hetkiä on haastateltavien mukaan pyritty vähentämään useiden vesipisteiden olemassaololla. Juomisen ja syömisen tärkeydestä on myös kuulutettu tapahtuma-alueella.

Sosiaalisia riskejä voivat olla häirintä tai järjestyshäiriöt. Kirjastotapahtuman järjestyksenvalvoja on ohjeistettu puuttumaan herkästi tavanomaisesta poikkeaviin tilanteisiin. Myös työntekijät puuttuvat häiritsevään käytökseen sitä nähdessään. Con-tapahtumissa on nykyään töissä häirintäyhdyshenkilö, johon voi ottaa hyvin matalalla kynnyksellä yhteyttä, jos tapahtuman aikana tuntee kokevansa häirintää, syrjintää tai muuta epäasiallista kohtelua. Kirjaston con-tapahtumissa häirintäyhdyshenkilö saattaa olla esimerkiksi kaupungin tai kirjaston nuorisotyöntekijä.

#### 4.2.2 Markkinointi ja viestintä

Con-tapahtuman brändäys on tärkeä vaihe. Se auttaa tapahtumaa luomaan itselleen visuaalisen ilmeen, mikä puolestaan auttaa sitä erottumaan muista vastaavista. Suurimpana tekijänä con-tapahtuman brändäyksessä on tapahtuman nimi. Nimen tulee erottua selvästi muusta massasta, sillä sen kanssa herätetään huomio juuri tiettyyn tapahtumaan. Yleistä on, että nimen perään liitetään loppuliite -con, mutta myös pelkän tapahtumapaikan loppuun voi liittää cosplaytapahtuma tms. nimityksen. Tällöin luodaan jo kävijöille mielikuva animetapahtumasta. Nimi voi olla johdateltu sanaleikki, sillä voi olla pitkät siteet kirjaston kanssa tai vain keksitty asiasana. Esimerkiksi Kibecon on johdatelma sanasta kibe, millä on yleisesti kutsuttu Entressen kirjaston nuorten osastoa. Kitsuneconin etuliite kitsune on japaninkielinen sana ja se tarkoittaa kettua, ja kettu on ollut Kaarinan kirjaston lasten ja nuorten osastolla läsnä jo vuosien ajan muun muassa lukudiplomien kanssa.

Tapahtuman nimen ympärille valitaan väriteema, logo ja jopa maskottihahmo, mikä auttaa entisestään erottamaan juuri tietyn con-tapahtuman. Nämä tekijät luovat yhdessä visuaalisen ilmeen, mitä voi hyödyntää esimerkiksi some-mainonnassa.

Haastatteluissa kerrottiin, että graafista alaa opiskelevat tai siitä kiinnostuneet nuoret ovat nykyään pääsääntöisiä kirjastojen con-tapahtumien maskottihahmojen kuvittajia. Kirjastojen työntekijät olivat tehneet tapahtumamaskottien ensimmäiset luonnokset, mutta uudet conitean jäsenet ovat saattaneet tätä kautta päästä mukaan osallistumaan tapahtuman tekoon.

Sastamalan con-tapahtuman mainosjulisteita on ostettu erikseen myös kuvataiteilijalta.

Con-tapahtumalle kannattaa perustaa omat sosiaalisen median tilit. Nuoret ovat ottaneet laajalti käyttöönsä eri some-alustoja. Haastattelujen perusteella parhaiten kohderyhmät on tavoitettu Instagram-sovelluksen avulla, sekä kirjaston con-tapahtuman omien nettisivujen kautta. Kohderyhmää on mahdollista tavoitella myös esimerkiksi Discord pikaviestinsovelluksen, Facebookin tai Tiktokin kautta. Sosiaalisen median eri palvelimet pyörivät kuitenkin jokainen hieman eri tavalla ja some-kanavien päivittäminen ja seuraaminen vaativat paljon työtä. Nippori on keskittynyt käyttämään informaatiokanavanaan Bloggeria, jota järjestysvastuussa olevat nuoret voivat myös päivittää. Mericon on käyttänyt myös blogipohjaista alustaa, mutta tapahtuma on siirtymässä kirjaston omien sivujen alasivuksi. Useimmiten con-tapahtumat olivat keskittyneet yhden some-kanavan pääasialliseen päivittämiseen nettisivujensa lisäksi, mikä myös selkeyttää päivitettäviä asioita. Sastamalan Cosplaytapahtumalle ei ollut perustettu omia sivuja, vaan se turvautui kirjaston omien mainoskanavien avulla mainostamiseen.

Con-tapahtumaa mainostetaan kirjaston omilla verkkosivuilla ja sen sosiaalisen median tileille. Näillä mainostavoilla saavutetaan kirjaston muutkin kävijät kuin vain tapahtuman kohdeyleisö. Lisäksi kirjaston uutiskirjeet ja esitteet voivat tavoittaa myös niitä asiakkaita, jotka eivät aktiivisesti seuraa juuri con-tapahtuman sosiaalista mediaa, mutta lukevat silti kirjaston tiedotteita säännöllisesti.

Toinen tärkeä markkinointitapa on haastateltavilla kirjastoilla ovat olleet fyysiset mainosmateriaalit, kuten julisteet ja flyerit. Haastatteluissa vinkattiin, että julisteita ja mainoslehtisiä on myös mahdollista viedä koulujen ilmoitustaululle sekä nuorisotaloille. Kirjastojen seutukuljetusten mukaan voi laittaa mainoksia, jolloin myös lähialueen kirjastoihin leviää tieto tapahtumasta. Sastamalan cosplay-tapahtumaa mainostaessa oli hyödynnetty myös Wilmaa, jonka kautta info tapahtumasta saatiin alueen koululle ja sitä kautta kohderyhmän vanhemmille asti. Haastatteluissa huomioitiin myös, että nykyään monissa

kirjastoissa on infoscreenejä, joissa pyörii kirjaston tulevien tapahtumien mainoksia. Kun tapahtumaa mainostetaan myös kirjaston omissa kanavissa, se ei ole vain yksittäinen tilaisuus, vaan osa kirjaston ohjelmatarjontaa.

Omien huomioideni mukaan kirjaston con-tapahtumien mainosten kanssa on syytä pitää kohderyhmä mielessä ja tarvittaessa muokata viestin ilmaisuasua vastaamaan paremmin kohderyhmää. Nuorille informaatiota pystyy selittämään harrastuksen omaa jargonia käyttäen, mutta virallisemmissa kirjaston omissa mainoskanavissa asiat kannattaa selittää hieman laajemmin auki niin, että tarvittaessa vanhemmatkin henkilöt saavat paremman käsityksen tapahtuman luonteesta. Kitsunecon on esimerkiksi viime vuosina alkanut julkaisemaan sosiaalisessa mediassaan napakoita mainospostauksia, joissa muistutetaan hyvistä käytöstavoista con-tapahtumassa.

