

OPINNÄYTETYÖ

Moninaisempi pelitapahtuma

Kehityskohteet Assembly-tapahtumissa naisten ja
sukupuolivähemmistöjen näkökulmasta

Christina Piirainen

Kulttuurituottaja (AMK)

(240 op)

Arvioitavaksi jättämisaika

11/2023

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Kulttuurituottaja (AMK)

Tekijä: Christina Piirainen
Opinnäytetyön nimi: Moninaisempi pelitapahtuma - Kehityskohteet Assembly-tapahtumissa naisten ja sukupuolivähemmistöjen näkökulmasta
Sivumäärä: 64 ja 6 liitesivua
Työn ohjaaja: Minna Hautio
Työn tilaaja: Assembly Organizing Oy

Pelaajabarometrin 2022 mukaan suomalaisista naisista lähes 80 % pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus. Silti Suomen suurimpien lan- ja pelitapahtumien, Assembly Summer ja Winter -tapahtumien, kävijäkyselyiden mukaan vuosittain kävijöistä 30 % on naisia tai sukupuolivähemmistöihin kuuluvia. Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää miksi pelaavat naiset ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvat eivät osallistu Assembly-tapahtumiin ja mitä tilaaja, Assembly Organizing Oy, voisi tehdä.

Opinnäytetyön tietoperustassa käsitellään digitaalista pelaamista Suomessa, pelikulttuuria sen ilmiöineen ja pelaavia naisia osana pelikulttuuria esimerkiksi heidän kohtaamansa epäasiallisen käyttäytymisen ja heidän pelaajaidentiteettiensä näkökulmasta. Lisäksi tuodaan esille tietoa pelitoiminnan ja -kulttuurin yhdenvertaisuuden edistämisen eteen jo tehdystä työstä ja Assembly-tapahtumien kehittämisestä yhdenvertaisempaan suuntaan palvelumuotoilun keinoin.

Pelaavia naisia ja sukupuolivähemmistöjä kuultiin opinnäytetyöhön kyselyn sekä työpajan kautta. Kyselyn avulla selvitettiin perustietoa kohderyhmästä, heidän mielikuviaan ja toivetaan tapahtumalle sekä syitä, miksi Assembly-tapahtumiin ei ole lähdetty. Työpajassa osallistujat taas pääsivät ideoimaan unelmien Assembly-tapahtumaansa. Non-toxic - syrjimätön pelitoiminta -hankkeen asiantuntijoiden haastattelulla saatiin opinnäytetyöhön asiantuntijoiden näkemystä ja työkaluja siihen, miten pelitoimintaa kehitetään yhdenvertaisempaan suuntaan.

Opinnäytetyön tuotoksena syntyi kaksi asiakaspersoonaa suurimmista kyselyyn vastanneista ikäryhmistä sekä useita konkreettisia kehitysehdotuksia. Asiakaspersoonat on muotoiltu myös vastaamaan mahdollisimman hyvin Assembly-tapahtumien kävijäryhmiä. Kehitysehdotukset nojaavat vahvasti kyselyssä esiin tulleisiin ajatuksiin ja ehdottavat ratkaisuja, joihin tilaajan on helppo tarttua.

Asiasanat: pelikulttuuri, tapahtumatuotannot, moninaisuus, palvelumuotoilu

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Degree Programme in Cultural Management, Bachelor's Degree

Author: Christina Piirainen

Title: Towards a more diverse gaming event – Development targets for Assembly events from women and gender minorities' viewpoint

Number of Pages: 64 and 6 attachment pages

Supervisor: Senior Lecturer Minna Hautio

Commissioned by: Assembly Organizing Ltd.

According to The Finnish Player Barometer 2022, almost 80% of Finnish women play digital games at least sometimes. Yet, according to the visitor survey of the biggest lan and gaming events in Finland, Assembly Summer and Winter, on a yearly basis, 30% of visitors are women or gender minorities. The aim of this thesis is to explore why gaming women and gender minorities do not attend Assembly events and how the thesis commissioner, Assembly Organizing Ltd., could address this.

