



Satakunnan ammattikorkeakoulu
Satakunta University of Applied Sciences

JUHO HELENIUS

Lähiverkkotapahtuman järjestämi- sen ohjekirja

CASE PORIN RAVIT OY

LIIKETALouden KOULUTUSOHJELMA
2020

Tekijä Helenius, Juho	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä Elokuu 2020
	Sivumäärä 50	Julkaisun kieli Suomi
Julkaisun nimi Lähiverkkotapahtuman järjestämisen ohjekirja		
Tutkinto-ohjelma Liiketalouden koulutusohjelma		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tämän opinnäytetyön aiheena oli tehdä kohdeyrityksen uudelle liiketoimintaidealla ohjekirja. Työ sai alkunsa kouluprojektista tehdä tapahtuma, josta tulisi pohja tulevalle toistuvalla tapahtumalla.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli tehdä opinnäytetyöstä pätevä ohjekirja erityisesti kohdeyritykselle, mutta myös yleisesti lähiverkkotapahtuman järjestäjille. Alatavoitteena oli järjestää tapahtuma, missä testataan tapahtuman järjestäminen käytännössä.</p> <p>Opinnäytetyön viitekehys on tapahtuman järjestämistä varten luotu kaavio asioista, joita tulee ottaa huomioon tapahtuman järjestämisessä ja sitä kautta opinnäytetyössä edetään kohta kohdalta.</p> <p>Työn käytettyjä tutkimusmenetelmiä olivat SWOT, benchmarking sekä teemahaastattelut. Näiden lisäksi käytettiin aiheeseen liittyviä kirjallisia materiaaleja sekä opinnäytetyötä varten järjestettyä tapahtumaa. Teemahaastattelussa haastateltiin kolmea vastaavanlaisen tapahtuman järjestänyttä ihmistä. Benchmarkingissa tarkasteltiin muita suomalaisia vastaavanlaisia tapahtumia.</p> <p>Opinnäytetyön lopputuloksena saatiin valmis ohjekirja lähiverkkotapahtuman järjestämiselle.</p>		
<p><u>Asiasanat</u> Lanit, lanitapahtuma, ohjekirja,</p>		

Author Helenius, Juho	Type of Publication Bachelor's thesis	Date August 2020
	Number of pages 50	Language of publication: Finnish
Title of publication A guide to organizing a LAN event		
Degree programme		
Abstract The topic of this thesis was to make guidebook to organize a LAN event for Porin Ravit. The purpose of this thesis was to make guidebook to organize a LAN event that is valid to use for everyone and sub-purpose of this thesis was to organize LAN event for Porin Ravit that is example event for future events. Framework of this thesis consists event planning parts that this thesis follows and explains every step for event planning. Methods that were used in this thesis are SWOT, benchmarking and theme interview. Researches and other materials that were used for this thesis was written material. Three people were interviewed in theme interviews. Other Finnish LAN events were viewed by benchmarking. Result of this thesis is full valid guidebook to organize LAN events		
<u>Key words</u> LAN, LAN event, guidebook		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 OPINNÄYTETYÖN TUTKIMUSTEHTÄVÄ	8
2.1 Tavoite ja tutkimustehtävä	8
2.2 Lähestymistapa	9
2.3 Tutkimusongelma ja -menetelmät	9
2.4 Aiemmat tutkimukset	10
2.5 Viitekehys ja rajaus	11
3 TOIMEKSIANTAJA PORIN RAVIT OY	12
4 ELEKTRONINEN URHEILU	14
4.1 Mitä on elektroninen urheilu	14
4.2 Ammattipelaaminen	14
4.3 Kilpapeliturnaukset	15
5 LÄHIVERKKOTAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN	16
5.1 Lähtökohtatilanne	16
5.2 SWOT	17
5.3 Benchmarking	20
5.4 Tapahtuman suunnittelu	21
5.4.1 Mitoittaminen	22
5.4.2 Henkilökunta	23
5.4.3 Verkkoyhteydet, serverit ja netti	24
5.4.4 Energiankulutus	25
5.4.5 Kalusto	25
5.4.6 Pelit ja turnaukset	26
5.4.7 Tapahtumapaikka	28
5.4.8 Budjetti	29
5.4.9 Ruokailu	31
5.4.10 Ajankohta	32
5.4.11 Sponsorointi	32
5.4.12 Markkinointiviestintä	33
5.4.13 Päivitykset	33
5.4.14 Valmistelut	34
5.4.15 Turvallisuus	34
5.4.16 Siivous	35
5.4.17 Lupa- ja ilmoitusasiat	36
5.4.18 Riskit	37
5.4.19 Tapahtuman jälkimainingit	37

6 KVALITATIIVINEN TUTKIMUS	38
6.1 Teemahaastattelun tulokset	39
6.2 Validiteetti ja reliabiliteetti	49
7 POHDINTA	50
7.1 Ajatuksia tuloksista	50
7.2 Jatkotutkimukset	50
8 YHTEENVETO	51

LÄHTEET

LIITTEET

TEEMAHAASTATTELUN KYSYMYKSET

1 JOHDANTO

Kilpaileminen eri lajien parissa on ollut aina mielekäästä ja kun nuorella iällä harrastuksiini tuli pelaaminen, niin innostus e-urheiluun eli kilpapelaamiseen heräsi. Alkuaikoina e-urheilu oli hyvin pientä, yleensä pienten kaveriporukan tai peliyhteisön sisäisiä turnauksia, joissa palkintoina oli mainetta ja kunniaa. E-urheilun ollessa vasta alkutekijöissä palkintojen kokoluokka ei ollut keskeinen tekijä kilpapelaamiselle vaan pelaajien halu päästä testaamaan ja näyttämään taitonsa muille. Tähän aikaan pelien streamaaminen oli melkein pä kallis harrastus kuin ammatti, joka myös vaikeutti lajin näkyvyyden saamiseksi (YouTube, Dota – We, the community).

Itse olen ollut mukana järjestämässä pieniä turnauksia suomalaiselle peliyhteisölle ja myöskin kilpaillut muutamissa amatööriturnauksissa. Opinnäytetyön aihe on siis ollut aina tuttu ja läheinen aihe. Idea opinnäytetyön tekemiselle syntyi, kun osallistuin SAMK:n eSports Business ja eSports Tuottaja opintojaksoille. Esports Business opintojaksossa aiheena oli e-urheilun historia, nykytila, tulevaisuus ja suosituimmat pelit. Opintojaksossa opiskeltiin liiketalouden oppien yhdistämistä e-urheilun toimintaan. Esports tuottajat opintojaksossa aiheena oli e-urheiluturnaustapahtuman suunnittelu ja järjestäminen kilpapelaajille.

Opintojakson teoriallisen opetuksen lisäksi aihetta tulisi harjoitella myös käytännössä. Porin Raviradan hallituksen puheenjohtaja Janne Ojanen on kiinnostunut e-urheilun suosioista nuorten keskuudessa ja on suunnitellut järjestävänsä Raviradan tiloissa e-urheilu tilaisuuksia. Opintojaksossa mukana olleet tulivat tähän projektiin mukaan ja päädyimme monien palaverien jälkeen aloittamaan e-urheilu kerhon sekä kuukausittaisien turnausten järjestämisen.

Kerhossa pelaamista harrastavat nuoret kokoontuvat kerran viikossa Raviradan tiloihin harjoittelemaan kohti tavoitteellisempaa pelaamista yksilöllisesti ja joukkueena ohjaajien opastamana. Kehittymisen tueksi samassa tilassa järjestetään kuukausittain verkkopelitapahtuma, missä otetaan mittaa turnauksissa muita joukkueita vastaan. Näiden ideoiden hyväksytyä SAMK:n eSports Business opintojakso pääsi alkuun

käytännön opiskeluun ja näin alkoi tapahtuman sekä kerhotoiminnan luominen käytännössä.

Tapahtuman järjestäminen on pitkä prosessi, ensimmäisenä käytiin läpi käytännön asioita, kuten kuinka saadaan tarvittavat internetyhteydet, tarvitaanko kuinka paljon tietokoneita tapahtumapaikalle vai tuoko pelaajat omat ja järjestysvalvojen tarpeellisuus. Tapahtuman järjestämiseksi luotiin työryhmät, työryhmien tehtäviksi muodostui fyysisten puitteiden vastaavista ja sponsorien sekä markkinoinnin vastaavista. Tietokoneille on löydetty sponsorit ja verkkoyhteydet saatiin kuntoon, seuraavana tehtävänä oli haastatella vastaavan tapahtuman järjestäjiä eli Porissa vuosittain järjestävän In-somnia verkkopelitapahtuman järjestäjiä, mitä kaikkea tulee ottaa huomioon verkkopelitapahtuman järjestämisestä.

Tämän opinnäytetyön aiheena ja tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa verkkopelitapahtuma Porin Ravit yrityksen kanssa. Verkkopelitapahtumien suosio on kasvanut viimeisen kymmenen vuoden aikana suuresti, mikä johtuu siitä, kun kotitalouksiin on yleistynyt omien henkilökohtaisten tietokoneiden omistaminen ja peliturnausten näkyvyys noussut mm. palkintorahojen ja sponsorien kasvussa. Tämän kasvun myötä perinteisen urheilun seuraajien keski-ikä on noussut, koska nuoret ovat siirtyneet seuraamaan verkkopelitapahtumia (Scholz Tobias, 2019, 3-5).

Verkkopelitapahtumien suosio on suurimmillaan nuorella väestöllä. Keski-ikä lajin seuraajilla on 16-24 vuotta. (Hubspotin artikkeli, 2018, 5.) Tämän kohderyhmän tavoittaminen onnistuu sosiaalisen median kautta ja markkinoimalla tapahtumaa siellä missä kohderyhmän väki löytyy, esimerkiksi kouluista.

Aihe on aina ollut tuttu minulle, koska olen seurannut erilaisia verkkopeliturnauksia itsekin aina vuodesta 2013 asti ja tähän opinnäytetyöaiheeseen päädyin, kun olen yksi tapahtuman järjestäjistä. Tämän lisäksi kokemusta vastaavien tapahtumien järjestämisestä olen saanut seuraamalla tuttujeni toimintaa alalla.

2 OPINNÄYTETYÖN TUTKIMUSTEHTÄVÄ

2.1 Tavoite ja tutkimustehtävä

Opinnäytetyön tutkimustehtävänä on luoda lähiverkkotapahtuman järjestämisen ohjekirja Porin Ravit Oy:lle.

Opinnäytetyön tavoitteena on tehdä ohjekirjasta mahdollisimman hyvä ja pätevä. Tämän tavoitteen saavuttamisen varmistaa opinnäytetyön alatavoite järjestää kokeelliset lanit Porin Raviradan tiloissa. Tämän lisäksi ohjekirjaa varten tutkitaan tapahtumajärjestämisestä lanitapahtumien näkökulmassa teoriassa, haastatellaan alan kokeneita henkilöitä, vertaillaan muita vastaavia tapahtumia ja tehdään SWOT-analyysi Porin Raviradalle lanitapahtumapaikan järjestäjänä. Kokeellisten lanien tavoitteena on saada mahdollisimman paljon osallistujia. Paikalle on kutsuttu Jyväskylän e-urheilun harrastajien ryhmä sekä Porin Ravien e-urheilu kerhon jäsenet. Kokeellisten lanien tarkoitus on testata tapahtumapaikan toimintavarmuus. Toimintavarmuuden lisäksi testataan suunniteltua tapahtuman kulkua ja tehdään tulevia tapahtumia varten mahdollisia parannuksia.

Kokeellisten lanien jälkeen Porin Ravien tiloissa järjestetään aktiivisesti lanitapahtumia avoimesti kaikille halukkaille. Näissä tapahtumissa tavoitteena on saada Porin Ravien tiloihin pelaajia täysin kapasiteetin ja arvion mukaan pelaajia mahtuu tapahtumapaikalle noin sata henkilöä koneineen. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi hinnan on oltava tarpeeksi korkea, jotta se olisi kannattava tapahtuman järjestäjän kannalta. Hinnan on oltava myös mahdollisimman edullinen, jotta se olisi kilpailukykyinen vastaavien tapahtumien kanssa sekä kaikki kohderyhmästä osallistuisivat tapahtumaan. Kun hinnoittelupolitiikka on kunnossa ja tapahtuma täyttyy osallistujista, saadaan mahdollisuus luoda onnistunut tapahtuma. Hinnan lisäksi markkinoinnin on onnistuttava, jotta uusi tapahtuma tulee tietoisuuteen kaikille halukkaille osallistujille.

2.2 Lähestymistapa

Toiminnallisissa opinnäytetöissä tutkimuksellinen selvitys kuuluu idean tai tuotteen toteutustapaan. Toteutustapa tarkoittaa sekä keinoja, joilla materiaali esimerkiksi oppaan, ohjeistuksen tai tapahtuman sisällöksi hankitaan, että keinoja, joilla oppaan tai ohjeistuksen valmistus, tapahtuman tai messuosaston visuaalinen ilme tai luonto- tai matkareitistön virikkeet toteutetaan. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 56)

Opinnäytetyö on toiminnallinen, koska tavoitteena on luoda ohjekirja lähiverkkotapahtuman järjestämiselle. Tätä ohjekirjaa voi käyttää jatkossa työkaluna vastaavien tapahtumien järjestämisessä. Porin raviradalla järjestetään lähiverkkotapahtuma ja tätä tapahtumaa verraten ohjekirja luodaan. Ohjekirja sisältää suunnitteluvaiheen lisäksi myös jälkipohdinnat asioista, jotka menivät erinomaisesti ja niistä, joihin on mahdollisesti jatkossa parannettavaa.

2.3 Tutkimusongelma ja -menetelmät

Saavuttaakseni opinnäytetyön tavoitteet on selvitettävä aiheen tutkimusongelmaan ratkaisu. Tutkimusongelma on selvitettävä, miten järjestetään laadukas eSports-turnaus. Luomme siis mallin hyvälle ja onnistuneelle tapahtumalle. Tätä voimme tutkia suorittamalla teemahaastattelun, benchmarkkauksella, SWOT-analyysillä sekä tutkimalla aiheeseen liittyvää olemassa olevaa tietoa ja soveltaa sitä omaan työhön.

Haastattelussa selvitetään tutkimuksen aihepiiriin kuuluvat asiat keskustelun omaisessa muodossa. Keskustelua ohjaa ennalta päätetyt kysymykset, jotka haastatteli on laatinut tutkimuskohteen mukaisesti (Valli 2018, 28.). Haastateltavia minulla on lähellä ja kaukana. Kaukana asuvien haastateltavien kanssa helpoin tapa suorittaa haastattelu on etänä esimerkiksi puhelimen avulla. Haastattelua järjestettäessä käytännön järjestelyt ja haastattelutilaisuus kannattaa tehdä haastateltavalle mahdollisimman vaivattomiksi. Itse haastattelu kannattaa tehdä vapaamuotoisen keskustelunomaisesti eikä muodollisesti tai virallisesti, jotta haastateltava ei koe oloansa epävarmaksi, jolloin haastattelusta saattaa tulla odotettua lyhyempi ja vastauksista vajaita, kun tarkoituksena on saada haastateltavalta enemmän tietoa kuin kysymyksissä on oletettu etukäteen (Valli 2018, 33.) Opinnäytetyötä varten tulee kerätä tietoa vastaavien tapahtumien

järjestäviltä tai alalla työskenteleviltä henkilöiltä. Tiedonkeruuta varten järjestetään teemahaastattelu vastaavien tapahtumien järjestäjien ihmisten kesken.