Ulkoisen viestinnän lisäksi on myös tärkeää, että tapahtumanjärjestäjien keskuudessa informaatiot kulkevat myös sisäisesti. Kirjastoilla on ollut sisäisessä käytössään Teamsin palvelut ja tapahtumalla Google-tilin palvelut, sillä niiden käyttäminen con-tapahtuman järjestäjien sisäisessä viestinnässä on erittäin hyödyllinen ja tehokas yhteydenpito- ja informaation jakotapa. Pöytäkirjat jaetaan osallistujille, tarvittavat tiedostot ovat conitean saatavilla ja tärkeät tiedot ovat tekijäryhmän tiedossa.

#### 4.2.3 Osallistujien ohjeistus

Kirjaston con-tapahtuman osallistujien ohjeistaminen on tärkeä osa onnistuneen ja sujuvan tapahtuman järjestämisestä. Haastatteluissa korostui con-tapahtuman kävijöiden olevan nuoria henkilöitä, jolloin hyvin laaditut ja selkeät ohjeet ovat erittäin tärkeitä tapahtuman sujuvuuden kannalta. Ohjeita on erittäin tärkeää käydä läpi ennen kaikkea uusien kävijöiden vuoksi. Ennen tapahtumaa käytännön ohjeita on hyvä alkaa jakamaan esimerkiksi Instagramin postauksina ja informatiivisina stooreina. Ohjeistuksessa tulee käydä läpi esimerkiksi tapahtuman aikataulu, sisäänpääsy- ja poistumistavat, käyttäytymisohjeet sekä mahdolliset turvallisuusohjeet. Lisäksi on hyvä kertoa,

miten osallistujat voivat osallistua con-tapahtuman erilaisiin aktiviteetteihin ja mistä löytävät lisätietoja tai apua tarvittaessa. Selkeät ohjeet vähentävät epäselvyyksiä ja auttavat kävijöitä tuntemaan olonsa varmemmaksi ja osalliseksi tapahtuman kulkuun. Lopuksi on tärkeää muistuttaa osallistujia noudattamaan kirjaston sääntöjä ja kunnioittamaan muita, jotta tapahtuma sujuu kaikkien kannalta rauhallisesti ja onnistuneesti. Etenkin Kitsuneconilla on tapana jakaa näitä käytösohjeita somessa ennen tapahtumaa.

Kaikki yllä mainittu informaatio, on myös ilmoitettu con-tapahtuman ohjelmalehdessä. Ohjelmalehden sijaan tapahtumalla voi olla myös pelkkä pohjakartta ja ohjelma-aikataulu painettuna A4-paperille. Ohjelmalehden merkitys on suuri, sillä se toimii tärkeänä oppaana ja ohjeistuksena tapahtuman kävijöille. Ohjelmalehti sisältää tiivistetysti con-tapahtuman nettisivuilla olevat tiedot muun muassa tapahtuman aikataulusta, eri aktiviteeteista, esiintyjistä ja työpajoista, mikä auttaa osallistujia suunnittelemaan päivänsä ja hyödyntämään mahdollisimman paljon tarjolla olevista aktiviteeteista.

Ohjelmalehti kannattaa painattaa ja tilata kirjastoconia varten. Haastatteluissa kävi ilmi, että kirjastojen informaattikot ovat huolehtineet ohjelmalehden taittamisesta. Jos tarkoituksena on tehdä vain kaksipuolinen pohjakartta ja ohjelmalistaus, tuloste on mahdollista tulostaa kirjaston omilla tulostimilla. Ensimmäistä kertaa pidettävän tapahtuman kohdalla tämä on myös edullisempi vaihtoehto. Painetun ohjelmalehden tilaaminen vaatii aikansa kirjoittamisen ja taiton vuoksi sekä sen lisäksi sen tulostaminen maksaa. Lisäksi on pystyttävä arvioimaan, kuinka suuri erä painettuja lehtiä halutaan. Jos con-tapahtumaa on järjestetty jo useamman kerran, painomäärää varten voi verrata edellisen tapahtuman kävijämääriä. Nippori, Kibecon ja Kitsunecon käyttävät tapahtumissaan painettuja monisivuisia ohjelmalehtisiä. Mericon ja Sastamalan tapahtuma ovat käyttäneet pienempiä ohjeistuksia. Ohjelmalehtien saaminen voi olla resurssikysymyksenä myös kirjaston tapahtumabudjetista kiinni.

#### 4.2.4 Tietosuoja

Kirjaston con-tapahtumassa tietosuojan toteutuminen on erittäin tärkeää, sillä tapahtuman järjestäminen edellyttää osallistujien henkilötietojen suojaamista. Tietosuojan huomioiminen tarkoittaa sitä, että kerättäviä ja käsiteltäviä henkilötietoja tulee käyttää vain siihen tarkoitukseen, mihin ne on alun perin kerätty, ja niitä tulee säilyttää turvallisesti. Osallistujilta tulee pyytää tarvittaessa suostumus tietojen keräämiseen ja kertoa selkeästi, mihin tietoja käytetään. Kirjastojen con-tapahtumien järjestämisen yhteydessä henkilötietoja kerätään kirjaston työntekijöiden ja coniteaan kuuluvien henkilöiden lisäksi ohjelmanpitäjiltä, myyntipöytien pitäjiltä, cosplay pukukilpailijoilta ja vänkäreiltä. Näitä ilmoittautumistietoja haastatellut tapahtumat keräävät useimmiten Google Formsin, Lyytin tai vastaavan ohjelman kautta. Sastamalan cosplay-tapahtumassa ilmoittautumisia kerättiin HelleWi-varausjärjestelmän kautta. On tärkeää varmistaa, että nämä tiedot eivät päädy luvattomasti ulkopuolisten käsiin ja että niitä säilytetään vain niin kauan kuin se on tarpeen eli pääsääntöisesti tapahtuman loppuun asti.