The theoretical framework of the thesis discusses digital gaming in Finland, gaming culture and its phenomena, and gaming women as part of gaming culture, for example from the perspective of the inappropriate behaviour they encounter and their player identities. Moreover, the paper presents information on the work carried out by Non-toxic – Non-discriminatory Gaming project to promote equality in gaming and gaming culture, and on the development of Assembly events towards more equality through service design.

Gaming women and gender minorities were consulted through a questionnaire and a workshop. On one hand, the questionnaire was used to gather basic information about the target group, their preferences and expectations for the event and the reasons for not attending Assembly events. On the other hand, the workshop allowed participants to imagine their dream Assembly event. Furthermore, interviews with experts from the Non-toxic project provided the thesis with expert insights and tools on how to develop gaming activities in a more equal direction.

The thesis produced two customer profiles of the largest age groups that responded to the survey, as well as several concrete suggestions for improvement. The customer profiles have also been adapted to reflect the groups of visitors to the Assembly events as closely as possible. The development proposals draw heavily on the ideas expressed in the survey and propose solutions that are easy for the commissioner to grasp.

Keywords: gaming culture, event management, diversity, service design

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	TILAAJA JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ	8
3	PELAAMINEN JA PELIKULTTUURI.....	13
	3.1 Pelaaminen Suomessa.....	13
	3.2 Pelikulttuuri ja epäasiallinen käyttäytyminen.....	14
	3.3 Pelaavat naiset pelikulttuurissa.....	15
4	KOHTI YHDENVERTAISEMPIA PELITAPAHTUMIA.....	19
	4.1 Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke	19
	4.2 Assembly-tapahtumien kehittäminen	21
5	TUTKIMUSMENETELMIEN ESITTELY.....	24
	5.1 Kysely	24
	5.2 Asiantuntijahaastattelu.....	26
	5.3 Työpajatyöskentely	27
6	AINEISTON ANALYYSI	29
	6.1 Kysely	29
	6.2 Asiantuntijahaastattelu.....	45
	6.3 Työpaja	47
7	JOHTOPÄÄTÖKSET	52
	7.1 Asiakaspersoonat	52
	7.2 Kehitysehdotukset.....	53
8	LOPUKSI	59

8.1 Työn eettisyys ja luotettavuus.....	60
LÄHTEET	62
LIITTEET.....	65
Liite 1. Kysely Assembly-tapahtumien mielikuvista pelaaville naisille ja sukupuolivähemmistöön kuuluville henkilöille	65
Liite 2. Asiakaspersoona Kira Kaksikymppinen.....	69
Liite 3. Asiakaspersoona Kaisa Kolmekymppinen	70

1 JOHDANTO

Peliteollisuuden liikevaihto vuonna 2022 Euroopan tasolla oli 23,48 miljardia euroa, joka tarkoittaa 15 % kasvua vuoteen 2021 verrattuna (Ekorus & KEA 2023, 164–166). Suomessa peliteollisuuden liikevaihto oli 3,2 miljardia euroa sekä vuosina 2021 että 2022 (Neogames 2023, 24–26). Pelialan menestyksestä puhutaan paljon, ja peliteollisuuden sekä kilpapeliamisen eli e-urheilun osalta se on myös todistettavissa tutkimuksin. Pelitapahtumien vaikutuksesta ja menestyksestä ei ole tehty samassa määrin tutkimusta, mutta yksittäisten tapahtumien julkaisemia lukuja tarkastellessa on selvää, että niilläkin on kävijänsä.

Pelitapahtumien kirjo on laaja, ja Suomen suurimpia pelitapahtumia on järjestetty 1990–2000-lukujen vaihteesta lähtien yhtäjaksoisesti: Assembly Helsingissä vuodesta 1992, Vectorama Oulussa vuodesta 2000 ja Lantrek Tampereella vuodesta 2001. Lisäksi pienempiä lan-tapahtumia järjestetään aktiivisesti ympäri Suomen. Pitkästä historiastaan huolimatta nämä pelitapahtumat ovat kävijäprofiililtaan edelleen hyvin miehisiä, vaikka naiset ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvat henkilöt pelaavat tutkitusti samassa määrin kuin miehet (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 15–17).