E-urheilu alana on suhteellisen uusi, erityisesti Suomessa, jonka takia haastateltavia ei ole monia ja jotta tutkimustuloksista saadaan luotettavia ja päteviä, haastattelu suoritetaan teemahaastatteluna eli tehdään kvalitatiivinen, toisin sanoen laadullinen tutkimus. Laadullinen tutkimus tarkoittaa mitä tahansa tutkimusta, jonka avulla pyritään ”löydöksiin” ilman tilastollisia menetelmiä tai muita määrällisiä keinoja. (Kananen 2008, 24.) Haastattelun ollessa vapaamuotoinen ja rento yhdestä haastateltavasta henkilöstä on mahdollista saada laajoja vastauksia aiheeseen liittyen ja tämä on laadullisen tutkimuksen kannalta erittäin tärkeää, koska laadullisessa tutkimuksessa pyritään saamaan yhdestä havaintoyksiköstä irti mahdollisimman paljon, jotta tutkittavaa aihetta pystytään käsittelemään perusteellisesti. Kun eri haastateltavilta saadaan kattavia vastauksia, tutkijan käytettävissä oleva materiaali on kattavampi eli reliabiliteettinen sekä validi (Kananen 2008, 25.) Teemahaastattelussa tarkoitus on ymmärtää ja tulkita tutkittavaa asiaa. Haastattelijan tulee asettua haastateltavan näkökulmaan suunnitellunsa ja asettaessaan kysymyksiä tutkimustaan varten. Asettuessa haastateltavan näkökulmaan vastauksista saadaan eri haastattelijoiden kannalta yhdenmukaiseksi (Kananen 2008, 27.)

Ohjekirjaa varten tietoa hankitaan teorialähteistä eli olemassa olevasta kirjallisuudesta kuten Scholzin eSports is business sekä internet artikkeleista, joita löytyy esimerkiksi SEUL:n verkkosivuilta. Tapahtuman järjestämisestä tietoa haetaan Catani Johannan kirjasta Onnistunut yritystapahtuma sekä Vallo H & Häyrisen kirjasta Tapahtuma on tilaisuus. Tapahtuman järjestämisestä tärkein näkökulma teoriaa tutkiessa on kaikki lähiverkkopelitapahtumaa liittyvät asiat. Tämän hankitun tiedon oikeellisuutta vahvistetaan vielä järjestämällä kokeelliset lanit Porin Raviradalla osaksi tätä ohjekirjaa varten.

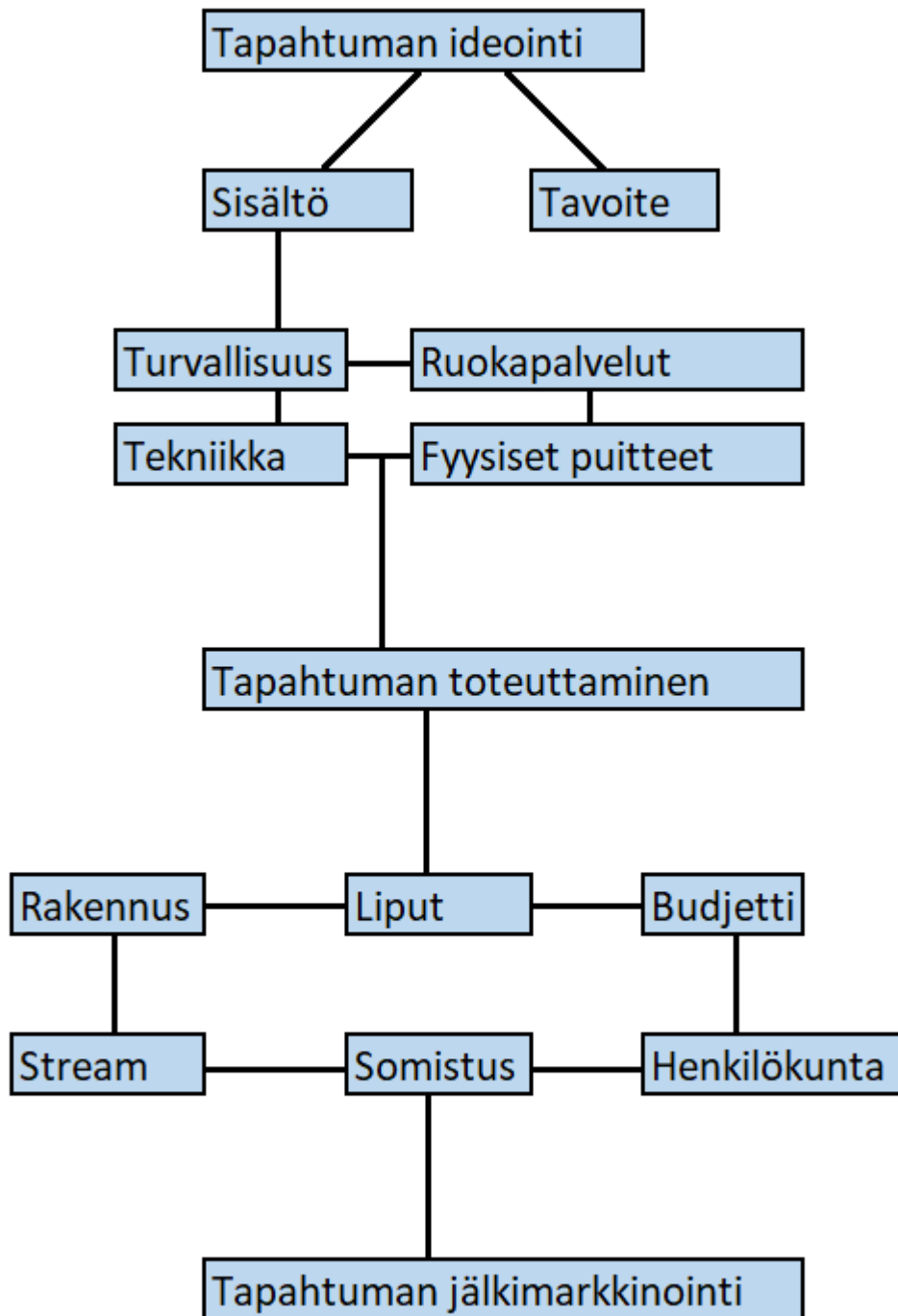
2.4 Aiemmat tutkimukset

Opinnäytetöitä tapahtumien järjestämisestä on paljon, mikä johtunee siitä, että erilaisia tapahtumia järjestetään paljon. Tapahtumien sisältö vaihtelee tapahtumittain suuresti,

ja tätä varten tutkittavaa on monipuolisesti, vaikka tapahtuman järjestämiseen liittyy tapahtuman sisällöstä riippumatta paljon samanlaisuuksia yleisistä säännöksistä ja ohjeistuksista. Tässä opinnäytetyössä tutkitaan tapahtuman järjestämistä e-urheiluun liittyen. Perinteisestä tapahtuman järjestämisestä on paljon erilaisia oppaita, joita aion hyödyntää omassa opinnäytetyössäni. Internetistä hakemalla löytyy suurten sekä pienien lähiverkkopelitapahtumien järjestämisestä lyhyitä neuvoja ja tutkimuksia seuraavimmista peleistä sekä kuinka pelaajat tavoitetaan. Näitä voin käyttää myös hyödyksi oman tapahtuman järjestämisessä Porin Raveilla.

2.5 Viitekehys ja rajaus

Tämän opinnäytetyön keskeisimmät asiat ovat yleisesti tapahtuman järjestäminen ja erityisesti verkkopelitapahtuman järjestäminen, joiden pohjalta luodaan ohjekirja tulevien vastaavien tapahtumien järjestämisen helpottamiseksi. Opinnäytetyö ja tapahtuman järjestäminen alkaa ideoinnilla, jonka jälkeen ruvetaan toteuttamaan ideaa eli tekemällä siitä mahdollista myös käytännössä. Tämän jälkeen tapahtumaa ruvetaan markkinoimaan, jotta saadaan itse tapahtuma täyteen haluttu määrä ihmisiä. Tapahtuman jälkeen ruvetaan jälkitoimenpiteisiin kuten jälkimarkkinointiin ja esimerkiksi mahdollisten palautteiden ja omien havainnointien kautta tapahtuman edistämiseen.



Kuvio 1. Teoreettinen viitekehys

Opinnäytetyön ja tapahtuman järjestämisen toimeksiantajana toimii Porin Ravit Oy. Porin Ravit Oy on perustettu vuonna 1990. Se on osakeyhtiö, jonka kotipaikka on Pori ja pääasiallinen toimiala liikuntakeskus. Yhtiön toimitusjohtaja on Jose Laaksonen ja hallituksen puheenjohtaja Janne Ojanen. Janne Ojanen toimii lähimpänä yhteyshenkilönä lähiverkkotapahtuman järjestämisen kannalta. Yhtiön muut toimialat ovat ravintola, ruokaravintola, ravirata ja ravitalli. Yrityksen liikevaihto on 0,4-1 miljoonaa euroa (Finder 18.3.2020)

Porin Ravirata järjestää paljon erilaista toimintaa Porissa. Porin Raviradan ravintolakatsomossa on tilaa lähes 400 hengelle ja tämän lisäksi käytettävissä on ravintola. Ravirata järjestää muun muassa ravitapahtumia, ponikerhoja, ponisynttäreitä, TYKY-toimintaa, kokouspalveluita, kuntonyrkkeilyä, taitonyrkkeilyä sekä nyrkkeilyiltoja. Tämän kaiken lisäksi Porin Ravirata on lähtenyt mukaan kasvavaan elektronisen urheilun harrastukseen. Tätä varten Ravirata järjestää eSports kerhoa omissa Raviradan tiloissa. Kerhon lisäksi Porin Ravirata järjestää LAN- eli lähiverkkotapahtumia, joissa keskipisteenä on yleensä jonkinlainen turnaus. Porin Ravien tilat on uusittu ja remontoitu viimeisen vuoden aikana nykyaikaiseksi ja viihtyisämmäksi tilaksi, jossa edellä mainittuja tapahtumia sekä tilaisuuksia on hyvä järjestää. Raviradalla on valmiina parkkitilaa täyttääkseen koko tilan täyteen ihmisiä ja tämänkin vuoksi suurempienkin tapahtumien järjestäminen on helppo toteuttaa ilman suurempia selvittelyjä tai hankintoja.

Keväällä Raviradalla järjestettiin ensimmäinen lähiverkkotapahtuma, johon osallistui eSports-kerhon jäseniä sekä Jyväskylän paikallisen elektronisen urheilun kerhon jäseniä. Tapahtumassa järjestettiin turnausottelu Counter-Strike: Global Offensive sekä Overwatch peleissä. Turnauksien lisäksi osallistujilla oli mahdollisuus kokeilla Virtual Reality pelejä sekä lähiverkkotapahtuman tyypillisintä aktiviteettia eli kaverien kanssa pelaamista samassa tilassa. Tapahtuma oli onnistunut järjestäjien kannalta, koska mitään ongelmatapauksia ei käynyt. Paikalla tehtyjen suullisten kyselyjen mukaan tapahtuma oli myös osallistujien mukaan onnistunut ja mukava kokemus. Paikalla oli mukana paljon ensikertalaisia vastaavassa tapahtumassa ja sanoivat haluavansa osallistua tapahtumaan uudestaan.

4 ELEKTRONINEN URHEILU

4.1 Mitä on elektroninen urheilu

Elektronien urheilu on tietokoneella tai konsolilla pelattujen viihdepelien pelaamista kilpailullisesti. Kyseisessä kilpaurheilussa hyödynnetään tietotekniikkaa, jonka takia kilpailuja voidaan järjestää online turnauksina eli pelaajat voivat osallistua etänä esimerkiksi kotona. Kuitenkin lajin suosion kasvaessa offline tapahtumat eli tapahtumat, joihin osallistutaan paikan päälle, on yleistynyt ja tämän seurauksena tapahtumajärjestäjien sekä yleisön rooli on kasvanut. Elektronista urheilua harrastavana voidaan pitää ketä tahansa, joka käyttää pelilaitetta pelataksaan joko yksin itsensä kehittämiseksi tai toisen henkilön kanssa, lähiverkossa tai internetin yli. Kun pelissä on toinen pelaaja mukana, usein viisi pelaajaa vastaan toiset viisi pelaajaa, pelistä tulee kilpailullinen eli urheilun perspektiivistä katsottuna kilpaurheilua. (SEUL, 2013) (Pelikasvattajan käsikirja).

4.2 Ammattipelaaminen

Lahjakkaiden, paljon aikaa harjoitteluun käyttävien pelaajien e-urheilun harrastus voi nopeasti muuttua ammattipelaamiseksi. Ammattipelaajalla tarkoitetaan henkilöä, joka ansaitsee elantonsa pelaamalla (SEUL:n [www-sivut](#), 2013). Kilpailullinen ympäristö syntyy, kun pelillä on suuri vakituinen pelaajakunta. Parhaat pelaajat muodostavat joukkueen, jota yritykset voivat sponsoroida saadakseen näkyvyyttä turnaustapahtumissa pelaajien pelipaidoissa. Suurimmat elantomahdollisuudet pelaajilla on voittaa suuret turnaukset, joissa palkintorahat ovat parhaimmillaan kymmeniä miljoonia dollareita.

Vaikka palkintorahat ovat suuria, vakaimmat tulot pelaajalle tulee joukkueessa pelaamisesta kuukausipalkan muodossa, joka vaihtelee organisaatiokohtaisesti 50 000€ - 60 000€ vuositulojen välissä. Ammattipelaajalla on mahdollista tienata myös streamaamalla pelaamistaan. Streamaamalla tuloja saa suuresta katsojakunnasta mainoksien kautta, kanavatilausten ja sponsorien kautta. Streamaamisella pelaaja voikin tienata 50% kokonaistuloistaan vuodessa. Jotkut pelaajat ovatkin lopettaneet kilpailullisesti

pelaamisen keskittyäkseen täyspäiväiseen streamaamiseen. Lisäksi siirtymällä täyspäiväiseksi streamaajaksi pääsee usein eroon kilpelaajan stressistä ja täyspäiväisestä harjoittelusta ja kehittymisestä pelissään. Tästä esimerkkejä on Dota 2 pelaaja Henrik ”Admiral Bulldog” Ahnberg, joka voitti kolmannen The International kilpailun ja Tyler ”Ninja” Blevins, jonka eSports ura alkoi, kun hän voitti Halo 3 pelissä turnauksen vuonna 2009. Ninja tienaa n. 500 000 dollaria kuukaudessa streamaamisella. (Scholz T. 2019. eSports is business 67-68).

4.3 Kilpapeliturnaukset

Elektroninen urheilu on kasvava ala, jolle syntyy maailmanlaajuisesti jatkuvasti uusia työpaikkoja toiminnan kehittyessä ja muuttuessa ammattimaisemmaksi. Toiminnan ammattimaistuminen näkyy erityisesti yhä laadukkaammissa turnauksissa. (SEUL, 2013).

Suosittu pelit mahdollistavat elannon pelaajien lisäksi myös turnaustapahtumien järjestäjille, johon luetaan mukaan kisaselostajat, juontajat ja lukuisat muut tapahtumaan tarvittavat tuottajat. Kilpa- sekä harrastepelaaminen on kovassa suosiossa ja tällä hetkellä on kysyntää harrastetoiminnan järjestämiselle pelaajille. Porin Raviradalla onkin toiminnassa aktiivinen eSports kerho ja ensimmäinen kilpapelitapahtuma järjestettiin 7.3.2020

Dota 2 pelissä järjestetään vuosittain The International niminen kilpailu, mihin osallistuu parhaimmat joukkueet kilpailemaan parhaan joukkueen tittelistä sekä suurista rahapalkinnoista. Vuonna 2011 palkintorahat olivat kokonaisuudessaan 1,6 miljoonaa dollaria. Joka vuosi kyseisen turnauksen palkintorahat ovat kasvaneet suosionsa myötä ja viimeisimmässä turnauksessa palkintorahat olivat ennätysmäärälliset 34,3 miljoonaa dollaria.

S	Tournament	Date	Prize	P#	Location
	The International 2011	Aug 17 - 21, 2011	\$1,600,000	16	 Cologne
	The International 2012	Aug 26 - Sep 2, 2012	\$1,600,000	16	 Seattle
	The International 2013	Aug 2 - 11, 2013	\$2,874,380	16	 Seattle
	The International 2014	Jul 8 - 21, 2014	\$10,923,977	19	 Seattle
	The International 2015	Jul 27 - Aug 8, 2015	\$18,429,613	16	 Seattle
	The International 2016	Aug 2 - 13, 2016	\$20,770,460	16	 Seattle
	The International 2017	Aug 2 - 12, 2017	\$24,787,916	18	 Seattle
	The International 2018	Aug 15 - 25, 2018	\$25,532,177	18	 Vancouver
	The International 2019	Aug 15 - 25, 2019	\$34,330,068	18	 Shanghai
	The International 2020	Aug 18 - 23, 2020		18	 Stockholm

Kuva 1. The International turnausten palkinnot (Liquipedian www-sivut. 2020)

Tämän lisäksi kaikilla muilla suosituilla peleillä on omat suurimmat päätapahtumat sekä lukuisat muut sivuturnaukset. Suomessakin järjestetään vuosittain useita kilpailuja lanitapahtumissa mm. Helsingissä järjestettävä Assembly, Tampereella Lantrek, Porissa Insomnia jne.