#### 4.2.5 Vapaaehtoiset tapahtumassa

Kirjaston con-tapahtumia ovat pääsääntöisesti toteuttamassa kirjastontyöntekijät sekä coniteaan kirjaston ulkopuolelta valitut vapaaehtoiset. Haastatteluissa todettiin myös, että viimeistään tapahtumapäivänä mukana voi olla aikuisia työntekijöitä myös nuorisopalveluista sekä kulttuuritoimesta. On silti mahdollista, että näillä ulkopuolisilla tekijöillä ei ole aavistustakaan millaiseen tapahtumaan ovat tulossa. Siksi kirjaston con-tapahtumia järjestäessä on ollut tärkeää tehdä myös vänkärihaku, jotta tapahtumaan saataisiin mukaan vapaaehtoisia harrastajia auttamaan. Vapaaehtoiset ovat haastateltavien mukaan toimineet monenlaisissa rooleissa tapahtuman aikana. He ovat esimerkiksi opastaneet kävijöitä, jakaneet ohjelmalehtisiä, hoitaneet narikkaa, auttaneet esiintyjä tai siivonneet alueita. Tehtäville yhteistä on, että ne ovat tärkeitä tapahtuman sujuvuuden ja viihtyvyyden kannalta.

Kirjaston con-tapahtumien kautta nuori väkärä saa myös ensikosketuksen siihen, mitä vastaavat työnkuvat voivat olla suuremmissa tapahtumissa. Haastatteluissa todettiin myös, että tapahtumassa työskentelystä on mahdollista saada kaupungilta työtodistus. Vapaaehtoistyössä toimiminen 100–1000 kävijän kirjastotapahtumassa voi tulevien työhaastattelujen kannalta näyttää myös erittäin hyvältä nuoren ansioluettelossa, vaikka muuta työkokemusta tuolla ei olisikaan. Kirjaston con-tapahtumien kannattaa ehdottomasti painottaa työtodistuksen saamismahdollisuutta.

Haastatteluissa kävi hyvin ilmi, että vapaaehtoisia muistetaan huomioida hyvin päivän aikana. Kokopäivän mittaisissa tapahtumissa vapaaehtoiset saavat kiitoksena työpanoksestaan lämpimän ruuan sekä pääsyn green roomiin. Pienemmässä Sastamalan cosplay-tapahtumassa myös kävijöitä oli huomioitu tarjoilupöydällä, jonka täydentämisestä kirjaston työntekijä huolehti.

Vapaaehtoisten kiittäminen on tärkeää, jotta he kokevat tekemänsä työnsä arvostetuksi. Kiitoksen voi osoittaa monin tavoin: henkilökohtaisella palautteella, yleisellä palautteella, sosiaalisen median julkaisulla tai pienellä kiitostilaisuudella. Kitsunecon ja Nippori kiittävät tapahtuman vapaaehtoisia tekijöitä menemällä yhdessä syömään.

#### 4.2.6 Tapahtumapäivä

Haastatteluissa kerrottiin, että tapahtumapäivää on lähdetty rakentamaan jo pitkin tapahtumaviikkoa. Joitain kirjaston tavaroita, kuten pöytiä ja tuoleja, on siirretty ja laitettu valmiiksi jo ennakkoon ilman, että ne häiritsivät liikaa normaalia asiakaspalvelua tai asiakkaita, mutta isoimmat järjestelyt tapahtumaa varten on toteutettu perjantaina kirjaston sulkeuduttua kirjaston oman henkilökunnan sekä vapaaehtoisten avustuksella. Poikkeuksen tähän tekee Nippori, jonka kaksipäiväinen tapahtuma alkaa jo perjantaina eli järjestelyjen pitää olla pitkällä jo edellisenä päivänä. Sastamalan cosplay-tapahtuman kohdalla ongelmalliseksi tekijäksi osoittautui kirjaston omatoimiaika, mikä tarkoitti, että esimerkiksi äänentoistolaitteita ei voitu laittaa paikoilleen ennakkoon, ellei joku henkilökunnan jäsen ollut aina läsnä tilassa. Mericon on

myös saanut merellisiä koristeita lainaan Rauman Merimuseosta ja niiden paikoilleen laittaminen tapahtumaviikolla on vienyt aikaa. Mericon on myös ilmoittanut kaupungin pysäköinninvalvontaan, että kirjaston lähistöllä olevia lyhytaikaisia pysäköintipaikkoja ei käytäisi tapahtumapäivän aikana sakottamassa.

Tapahtumapäivänä kävijöiden saapuessa paikalle Kibeconilla ja Kitsuneconilla on ollut tapana tarkistaa kävijöiden suurikokoisia proppeja ja merkata ne punaisella teipillä tarkastetuiksi. Näin propeilla on lupa olla tapahtuma-alueella ja jos joku järjestyksenvalvoja esimerkiksi myöhemmin huomauttaa kantamuksesta, niin kävijä pystyy toteamaan sen olevan jo tarkistettu ja hyväksytty merkkiä näyttämällä.

Haastatteluissa tuli ilmi, että tapahtumapäivänä tapahtumassa töissä olevilla henkilöillä ja esimerkiksi ohjelmanjärjestäjillä on kaulassaan tai vaatteessaan kiinni badget. Näistä kävijä tunnistaa ketkä ovat vastuussa tapahtuman järjestämisestä, ja heiltä on helppoa kysyä myös apua. Kirjaston työntekijöillä ja vapaaehtoisilla vänkäreillä voi myös olla tapahtumapaidat päällään. Kitsuneconin ja Kibeconin työntekijöillä on ollut tapahtuman nimellä ja maskottikuvalla varustellut paidat useampana vuotena. Sastamalan cosplaytapahtumassa kirjaston työntekijöillä on yleisesti käytössä 'töissä täällä' rintamerkit.

Haastateltavat kertoivat, että ovien sulkeuduttua tapahtuman kävijöiltä, kirjastoissa on alkanut tapahtuman purku. Iso osa asioista on siirrettävä paikoilleen, jotta kirjastot voidaan avata taas normaaliin tapaan seuraavana arkipäivänä. Osa tavaroista on haastateltavien mukaan jätetty kirjaston henkilökunnan tiloihin ja niitä viedään rauhassa omille paikoilleen seuraavan viikon aikana. Esimerkiksi Kitsuneconin ja Mericonin tiloihin on tuotu erikseen tapahtumaa varten koottavat lavarakennot, mitkä puretaan seuraavan viikon aikana.

### 4.3 Kirjaston con-tapahtuman jälkivaihe

Tapahtuman jälkivaihe on yhtä tärkeä kuin sen suunnittelu ja toteutus. Jälkivaiheessa keskitytään palautteen keräämiseen, sen analysointiin ja hyödyntämiseen tulevien tapahtumien kehittämiseksi.