Opinnäytetyössä tutkittavien Assembly-tapahtumien osalta Assembly Winter 2023 kokosi yhteen 13 000 kävijää (Hartikainen 2023a), joista noin 33 % oli naisia tai sukupuolivähemmistöihin kuuluvia henkilöitä (Assembly 2023b). Assembly Summer 2022 -tapahtumassa 18 000 kävijästä oli naisia ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvia noin 30 % (Assembly 2022b), ja luku on samaa luokkaa vuoden 2023 Summer -tapahtuman kohdalla, vaikka tapahtumassa kävi lähes 25 000 ihmistä (Assembly 2023c).

Nämä luvut sekä omat kokemukseni pelaajana pelitapahtumista kiinnostumisesta ja myöhemmin niissä käymisestä sytyttivät kipinän tutkia pelaavien naisten ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien halukkuutta ja mielenkiintoa osallistua pelitapahtumiin sekä tätä kautta syitä siihen, miksi he eivät ole pelitapahtumiin lähteneet. Aihe liittyy myös moninaisuuden ja yhdenvertaisuuden edistämiseen, sillä vaikka naisten kohtaama epäasiallista käyttäytymistä pelimaailmassa sekä heidän pelaamistaan on tutkittu, ei vastaavaa tutkimusta pelitapahtumien osalta tietääkseni ole tehty. Moninaisuuden ja yhdenvertaisuuden edistäminen tuovat etua sekä yhteisölle, yritykselle kuin yksilöllekin.

Assemblyjen silloisen tapahtumajohtajan Emilia Mikkolan kanssa käymissäni keskusteluissa tuli ilmi organisaation halu kehittyä ja kehittää Assembly-tapahtumia. Koronavuodet laskivat

erityisesti lanittajien eli tapahtumaan omilla tietokoneilla pelaamaan tulevien kävijöiden määrää (Hartikainen 2023b), ja olisi liiketoiminnan kannalta toivottavaa, että heitä tulisi lisää. Tilanne on jo hieman kohentunut vuodesta 2022, kun tarkastellaan Assembly Summer 2023 -tapahtumaa, mutta matkaa on vielä jäljellä koronaa edeltäviin lukuihin.

Opinnäytetyössäni kartoitan pelaavien naisten ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien henkilöiden kiinnostusta, mielikuvia ja esteitä Assembly-tapahtumiin osallistumisesta. Kartoituksen perusteella esitän kehitysehdotuksia, joiden avulla tapahtumanjärjestäjä voi vaikuttaa kohderyhmän päätökseen osallistua tapahtumaan. Opinnäytetyön tietopohjassa esittelen suomalaisten pelaamistottumuksia, pelikulttuuria sekä naisten asemaa pelikulttuurissa. Lisäksi luon katsauksen pelialalla tapahtuneeseen yhdenvertaisuustyöhön ja käsittelen Assembly-tapahtumien kehittämistä palvelumuotoilun näkökulmasta. Vaikka opinnäytetyön aikana palvelumuotoilun prosessia ei käydä läpi kokonaisuudessaan, palvelumuotoiluun kuuluva asiakaslähtöinen ajattelu on hyvä pohja kehitystyölle.

Opinnäytetyössä menetelminä käytän kyselyä, työpajaa sekä asiantuntijahaastattelua. Asiantuntijahaastattelussa Non toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen asiantuntijat taustoittavat yhdenvertaisempien pelitapahtumien järjestämistä. Non toxic -hankkeen tavoitteena oli toimintakaudellaan kehittää pelikulttuuria ja -toimintaa kaikille avoimeksi ja turvallisiksi harrastukseksi (Nuorten Helsinki 2021). Haastattelussa kerättyjä tietoja on käytetty hyväksi myös tietopohjassa. Kysely ja työpaja suunnataan pelaaville naisille ja sukupuolivähemmistöön kuuluville henkilöille, jotka eivät ole käyneet Assembly-tapahtumissa, eli niille, joita Assembly-tapahtumiin toivottaisiin tulevan. Menetelmien avulla kerätään vastaajien itsensä kertomana perustietoja kohderyhmästä, kuten palvelumuotoiluun kuuluu, sekä heidän ajatuksiaan pelitapahtumista.