5 LÄHIVERKKOTAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN

5.1 Lähtökohtatilanne

E-urheilun suosio on kasvanut huomattavasti viimeisen 10 vuoden aikana. Vuonna 2016 maailmanlaajuisesti e-urheilua aktiivisesti seuraavia oli 270 miljoonaa ja vuonna 2020 määrä on kasvanut 495 miljoonaan (syr.edu:n www-sivut. 2020.) Suosio on noussut Suomessakin ja e-urheilu turnauksia on esitetty televisiosta Ylen kanavalla. Suurimmat katsojaluvut ja yleisö löytyy kuitenkin striimauspalvelun Twitch.tv:n sivuilta.

Porin Raviradan hallituksen puheenjohtaja Janne Ojanen kiinnostui lajista ja heräsi halu perustaa Poriin oma e-urheilu harrastusryhmä sekä järjestää omia turnauksia. Raviradalla on aikaisemmin järjestetty Porin ainoa voittoa tavoittelematon lanitapahtuma Insomnia, joten tilat olivat kerran jo testattu. Vaikka raviradalla oli tilat hyvän kokoiset

suuren tapahtuman järjestämiseksi sekä pöydät ja tuolit olivat valmiina paikan päällä, piti kuitenkin tehdä remonttia, jotta saataisiin suurelle pelaajamäärälle luotettavat ja toimivat verkkoyhteydet. Kun fyysisten puitteiden vaatimukset saatiin kuntoon, aloitettiin suunnittelemaan itse kerhon sekä turnausten toimintaa, miten niistä saadaan kaikki halukkaat osallistumaan toimintaan eli kuinka hoidetaan markkinointi ja miten tehdään tapahtumista mielenkiintoiset osallistua ja kannattavaksi toiminnaksi raviradalle. E-urheilu kerhon toiminta sopi parhaiten nuorille, jotka halusivat viedä oman peliharrastuksensa seuraavalle tasolle kohti tavoitteellisempaa harjoittelemista ja tällä hetkellä kerhossa käy aktiivisesti noin 15 pelaajaa. Turnauksia varten oli selvitettävä mahdolliset yhteistyökumppanit muun muassa sponsorointiin turnauspalkintojen sekä kerhotoimintaa varten hankittujen tietokoneiden, näyttöjen, näppäimistöjen, hiirien sekä pelituolien rahoittamiseen. Yhteistyökumppaneiksi pelitarvikkeisiin Porin Ravirata sai Prisma Gamingin ja pelituoleihin Sotkan. Tällä hetkellä Porin Raviradalla on tarvikkeet 20 pelaajalle.

5.2 SWOT

SWOT-analyysin on kehittänyt Albert Humphrey. SWOT-analyysiä käytetään yleensä tuotteen tai tapahtuman oppimisessa, ongelmien tutkimisessa tai niiden kehittämisessä. (Viitala & Jylhä 2013. 49).

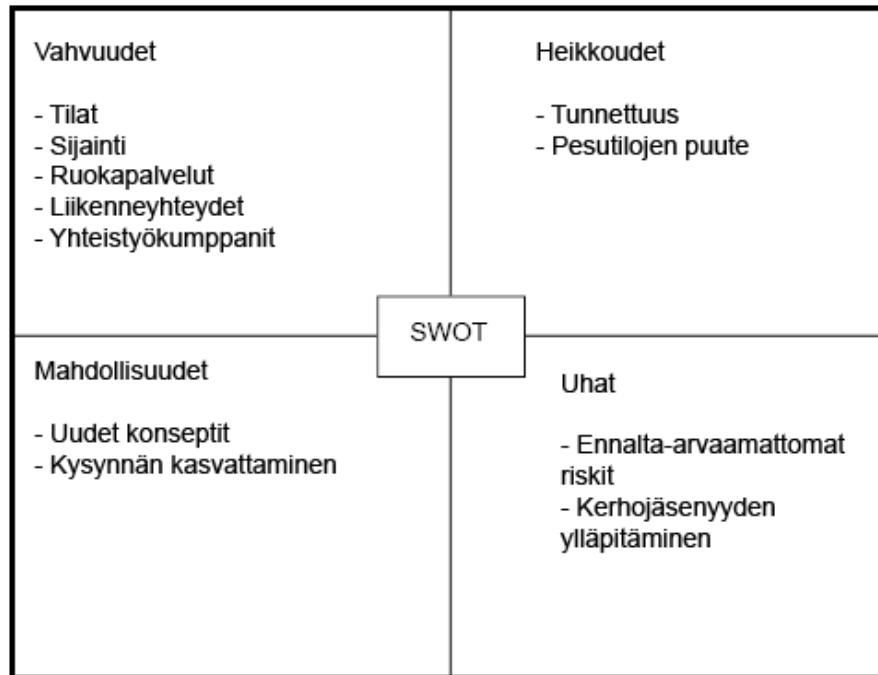
SWOT-analyysissa arvioidaan yrityksessä olevia voimavaroja sekä yrityksen toimintaympäristön kehitystä ja piirteitä. Asiat kirjataan nelikenttään. SWOT-analyysin nimi tulee englanninkielisistä sanoista strengths (vahvuudet), weaknesses (heikkoudet), opportunities (mahdollisuudet) ja threats (uhat). (Viitala & Jylhä 2013. 49).

Analyysia ei kuitenkaan tulisi jättää näiden neljän luettelemiseen vaan jatkaa johtopäätöksiin. Kun heikkoudet ja uhat on tunnistettu, tulisi kehittää vaikkapa tapahtumaa, siten että heikkouksista ei koituisi haittaa tai ne katoaisivat kokonaan. (Viitala & Jylhä 2013. 49).

SWOT-analyysin tulokset voivat olla hyvin subjektiivisia. Samoista organisaation tiedoista ja sen toimintaympäristöistä voidaan saada useita eri tuloksia SWOT-

analyysillä. Näin ollen tämän analyysin tuloksia tulisi käyttää vain suuntaa antavina tietoina, eikä velvoittavina ohjeina miten tulisi toimia.

SWOT-analyysiä pidetään laadullisena tutkimuksena. Tämän opinnäytetyön tärkein työkalu onkin kvalitatiiviset eli laadulliset tutkimukset



Kaavio 1. SWOT-analyysin nelikenttä

Porin Raviradalla järjestettävän lähiverkkotapahtuman vahvuuksia ovat Raviradan tilat ja ruokapalvelut. Tilaan on helppo järjestää laneille tarvittavat välineet paikoilleen, vaikka tilassa järjestetään muitakin tapahtumia. Pöydät ja tuolit ovat helposti järjestettävissä lanitapahtumalle tarvittavalle tavalle. Cafe Rata palvelee lanitapahtumissamme ja tämän kautta voidaan järjestää ruokailut tapahtumaamme. Vahvuuksiin kuuluu myös Raviradan sijainti ja liikenneyhteydet. Ravirata sijaitsee noin kilometrin etäisyydeltä Porin matkakeskuksesta eli kaukoliikenne yhteyksiltä on lyhyt matka tapahtuma-alueelle ja tämän lisäksi Ravirata sijaitsee alle kilometrin päästä Porin lentokentältä, joten ulkomailta on helppo saapua paikan päälle. Raviradan eSports kerho sai alkunsa

SAMK:n opiskelijoiden kanssa, jotka tuntevat ja harrastavat e-urheilua. Jatkossa Raviradan tapahtumat toteutetaan yhteistyössä SAMK:n opiskelijoiden kanssa, joten vahvuuksiin kuuluu myös yhteistyökumppanuus Satakunnan ammattikorkeakoulun kanssa.

Raviradan heikkouksia ovat tapahtuman tunnettuus ja pesutilojen puute. Aikaisemmin Porissa on järjestetty kerran vuodessa yksi suuri lanitapahtuma Insomnia. Nyt Raviradalla järjestettäviä tapahtumia pitää mainostaa, jotta Raviradan lanitapahtumista tulee kohderyhmälle tuttu tapahtuma. Lanitapahtuman pituuden takia peseytymismahdollisuus olisi hyvä olla. Tätä tapahtumaa varten hankitaan yhteistyökumppaniksi Satakunnan ammattikorkeakoulu ja Porin uimahalli, joiden sijainti on lähellä Ravirataa, joissa olisi mahdollista järjestää peseytymismahdollisuus.

Raviradan lanitapahtumalla on mahdollisuus luoda uusi konsepti suomen e-urheilun markkinoille. Aikaisemmin lanitapahtumat ovat olleet yksittäisiä kokoontumisia pelaamisesta kiinnostuneille. Raviradalla järjestettävän eSports kerhon yhdistäminen lanitapahtumaan luo mahdollisesti lisää kysyntää lanitapahtumille, kun laneille tyypillisiä turnauksia voidaan järjestää useammin. Kerhon lisäksi Porin Raviradalla on mahdollisuus järjestää myös e-urheilu leirejä eli pidempikestoisia lanitapahtumia. Aikaisemmin turnaukset ovat olleet lanikohtaisia otteluita, nyt on mahdollista järjestää joukkueille useita turnaustapahtumia vuoden sisällä. Kun järjestetään useita turnauksia vuoden sisällä, kasvatetaan kysyntää e-urheilu tapahtumille.

Raviradan uhkana on ennalta-arvaamattomat riskit kuten internet- ja sähkökatkot. Näihin voidaan varautua ennalta vain järkevillä yhteyksien jakamisella, jotta talon sisällä ei mennä oikosulkuun. Järjestettävistä tapahtumista kannattaa myös ilmoittaa etukäteen näiden palveluiden tarjoajille, jolloin katkeamistilanteissa on helppo ratkaista ongelma palvelun tarjoajien avulla. Vaikka yleisin suurin uhka on katkokset tapahtuman aikana, ennalta-arvaamattomiin uhkiin lukeutuvat maailmanlaajuiset pandemiat ovat kuitenkin suurin uhka Raviradalle ja siellä järjestettäville tapahtumille. Vuonna 2020 tapahtunut Korona pandemia on estänyt lukuisia suunniteltujen tapahtumien järjestämiseltä. Uhkana on myös eSports kerhojäsenyyksien ylläpito. Kerhotoiminnan sisältö tulee pitää mielenkiintoisena ja tuottavana jokaiselle jäsenelle, jolloin kerhotoiminta pysyy maksimi kapasiteetissa.

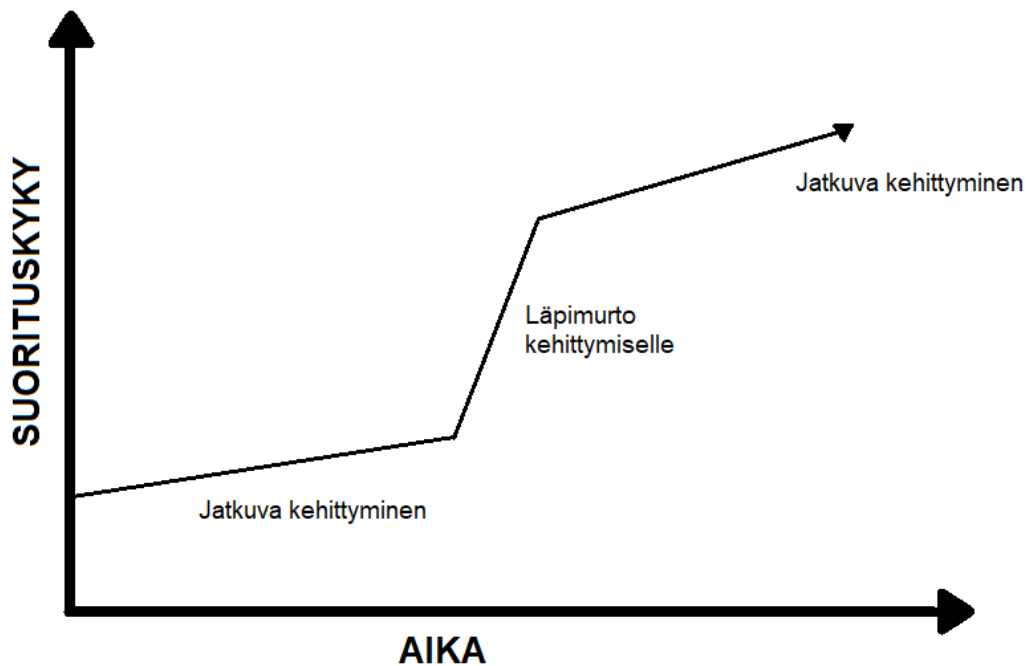
5.3 Benchmarking

Benchmarking on prosessi, joka auttaa tunnistamaan ja ymmärtämään yritystoiminnan asioita ja kehittämään niitä. Benchmarkingissä seurataan saman alan yritystoiminnan hyvin suoriutuneita yrityksiä ja verrataan omaan toimintaan, jonka jälkeen voidaan vertailla ja tarvittaessa muuttaa omia toimintamalleja. Benchmarkingin tarkoituksena ei ole kuitenkaan kopioida toiselta yritykseltä toimintatapoja vaan saada ideoita muokata omaa mallia mahdollisesti paremmaksi. (Tuominen Kari 2016, 9).

Benchmarkatakseen omaa yritystoimintaa on kuitenkin ensin ymmärrettävä ja tutkittava läpikotaisin. Mikäli aloittaa vertailun toisten tekemiin prosesseihin ennen kuin tuntee omat tavat toimia, on vaikeampaa soveltaa oppimiaan asioita. Benchmarkkauksen tärkeimmät tehtävät on antaa oppia ja mahdollisuuden parantaa omia tapoja tehdä asioita. Usein benchmarkkaukseen haluaa osallistua myös benchmarkattava yritys, jotta vertailtava yritys ei välttämättä ole mielissään yhteistyöstä, mikäli toinen yritys ei ole tehnyt omia päätöksiä ja tutkimuksia omasta tekemisestään (Tuominen Kari 2016, 14).

Benchmarking ei ole pelkästään kilpailuanalyysi, eli siinä ei ole tavoitteena vain vertailla toisten toimintaa ja siihen liittyviä numeroita, kuinka mikäkin tapa tekee tulosta. Benchmarkingin tavoite on seurata kuinka muut tekevät saman asian kuin sinä ja ymmärtää miksi toinen tapa on joko parempi tai huonompi ja sen mukaan tehdä muutoksia omiin tapoihin tehdä asiat (Tuominen Kari 2016, 17).

Tämän työkalun avulla omaa jatkuvaa kehitystä on mahdollista edistää huomattavasti lyhyemmällä aikavälillä, kuin mitä saaman kehittymiseen menisi ilman benchmarkkausta. Alla havainnollistava kuvio benchmarkingin hyödyistä.



Kuvio 1. Benchmarking hyödyt esitetty kaaviona (mukailtu Tuominen K. 2016)

Suomessa järjestetään useita lanitapahtumia vuodessa. Yhdet suurimmat lanit järjestetään Helsingissä, Tampereella ja Porissa. Helsingissä järjestetään kaksi kertaa vuodessa Assemblyt, Tampereella Lantrek kerran vuodessa ja Porissa Insomnia kerran vuodessa. Benchmarkaamme omaa toimintaamme näihin jo pitkään järjestettyihin lanitapahtumiin, josta saamme merkkejä asioista, joita Porin Ravien lanitapahtumassa on mahdollisesti kehitettävää, ja mitä teemme joko paremmin tai eri lailla.

5.4 Tapahtuman suunnittelu

Tavoitteellisuus, vieraita kiinnostava sisältö, realistinen budjetti, selkeä viestintä sekä ammattimaiset järjestelyt ovat kriittisiä tekijöitä, joiden avulla yritystapahtuma onnistuu. (Catani Johanna Onnistunut yritystapahtuma 2017, 19). Kun tapahtuma on hyvin suunniteltu, järjestäjätkin voivat myös itse nauttia itse tapahtumasta ja sen kulusta. Seuraavaksi käydään läpi suunnitelmaa lanitapahtuman järjestämisestä yleisesti ja kuinka Porin Ravien lanitapahtuman järjestämisen kohdalla toimittiin.