Haastatteluissa todettiin, että palautteita tapahtumasta kerätään monelta eri taholta erillisillä palautelomakkeilla: kävijöiltä, järjestäjiltä, vapaaehtoisilta sekä myös cosplaykilpailijoilta. Kerätyt vastaukset ovat anonyymeja, ellei vastaaja ole erikseen halunnut tuoda ilmi henkilöllisyytään. Näiden palautteiden läpikäyminen kertoo missä on onnistuttu ja mitä kannattaa ottaa paremmin huomioon seuraavaa tapahtumaa järjestäessä. Jos yksittäinen palaute nousee esiin useamman vastaajan vastauksissa, on siihen syytä kiinnittää erittäin paljon huomiota seuraavaa tapahtumaa suunnitellessa. Palautetta on muistettava lukea avoimin mielin ja on osattava erottaa rakentava kritiikki henkilökohtaisesta arvostelusta. Nipporin, Kibeconin ja Kitsuneconin palautteissa eniten esiin nouseva aihe on tilojen riittävyys ja kuinka sitä toivotaan lisää. Yhden päivän tapahtumilta Kitsuneconilta ja Mericonilta on pyydetty tapahtuma-ajan pidentämistä kahdelle päivälle. Jälkimmäisissä tapauksissa syy palautteen toteuttamatta jättämisestä on se, että kirjasto ei ole normaalisti kesäviikonloppuisin auki eikä tapahtumaa siksi voida pidentää.

Kaikkien haastateltavien mukaan kirjastolla pidetään tapahtuman jälkeen myös järjestäjätahon yhteinen purkukokous. Silloin palautteet käydään yhdessä läpi ja kukin järjestäjä voi vuorollaan kertoa kuinka oma osa-alueensa on onnistunut. Erittäin tärkeää on, että palautteet kirjataan talteen, ja että tekijät muistavat palata niihin seuraavaa mahdollista tapahtumaa suunnitellessa. Näin pystytään heti varmistamaan, että viime tapahtuman ongelmakohtiin varmasti paneudutaan.

Palautteiden koonnit on syytä jakaa myös tapahtumaa toteuttamassa olleille vapaaehtoisille, jos ne koskevat heitä. Tämä vahvistaa heidän osaansa tapahtuman toteutuksen onnistumisesta. Erittäin tärkeää on muistaa kiittää kaikkia con-tapahtumaa järjestämässä olleita henkilöitä - olivat he sitten

järjestäjiä, ohjelmanpitäjiä, myyjiä, vapaaehtoisia tai kävijöitä. Tapahtuma ei olisi toteutunut ilman heitä kaikkia.

#### 4.3.1 Muuta huomioitavaa

Haastatteluissa kävi ilmi myös monia asioita, joilla oli merkitystä kirjaston con-tapahtuman toteuttamisen kannalta. Kaikkia näitä asioita ensimmäistä kertaa con-tapahtumaa toteuttava kirjasto ei välttämättä edes osaa ottaa huomioon. Haastatteluissa kävi ilmi, että monen tapahtumatuotannon vaiheen suhteen con-tapahtuman tekijöillä on ollut yhteneväisiä toimintatapoja, mutta muutamia suurempia poikkeuksia käytännöissä erottui myös. Nämä ovat avattuna tarkemmin alhaalla, mutta itse oppaaseen (Liite 1) on koottu tiivistetysti mitä kaikkea con-tapahtuman järjestämisessä kannattaa ottaa huomioon. Oppaan viimeisellä sivulla on tarkastuslista, missä vaiheessa vuotta tietyt asiat kannattaa ottaa suunnittelun ja toteutuksen alle.

Sastamalan cosplay-tapahtuman yhteydessä tuli ilmi vaikeudet omatoimikirjaston ajankohtien suhteen. Omatoimikirjastot helpottavat asiakkaiden pääsyä kirjastoon myös sen asiakaspalvelun aukioloaikojen ulkopuolella. Tämä kuitenkin nostaa esiin ongelman tiettyjen tarvikkeiden esille laittamisesta. Kun kirjaston asiakas saa ovet auki omalla kirjastokortillaan, tuolla on myös pääsy kirjaston yleisiin tiloihin. Sen vuoksi on jouduttava miettimään tarkemmin esimerkiksi äänentoistolaitteiden, soittimien tai muiden esiintyjien tarvikkeiden esille jättämistä. Epärehellinen asiakas voi napata mukaansa esillä olevat tavarat.

Ongelmia nousi myös esiin siinä – etenkin uusien tapahtumien ollessa kyseessä – jos con-tapahtuman järjestäjällä ei ole tietoa kyseisestä aihealueesta. Kontakteja tai apua on vaikea pyytää, jos ei tiedä keneen tai mitä kautta ottaa yhteyttä. Myös sisällön tuottaminen tapahtumaan on vaikeaa. Toivon, että tähän ongelmaan opinnäytetyöni tulee tuomaan vastauksia ja apukeinoja. Nippori on myös toiminut tämän asian suhteen edelläkävijänä, sillä jokainen muu haastateltava on jo käynyt tai on aikeissa käydä tutustumassa Nipporin con-tapahtumaan ja siihen, miten sitä järjestetään.

Kävijämäärien arviointi oli kaikkien haastateltavien mukaan vaikeaa. Kirjastoissa on käytössä ovilaskurit, joiden perusteella päivittäiset kävijämäärät pystytään laskemaan melko tarkasti. Kun kyseessä on con-tapahtuma, samalla oven aukeamiskerralla laskurin ohitse saattaa kerralla kulkea isompikin määrä ihmisiä, joita laskuri ei osaa yksitellen laskea. Con-tapahtumissa ollaan läsnä koko tapahtuman ajan ja sinä aikana yksittäinen kävijä saattaa kävellä monta kertaa laskurin ohitse, etenkin jos sisätiloissa alkaa tulla kuuma. Tässä tapauksessa laskuri laskee yksittäisen kävijän moneen kertaan. Jää siis tapahtumanjärjestäjän kannalta epäselväksi, onko jokainen käynti yksittäinen asiakas vai onko yksittäinen asiakas yksittäinen asiakas, kuten Kibeconin haastattelussa osuvasti pohdittiin. Tarkkoja kävijämääriä on siis hyvin vaikea laskea. Toki esimerkiksi kaupungin tilastoissa näyttää hyvältä, jos nuorten tapahtumassa on käynyt tuhansia kävijöitä.

Kävijämäärien kasvaessa on osattava varautua tilanteeseen, että esimerkiksi julkisen tilan langaton netti saattaa ruuhkautua ja yhteyttä on vaikeaa saada. Tämä tuli ilmi erityisesti vuoden 2023 järjestetyn Kibeconin kohdalla.