Opinnäytetyön tuloksena luon Assembly-tapahtumia varten räätälöityjä kehitysehdotuksia kivantujen kohderyhmien saamiseksi tapahtumaan. Kehitysehdotuksien tueksi teen myös asiakaspersoonia niistä, jotka ostavat todennäköisimmin lipun tapahtumaan. Tavoitteena on saada aikaan mahdollisimman konkreettisia vinkkejä, jotka tapahtumaorganisaation on helppo ottaa käyttöön.

2 TILAAJA JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ

Opinnäytetyön tilaajana toimii Assembly Organizing Oy, joka järjestää kahdesti vuodessa pelaamiseen ja digitaaliseen kulttuuriin keskittyvät Assembly Summer ja Assembly Winter -tapahtumat. Assembly-tapahtumaa on järjestetty vuodesta 1992 lähtien, aluksi kerran vuodessa. Vuodesta 2007 alkaen Assembly-tapahtumia on järjestetty kaksi kertaa vuodessa, ja tällöin syntyi jako kesä- ja talvitapahtumaan. Ennen koronaa Assembly Winter -tapahtumassa oli noin 20 000 kävijää vuosittain ja Assembly Summer -tapahtumassa noin 30 000 kävijää vuosittain. (Assembly 2023a.)

Pelitapahtumien järjestäminen ja niissä käyminen on yksi pelikulttuurin ilmenemisen muoto (Hyväri ym. 2018). Ne voidaan karkeasti jakaa oman näkemykseni mukaan neljään kategoriiaan: ammatillisiin tapahtumiin, e-urheiluturnauksiin, laneihin ja muihin pelitapahtumiin, kuten messut, sekä coneihin (lyhenne sanasta convention) eli samanhenkisten ihmisten yhteen kokoontumisiin, joissa kokoontujat harrastavat ja viettävät aikaa yhdessä. Assembly-tapahtumat sijoittuvat tällä jaottelulla lan ja muiden pelitapahtumien kategoriaan.

Alun perin Assemblyjen keskiössä on ollut demoskene, jossa tietokoneharrastajat esittelevät taitojaan ja luovat reaaliaikaisesti kuvasta ja äänestä koostuvia lyhyitä videopätkiä eli demoja. Nykypäivänä Assembly-tapahtumat ovat messutyypisiä tapahtumia, jotka on suunnattu kaikenikäisille ja -laisille pelaajille ja pelikulttuurista kiinnostuneille. Yhdessä pelaaminen samassa tilassa eli lanittaminen ja Counter-Strike: Global Offensive -ammuntapelin (2012–2023, nykyään Counter-Strike 2) suomenmestaruuskilpailut ovat tunnetuimpia ohjelmanumeroita tapahtumassa, vaikka kävijät voivat edelleen ihaila demoja kilpailujen muodossa. (Assembly 2023a.)

Assembly-tapahtumat järjestetään Helsingin Messukeskuksessa, jossa ne levittäytyvät useamman hallin alueelle. Tilat on jaettu karkeasti kahtia: messualueeseen sekä lan-alueeseen. Messualueelta löytyy muun muassa tapahtuman yhteistyökumppaneiden messupisteitä sekä -myymälöitä, pari pienempää lavaa esimerkiksi seminaari- sekä vaikuttajien ohjelmanumeroita varten, Creative Zone työpajoihin sekä pelihalleista tuttuja arcade-koneita. Lan-puolella on pöytätarivistöjen lisäksi päälava, pelialan toimijoiden osastoja sekä oleskelualue Premium-lipun ostaneille. Tapahtumien ohjelmatarjontaan kuuluu yllä mainittujen aktiviteettien lisäksi esimerkiksi demokilpailu, cosplay- eli pukukilpailu, musiikki- ja tanssiesityksiä sekä erilaisia turnauksia ja kilpailuja sekä lanittajille että päiväkävijöille. Kävijä voi osallistua tapahtumaan joko 1–