5.4.1 Mitoittaminen

Mitoittamisessa on kyse monesta asiasta. Tapahtumaa järjestäessä on minimoitava ajantuhlaus ja saavuttaa se, että kaikki osallistujat viihtyvät koko tapahtuman ajan. Tapahtuman pituus ja koko vaikuttavat suuresti siihen, mitä tapahtuman järjestämiseltä vaaditaan.

Lanitapahtuman järjestämiseksi ensiksi tulee päättää, kuinka suuren tapahtuman haluaa tai voi järjestää. Noin kymmenen hengen lanit on helppo järjestää omassa keittiössä tai autotallissa, kun taas suurempaan esimerkiksi yli sadan henkilön laneja varten tarvitaan tapahtumapaikalle paljon enemmän neliöitä ja pöytäpaikkoja. Suurien tapahtumien järjestämiseksi sopivia vuokrattavia paikkoja ovat muun muassa koulut ja liikuntasalit. (Wikihow:n [www-sivut](#), viitattu 23.04.2020)

Mitoittamisessa tulee ottaa huomioon myös tapahtuman kesto. Suosituimman lanitapahtumat kestävät yleensä viikonlopun verran. Näin pitkät tapahtumat vaativat enemmän viihdykkeitä ja ohjelmanumeroita, näyttöpäätteen edessä istuminen yli kaksi vuorokautta ei ole hyväksi kenellekään. Vastaaviin tapahtumiin suositellaankin järjestämään liikunnallista aktiviteettia esimerkiksi kesällä ulkona pieni jalkapallo- tai mölkyturnaus. (Wikihow:n [www-sivut](#), viitattu 23.04.2020)

Porin Ravien kokeellisten lanien suuruuden määrittä olemassa olevat kapasiteetit lanitapahtuman järjestämiseksi. Paikalle saapui yhtä monta pelaajaa kuin tietokoneita Porin Ravien puolesta oli hankittu. Tämän lisäksi paikalle saapui oman eSports kerhon jäsenet omien koneidensa kanssa, yhteensä paikalla oli n. 30 pelaajaa. Tapahtuma kesti 24 tuntia eli yhden kokonaisen vuorokauden. Tämän tapahtuman aikana testasimme nettiyhteyksien, servereiden ja sähkövirran toimivuutta suuremman osallistujamäärän ollessa paikalla. Samalla saimme aikaan rungon toimivalle turnausjärjestelylle. Tulevissa tapahtumissa Porin Ravien tiloissa voidaan järjestää maksimissaan 100 osallistujan ja 48 tunnin eli viikonlopun mittaiset lanit.

5.4.2 Henkilökunta

Henkilökunnan tarve riippuu tapahtuman suuruusluokasta. Jälleen noin kymmenen hengen laneissa pärjätään, kun yksi henkilö on teknisesti osaava verkkoyhteyksien parissa. Suurempiin tapahtumiin tarvitaan henkilökuntaa tapahtumapaikan järjestämiseen eli rakennusosasto, tapahtumapaikalle saapuville tarvitaan vastaanottoon henkilökuntaa varmistamaan, että paikalle saapuu oikeat henkilöt ja osoittamaan missä mikäkin paikka sijaitsee. Vastaanoton yhteydessä on hyvä olla myös help desk, mistä voi pyytää apua teknisiin ongelmiin. Näiden lisäksi henkilökuntaa tarvitaan myös markkinointiin, turvallisuuteen, turnausten järjestämiseen sekä streamaamiseen tarvittava henkilökunta sekä IT puolen henkilökunta.

Porin Ravien kokeellisessa lanitapahtumassa henkilökuntaa oli 15 ja tämän lisäksi oma henkilökuntansa ravintolan puolella. Käytettävä henkilökunta kannattaa jakaa omiin osastoihinsa. Käytimme lanitapahtumassamme henkilöresurssit tapahtumapaikan rakentamiseen, juontamiseen, kuvaamiseen, vastaanottoon, help-deskiin, servereiden ylläpitoon, järjestyksenvalvontaan, turnausten tuomaroimiseen, streamaamiseen ja turnaussivun ylläpitämiseen turnauksen edetessä



Kuva 2. Turnausten streamaajat. (Kuvaaja Eveliina Tuuras).

5.4.3 Verkkoyhteydet, serverit ja netti

Noin kymmenen henkilön lanit saadaan järjestettyä hyvin yksinkertaisella kalustolla. Suurempaan tapahtumaan tarvitaan huomattavasti nopeampi nettiyhteys, paljon verkkokytкимиä ja erilliset tietokoneet servereiden pyörittämistä varten. Näillä työkaluilla varmistetaan toimiva ja viiveetön pelikokemus kaikille pelaajille. Pienen osallistujamäärän laneihin riittää, kun jokaiselle osallistujalle on varattu ethernet-kaapelille paikka. Suuremmissa tapahtumissa on hankittava kytкимиä, jolla saadaan tasainen ja toimiva nettiyhteys. (lan-party:n www-sivut, viitattu 24.03.2020)

Porin Ravien lanitapahtumassa nettiyhteyden nopeus oli 1 gigabittiä ja se riitti erinomaisesti kokeellisten lanitapahtuman järjestämiseksi. Jokaiselle pelaajalle oli varattu ethernet-kaapelille pistoke tapahtumaa varten hankitulla ethernet-kytkimellä. Servereitä pyöritettiin Counter-Strike: Global Offensive peliä varten ja näin turnauksesta saatiin viiveetön kaikille osallistujille, jolla taattiin reilut kilpailuolosuhteet.

5.4.4 Energiankulutus

Lanien järjestäminen vaatii aina perusteellista suunnittelua energiankulutuksen suhteen. Tietokone ja sen näyttö vaativat noin 4 A. Tehokkaimmat tietokoneet saattavat vaatia jopa 5 tai 6 A. Tavallisessa omakotitalossa sulakkeet ovat yleensä 15 A tai 20 A ja näin ollen samalle sulakkeelle ei voi kytkeä kovin montaa tietokonetta samanaikaisesti. Suuremmissa tapahtumissa saatetaan tarvita erillisiä sähkögeneraattoreita vakaan virrantuoton takaamiseksi. Etenkin suurissa tapahtumissa sähkönkulutuksen laskeminen on äärimmäisen tärkeää. Virrankulutuksen kartoittaminen on hyvä tehdä ennen tapahtuman perustamista ja jakaa virta siten, että virrankulutus ei ylitä sulakkeiden kapasiteettia missään tapahtuma-alueella. (WIKIHOW:n [www-sivut](http://www.sivut), viitattu 23.04.2020)

Meidän lanitapahtumassa jokaiselle pistorasialle oli laskettu maksimissaan kahden pelaajan sähkövirran tarve. Tällä suunnittelulla vältyimme mahdolliselta sulakkeen palamiselta, joka on vastaavanlaisen tapahtuman yksi suurimmista epäonnistumisen riskeistä.

5.4.5 Kalusto

Yksi pelaaja tarvitsee vähintään 80-100cm leveän pöytätilan. Tapahtumapaikan valinnan tärkeys korostuu, kun kalustoa tarvitaan paljon eli osallistujia on paljon. Jokaiselle pelaajalle on varattava riittävä pöytä- ja istumapaikka. Tuolien ja pöytien ergonomia on tärkeää, jotta säästyään niska-hartiaseudun kivuilta. Järjestäjien puolesta tuolien ja pöytien hankkiminen riittävät, muut tarvittavat oheistuotteet tuodaan osallistujan toimesta. Hyvässä tapahtumassa on kuitenkin hyvä olla sohvia, lava, screeni ja televisioita, joista turnausten seuraaminen onnistuu paikan päällä ilman omaa konetta. Tämän

lisäksi suuressa tapahtumassa on hyvä olla kahvio, josta saa pientä purtavaa ja virvoitusjuomia. (WIKIHOW:n WWW-sivut, viitattu 23.04.2020)

Meidän laneilla jokaisella pelaajalla oli 100cm leveä pöytätila käytössä näppäimistölle, hiirelle, näytölle ja tietokoneelle. Porin Ravien lanitapahtuman tilat sijaitsevat katsomotilassa ja jokaiselle riville mahtuu n. 5 pelaajaa. Istuminen omalla paikallaan lähes yhtäjaksoisesti kuuluu lanitapahtuman piirteisiin. Tätä varten Porin Ravit olivat hankkineet Sotkalta ergonomiset vastaavaan suoritukseen tarkoitetut tietokonetuolit jokaiselle osallistujalle. Porin Ravien ravintolan kautta järjestettiin osallistujille mahdollisuus päivälliseen, iltapalaan ja aamupalaan.



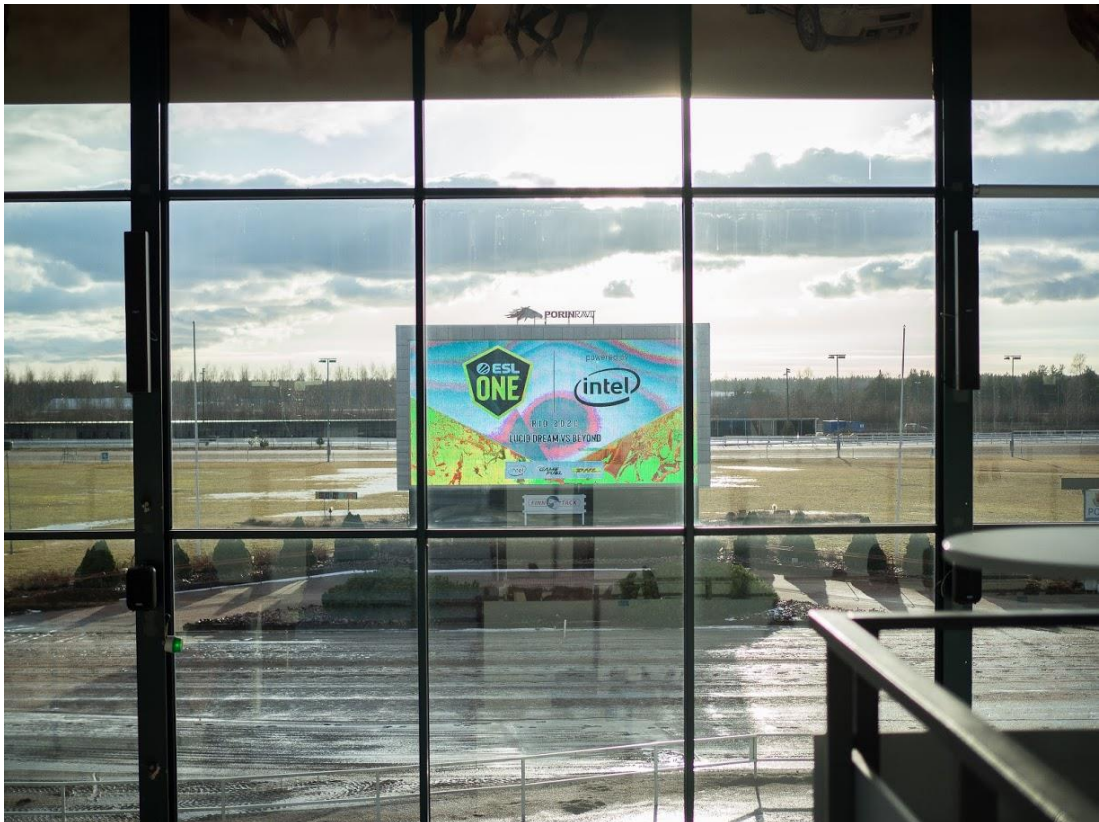
Kuva 3. Lanitapahtuman tilannekuva (Kuvaaja Eveliina Tuuras).

5.4.6 Pelit ja turnaukset

Päätä etukäteen mitä pelejä laneilla pelataan, jotta osallistujat voivat etukäteen hankkia tai asentaa pelit koneilleen. Päätös on tärkeä myös, jos aiot järjestää turnauksen, jotta

voit asettaa turnaukselle etukäteen säännöt. Pelit, joita laneilla aiotaan pelata kannattaa olla sellaisia, jotka pyörivät myös vanhemmilla tai huonommilla koneilla. Lanitapahtumassa on hyvä olla myös muuta aktiviteettia kuin omalla tietokoneutuolilla istumista. Pidemmässä tapahtumassa voi esimerkiksi järjestää kesällä ulkona futisturnauksen. Lanitapahtumalle sopivia aktiviteetteja on myös vanhojen pelien pelaaminen paikalle hankitulla pelikonsolilla tai pöytäpelit kuten pöytäfutis sekä lautapelit. (Wikihow:n www-sivut, viitattu 23.04.2020)

Kun tapahtumaan kutsuttiin osallistujia, heille ilmoitettiin samalla, että tapahtumassa on mahdollisuus osallistua turnauksiin Counter-Strike Global Offensive sekä Overwatch peleissä. Tätä varten osallistujat olivatkin valmiiksi asentaneet ja päivittäneet pelit koneilleen, jolloin internet yhteyden kapasiteettiä ei käytetty turhaan päivittelyjä varten. Turnaukset streamattiin ja näitä otteluita pystyi seuraamaan omalta pelipaikalta tietokoneeltaan, viereisiltä televisioilta sekä ulkona sijaitsevasta suuresta screenistä. Paikan päälle oli myös hankittu Virtual Reality laitteet, joita kaikki osallistujat pääsivät halutessaan koittamaan ja pelaamaan.



Kuva 4. Raviradan pihalla sijaitseva screeni (Kuva Eveliina Tuuras)



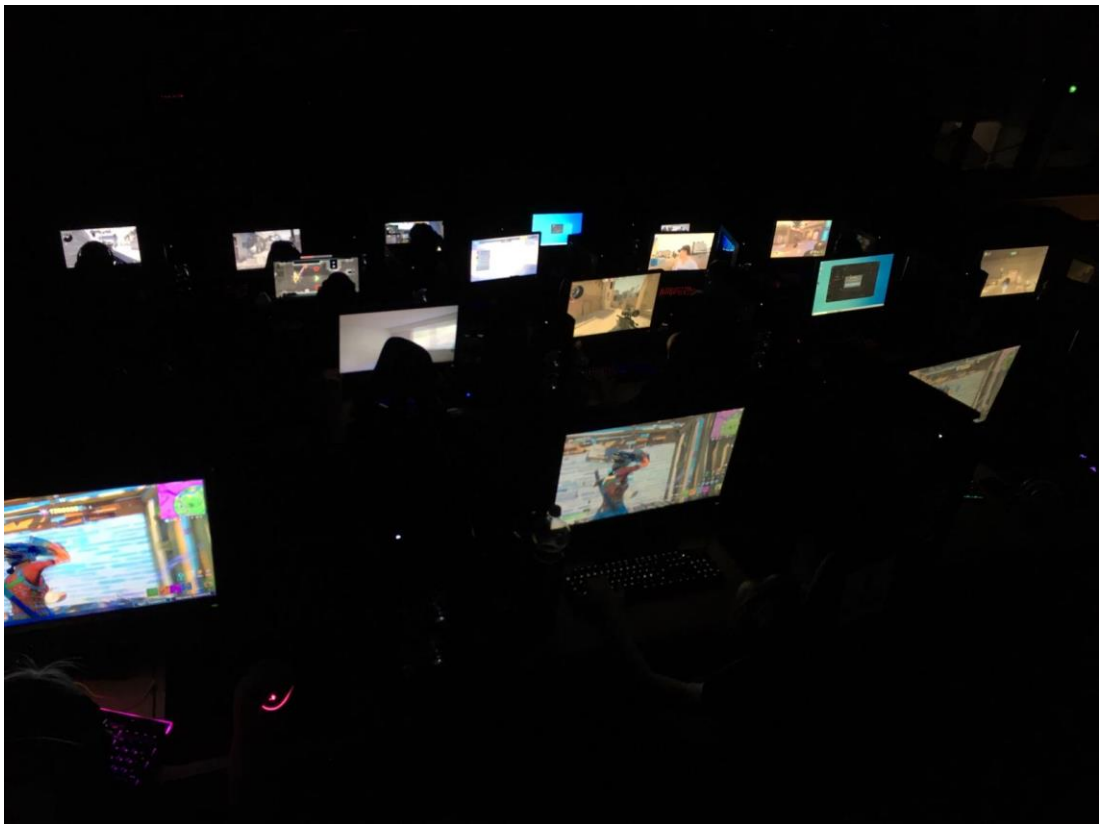
Kuva 5. Pelikuvaa televisioista (Kuvaaja Eveliina Tuuras).