Kitsunecon on omalta osaltaan myös valmistautunut tulevaan. Tapahtuman informaatiot on koottu gmailin ympärille, eli jos vastaan tulee tilanne, että tapahtuma olisi kasvamassa liian suureksi kirjastossa järjestettäväksi, se on mahdollista irroittaa kirjaston toiminnan alta ja antaa eteenpäin esimerkiksi yhdistyksen toteutettavaksi.

Nipporin haastattelussa todettiin myös, kuinka tärkeää kirjaston rooli on lukemaan innostamistyössä. Nuoret ovat vaikea kohderyhmä tavoittaa ja he tippuvat usein lukutaitotyöstä. Nippori on kuitenkin onnistunut tavoittamaan nuoria saaden heidät innostumaan mangasarjakuvista. Joillekin esimerkiksi 300-sivuisen kirjan lukeminen saattaa olla aivan mahdoton työ, mutta sen sijaan 100-sivuinen mangasarjakuva on helppo tapa saada nuoret innostumaan jälleen lukemisesta. Mangasarjakuvia löytyy jokaisen makuun ja Nipporin haastattelussa todettiin, että manga on nykyään nuorten lukutaitotyön yksi kulmakivi!

## 5 Lopuksi

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda käytettävissä oleva opas con-tapahtumien järjestämiseksi kirjastoissa. Opinnäytetyötä varten haastateltiin kymmentä kirjastotyöntekijää viidestä eri kirjastosta, jotka ovat olleet aikaisemmin mukana tekemässä con-tapahtumaa omassa kirjastossaan. Haastattelujen tukena käytettiin myös omaa kokemustani con-tapahtumien järjestämisestä ja lopullisena tuloksena on perusteellinen tietopaketti.

Opinnäytetyö on ensimmäinen, mikä käsittelee con-tapahtumien järjestämistä kirjastoympäristössä. Sen lopputuloksena on syntynyt opas (Liite 1.), mitä on mahdollista käyttää myös muiden pienempien alan tapahtumien järjestämiseksi.

Haastatteluissa kävi ilmi, kuinka erilaisista lähtökohdista kirjastot ovat lähteneet toteuttamaan kyseisiä harrastustapahtumia. Osalle con-tapahtumat olivat jo tuttuja, mutta mukana oli henkilöitä, jotka eivät tienneet lainkaan millaiseen projektiin olivat ryhtymässä. Järjestelyjen vaikeuksista huolimatta kohderyhmän jäsenet olivat silti olleet tyytyväisiä tapahtumiin ja tapahtumille toivottiin jatkoa.

Ammatillisen oppisen kannalta pääsin ensimmäistä kertaa kunnolla suunnittelemaan ja toteuttamaan laajempaa teemahaastattelua. Itse haastattelijan roolissa oleminen oli minulle uutta ja tarjosi myös oppimiskokemuksia. Haastattelut ja niiden purkaminen veivät aikaa. Opinnäytetyön kanssa opin niin sanotusti myös kirjoittamaan uudelleen akateemista tekstiä, mikä on ollut minulle aina haasteellista.

Haasteellisin osa opinnäytetyön tekemisessä oli se, että kirjallista tietopohjaa ei juurikaan ole. Informaatiota löytyy eri tapahtumien omilta sivuilta, artikkeleista, luentomateriaaleista ja jos kuuluu isomman con-tapahtuman järjestäjätiimiin, niin sinulla on pääsy järjestäjien intranettiin lukemaan aikaisempien tapahtumien tekoprosessin vaiheista. Haastateltavien lukumäärä olisi mahdollisesti voinut olla myös suurempi, jotta mielipiteitä ja niiden eroja con-tapahtumien järjestämisestä olisi saanut vieläkin enemmän. Opinnäytetyön, kokoaikatyön ja muun elämän aikatauluttaminen yhteen osoittautui toisinaan hyvinkin haasteelliseksi ja aiheutti viivästyksiä alkuperäisissä suunnitelmissa.

## Lähteet

Animecon II. 2003. Viitattu 6.12.2024.

<http://2003.finncon.org/suomi/animecon.shtml>

Bacon-Smith, C. 2000. Science fiction culture. University of Pennsylvania Press. Viitattu 25.2.2025.

Con2 a. 2025. Concon tapahtumakalenteri. Viitattu 3.12.2024.

<https://con2.fi/concon/tapahtumakalenteri>

Con2 b. 2025. Concon tapahtumanjärjestäjien seminaari. Viitattu 1.3.2025.

<https://con2.fi/concon>

Cosplay-päivä Sastamalassa edustaja 2024. Haastattelu. Sastamalan Cosplay-päivän edustajan kanssa keskusteli 16.10.2024 Janica Dauksch

Desucon 2009. Kokous ja palautteen purkua. Viitattu 21.5.2025.

<https://desucon.fi/uutiset/2009/07/kokous-ja-palautteen-purkua/>

Desucon. 2025. Järjestäjät. Viitattu 19.5.2025.

<https://desucon.fi/desucon2025/jarjestajat/>

Finncon – Mikä Finncon? Viitattu 6.12.2024.

<https://2024.finncon.org/finncon-2024/mika-finncon/>

Hinkkanen J. 2009. Suomalaisen sf-fandomin kronologia. Viitattu 30.1.2025.

<https://www.aikakone.org/juhani/fandomkronologia.html>

Hypecon. 2025. Aikaisemmat Hypeconit. Viitattu 12.5.2025.

<https://www.hypecon.net/aikaisemmat-hypeconit/>

Jalo, A. a. 2024. Conit Suomessa – Museoleikki.fi sivusto. Viitattu 20.2.2025.

<https://museoleikki.fi/conit-suomessa/>

Jalo, A. b. 2024. Miten tehdään onnistunut con – Museoleikki.fi sivusto. Viitattu 27.2.2025.

<https://museoleikki.fi/miten-tehdaan-onnistunut-coni/>

Kari, J. & Suominen T. AnimeCon – miehen iässä. Taltioitu puheohjelma.

21.06.2021 DesucOnline. Viitattu 24.2.2025.

<https://www.youtube.com/watch?v= veXEf5uAKc>

Kibeconin edustaja 2024a. Haastattelu. Kibeconin edustajan kanssa keskusteli  
8.10.2024 Janica Dauksch

Kibeconin edustajat 2024b. Haastattelu. Kibeconin edustajien kanssa keskusteli  
15.10.2024 Janica Dauksch

Kitsunecon 2022. Viitattu 3.11.2024.