4 päivän päivälipulla tai ostamalla tietokonepaikan, jolloin hän saa tuoda oman koneensa paikalle koko tapahtuman ajaksi sekä voi majoittua Messukeskuksessa.



Kuva 1. Näkymä Assembly Summer 2023 Content Corner -ohjelman yleisöön. Kuva: Jon Ekberg (2023).



Kuva 2. Pelaaja pelaamassa arcade-pelialueella. Kuva: Emmi Halmela (2023).

Tapahtumateollisuuden arvoon on alettu viime vuosina kiinnittää huomiota varsinkin koronapandemian vuoksi. Pelitapahtumien luomasta arvosta on tehty vain vähän tutkimusta, ja tieto on ripoteltu pääasiassa ympäri kenttää kunkin tapahtumanjärjestäjän omiin arkistoihin. Joitain numeroita nähdään toisinaan julkisuudessa. Esimerkiksi League of Legends -pelin Euroopan, Lähi-Idän sekä Afrikan mestaruussarjan kesäkauden finaali järjestettiin Malmössä syyskuussa 2022. Tapahtumaan myytiin yli 19 600 lippua, ja kävijöistä 57 % oli ulkomaisia edustaen 30 eri maata. Tapahtuma tuotti alueelle yli 50 miljoonaa Ruotsin kruunua. (Malmö Stad 2022.) Marraskuussa 2022 Espoossa järjestettiin Counter-Strike: Global Offensive -pelin e-urheiluturnaus, johon kutsuttiin pelaamaan maailman luokan joukkueita. Tapahtuma keräsi yli 8 000 kävijää, joista 51 % oli muualta kuin pääkaupunkiseudulta ja vain 3 % ulkomaisia. Tapahtumakävijöistä 72 % käytti Espooseen matkustamiseen 1–100 euroa, ja hotellissa tai vastaavassa majoituspaikassa yöpyneistä 38 % käytti yli 100 euroa majoitukseen. (Kapiainen 2022.) Pelitapahtumat siis liikuttavat ihmisiä hyvin ja luovat huomattavaa arvoa alueelle, jolla tapahtuma järjestetään.

Joel Järvi (2022, 29–38) käsittelee opinnäytetyössään pelitapahtumien merkitystä ja arvoa kulttuuri- ja tapahtuma-alalla ja kuvaa samalla pelitapahtumien ominaisuuksia. Vaikka pelitapahtumissa on omanlaisensa laitteistotarpeet sekä kohderyhmän tuntemus, tuotannon tehtävät eivät eroa muista tapahtumatuotannoista. Järven opinnäytetyötä varten haastatellut pelitapahtumien tekijät kertovat, että pelitapahtumien tärkein piirre on yhteisöllisyys: tapahtumat kokoavat yhteen samankaltaisia ihmisiä nauttimaan kiinnostuksen kohteestaan. Haastatellut nostavat esiin myös tiukan yhteisöllisyyden luoman haasteen ensikertalaisten houkuttelemisesta tapahtumaan. Pelitapahtumien kulttuuriarvo nähdään rakentuvan itse peleistä sekä pelien parissa viihtyvistä ihmisistä. Pelien arvo koostuu haastateltujen mukaan klassikkopelien vaikutuksesta populaarikulttuuriin, koko alan rahallisessa arvossa sekä pelien ominaisuudessa sekä viihdyttää että puhututtaa. Ihmisiin liittyvä arvo taas kohdentuu pelitapahtumiin, yhteisöön ja niiden voimaan tuoda ihmisiä yhteen. (Mt. 29–38.) Yhteisöllisyys ja ihmisiä yhteen tuova voima on nähtävissä myös Assembly-tapahtumissa. Tapahtumat ovat tunnettuja vahvoista juuristaan pelaajien kokoontumispaikkana.