5.4.7 Tapahtumapaikka

Yhä useammin tapahtumapaikan järjestämiseen käytetään vanhoissa tehtaissa, kehräimöissä tai varastohalleissa. Tapahtumapaikkaa valittaessa tärkeintä huomioida paikan koko ja sijainti. Hyvin valittu paikka järjestää tapahtuma ei takaa onnistunutta tapahtumaa, mikäli tapahtumapaikka sijaitsee kaukana halukkaille osallistujille ja näin ollen lisää esimerkiksi kuljetuskustannuksia ja näin voi vaikuttaa osallistumisaktiivisuuteen. (Vallo H & Häyrynen E 2016, 167).

Suurimmat e-urheilu tapahtumat järjestetään urheiluhalleissa, messukeskuksissa ja kouluissa. Porin Insomnia järjestetään vuosittain karjuhallin tiloissa, tapahtuma on kuitenkin järjestetty vuosien varrella ammattikorkeakoulun tiloissa ja kerran raviradalla. Opinnäytetyön ohella järjestettävä tapahtuma järjestettiin raviradalla, jossa tilat

ja puitteet ovat erinomaiset vastaavan tapahtuman järjestämiseen. Ravirata on tapahtumapaikkana erinomainen myös kaukaa tuleville osallistujille, koska tapahtumapaikalle on helppo sekä lyhyt matka kaukoliikenteen linja-auto- sekä juna-asemalta. Raviradan pihalla sijaitseva jättscreeni on hyvä työkalu e-urheilutapahtuman tyylliselle tapahtumalle, josta voidaan toistaa muun muassa tapahtuman omia turnauksia. Lanitapahtumaan tyypillisesti kuuluu yöpyminen, joten tämäkin on otettava huomioon tapahtumapaikkaa valittaessa. Porin Raviradalla on erikseen varattu hiljainen tila nukkumista varten.



Kuva 6. Lanittajat valojen pimetessä

5.4.8 Budjetti

Tapahtumaan saadaan kulumaan rahaa niin paljon rahaa kuin sitä vain on käytettävissä. Tätä varten on tärkeää määritellä budjetti edes suurin piirtein. Tapahtuman budjetin laatimista varten on hyödyllistä tarkastella aikaisempia vastaavia projekteja,

joista saa realistisen pohjan oman tapahtuman budjetoimiselle. Realistinen budjetin laskenta on sitä, että menot yliarvioidaan ja tulot aliarvioidaan. Kaikki tulo- ja menokohdat on syytä pilkkoa mahdollisimman pieniin osa-alueisiin ja niiden vastuuhenkilöt tehdä tietoisiksi myös taloudellisesta vastuusta. (Vallo H & Häyrynen E 2016, Tapahtuma on tilaisuus, 177) (Tapahtuman järjestäjän EPL, 10).

Kokeellisesta lanitapahtumaamme varten ei tarvinnut laatia tarkkaa budjettia, koska tilan käyttöön ei mennyt vuokraa, henkilöstö koostui opiskelijoista eSports tuottajat opintojaksosta ja markkinointi suoritettiin ilmaiseksi sähköpostitse suoraan osallistujille. Ainoa kuluerä tapahtumassa oli normaalit kiinteät kulut ja sähkön käyttö. Kuitenkin tulevissa tapahtumissa tulee olemaan budjetti laskettuna, kun tapahtumasta tulee avoin ja osallistujia enemmän. Ensimmäinen budjetinlaskenta on aina raaka arvio menoista ja tuloista. Tätä varten budjettia tulee analysoida tapahtuman jälkeen ja päivittää sitä sen mukaiseksi kuin oikeasti kävi. Tämän jälkeen budjetti on totuudenmukainen seuraavaa tapahtumaa varten.

Porin Ravien lanitapahtuman budjettiarvio		
Kulut		
Henkilöstön lukumäärä	8	
Henkilöstön tuntipalkka	20	
Työtunnit per henkilö	30	
Työtunnit yhteensä	240	
Henkilöstökulut yhteensä		4800
Tilavuokra sisältäen kiinteät kulut		1000
Palkinnot	500	
Muut kulut	250	
Kokonaiskustannus yhden vuorokauden tapahtumalle, euroa		6550
Tulot		
Konepaikallisten määrä	100	
Konepaikkojen hinta	39	
Vierailijoiden määrä	100	
Pääsymaksu	10	
Pääsylipputulot ja konepaikkatulot		4900
Ruokailu Cafe Rata, euroa	7	
Ruokailijoiden määrä	130	
Tulot ruokailusta		910
Kioskimyynti		975
Sponsorit	500	
Muut tulot tapahtumasta	250	
Tapahtuman tulos ennen veroja ym. Maksuja, euroa		7535

Kaavio 2. Porin Raviradan lanitapahtuman viitteellinen budjetti

5.4.9 Ruokailu

Tarjoilun luonne määräytyy tapahtuman osallistujien, luonteen, teeman, ajankohdan ja paikan mukaan. Tarjoilu voidaan järjestää itse tai ostaa osaksi tai kokonaan ulkopuoliselta kumppanilta. Pitopalvelun puoleen kannattaa kääntyä mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. (Vallo H & Häyrynen E 2016, Tapahtuma on tilaisuus, 182)

Ruoka on tärkeä osa hyvinvointia ja hyvin syöneet osallistujat tapahtumassa pysyvät virkeinä ja jaksavat nauttia tapahtumasta loppuun asti. Usein lanitapahtumissa pelaajat tuovat omat ruokansa paikan päälle ja tämän lisäksi järjestetään yhteinen tilaus jostakin ravintolasta. Jos lanitapahtuman tiloissa on mahdollista valmistaa ruokaa, voidaan tehdä jotain yksinkertaista ja terveellistä ruokaa pelaajille. Meidän tapahtumassamme järjestettiin yhteinen ruokailu Raviradan Cafe Radan toimesta.

5.4.10 Ajankohta

Tapahtuman ajankohta ja kesto on olennainen asia tapahtumaan osallistumisen kannalta. Huonosti valittu ajankohta voi vaikuttaa siihen, että osa kutsutusta ei pysty tai halua osallistua tapahtumaan. Tapahtuman ajankohdassa tulee ottaa huomioon myös muut vastaavat tapahtumat. Mikäli samaan aikaan on muita kilpailevia tapahtumia niin oman tapahtuman osallistujamäärästä, osa osallistuu toiseen tapahtumaan. (Vallo H & Häyrynen E 2016, 174-175).

Päivämäärä tulee päättää ajoissa, jotta kaikki halukkaat voivat osallistua. Vähintään 3 viikkoa etukäteen pienelle tapahtumalle, 2 kuukautta suuremmalle tapahtumalle. Lanitapahtumalle tyypillinen pituus on viikonloppu, jolloin halukkaille osallistujille on mahdollisuus hankkia vapaata ja viikonlopun pituus on sopiva vastaavalle tapahtumalle. Pidempi tapahtuma on liian kuormittava.

Meidän lanitapahtuman pituus oli 24 tuntia ja kutsu tapahtumaan tehtiin 3 viikkoa ennen tapahtumaa, jolloin varmistettiin osallistumisvarmuus.

5.4.11 Sponsorointi

Sponsorin saaminen on yllättävän helppoa lanitapahtumalle. Intel, AMD, nVidia jne. voivat lahjoittaa tarroja palkinnoksi. Suuremmat tapahtumat voivat saada sponsoriksi

myös esimerkiksi elektroniikka liikkeen kuten Gigantti tai Jimm's PC, joilta voi saada vaikka turnausta varten rahapalkinnon tai tuotepalkinnon. (Wikihow:n www-sivut, viitattu 23.04.2020)

5.4.12 Markkinointiviestintä

Onnistuneelle tapahtumalle tärkeintä on saada osallistujia mahdollisimman paljon. Tärkein vaihe tapahtuman järjestämiselle onkin siis sen markkinointi. Markkinointi voi tapahtua sosiaalisessa mediassa esimerkiksi Instagramissa, paikallisessa sanomalehdessä ja tapahtumaan liittyvissä verkkosivuilla.

Toimiva markkinointitapa lanitapahtumille on myös suusta suuhun markkinointi. Käske kavereitasi pyytämään heidän kavereitansa mukaan tapahtumaan. Raviradan tapahtumaa markkinoidaan myös jakamalla esitteitä nuorisotaloihin, kouluihin ja kohderyhmään kuuluvien harrasteryhmille, kuten Jyväskylän e-urheilu kerholle. (Wikihow:n www-sivut, viitattu 23.04.2020)

Meidän lanitapahtumaamme markkinoidaan sosiaalisessa mediassa, kuten Facebookissa ja Instagramissa. Nämä kaksi ovat kohderyhmämme eli 15-29 -vuotiaitten miesten eniten käyttämät sosiaaliset mediat, joissa on helppo kohdentaa mainoksiamme. (Pewresearchin www-sivut, viitattu 17.5.2020). Tämän lisäksi keräämme omaan Discord kanavaan, eli pelaajien käyttämään teksti- ja puheohjelmaan tapahtumastamme kiinnostuneet ihmiset, mistä on helppo informoida tulevista tapahtumistamme. Tapahtumaan haetaan myös näkyvyyttä Satakunnan Kansan avulla, johon tulee artikkeleita sekä mainoksia tapahtumastamme. Kaikki avoimet lanitapahtumat merkitään myös ylös suomalaiselle verkkosivulle lanit.fi, josta näkee kaikki Suomessa järjestettävät lanitapahtumat.

5.4.13 Päivitykset

Ennen lanitapahtumaa on erittäin suositeltavaa päivittää pelit ja ohjelmistot ajan tasalle ennen tapahtumaa. Näin vältetään verkkokaistan käyttöä turhalta lataamisen syövältä käyttöasteelta. Tätä varten osallistujia on myös hyvä muistuttaa päivityksien tekemisen osalta ennen tapahtumaa. (Wikihow:n www-sivut, viitattu 23.04.2020)

5.4.14 Valmistelut

Tapahtumapaikka tulee järjestellä tapahtumavalmiuteen ennen tapahtuman alkamista, mieluiten päivä tai useampi ennen. Tähän sisältyy tuolien, pöytien ja roskiksien paikalleen asettaminen. Tämän lisäksi hyvin onnistuneen tapahtuman kannalta on suositeltavaa hankkia etukäteen osallistuvien henkilöiden nimilaput, joissa on tarvittavat ohjeet ja tiedot tapahtumasta kuten käytettävä IP osoite, järjestyssäännöt, aikataulut ja oma konepaikka. Valmistelujen ohessa nettiyhteyksien ja servereiden toiminta kannattaa testata. (Wikihow:n www-sivut, viitattu 23.04.2020)

Tapahtumassamme valmistelimme paikan päivää ennen täysin valmiiksi. Järjestelimme tietokoneet, pöydät ja tuolit paikoilleen. Kytkimme serverit toimintavalmiuteen ja testasimme toimivuuden. Näin olimme valmiit heti seuraavana päivänä ottamaan vastaan pelaajat tapahtumapaikalle.

5.4.15 Turvallisuus

Tapahtuman järjestäjällä on vastuu tapahtuman turvallisuudesta. Laki määrittää useita asioita, jotka tapahtuman järjestäjän on tehtävä tapahtuman toteuttamiseksi. Yksi näistä asioista on turvallisuussuunnitelman luominen. Tämän suunnitelman tarkoitus on kartoittaa mahdolliset riskit, joita tapahtuman aikana saattaa tapahtua ja ennaltaehkäistä ne mahdollisimman hyvin. Turvallisuussuunnitelman luomisesta hyötyy myös itse tapahtuman järjestämisessä käytännössä, kun tämän avulla on helppo välittää tieto turvallisuusohjeista osallistujille ja tämä myös ennaltaehkäisee tapaturmia sekä onnettomuuksia. (Tapahtumajärjestäjän opas, 15).

Kuten aiemmin mainittu, lanitapahtuman voi järjestää useissa eri tiloissa. Mikäli kuitenkin haluaa käyttää jotakin rakennusta kuten teollisuushallia tapahtumapaikkana, sille tulee hakea toimenpidelupa kunnan rakennusvalvontaviranomaiselta. Tätä varten tulee selvittää tapahtumapaikan käytettävä pinta-ala, poistumistiet (vähintään kaksi), riittävä alkusammutuskalusto, sosiaalitulajärjestelyt, paikoitusalueet sekä tilaa varten tulee olla laadittu pelastussuunnitelma. (Tapahtumajärjestäjän opas, 16).

Tapahtumalle on osoitettava aina järjestyksenvalvoja, jonka tehtäviin kuuluu järjestyksen ja turvallisuuden ylläpito sekä rikoksien ja onnettomuuksien estäminen. Järjestyksenvalvojan tulee olla 18 vuotta täyttänyt henkilö, joka on suorittanut vaadittavan koulutuksen. Tapahtumissa riittää yleensä 1 järjestyksenvalvoja sataa osallistujaa kohden. Poikkeustapauksissa poliisilta voidaan saada lupa myös kouluttamattoman henkilön toimia järjestyksenvalvojana tietyn tapahtuman/tilaisuuden ajan. (Tapahtumajärjestäjän opas, 19).

Järjestämämme lanitapahtuma oli suljettu tilaisuus, joten paikalle saapui pieni määrä osallistujia ja tapahtuman pienen osallistumismäärän takia järjestyksenvalvontaa varten riitti yksi järjestyksenvalvoja ylläpitämään järjestystä. Järjestyksenvalvojan hankkiminen tapahtumaan kävi vaivattomasti, koska kahdella tapahtuman järjestäjällä oli voimassa oleva järjestyksenvalvonta kortti ja näin molemmat hoitivat järjestyksenvalvonnan tapahtuman aikana.

5.4.16 Siivous

Siivouksesta ja tapahtuman yleisestä ylläpidosta on hyvä pitää huolta jo tapahtuman aikana. Tapahtuman jälkeinen siivoaminen käy vaivattomammin, kun paikalle on hankittu riittävä määrä roskiksia ja niitä tyhjennetään tarpeeksi usein. Tämän lisäksi wc-tiloja ja ruokailutiloja tulee siistiä myös säännöllisesti tapahtuman aikana, jotta tilaisuuden tilat pysyvät siistinä ja miellyttävinä. (Tapahtumajärjestäjän opas, 19).

Lanitapahtumassa tilat on helppo pitää puhtaana, kun roskille ja tyhjille pulloille ja tölkeille on osoitettu jokaisen pelaajan läheisyyteen, jolloin roskia ei keräänny mihin-

kään, mihin ne eivät kuulu. Näin toimimme järjestämässämme tapahtumassamme. Jokaisen pelaajarivin pöydän pätyihin sijoitettiin roskakorit ja näiden läheisyyteen tyhjille pulloille osoitetut muovipussit. Tämän lisäksi wc ja ruokailutilojen siisteyttä ylläpidettiin säännöllisin väliajoin ja tästä vastasi Cafe Radan työntekijät.

5.4.17 Lupa- ja ilmoitusasiat

Ennen tilaisuutta on syytä varmistua yhteistyössä poliisin kanssa tilaisuuden lainmukaisesta ja turvallisesta kulusta. Yleisötilaisuuden järjestämisestä on tehtävä kirjallinen ilmoitus järjestämispaikan poliisille. Yleisötilaisuudella tarkoitetaan yleisölle avoimia huvitilaisuuksia, kilpailuja, näytöksiä ja muita niihin rinnastettavia tilaisuuksia. Poikkeuksen vastaavista tapahtumista ilmoittamiseen tulee, kun kyseessä on yleisötilaisuudet, joiden osallistujamäärä on vähäinen tai tapahtuman tai tilaisuuden luoteen vuoksi ei edellytetä järjestyksen tai turvallisuuden ylläpitämisen vuoksi toimia. Sama pätee, kun ympäristölle ei aiheutu haittoja liikennejärjestelyitä varten ei tarvitse lisäkustannuksia. (Tapahtumajärjestäjän opas, 12)

Yleisötilaisuuden järjestämisestä on tehtävä kirjallinen ilmoitus järjestämispaikan poliisille vähintään viisi vuorokautta ennen tilaisuuden alkamista, suositeltavaa on tehdä ilmoitus jo aiemmin sen varalta, että poliisi saattaa haluta tehdä muutoksia tai tarkennuksia tapahtuman luonteesta. (Tapahtumajärjestäjän opas, 12)

Yleisötilaisuuden ilmoitus sisältää yleisötilaisuuden järjestäjän tiedot, tilaisuuden tarkoituksen, tilaisuuden paikka, alkamis- ja päättymisaika, järjestyksenvalvojat, rakenne, anniskelu ja musiikki sekä yhteyshenkilö ja tämän yhteystiedot.