<https://kitsunecon.fi/>

Kitsuneconin edustajat 2024. Haastattelu. Kitsuneconin edustajien kanssa  
keskusteli 8.10.2024 Janica Dauksch

Kotae. 2025. Vastaavahaku. Viitattu 21.5.2025.

<https://kotae.fi/haut/vastaavahaku/>

Laki yleisistä kirjastoista. Viitattu 6.11.2024.

<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161492>

Launonen, V. 2015. Sosiaalinen kirjasto. Lukemattomien mahdollisuuksien  
maailma – Sosiaalisuuden muutos kirjastoissa Toim. Hokkanen, L. Helsinki:  
Avain. Viitattu 2.3.2025.

Mak, K. 2023. Cosplay made in Scandinavia. Stockholm, Sweden: Kingdom  
Graphic. Viitattu 21.2.2025.

Mericonin edustajat 2024. Haastattelu. Mericonin edustajien kanssa keskusteli  
23.10.2024 Janica Dauksch

Nippori historiaa. Viitattu 6.11.2024.

<https://nipporipori.blogspot.com/p/nipporin-tekijat.html>

Nipporin edustaja 2024. Haastattelu. Nipporin edustajan kanssa keskusteli  
14.10.2024 Janica Dauksch

Nuorisolaki 1285/2016. Viitattu 19.5.2025.

<https://www.finlex.fi/fi/lainsaadanto/2016/1285>

Piiri. 2024. ConiDiscord Piiri. Viitattu 21.5.2025. <https://con2.fi/piiri>

Ropecon 2017. Käyttöehdot Ropecon 2017 -tapahtuman yhdistyspöydille.  
Viitattu 15.5.2025. <https://ropecon.fi/pmwiki/Intra/Yhdistysehdot2017>

Suomi.fi 2025. Yleisötilaisuuden järjestäjän muistilista. Viitattu 2.3.2025.

<https://www.suomi.fi/kansalaiselle/oikeudet-ja-velvollisuudet/turvallisuus-ja-jarjestys/opas/jarjestys/yleisotilaisuuden-jarjestajan-muistilista>

Tracon. Tapahtuman verkkosivut. Viitattu 28.2.2025. [www.tracon.fi](http://www.tracon.fi)

Tracon a. 2023. Nyt puhutaan propeista! Viitattu 21.5.2025.  
<https://2023.tracon.fi/blog/2023/05/16/nyt-puhutaan-propeista>

Tracon b. 2023. Turvallisuus ja häirinnän vastainen linjaus. Viitattu 3.3.2025.  
<https://2023.tracon.fi/tapahtuma/turvallisuus/hairinnan-vastainen-linjaus>

Tracon c. 2024. Järjestäjät. Viitattu 19.5.2025. <https://2024.tracon.fi/jarjestajat/>

Tracon d. 2025. Ohjelmanjärjestäjäksi Traconiin. Viitattu 21.5.2025.  
<https://2025.tracon.fi/haut/ohjelmanjarjestajaksi/>

Tracon e. 2025. Tule vapaaehtoiseksi Traconiin! Viitattu 21.5.2025.  
<https://2025.tracon.fi/haut/vapaaehtoishaku/>

Tukes a. 2025. Tapahtumaturvallisuus. Viitattu 3.3.2025.  
<https://tukes.fi/tapahtumaturvallisuus>

Tukes b. 2025. Palveluntarjoajan velvollisuudet. Viitattu 3.3.2025.  
<https://tukes.fi/tuotteet-ja-palvelut/kuluttajille-tarjottavat-palvelut/palveluntarjoajan-velvollisuudet>

Valaskivi, K. 2009. Pokemonin perilliset: japanilainen populaarikulttuuri Suomessa. Viitattu 18.11.2024.

Valtioneuvosto 2022. Lasten ja nuorten valtakunnalliset verkko-osallistumisen palvelut uudistuvat. Viitattu 8.11.2024.  
<https://valtioneuvosto.fi/-/1410853/lasten-ja-nuorten-valtakunnalliset-verkko-osallistumisen-palvelut-uudistuvat>

Venttola, E. 2016. Rakkaudella kasvatettu - Con-tapahtumissa pyörii iso raha, Aviisi Tampereen ylioppilaslehti 08.11.2016. Viitattu 11.1.2025.  
<https://www.aviisi.fi/category/reportaasit/page/7/>

Yle 2009. Porilaisnuorille uusi aloitekanava nettiin. Viitattu 8.11.2024.  
<https://yle.fi/a/3-5890873>

Yle 2022. Tekla Kokkonen, 25, hurautti cosplaypukuihin: "Joku joskus sanoi, että jos kaikki rahat eivät mene harrastukseen, niin se on väärä harrastus" Viitattu 21.5.2025. <https://yle.fi/a/3-12526038>

Yle 2023. Häirintää ei enää katsota läpi sormien – asennemuutos toi opiskelijabileisiin uuden työroolin. Viitattu 3.3.2025. <https://yle.fi/a/74-20029969>

Liite 1. Opas con-tapahtuman järjestämiseen kirjastossa

2025

# CON- TAPAHTUMAT KIRJASTOISSA

MITEN JA MIKSI?

Opas con-tapahtuman  
järjestämiseen kirjastossa

**Janica Dauksch**  
Turun ammattikorkeakoulu

TURKU AMK



# Sisältö

**Kenelle:** Kirjastojen henkilökunnalle ja tapahtumien järjestäjille

**Mikä:** Käytännönläheinen ohjeistus con-tapahtuman järjestämiseen yleisessä kirjastossa. Opas on tiivistelmä Janica Daukschin opinnäytetyöstä "Con-tapahtumien järjestäminen yleisissä kirjastoissa" (2025) Opinnäytetyö syventyy aihealueeseen tarkemmin.

**Kesto:** Suositellaan 6–12 kuukauden suunnitteluaikaa

Suunnittelun lähtökohdat	03
Tapahtuman sisältö ja tilat	03
Vapaaehtoiset	04
Ohjelmat	04
Turvallisuus ja esteettömyys	04
Viestintä ja markkinointi	06
Tapahtuman purku ja palaute	06

Oppaan on koonnut Janica Dauksch

Taitto: Aada Harju

## Suunnittelun lähtökohdat

**Kirjastocon** on matalan kynnyksen harrastustapahtuma, jossa yhdistyvät kirjaston julkiset palvelut ja nuorten kiinnostus populaarikulttuuriin. Tapahtuman tavoitteena on tarjota turvallinen, innostava ja yhteisöllinen harrastustapahtuma. Teemoja voivat olla esimerkiksi anime, manga, cosplay, pelit tai K-pop.