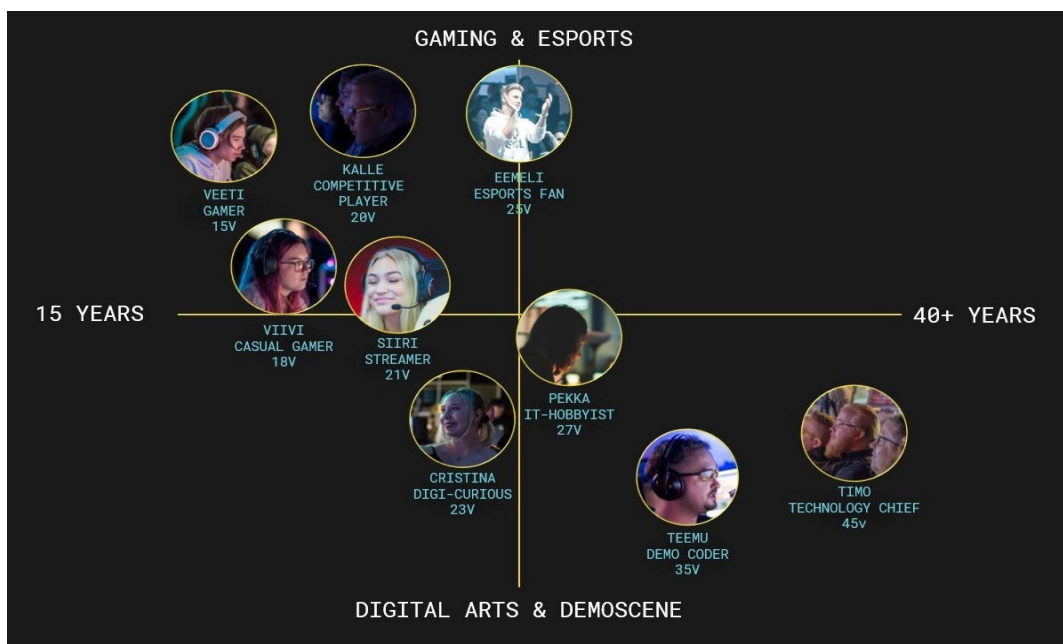
Assembly-tapahtumien kohderyhmä on kuvattu monipuoliseksi mediakortissa (kuva 3), mutta kävijäprofiili on selkeämpi viimeisintä kahta tapahtumaa tarkastellessa. Tilaaajan kanssa käyty-

jen keskustelujen perusteella kannattaa huomioida ikäjakaumaa koskeva vääristymä: nuorimmat kävijät, varsinkin alle 18-vuotiaat, eivät anna kävijäpalautetta samoissa määrin kuin vanhemmat tapahtumakävijät.

Maaliskuussa järjestetyn Assembly Winter 2023:n kävijäkyselyn (13 000 kävijää, 531 tyytyväisyyskyselyyn vastaajaa) perusteella 68 % kävijöistä oli miehiä, 29 % naisia ja 3 % muita sukupuolia. Alle 18-vuotiaita oli 23 % kävijöistä, 18–30-vuotiaita 44 % ja yli 30-vuotiaita 34 % kävijöistä. Yli puolet (59 %) kävijöistä asui Uudellamaalla. Varsinais-Suomesta, Pirkanmaalta ja Keski-Suomesta kävijöitä tuli 17 %. Muualta Suomesta tai ulkomailta kävijöitä oli 24 %. (Assembly 2023b.)