Lähiverkkotapahtumasta tulee tehdä usein ilmoitus seuraavien kriteereiden vuoksi: järjestäjä katsoo tilaisuuden vaativan järjestyksenvalvojia, tilaisuus vaatii liikennejärjestelyjä, alue rajataan muulta käytöltä, erityiset puhtaanapitojärjestelyt roskakoreineen ja tilapäiset WC-tilat.

5.4.18 Riskit

Lähiverkkotapahtuman suurimpia riskejä ovat niitä, joita ei voida kontrolloida järjestäjien kautta eli internet yhteyksien sekä sähkövirran tarjontaa. Näiden perustarpeiden katkeaminen kesken tapahtuman estää tapahtuman jatkumisen. Riskien välttämiseksi internet yhteyden sekä sähköön jakaminen on suunniteltava viisaasti, siten että kytkimet tai sulake ei ylikuormitu.

Yleisesti tapahtumien ja tilaisuuksien suurimpia uhkia ovat kuitenkin ennalta-arvaamattomat uhat, joiden takia koko tapahtuma tai tilaisuus joudutaan perumaan. Vuoden 2020 aikana maailmanlaajuinen pandemia osoitti todeksi tämän, kun kaikki yleisötapahtumat peruttiin kesän ajalta. Tämän koki myös Porin Ravirata, jonne oli suunniteltu myöskin paljon erilaisia tapahtumia kesän ajalle.

5.4.19 Tapahtuman jälkimainingit

Tapahtuman päättyessä on vielä monta asiaa, joita tapahtuman järjestäjien on hoidettava. Tapahtumapaikan tulee olla siivottu ja tapahtuman aikana mahdolliset erikoisjärjestelyt, kuten esiintymislavat tulee purkaa ja asettaa tapahtumapaikka samannäköiseksi kuin se oli ennen tilaisuuden järjestämistä. Siivouksen lisäksi tapahtuman jälkeen on kannattavaa kerätä kaikki järjestäjät yhteen ja käydä läpi asiat, joissa onnistuttiin ja kehitettävät kohdat. Nämä tiedot ovat erittäin arvokkaita, kun seuraavaa vastaavaa tapahtumaa järjestetään samoissa tiloissa. (Tapahtumajärjestäjän opas, 30).

Järjestämämme lanitapahtuman jälkeisenä päivänä kokoonnuimme paikalle puhdistamaan tilat ylimääräisistä roskista, purimme tietokoneet pois paikoiltaan ja järjestimme tilat kuten ne aikaisemmin olivatkin normaalin ravitilaisuuden yhteydessä. Tämän jälkeen kokoonnuimme yhteen ja kävimme tilaisuuden läpi jokaisen työryhmän näkökulman kautta, jonka jälkeen keräsimme vielä 3 hyvin onnistunutta asiaa ja 3 kehitettävää asiaa tapahtumasta. Näin takaamme sen, että tulevat tapahtumat ovat vähintään yhtä onnistuneita, jopa parempia.

6 KVALITATIIVINEN TUTKIMUS

Laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä on toimiva selvityksen toteuttamisessa, kun tavoitteenasi on ilmiön kokonaisvaltainen ymmärtäminen. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 63). Aineiston keräämisen keinona toimii joko yksilö- tai ryhmähaastattelu riippuen siitä, millaista tietoa selvityksellä halutaan oman idean sisällöksi tai tueksi. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 63)

Teemahaastattelu on puolistrukturoituna vapaampi tapa kerätä aineistoa ja toimii toiminnallisissa opinnäytetöissä muun muassa silloin, kun tavoitteena on kerätä tietoa jostakin tietystä temasta. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 63)

Lomakehaastattelulla, teemahaastattelulla ja syvähaastattelulla pystytään tutkimaan erilaisia ilmiöitä ja hakemaan vastauksia erilaisiin ongelmiin. Teemahaastattelussa edetään tiettyjen keskeisten etukäteen valittujen teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten varassa. Metodologisesti teemahaastattelussa korostetaan ihmisten tulkintojen ansiosta, heidän asioille antamia merkityksiä sekä sitä, miten merkitykset syntyvät vuorovaikutuksissa (Hirsjärvi & Hurme 201, 48).

Teemahaastattelussa ei voi kysellä mitä tahansa, vaan siinä pyritään löytämään merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen tarkoituksen ja ongelmanasettelun tai tutkimustehävän mukaisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 75).

Tässä kvalitatiivisen tutkimuksen työkaluna käytetään teemahaastattelua ja kysymykset pohjautuvat tapahtuman suunnittelun mukaisesti. Haastattelen tutkimusta varten lähiverkkotapahtuman järjestämisen kokeneita ammattilaisia. Haastattelen Insomnia tapahtuman järjestäjää Matias Koskea, Insomnian tapahtumavastaavaa Aki Riikosta, sekä Porin Ravien lanien projektipäällikköä Iiro Kuusistoa.

Tutkimusta varten laaditun teemahaastattelun kysymykset on rakentunut tapahtuman suunnittelun aiheiden mukaisesti. Kun kysymykset on laadittu tällä tavalla, varmistetaan siitä, että haastateltavilta saadaan kaikkiin tarvittaviin lanitapahtuman järjestämisen liittyviin osa-alueisiin vastaukset ja omat mielipiteet alan ammattilaisilta. Jokaisen

aihepiirin kysymys on kuitenkin laadittu avoimesti, jolloin kysymyksiin tulee mahdollisesti päällekkäisiä ja toistuvia vastauksia, mikä kuitenkin on hyvä merkki onnistuneesta teemahaastattelusta, koska silloin vähäisellä haastateltavien määrältä saadaan kattava, yhdenmukainen ja todenmukainen aineisto, jonka avulla voi tutkia omaa tapahtumaa ja sen järjestämisen eri kohtia.

Olen valinnut vastauksista oleisimmat kohdat opinnäytetyötä varten olennaisimmat kohdat. Haastattelut on tallennettu litterointia varten.

6.1 Teemahaastattelun tulokset

Lanitapahtuman järjestämisen tärkein vaihe Matias Kasken mukaan on päättää tapahtuman teema ja asiat mitä tapahtumalta halutaan ja mihin aiotaan keskittyä eniten. Tämän kautta pystyy päättämään tapahtuman kohderyhmän, jolle tapahtumaa on luomassa, minkä avulla pystyy tarjoamaan asioita tapahtumassa mitä kohderyhmä haluaa. Kun tiedetään mitä halutaan tehdä, seuraava askel on kerätä tapahtuman järjestämistä varten osaava ja motivoitunut porukka rakentamaan tapahtuma. Tätä varten voidaan hankkia maksullisia ulkoisia tekijöitä esimerkiksi verkkojen rakentamista varten tai sitten vaihtoehtoisesti omaa väkeä, joilla on osaamista tapahtuman eri aloihin. Tärkein huomio onkin mahdollisiin verkko-ongelmiin keskittyminen ja hankkia sitä varten osaava henkilökunta.

Lanitapahtuman järjestämistä varten tarvittavat työryhmät on suunnitteluporukka, joka on työryhmän ydin ja aktiivisin työryhmä. Nämä tekevät sopimukset tapahtumaa varten ja suunnittelee sekä johtaa tapahtuman kulun. Tapahtuman vastaaja vastaa tapahtuman kulusta ja tätä varten hän tarvitsee alleen hyviä työryhmiä eri aloille. Lanitapahtumassa tarvitaan tapahtumavastaavan, building ryhmän, joka vastaa pöytien, lavojen ja ständien pystyttämisestä ja purkamisesta, sähkölle ja netille omat työryhmät, peleille ja turnauspeleille omat vastaajat, turvallisuustiimi, markkinointitiimi, joka sisältää valokuvauksen, videokuvauksen ja sosiaalisen median päivittämisen, infossa työskentelevien porukka, logistiikka ja live. Liven tehtävänä on elävöittää tapahtumaa

äänellä ja kuvilla. Näiden lisäksi Insomnialla on oma työryhmä, joka kulkee nimellä 'hyvänä pito'. Tämä ryhmä vastaa henkilökunnan ruuan ja kahvin saamisesta oikeasta paikasta oikeaan aikaan. Siivoukseen Matias mainitsi, että tarvittaessa oma siivousryhmä tai mikäli mahdollista sovittaessa eri työryhmät vuorollaan hoitaa ympäristön siisteydestä.

Kun tapahtumaan tarvittavat asiat eli verkot, sähköt ja pöytäpaikat on suunniteltu, tulee hankkia luvat tapahtuman järjestämiseen. Insomnian tapahtumavastaava Aki Riikonen luetteli seuraavat asiat, joihin tulee hankkia luvat; tapahtuman järjestämisen lupa tapahtumapaikalle poliisilta ja tilan käyttö lupa tilanomistajalta, palolaitokselle tulee ilmoittaa pelastussuunnitelma ja koska lanitapahtumaan osallistuvat ovat useimmiten nuoria, jotka osallistuvat tapahtumaan ilman vanhempia nämä lupa-asiat ovat tarkempia kohdiltaan kuin muut tapahtumat. Mikäli tapahtumassa on tarkoitus myydä jotain, tarvitaan luvat esimerkiksi elintarvikkeiden myyntiin ja mahdollisesti anniskeluoikeudet, jos niihin on tarve. Lanitapahtumat ovat kyllä usein alkoholittomia tapahtumia, joten anniskeluoikeuksien hankinta on tarpeetonta. Elintarvikkeiden tai muiden tuotteiden myymiseen tarvitaan kaupparekisterin, jotta tuotteita voidaan myydä. Näiden lisäksi lupa-asioihin luettiin mukaan myös vakuutusten hankinta. Tapahtumalla tulee olla vakuutus ja tätä varten tulee arvioida mitä kaikkea lukee mukaan vakuutuksiin, yleensä arvokkaimmat tavarat, erityisesti lainatut. Tärkeintä on kuitenkin vakuuttaa henkilövahingot.

Lanitapahtuman järjestäminen ei eroa muiden tapahtumien järjestämisestä suuresti. Suurimpana erona on yleensä se, että vastaavanlaiset tapahtumat yleensä järjestetään talkootyönä ja voittoa tavoittelemattomana. Näihin tapahtumiin usein kaupungit voivat tarjota tukia suur tapahtuma-avustuksina. Tämän lisäksi nuorisotoiminnalta voi saada avustuksia.

Kun nämä ovat kunnossa tapahtuman järjestämisen suunnittelun kannalta niin itse tapahtuman sisältö tulee suunnitella huolellisesti. Tapahtuma, missä osallistujilla on tylsää tai on niukasti etukäteen suunniteltua ohjelmaa ei jätä hyvää mielikuvaa osallistujille ja mikäli sama tapahtuma järjestetään uudestaan niin aikaisemmin osallistuneet eivät välttämättä ole innokkaita osallistumaan, jolloin jo olemassa olevat asiakastiedot

ja kontaktit ovat turhia markkinoinnin puolesta. Tapahtuman ohjelman, kuten pelattavat turnauspelit tulee suunnitella sen hetken trendien mukaan. On vaikea saada paikalle laajaa osallistujakuntaa, jos tapahtuma painottuu ei tunnettuun tai vähemmän suosittuun vanhaan peliin kuin jos turnauksen järjestää sen hetkisen puhutuimman ja suosituimman pelin parissa. *''Asiakkaalle se tapahtuma tehdään eli tuote edellä. Ei ittelleen tehdä ton kokosta tapahtumaa. Pakko mennä mukavuusalueidein ulkopuolelle''*. – Matias Kaski

Seuraava vaihe onkin Matiaksen mukaan tapahtuman markkinointi. Halukkaat osallistujat eivät löydä hyvää tapahtumaa, jos sitä ei markkinoida tehokkaasti. Tapahtuman markkinoinnissa voidaan käyttää mitä tahansa työkalua, millä saadaan tavoitettua kohderyhmä. Näitä ovat esimerkiksi sosiaalinen media, flaijerit ja julisteet kouluissa. Lanitapahtumiin osallistutaan usein kaverien kanssa, jolloin mainos, jonka on nähnyt yksi silmäpari voi levittää tapahtuman tietoisuutta laajaltakin. Tärkeää tapahtumapaikan järjestämisestä on luoda hyvä yleisilme, kun paikalle saapuu. Matiaksen mukaan mitä parempi yleisilme, sitä enemmän se puhututtaa osallistujia, jolloin tapahtuman tietoisuus leviää tulevia tapahtumia varten kuin itsestään.

''Asiakaskyselyn mukaan 200 vastanneesta 8 tuli julisteiden kautta mukaan ja heidän mukanaan monia kavereita. Pienistä puroista kasvaa joki'', sanoo Matias markkinointiin liittyen.

Seuraavaksi kysyin minkälainen tapahtumapaikka toimisi hyvänä paikka järjestää lanitapahtuma. Insomian järjestäjien mielestä hyväksi lanien järjestämispaikaksi sopii lähes mitkä tilat tahansa. Paikan sopivuus riippuu täysin tapahtuman luonteesta. Esimerkkeinä 50 henkilön tapahtuman voisi järjestää vaikkapa nuorisotalolla ja isomman luokan tapahtuman urheiluhallilla, Porissa vaikkapa karhuhallissa. Paikan valinnassa tulee huomioida kuitenkin se, että katto pään päällä ei riitä kriteereiksi vaan pitää olla verkkoyhteydet ja jos niitä ei ole tapahtumapaikalla valmiiksi niin ne voidaan vetää paikan päälle jälkikäteen tapahtuman ajaksi. Erityishuomioksi Aki mainitsi, että ennen kuin laitetaan tapahtumapaikan vuokrasopimukseen nimeä alle, kannattaa tarkistaa riittääkö sähkökapasiteetti tapahtuman kriteereille. Muita kriteereitä tapahtumapaikan valinnaksi huomioitiin logistisinten asioiden puolesta, kuten onko paikalle helppo ajaa auto, mistä tarvittavat välineet kannetaan sisään. Porin Raviradalla on järjestetty aikaisemmin kerran Insomnian lanitapahtuma. Eli tilat on jo kerran aikaisemmin testattu

toimivaksi suuremmalle osallistujamäärälle. Heikkoutena Porin Raviradalla järjestettävään tapahtumaan mainittiin paikkamäärän rakentamisen haasteet ja turvallisuuskysymykset. Turnauspelien pelaamisessa saattaa tulla vastaan huijaaminen, kun Porin Ravien pöydät asetetaan auditoriokatsomon muotoisesti, jolloin toisen näytön näkee takana istuvat. Turvallisuuskysymykset tulee vastaan Porin Raviradan monimuotoisen tilan puolesta. Paikalla on paljon portaita ja pimeässä ne saattavat olla turvallisuusriski.