Suunnittelu alkaa idean ja kohderyhmän määrittelystä. On tärkeää asettaa tapahtumalle konkreettiset tavoitteet ja muodostaa järjestelyistä vastaava tiimi eli conitea. Coniteaan kannattaa kutsua kirjaston työntekijöitä, nuorisotoimen edustajia sekä aktiivisia harrastajia. Selkeä työnjako ja vastuualueet, kuten ohjelma, cosplay, viestintä sekä tilat ja turvallisuus tekevät työskentelystä sujuvampaa.

Tapahtuman toteuttamiseksi voidaan käyttää kirjaston tapahtumatuotannon budjettia. Tapahtuma toteutuu tarvittaessa melkein nollabudjetilla, minkä vuoksi harrastajien asiantuntijuus sekä yhteistyökumppaneiden hankkiminen tapahtuman toteuttamiseksi on erittäin tärkeää. Suunnitteluajaksi suositellaan vähintään 6–12 kuukautta.

## Tapahtuman sisältö ja tilat

Kirjastoconin sisällön tulee olla monipuolinen ja houkutteleva. Peruselementtejä ovat puheohjelmat, työpajat, cosplaykilpailu/-näytös, myyntialue ja taidekuja. Lisäksi voidaan järjestää pienimuotoisia oheistoimintoja, kuten kirpputori, teemakahvila, pelipiste tai vaikka karaokea.



Tilojen suunnittelu lähtee kirjaston pohjapiirroksesta. Missä on tilaa yleisölle, missä pidetään ohjelmaa, missä myydään fanituotteita? On tärkeää varmistaa esteettömyys ja kulkureitit. Myyntialueet ja taidekuja kannattaa sijoittaa aulatiloihin. Puheohjelmalle tarvitaan rauhallinen huone, jossa on mahdollisuus esitystekniikkaan. Kilpailut ja esiintymiset vaativat lavan tai korokkeen sekä äänentoiston.

Erityistä huomiota tulee kiinnittää istumapaikkoihin, opasteisiin, taukopaikkoihin ja ruokailumahdollisuuksiin. Infopiste kannattaa sijoittaa näkyvälle paikalle, ja tapahtuman henkilökunnan on oltava selkeästi tunnistettavissa muista kävijöistä.

## Vapaaehtoiset

Vapaaehtoisia eli con-tapahtumissa väkäreinä toimivia henkilöitä tarvitaan monenlaisiin tehtäviin: opastus, narikka, siivous tai lippujen jako. Suomessa suurin osa con-tapahtumista on vapaaehtoisten tekemiä.

Vapaaehtoisille tarjotaan yleensä pääsy tapahtumaan, lämmin ruoka, pääsy green roomiin ja todistus työpanoksesta. Heille voidaan antaa myös tapahtumapaita tai kangaskassi. Alaikäisiltä voidaan edellyttää huoltajan lupaa. Työhön perehdyttäminen on erityisen tärkeää. Hyvin informoitu vapaaehtoinen on avain onnistuneeseen tapahtumaan.

Vapaaehtoisille voidaan myös järjestää karonkka eli kiitostilaisuus tapahtuman jälkeen kiitoksena tapahtumasta ja sen eteen tehdystä työstä.



## Ohjelma

Ohjelma muodostetaan suurimmaksi osin avoimella ohjelmahallilla. Ohjelmahaun voi toteuttaa helposti verkossa. Ohjelmatarjoukset voidaan vastaanottaa suoraan conin tai vastaavan sähköpostiin tai tarkoitukseen luodulla lomakkeella. Vapaaehtoiset ohjelmanjärjestäjät tarjoavat coniin ohjelmaa, joista ohjelmatiimi valitsee parhaiten tapahtuman teemaan sopivat ohjelmat. Ohjelman koordinointi, hyväksyntä ja aikataulutus ovat ohjelmatiimin vastuulla. Hyvä ohjelma on monipuolinen ja kohderyhmälle relevantti. Ohjelmakartta julkaistaan hyvissä ajoin ennen tapahtumaa. Sen on hyvä olla nähtävillä verkossa sekä tapahtumapaikalla.

Esimerkkejä con-tapahtumien ohjelmatyypeistä:

Avajaiset, kilpailut (esim cosplaykilpailu), työpajat, puheohjelmat, visailut, lajinäytökset, RDP eli Random Play Dance, tanssi- ja musiikkiesitykset, paneelit

## Turvallisuus ja esteettömyys

Tapahtuman turvallisuus on järjestäjän vastuulla. Yli 200 hengen tapahtumista vaaditaan pelastussuunnitelma ja viranomaisilmoitukset (poliisi, pelastuslaitos). Tarvittaessa tehdään meluilmoitus ja elintarvikeilmoitus. Turvallisuusvastaava huolehtii tapahtuman ensiapuvalmiudesta, järjestyksenvalvojen perehdytyksestä ja yleisen valvonnan toteutumisesta.

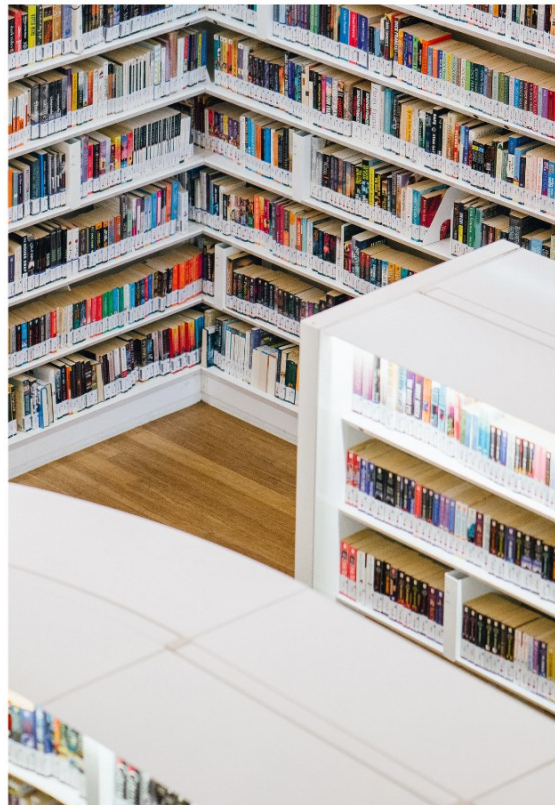
Coneissa ja kirjastoissa painotetaan turvallisen tilan sääntöjä. Myös häirinnän vastainen linjaus on tärkeä osa turvallista tilaa. Tapahtumaan kannattaa nimetä häirintäyhdyshenkilö, joka tukee tilanteissa, joissa esiintyy häirintää, kiusaamista tai muuta epäasiallista käytöstä. Häirintäyhdyshenkilöllä on vaitiolovelvollisuus.