Vuoden 2023 Assembly Summer -tapahtumassa (24 800 kävijää, 599 tyytyväisyyskyselyyn vastaajaa) elokuussa puolestaan 65 % kävijöistä oli miehiä, 29 % naisia ja 6 % muita. Alle 18-vuotiaita kävijöitä oli 16 % kävijöistä, 18–30-vuotiaita 46 % ja yli 30-vuotiaita 38 % kävijöistä. Tällöin 53 % kävijöistä asui Uudellamaalla. Loput 46 % kävijöistä oli muualta Suomesta. (Assembly 2023c.)

Tapahtumat siis vetävät puoleensa ainakin 18–30-vuotiaita nuoria miehiä Uudeltamaalta. Myös yli 30-vuotiaat ovat merkittävä kohderyhmä. Valitettavasti Assemblyjen kävijäkyselyjen datassa ”yli 30-vuotias” on ylin ikäluokka eikä siitä vanhempia täten voi luokitella useammiksi ryhmiksi. Se olisi toivottavaa, kun tapahtumissa yli 30 % kävijöistä on yli 30-vuotiaita.



Kuva 3. Assembly-tapahtumien kohderyhmät (Assembly 2022)

Organisaatiolla ei ole yhdenvertaisuussuunnitelmaa tai muuta dokumenttia, joka antaisi suuntaa yhdenvertaisuustyölle, mutta tapahtumajohtaja Mikkola puhui toimikaudellaan avoimesti useissa haastatteluissa halustaan lisätä naisten ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien kävijöiden osuutta vuosi vuodelta.

Meidän pitää omalla esimerkillämme näyttää, miten monimuotoisuutta voi edistää ja lisätä yhdenvertaisuutta pelaamisen parissa. Suomen suurimpana pelitapahtumana meidän pitää olla edelläkävijöitä. (Hartikainen 2022.)

Jokaista tapahtumaa varten Assemblyjen nettisivuilla julkaistaan päivitetty Info-sivu, josta yhtenä osiona löytyy Hyvä käytös ja häirintäyhdyshenkilöt. Assembly Summer 2023 -infosivulla kerrotaan, että minkäänlainen epäasiallinen käytös, kiusaaminen, häirintä tai syrjintä eivät ole sallittuja tapahtumassa. Sivulla kerrotaan häirintäyhteys henkilöiden yhteystiedot, päivystysajat sekä yleistä tietoa häirintäyhdyshenkilötoiminnasta. (Assembly 2023d.) Samat tiedot pyörivät tapahtuman aikana infonäytöillä. Häirintäyhdyshenkilöt tapahtumissa on otettu käyttöön ensimmäisen kerran vuoden 2022 Summer-tapahtumassa.

3 PELAAMINEN JA PELIKULTTUURI

Tässä opinnäytetyössä pelaamisella tarkoitetaan digitaalisten pelien pelaamista esimerkiksi tietokoneella, erilaisilla konsoleilla tai mobiililaitteilla. Suomalaisten pelaamista, siihen liittyviä ilmiöitä ja käyttäytymistä on tutkittu jo runsaasti, esimerkiksi Pelaajabarometri julkaistaan kahden vuoden välein, mutta näissä tutkimuksissa viitataan usein pelkästään “miehiin” ja “naisiin”. Selvyyden ja viittausten oikeellisuuden vuoksi tässä luvussa puhutaan myös vain miehistä ja naisista viitattaessa tutkimustuloksiin.

3.1 Pelaaminen Suomessa

Suomalaisista 10–75-vuotiaista 80,3 % pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus. Miehistä 82,0 % ja naisista 78,7 % pelaa joskus digitaalisia pelejä, ja aktiivisesti eli noin kerran kuukaudessa tai useammin miehistä pelaa 71,4 % ja naisista 58,8 %. Kaikkien digitaalisia pelejä pelaavien keski-ikä on 39,9 vuotta. Suomalaiset pelaavat useimmiten puhelimellaan: mobiililaitteilla aktiivisesti pelaavia on 42,1 %. Tietokoneella aktiivisesti pelaa 33,2 % ja pelikonsoleilla 21,4 %. (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 15–17, 25–35.) Pelaajabarometri (mt.) paljastaa selkeästi, että digitaalinen pelaaminen, laitteesta riippumatta, on koko kansan harrastus iästä ja sukupuolesta riippumatta. Kuva henkilöstä, joka pelaa digitaalisia pelejä, on hyvin moninainen nykypäivän Suomessa.