Lanitapahtuman kustannukset koostuvat monista eri asioista. Vaikka henkilökunnasta löytäisi mitä tahansa ammattilaisia verkkoasioihin liittyen, näiden ylläpito ja hankinta muodostaa suuren kuluerän, varsinkin kun käyttäjiä on useita. Suurin kuluerä on kuitenkin tilavuokra. Markkinoinnista aiheutuvat kustannukset tulisi laskea sijoituksina ja jokaisesta maksetusta mainoksesta tulisi saada tuottoa osallistumislipun muodossa. Perinteisten kustannuksien lisäksi mainittiin, että ylimääräisiä pikkukustannuksia on yllättävän paljon tapahtumaa järjestettäessä. Budjetti kannattaa arvioida etukäteen hyvin tarkasti ja tähän päälle vielä sopiva ”puskuri” eli kipuraja paljon saa budjetista mennä yli. Yllättäviä kustannuksia ovat muun muassa tarvittaessa jätehuollon hankintakulut sekä tapahtumapaikkakustannukset mm. ruokailut. Näiden lisäksi mainittiin, että vaikka henkilökunta tulisi yhdistystoiminnasta eli talkoovoimin niin budjettiin tulisi lisätä myös heille hankituista tarvikkeista kustannukset. Talkoolaisille olisi hyvä kustantaa vähintään ruokailut ja vaikkapa t-paita. Turnauksien palkintorahojen suuruuteen mainittiin, että erityisesti Insomnian tyyppisessä tapahtumassa palkintorahojen suuruus ei ole kovin merkittävä asia osallistumisen puolesta. Vaikka turnauspotissa olisi 100€ tai 1000€ niin osallistumismäärä pysyy suurin piirtein samana. Iiro Kuusisto mainitsi tähän, että palkintorahojen suuruus ei saisi olla kovin suuri kuluerä kokonaisbudjetista. Eri asia luonnollisesti, jos turnausten palkinnot saadaan sponsoreilta. Matias Kaski mainitsi palkinnoista sen, että usein osallistujan motiivina ei ole turnauksissa rahapalkintojen suuruus vaan mahdollisuus päästä kilpailemaan omassa lempipelissä ja olemaan mahdollisesti paras siinä.

Budjettiin liittyen tulisi ottaa huomioon tarvittava kalusto. Mikäli tapahtumaa järjestävällä yrityksellä tai yhdistyksellä ei ole tarvittavia kalusteita kuten pöytiä, tuoleja, screenejä yms. niin nämä tulisi ostaa tai mahdollisesti vuokrata vaikkapa toiselta vastaavista tapahtumista järjestäneeltä organisaatiolta. Mikäli nämä ovat jo omistuksessa tai

ne aiotaan hankkia itselleen myös tulevia tapahtumia varten, näistä voidaan saada tulevaisuudessa myös tuottoa vuokraamalla niitä eteenpäin. *''Tärkeä tehtävä tapahtumavastaavana on kirjata ylös omat ja lainatut kalustot. Erityisesti lainattuja tavaroita tulee pitää silmällä erityisen tarkkaan. Lainattua Playstation kolmesta on ikävä palauttaa, kun ei ole tarjolla ''ei oota''. Tätä varten lainatut tavarat kannattaa sijoittaa hyvin näkyvälle paikalle''*, mainitsee Matias erityishuomiona kaluston lainaamisesta.

Insomnia ei ole järjestänyt niin sanottua omaa ruokailua tapahtumalleen vaan ohjannut lippukaupan kautta ostamaan pizzaa yhteistyökumppanilta. *''Tämä lisäpalvelu tuo arvoa tuotteellemme. Tämä on onnistunut palvelu ja erittäin suosittu. Tällä hetkellä Insomnialla on yhteistyökumppanina porilainen Turo's Heavy Kebab''*.

Iiro Kuusiston mukaan suurissa tapahtumissa ruokailu voidaan järjestää, joko tilaamalla pitopalvelu tai järjestämällä mahdollisuus tilata yhteistilauksia. Pienemmässä tapahtumassa voidaan tehdä yhteinen ruoka kuten esimerkiksi makaronilaatikko tai muu helppo arkiruoka

Lanitapahtuman järjestämisen tuloista Matias kertoo seuraavasti: *''Yhteistyökumppanit ovat tärkeintä valuuttaa tämäntyyppisessä tapahtumassa. Miten tämä myydään heille, on tärkein asia, koska harva yritys lahjoittaa rahaa turhanpäiten. Yleensä lasjetaan saako sijoittamalla esimerkiksi 500€ vastinetta mainoksina jne. Tämä on tärkein tulonlähde kävijälipun jälkeen. Yhteistyökumppaneiden avulla saadaan piilokustannuksia katettua. Toki näitä saadaan katettua tukien avulla myös''*. Tulot kannattaa laittaa ylös tarkasti, jotta niitä voidaan vertailla seuraavalle tapahtumalle myös. *''Kukaan ei halua tehdä tapahtumalla tappiota''*, kertoo Iiro. Osallistumislipun hinnaksi tulisi laskea potentiaalisten osallistujien määrä ja jakaa lipun hinnaksi sellainen, että se kattaa vähintään kaikki kustannukset. *''Insomnialla pelaajan osallistumislippu budjetoidaan vastaamaan kuluja ja hinnan tulisi korreloida asiakkaan saamaa vastinetta, jotta heille ei jää paha maku suuhun. Sama asia katsojan kävijälipusta. Insomnialla tämä maksaa 10 euroa. Insomnia sai myytyä 450 konepaikkaa, joten seuraavalle tapahtumalle on ennustettu konepaikkojen myyntimääräksi 50 jopa 100 paikkaa enemmän''*.

Tapahtuma voi saada näiden lisäksi myös muita tuloja erilaisin lisämyynnein. Lanitapahtumissa myydään usein kahvio-, tietokone- sekä oheistuotteita. *''Verkkokaapelit unohtuu usein, joten niiden hankinta myyntiä varten on kannattavaa. Kannattaa arvioida paljon tuotteille on tarvetta, koska myyntiin ostettuja tuotteita ei voi palauttaa, mieluummin liian vähän kuin liikaa, koska niitä voi kuitenkin sitten hakea läheltä. Yhteistyökumppaneiden kautta esimerkiksi Jimm's PC voi saada myyntiin hiiriä ja näppäimistöjä, koska heillä on jo varastotuotteita, joita voi laittaa tämän tyyppiisiin tapahtumiin myynniksi. Se on myös heille helpompaa saada myyntiä kasvatetuksi. Insomnia järjestetään Porin Karhuhallissa, joten kioskimyynti tapahtuu tapahtumapaikalla jo valmiiksi. Kiinnioloaikana Insomnia kuitenkin saa myydä heidän kioskituotteitansa''*, kertoo Matias Kaski. Tähän Iiro Kuusisto lisää *''Krääsää ei kannata myydä. Oheistuotteina esimerkiksi t-paidat ja lippikset saattavat mennä myynniksi hyvin''*.

Sponsoroinnin avulla tapahtumasta on mahdollista tehdä houkuttelevampi, kun saadaan lisää varoja esimerkiksi palkintorahoihin, erilaisiin ohjelmapisteisiin tapahtumassa sekä yleisilmeen parantamiseen. Sponsor voi olla hyödyllinen, vaikka niiltä ei suoraan saada rahallista vastinetta, myös niiden kautta saama näkyvyys on isoksi eduksi. Sponsoreista kerrotaan Insomnian järjestäjiltä seuraavasti: *''Tänä päivänä mikä tahansa yritys voi toimia sponsorina. Sponsorin hankinta riippuu enemmän siitä kuka ja miten se myydään heille. Autokapallekin voidaan myydä jäätelömainoksen hyvän myyjän kautta. Insomnia yritti myydä Rocket League turnauksen sponsorointia auton rengaskaupalle Vienorille. Autopeli ja Vienorin renkaat olisi ollut hyvä idea, mihin Vienor ei kuitenkaan lähtenyt mukaan valitettavasti. Sponsorin hankinta tämän tyyppisille tapahtumille ongelmana on enemmän se, että firmat ei välttämättä huomaa tapahtumasta saamaa potentiaalia ja näkyvyyttä tai sitä kuinka suurta e-urheilu on tänä päivänä erityisesti nuorilla. Insomnian suurin ja kannattavin yhteistyökumppani oli PUBG Finland, jolta ei saatu yhteistyökumppanuudesta varsinaisesti rahallista hyötyä vaan sen sijaan näkyvyyttä Elisa Studiolla, kun Suomen suurin PUBG turnauksen finaalit järjestettiin Insomnian tiloissa, jota PUBG Finlandin järjestämä turnaus mainosti omilla laajoilla kanavillaan''*.

Insomnian järjestäjillä turvallisuus on erityisen tärkeää. Aki kertoo muutaman nyrkkisäännön tapahtuman turvallisuuteen liittyen: *''Tapahtumalla tarvii olla tietty määrä*

järjestyksenvalvoja, yksi järjestyksenvalvoja sataa osallistujaa kohden. Järjestyksenvalvojalla pitää olla erottuva varustus muuhun henkilökuntaan, kuten esimerkiksi liivi sekä erityisesti JV-kortti, jolla voidaan tunnistaa koulutuksen saanut pätevä järjestyksenvalvoja. Järjestyksenvalvojen lisäksi pitää olla turvallisuudesta vastaava henkilö, joka on järjestyksenvalvojen esimies ja toimii myös itse järjestyksenvalvojana''.

Turvallisuudesta vastaavan yksi tärkeimmistä tehtävistä turvallisuuden ylläpidon lisäksi on hankkia tapahtumaa varten kalustoa, jonka avulla turvallisuuden ylläpito on mahdollista, kuten esimerkiksi sammutuskaluston hankinta. Sammutuskaluston kohdalla kannattaa miettiä tarkkaan mitä välineitä tapahtumaan hankkii, jotta tapahtuman jatkuminen ei esty pienen palon sammuttamisen takia. Matias Kaski kertoi sammutuskalustosta seuraavasti: *''Sammutuskalustosta tärkeää on suunnitella mitä aikoo hankkia tapahtumapaikalle. Esimerkiksi, mikäli tapahtumassa aiheutuu pieni palo niin sitä ei kannata sammuttaa jauhesammuttimella, koska sitä leviää laitteisiin ja jättää rumaa jälkeä, minkä vuoksi tapahtuma usein päättyy tähän sammutukseen. Sen sijaan kannattaa hankkia CO2 sammutin eli nestemäisellä hiilidioksidikaasulla toimiva sammutin, joka ei jätä ulkoisia jälkiä, jolloin tapahtumaa voidaan sammutuksen jälkeen myös jatkaa''.*

Haastateltavat korostivat oman ja erityisesti lainatun tavaran vahtimisen tärkeyttä. Tapahtuman järjestäjä on vastuussa lainatun materiaalin palauttamisesta ja mielellään halutaan aina palauttaa moitteettomassa kunnossa lainatut asiat, jotta tulevaisuudessa tapahtumissa on mahdollista saada lainatavaraa käyttöön. Erityisesti yleisesti käytössä olevat tavarat kuten esimerkiksi pelikonsolit kannattaa sijoittaa paikan päälle siten, että niiden vahtiminen onnistuu joka puolelta aluetta. *''Turvallisuutta varten tulee suunnitella pelastussuunnitelma, jonka palotarkastaja käy läpi. Pelastusteinä toimivat tietäytyy pitää avoimina ja tietyn levyisinä, jotta kulku pysyy vapaana. Tapahtumassa asiakas on aina vastuussa omasta tavarasta, järjestäjät ovat vastuussa lainatusta kalustosta ja organisaattoreiden tuomista tavaroista. Lainatut pelikonsolit kannattaa laittaa näkyville valvonnan suhteen''.*

Porin Ravien lanitapahtumaa suunnitellessa yksi kauan mietitty kysymys, kuinka usein tapahtuman voisi järjestää esitettiin myös haastateltaville. Heidän mielestään tapahtuman voi järjestää niin monta kertaa kuin uskoo asiakkaita kiinnostavan tapahtumat, eivätkä ne koe inflaatiota toistuvuuden takia. Usein lanitapahtumalle tyypillisintä on viettää pitkä ja jokseenkin raskas viikonloppu vähillä yöunilla, joten samat ihmiset tuskin osallistuisivat joka viikonloppu samaan tapahtumaan. Tähän Matias kertoi seuraavaa tarkemmin omasta tapahtumastaan: *''Jos koet, että asiakkaita riittää joka viikonlopuksi niin järjestä tapahtuma joka viikonloppuna. Yleisesti tämä riippuu tapahtuman suuruudesta. Iso tapahtuma, joka ei myy itseään loppuun ikinä ei kannata järjestää usein, koska se ei luonnollisesti kannattavaa. Insomnian järjestäminen useammin kuin kerran vuodessa vaatisi kahdet eri tekijät järjestäjän puolelta, koska järjestäjät ovat kuitenkin vapaaehtoisia ja ilmaiseksi mukana toiminnassa. Mikäli tapahtumaa järjestetään yrityksenä ja tekijät saavat hyvän korvauksen niin yhdellä porukalla pärjää hyvin useissa tapahtumissa''*.

''Kohderyhmä lanitapahtumalle on muuttunut viimeisien vuosien aikana. Ennen lanitapahtumat miellettiin täysin nuorten tapahtumiksi, koska ei ollut olemassa e-urheiluskeneä MM- tai SM-tasolla lainkaan'', Kertoo Matias lanitapahtumien kohderyhmästä. Aikaisemmin siis kyseisiä tapahtumia on järjestetty nuoremmalle väelle, mikä vaikutti tapahtuman sisältöön ja esimerkiksi myös hintaan.

Tänä päivänä kohderyhmä on kasvanut todella laajalti ja uskotaan myös, että e-urheilun suosio kasvaa tulevaisuudessa entistä enemmän, jolloin myös kohderyhmä kasvaa suuremmaksi. Aiheeseen liittyen Matias jatkaakin seuraavasti: *''Tänä päivänä e-urheiluskene on kasvanut ja kohderyhmäkin kasvanut sen myötä. Kohderyhmä ja pääsääntöiset kävijät laneilla on kuitenkin 12-16 -vuotiaat. Kohderyhmä turnauksille sekä kävijäporukalle on 12-40 -vuotiaat. Konepaikkalaisten keski-ikä on 12-18 -vuotiaat, ehkä jopa 20-vuotiaat. Kävijälippuja ostavat vanhemmat ja ihmiset, jotka mielenkiinnon vuoksi haluavat tulla katsomaan mistä on kyse''*.

Seuraavaksi haastattelussa selvitin mitä pelejä tapahtumissa pitäisi pelata. Tiivistetysti tapahtumissa tulee kuunnella ja seurata kohderyhmän mieltymyksiä ja antaa heille myös vapaat kädet tähän. Vastaukseksi sain yhtäläiset ja alla onkin katkelma Iiron sekä Matiaksen vastauksista:

Iiro: ”Trendien mukaan. Pelejä tulee ja menee, joten pitää osata sopeutua. Kun seuraa edes jollain tasolla elektronista urheilua pysyy perässä mitkä pelit trendaavat. Tällä hetkellä suurin uusi peli on Riot Gamesin Valorant, mitä ihmiset varmasti haluavat pelata turnauksissa. Oheistoimintaan konsolipelit ovat hyviä ja helppo järjestää. Konsolipeleistä parhaimmat vaihtoehdot ovat taistelupelit, urheilupelit ja vanhat klassikkopelit.

Matias. ”Asiakas päättää eli sääntöjä ei ole siitä, että kuka saa pelata mitään. Turnaukset valitaan skenen mukaan. Kaikki kuitenkin saavat pelata mitä haluaa, jotkut tulevat kuitenkin paikan päälle pitämään hauskaa kavereiden kanssa, tai tutustumaan uusiin tyyppeihin ja valvomaan yöt. On kuitenkin kyseessä tapahtuma, johon nuori pääsee ensimmäistä kertaa yksin ilman vanhempia. Oheistoimintaan konsolipelit ovat parhaimpia, pleikkarit on helppo saada paikan päälle ja näihin järjestämiin turnauksiin on helppo kynnys osallistua mukaan. Oheistoiminnaksi voi suunnitella silti mitä vain. Insomniassa oli oheistoimintana myös keppijumppaa, soutulaitteita ja mölkykisa. Lanitapahtumaan voi hankkia myös alan julkkiksia, kuten streamaajia sekä ammattipelaajia, mukaan ja järjestää heidän kanssaan meet&greet osioita.

eSportsin laajentaminen oli haastattelun seuraava aihe. Matias lähti avaamaan ajatuksiaan tälle verraten asiaa perinteisen urheilun kautta ja miten sitä rahoitetaan. Matiasen mielestä siis e-urheilun laajentaminen on kiinni enemmän suosion kasvamisesta ja sitä kautta yritysmaailman rahoittamisesta lajia kohtaan.

Matias: ”Tarvittas ihmisiä, jotka toimivat kaupunkien ja yritysten kanssa kasvattaakseen e-urheilun skeneä yhtä isoksi kuin perinteinen urheilu. Perinteinenkään urheilu ei toimisi, jos yritykset eivät rahoittaisi niitä. Yritysten kautta saadaan mainoksia ja nämä ovat kannattavia yrityksille, koska urheilutapahtumia tulee seuraamaan satoja tuhansia ihmisiä. Kun yritykset tajuavat sen mitä tässä skenessä (e-urheilussa) on tiedossa tulevaisuudessa, sitten e-urheilu pääsee samoihin sfääreihin kuin muu perinteinen urheilu. Nykyään nuoret seuraavat e-urheilua ja tämäkin kasvaa tulevaisuudessa”.