Esteettömyyden kannalta tapahtumassa kannattaa ottaa huomioon muun muassa:

- Esteettömät tilat ja kulkureitit
- Esteettömät istumapaikat
- Selkeät opasteet
- Rauhallinen tila
- Henkilöstön koulutus, kaikki kohdataan ystävällisesti ja asiantuntevasti.

Con-tapahtumissa turvallisuus on huomioitava myös proppien kanssa. Tapahtumapaikalle ei saa tuoda oikeita aseita muistuttavia esineitä eivätkä niiden materiaalit saa olla sellaisia, joilla voi satuttaa muita.

Propit pitää tarkistuttaa tapahtumapaikan proppi-tarkastuspisteellä, missä tehdään lopullinen arvio siitä voiko proppia pitää tapahtumassa mukanaan. Liian isokokoiset propit on turvallisuussyistä jätettävä sisätiloissa narikkaan.



## Viestintä ja markkinointi

Hyvä viestintä on selkeää, saavutettavaa ja monikanavaista. Kirjastoconille kannattaa luoda visuaalinen ilme, joka näkyy sen logossa, värimaailmassa ja painotuotteissa. Näitä hyödynnetään myös markkinoinnissa. Viestintäkanavia voivat olla verkkosivut, somekanavat (Instagram, TikTok), julisteet, esitteet ja yhdistyspöydät muissa tapahtumissa.

Con-tapahtuman järjestäjät tapaavat säännöllisin väliajoin, tarkistavat että kaikki osa-alueet toimivat ajallaan ja ratkovat yhdessä esimerkiksi esiin nousseita ongelmia. Sisäiselle viestinnälle on hyvä sopia omat kanavat. Palavereista tehdään pöytäkirjat, jotka tallennetaan ja jaetaan vastuussa oleville henkilöille.



## Tapahtuman jälkeen ja palaute

Tapahtuman päätyttyä kävijöille, vängäreille ja työntekijöille kannattaa tehdä anonyymit palautelomakkeet. Sen vastauksia sekä muita tapahtuman onnistumisia ja kehityskohteita käydään läpi purkukokouksessa. Palautteesta voi halutessaan julkaista tapahtuman sivuille kootun blogimuotoisen tekstin.

Palautteen avulla parannetaan tulevia tapahtumia. Palautteessa esille nousseet asiat on syytä ottaa erityisen tarkasti huomioon seuraavilla kerroilla.

## Kirjastoconin järjestäjän muistilista

### Noin 9–12 kuukautta ennen tapahtumaa:

- Perusta conitea (työryhmä) ja jaa vastuuroolit
- Määrittele tapahtuman teema, kohderyhmä ja nimi
- Päätä ajankohta, tarkista Conconin tapahtumakalenterista päällekkäisyys muiden tapahtumien kanssa
- Varaa tilat
- Laadi alustava budjetti

### 6–9 kuukautta ennen:

- Suunnittele viestintä- ja markkinointikanavat
- Tee tapahtumalle logo ja visuaalinen ilme
- Käynnistä ohjelmahaku (tai ohjelmanpitäjien kutsuminen)
- Tee alustava tilasuunnitelma (missä lava, myyntialueet, oheistoiminnot)
- Aloita mahdollisten yhteistyökumppaneiden ja sponsoriensa etsintä

### 3–6 kuukautta ennen:

- Valitse ohjelmat ja laadi alustava ohjelmakartta
- Julkaise ohjelmahaun tulokset ja vahvista ohjelmanpitäjät
- Avaa vapaaehtoishaku vankäreille
- Kartoita turvallisuusvaatimukset ja aloita pelastussuunnitelma
- Laadi info- ja etikettiohjeistus tapahtumakävijöille

### 1–2 kuukautta ennen:

- Viimeistele ohjelmakartta ja julkaise se
- Tiedota kaikille osallistujille käytännön ohjeet
- Tarkista sopimukset ja lupa-asiat
- Valmistele painotuotteet (julisteet, opasteet, kartat)
- Järjestä vapaaehtoisille ja henkilökunnalle briiffi

### Tapahtumapäivä:

- Pidä tiimin kanssa aamupalaveri
- Varmista, että tiloista löytyy kaikki tarvittava (ohjelmasali varustelut, opasteet)
- Huolehdi ystävällisestä ilmapiiristä ja turvallisuudesta
- Muista dokumentoida

### Tapahtuman jälkeen:

- Kerää palautetta (kävijät, vankarit, ohjelmanpitäjät, järjestäjät)
- Järjestä purkukokous
- Tallenna dokumentit seuraavaa kertaa varten, ja hyödynnä niitä tulevaisuudessa
- Kiitä julkisesti kaikkia osallistujia ja yhteistyötahoja

## Liite 2. Haastattelukysymykset

### **Yleisesti alkuun**

Esittely ja tausta kirjastotyössä

Oletko ollut kiinnostunut aasialaisesta populaarikulttuurista, kuinka kauan?

### **Tapahtuman ideointi**

Mistä idea tapahtuman järjestämiseksi lähti? - Vaikuttiko asiaan kirjastokävijöiden toiveet vai inspiraatio jostain muualta?

Kohderyhmän valinta?

Fyysinen tapahtuma, missä ja koska järjestetään?

Ketkä toteuttavat?

Vapaaehtoisia tekijöitä ja kuinka heidät otettu mukaan suunnittelu ja ideointi vaiheeseen?

Budjettia?

Ajallinen panostus (työajalla/ sen ulkopuolella)? Paljonko vaatii esisuunnittelua?

### **Markkinointi**

Visuaalinen ilme? (Logo, maskotti, väriteema)

Nettisivut, somet, sähköpostit?

Missä mainostetaan?

Miten mainostetaan?

Kirjaston osallistuminen markkinointiin?

### **Tapahtuma**

Lainsäädäntö ja ilmoitukset?

Tapahtuman rakentaminen

Kävijöiden ohjeistus?

Työntekijöiden ohjeistus?

Tekijät tunnistettavissa miten?

Aikataulu?

Ohjelman speksit

Tilan huomioiminen? (koristelu, toimivuus, jakaminen)

Kuka tekee mitäkin: Osa-/ vastualueiden jakaminen?

Tapahtuman purku

### **Palaute**

Kävijämäärä? Kuinka mitattu?

Kehitysideat?

Palautekyselyt?

Purkukokous?

Palautteen välitys osa-alueille ja tekijöille?

### **Muuta huomioitavaa**