Iiro taas avaa lajin laajentamista erilaisten kehitysideoin Porin Ravien suunnitteleminen lajin kasvattamista auttavien ideoiden kautta, kuten joukkueiden luominen.

Iiro: *''E-urheilu kerhon suurin ongelma on se, että aikaa on rajallisesti. 2 tuntia pelaamisesta on todella vähän aikaa, jos sitä varten pitää lähteä kotoa pois pelaamaan. Kerho pitäisi paikallistaa pieniin ryhmiin eri tiloihin. E-urheilu kerhoon pitäisi saada osaavia valmentajia, jotka voivat kehittää yksilöitä pelaamaan omaa peliään yksin sekä joukkueessa. E-urheilu kerhossa pitää ottaa huomioon myös pelattava peli. Jokaiseen pelattavaan peliin pitäisi hankkia oma valmentaja. Verrattavissa jos esimerkiksi jääkiekkjoukkuetta valmentaisi salibandyn tai jalkapallon valmentaja. eSports leiri ideana kuulostaa mielenkiintoiselta. Jos leirille saadaan tarpeeksi osallistujia, voidaan muodostaa sekajoukkueita pelaamaan eri pelejä vastakkain. Leirien avulla voitaisiin saada kasvatettua e-urheilun kulttuuria. Jatkuva eSports turnaus saattaa viedä itse turnaustapahtumasta oman loistonsa pois, kun tiedossa on kuitenkin aina uusi samanlainen turnaus. Tätä ideaa voisi muuttaa liigan tyyppiseksi, jossa eri tason pelaajat pelaavat omassa liigassa ja sarjan lopuksi pelataan lopputurnaus. eSports joukkueiden luominen on hankalaa, koska pelaajien kemiat pitää kohdata ja jokaisella tulisi olla samat tavoitteet ja motivaatio kunnossa. Nämä kun ovat kunnossa niin pitää vain ahkerasti osallistua paikallisiin ja maailmanlaajuisiin turnauksiin.*

Onnistuneen tapahtuman saa aikaiseksi, kun osaa kartoittaa riskit ja varautua niihin jo ennen tapahtuman suunnittelua. Matias kertoi hyvin tiivistetysti vastaavanlaisen tapahtuman suurimmat riskit seuraavanlaisesti: *''Ensimmäinen riski tapahtumalle on se, että tapahtumaan ei myydä yhtään lippua. Näin kiinteät kulut eivät kattaudu. Usein tämä johtuu siitä, kun markkinointi, tapahtuman illuusio on toteutettu huonosti tai liian nopeasti. Toinen riski on riskien arvioinnin puuttuminen eli se, että suunnittelet tapahtumaa, joka ei mene lainkaan kuten suunnittelit, eli ei olla otettu huomioon riskien arviointia. Tämä tarkoittaa sitä, että ei olla suunniteltu sitä, mitä tehdään, jos ei tapahdukaan kuten on suunniteltu. Tämän riskin sattuessa järjestäjät eivät tiedä mitä tehdä uudessa tilanteessa. Kolmas riski on sähköt ja verkkojen katkeaminen. Tämä riski liittyy myös riskien arviointien puuttumiseen. Riskiksi voidaan luetella myös se, että epäammattitaidottomasti on yliarvoitu tulojen saaminen, jonka seurauksena on velkaantuminen ja mahdollisesti konkurssi. Riskejä voidaan minimoida priorisoinnilla. Kaikkea ei voida ottaa huomioon ja tätä varten pitää osata käyttää aikaa siihen*

tapahtuman suunnitteluun, jolla on eniten merkitystä tapahtuman onnistumisen kannalta''.

6.2 Validiteetti ja reliabiliteetti

Tutkimuksessa pyritään välttämään virheiden syntymistä, kuitenkin tutkimuksissa tulosten luotettavuus ja pätevyys vaihtelevat. Tämän vuoksi kaikissa tutkimuksissa pyritään arvioimaan tehdyn tutkimuksen luotettavuutta. Luotettavuutta arvioinnissa käytetään erilaisia mittaus- ja tutkimustapoja.

Tutkimuksen reliabelius tarkoittaa mittaustulosten toistettavuutta. Mittauksen tai tutkimuksen reliabelius tarkoittaa sen kykyä antaa ei-sattumanvaraisia tuloksia. Reliabelius voidaan todeta usealla tavalla. Esimerkiksi jos kaksi arvioijaa tai tässä tämän työn haastateltavat päätyvät samanlaiseen tulokseen, voidaan todeta tulokset reliabeleiksi.

Toinen tutkimuksen arviointiin liittyvä käsite on validius eli pätevyys. Validius tarkoittaa mittarin tai tutkimusmenetelmän kykyä mitata juuri sitä, mitä on tarkoituskin mitata. (Hirsjärvi S, Remes P & Sajavaara P, 2009, 231-232).

Tätä ohjekirjaa varten tehty laadullinen tutkimus teemahaastattelun muodossa on suoritettu siten, että se täyttää kriteerit ollakseen pätevä sekä toistettavissa. Haastateltavat on valittu tarkasti siten, että haastateltavilla on pitkä kokemus käytännössä sekä teoriassa lanitapahtuman järjestämisestä. Tämän lisäksi teemahaastattelun kysymykset on suunniteltu täysin lanitapahtuman järjestämisen mukaan, jonka kautta varmistetaan se, että haastattelussa käydään läpi tutkimusta varten oleellisimpia asioita.

7 POHDINTA

7.1 Ajatuksia tuloksista

Ohjekirjaa varten haastateltiin alan ammattilaisia, jotta saataisiin selville asioita lanitapahtuman järjestämistä varten, joita ei ensikertalaiset osaisi ottaa huomioon. Tämän kautta varmistettiin myös se, että kokeelliset lanitapahtumat järjestyvät mutkitta. Haastattelu suoritettiin teemahaastatteluna.

Teemahaastattelun ongelmaksi huomattiin se, että tiettyihin kysymyksiin oli hankala saada vastauksia, jos ei tunne Porin Ravien tiloja etukäteen, kun mietittiin kyseisen paikan vahvuuksia ja heikkouksia lanitapahtuman järjestämiselle. Tämän takia haastateltaviksi valittiin paikalliset muut järjestäjät, jotka kävivät myös paikan päällä katsomassa meidän järjestämiä kokeellisia laneja helmikuussa 2020.

Oman tutkimuksen tapahtuman järjestämisestä, kokeellisten lanitapahtuman järjestämisestä sekä teemahaastattelun kautta tästä ohjekirjasta on hyötyä Raviradan tulevia tapahtumia varten, kun suunnitellaan tapahtuman kulkua tai sen luomista. Ravirata saa tästä myös kehittymistä varten hyvän dokumentin kuinka edellinen tapahtuma sujui. Tämän lisäksi tätä ohjekirjaa voi käyttää kuka tahansa, kun tarkoitus on luoda vaikkapa ensimmäistä kertaa vastaavanlainen tapahtuma.

Esports on laji, joka kasvaa vuosi vuodelta ja sen harrastuneisuus maailmassa kasvaa koko ajan. Tämän takia alalla riittää tulevaisuudessa kehitettävää ja tutkittavaa. Mielestäni tämän ohjekirjan avulla saadaan hyvä pohja esimerkiksi Raviradan lanitapahtuman kasvattamiselle ja jatkokehittämiselle.

7.2 Jatkotutkimukset

Seuraavia tapahtumia varten jatkotutkimuksen aiheeksi sopisi asiakastyytyväisyyskysely selvittääkseen tapahtuman hyvät ja kehitystä kaipaavat asiat ja menetelmät asiak-

kaan näkökulmasta. Tämän lisäksi Porin Ravirata voisi hyötyä myös markkinatutkimuksesta heidän laajentamideoitaan varten. Laajentamista esimerkiksi e-urheilu leireihin ja e-urheilu joukkueeseen kannattaa selvittää tämän toiminnan kysyntä ja sen kannattavuus.

8 YHTEENVETO

Opinnäytetyön tutkimustehtävänä oli tehdä ohjekirja lanitapahtuman järjestämisestä ja tavoitteena tehdä siitä hyvä ja pätevä. Kokeellisten lanien jälkeen, missä testattiin toimivuutta ja tästä tehdyn raportin sekä tätä opinnäytetyötä varten tehtyjen haastattelujen kautta voidaan sanoa, että tavoitteisiin päästiin tutkimustehtävässä. Kun vertaillaan teemahaastattelun tuloksia kokeellisista laneista saatuihin tietoihin, saatiin vahvistusta omaan tekemiseen ja uutta näkökulmaa suuremman luokan tapahtuman kokeneilta järjestäjiltä. Olen tyytyväinen siitä, että tästä ohjekirjasta saatiin todistetusti pätevä teos lanitapahtuman järjestäjille.

Tutkimuksessani suureen osaan nousi ohjekirjaa varten luodut kokeelliset lanit ja sen lisäksi käytin hyödyksi teemahaastattelujen lisäksi omaa tietotaitoani ja kokemuksia kiinnostuksestani ja harrastuksestani alaa kohtaan.

Opinnäytetyöprosessi oli mielestäni kaiken kaikkiaan onnistunut. Keväällä alkanut koronapandemian takia tapahtumien järjestäminen keskeytyi täysin ja tämän takia lanitapahtumia ei järjestetty kokeellisten lanien jälkeen lainkaan. Tämän takia tätä ohjekirjaa varten ei voitu järjestää osallistujamäärällisesti suurempaa lanitapahtumaa ja ohjekirjaa varten tehty budjetti onkin vain arvio. Eli ohjekirjaa varten olisin toivonut saada mahdollisuuden järjestää voittoa tavoittelevan ison kokoluokan lanitapahtuman, josta olisi saanut tulevia suuria tapahtumia varten verrattavia tuloksia. Kokeellisesta lanitapahtumasta kuitenkin saatiin varmistus lanitapahtuman toimivuudesta fyysisesti.

Opinnäytetyöprosessi oli minulle opettavainen niin ammatillisesti kuin ajankäytöllisestä näkökulmasta. Tulevaisuudessa ammatillisesti tästä on hyötyä tapahtuman järjestämisestä, vaikka ei järjestäisikään vastaavanlaista tapahtumaa. Ammatillisesti tästä on myös hyötyä, kun eSports tarjoaa tulevaisuudessa lisää työpaikkoja erilaisissa tehtävissä ja opinnäytetyötä tehdessä oppi paljon uutta alaan liittyen. Ajankäytöllisesti tämän prosessin ansiosta osaan priorisoida ajankäyttöäni kiireen keskellä paremmin kuin ennen ja tätä oppimaani taitoa tulen käyttämään nyt ja tulevaisuudessa.

LÄHTEET

Catani J. 2017. Onnistunut yritystapahtuma. Helsinki: Alma Talent Pro

Finder www-sivut, viitattu 18.3.2020 <https://www.finder.fi/Liikuntakeskus/Pori+Ravit+Oy/Pori/yhteystiedot/168563>

gevme:n www-sivut, viitattu 10.3.2020 <https://www.gevme.com/blog/organise-esports-event/>

Hirsjärvi S., Remes P. & Sajavaara P. 2006. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi

Hirsjärvi S., Remes P. & Sajavaara P. 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: tammi

Hubspotin artikkeli <https://cdn2.hubspot.net/hubfs/304927/Downloads/Esports-report.pdf?t=1528372092399>

Insomnian hallituksen puheenjohtajan toiminut ja tapahtumanohjelmamestari Matias Kaski

Insomnian tapahtumavastaava Aki Riikonen

Kananen J. 2008. Kvali

lan-party:n www-sivut, viitattu 10.3.2020 <https://www.lan-party.eu/en/organizer/organizing-a-lanparty>

Leskinen T. & Hult Hanna-Maria. 2010. Kokonaisvaltainen hyvinvointi. Helsinki: Tammi

Liquipedian www-sivut, viitattu 18.3.2020 [https://liquipedia.net/dota2/The International](https://liquipedia.net/dota2/The_International)

Peltola A. & Eväsoja M. 2001. Tapahtumajärjestäjän opas. Etelä-Pohjanmaan liitto: Trissa

Pewresearchin www-sivut, viitattu 17.5.2020 <https://www.pewresearch.org/internet/2016/11/11/social-media-update-2016/>

Porin Ravien lanitapahtuman projektipäällikkö Iiro Kuusisto

Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut, viitattu 18.3.2020 https://seul.fi/wp-content/uploads/2014/01/tapahtumajarjestajan_kasikirja_uusi.pdf

Smartlaunch:n www-sivut, viitattu 10.3.2020 <https://www.smartlaunch.com/hosting-a-tournament-heres-how-to-get-organized/>

syr.edu:n www-sivut, viitattu 18.3.2020 <https://onlinebusiness.syr.edu/blog/esports-to-compete-with-traditional-sports/>

Scholz T. 2019. eSports is business: management in the world of competitive gaming. Switzerland: Palgrave Macmillan

Tuomi J. & Sarajärvi A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi

Tuominen K. 2016. Introducing benchmarking. ChangeManager Pro

Valli R. 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Keuruu: Otava

Vallo H. & Häyrynen E. 2016. Tapahtuma on tilaisuus. Helsinki: Tietosanoma

Viitala R. & Jylhämä E. 2013. Liiketoimintaosaaminen. Helsinki: Edita

Vilka, H. & Airaksinen T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi

wikihow:n www-sivut, viitattu 10.3.2020 <https://www.wikihow.com/Host-a-LAN-Party>

Youtube:n www-sivut We – the Community, viitattu 15.4.2020 <https://www.youtube.com/watch?v=ju2IS0BZHDU>

TEEMAHAASTATTELUN KYSYMYKSET

1. Miten järjestäisit lanitapahtuman alusta loppuun?
 - a. Oletko koskaan järjestänyt lanitapahtuman, jos olet niin missä, milloin?
Mainitse siitä hyvät ja huonot asiat.
 - b. Millainen on hyvä paikka järjestää lanitapahtuma?
 - c. Miten järjestäisit lanitapahtuman Porin Raviradalla?
2. Mistä koostuu lanitapahtuman järjestämisen kustannukset
 - a. Kuinka paljon palkintorahoja pitäisi olla?
 - b. Mitä kalustoa tarvitaan järjestäjän puolelta?
 - c. Miten ruokailu tulisi järjestää?
 - d. Muita kustannuksia?
3. Mistä saadaan lanitapahtuman järjestämisen tulot
 - a. Kuinka paljon pelaajan osallistumislippu tulisi maksaa?
 - b. Kuinka paljon katsojan osallistumislippu tulisi maksaa? (Katsojat paikan päällä ja Twitch.tv)
 - c. Mitä oheistuotteita tapahtumassa voisi myydä?
 - d. Mitkä yritykset potentiaalisesti sponsoroisivat lanitapahtumia ja eSports turnauksia?
 - e. Muita tulonlähteitä?
4. Mitä turvallisuuteen liittyviä asioita tulee ottaa huomioon järjestettäessä lanitapahtumaa
5. Miten ja missä markkinoisit lanitapahtumaa
6. Kuinka usein sama järjestäjä voisi järjestää lanitapahtuman
7. Mikä on lanitapahtuma kohderyhmä? Onko niitä useita?
8. Mitä pelejä lanitapahtumassa tulisi pelata?
 - a. Pelejä myös muille osallistujille oheistoiminnaksi?
9. Mitä eri työryhmiä lanitapahtuman järjestämiseen tarvitaan?
 - a. Kuinka paljon tarvitaan henkilökuntaa minimissään esim. 100 pelaajan la-
neissa
10. Miten eSports skeneä voisi laajentaa
 - a. eSports kerho

- b. eSports leiri
- c. Jatkuva eSports turnaus

11. Riskit

- a. Mitä riskejä lanitapahtuman järjestämisessä on?
- b. Miten riskit estetään tai minimoidaan?

12. Mitä lupa- ja ilmoitusasioita tulisi hoitaa lanitapahtumaa järjestettäessä?