Suomalaiset ylipäättään pelaavat eri peligenrejä vertaillessa eniten pulma- ja korttipeljä, toimintapelejä, seikkailupelejä sekä ajopelejä. (Kinnunen ym. 2022, 25–37.) Naisten ja miesten suosimien peligenrejen välillä on selkeitä eroja, kuten taulukko 1 kuvaa. Luvuissa ovat mukana kaikki laitteet, joilla pelataan. Naisten suosimat pulma- ja korttipelit ovat selkeästi naisten listan kärjessä, kun taas muita peligenrejä pelaa 12 % tai alle 10 % naisista. Tämän voisi selittää se, jos naiset pelaisivat erityisen paljon mobiililaitteilla, sillä niille tehdyt pelit ovat usein pulmapelejä. Miehet taas pelaavat tasaisemmin eri peligenrejen pelejä.

Taulukko 1. Aktiivisten pelaajien osuus eri peligenreissä sukupuolen mukaan jaoteltuna (Kinnunen ym. 2022, 25–37).

Naiset	Miehet
1. Pulma- ja korttipelit (33,8 %)	1. Ammuskelupelit (37,1 %)
2. Simulaatiopelit (12,1 %)	2. Seikkailupelit (32,9 %)

3. Oppimispelit (9,6 %)	3. Strategiapelit (27,8 %)
4. Toimintapelit (9 %)	4. Pulma- ja korttipelit (24,1 %)
5. Seikkailupelit (8,8 %)	5. Toimintapelit (24 %)

Pelaaminen on myös sosiaalinen harrastus. Suurin osa pelaajista (88 %) pelaa tuttujen pelaajien kanssa verkon välityksellä ja 43 % tuntemattomien kanssa. 19 % pelaajista pelaa tuttujen kanssa jonkun kotona. (Alin 2018, 28–29.) Yli 50 % naispelaajista pelaa mieluiten yksin ja vain 25 % yhtä paljon yksin ja yhdessä muiden pelaajien kanssa (Friman 2022, 94–97). Tähän vaikuttavat useammat tekijät, kuten pelaajan maku pelien suhteen, mutta osin syyt naispelaajien yksinpeelaamiseen löytyvät pelikulttuurista ja naiseen siellä kohdistuvasta epäasiallisesta käyttäytymisestä.

3.2 Pelikulttuuri ja epäasiallinen käyttäytyminen

Peleihin liittyvä kulttuuri on muodostunut pelaamisen ja sen harrastamisen suosion kautta. Pelikulttuuri ilmenee pelaajien ja peleistä kiinnostuneiden käyttäminä puheen ja toiminnan muotoina. Esimerkiksi Fortnite-tanssien tuominen reaali maailmaan ja pelivinkkien jakaminen sosiaalisessa mediassa ilmentävät pelikulttuuria eri tavoin. Pelaajienkin kesken kulttuurin ilmentyvät poikkeavat toisistaan: 43-vuotiasta lapsiperheellistä tuskin nähdään kadulla tanssimassa Fortnitesta oppimiaan tanssiliikkeitä. Todennäköisemmin hän kertoo edellisen pelikerran onnistumisia ja epäonnistumisia ystäviensä kanssa käyttäen peliin liittyvää sanastoa. Pelikulttuuri näkyy myös esimerkiksi fanitaiteena, pelien modeina eli peliin lisättävinä muokkauksina, oheistuotteina, cosplayna eli pukeutumisena pelihahmoksi sekä peliaiheisina tapahtumina. (Mäyrä 2009; Hyväri, Kukkurainen & Rantanen 2018.) Pelikulttuuri on yhteisöllistä sekä luo yhteisöjä. Yhteisöllisyys näkyy myös positiivisena käyttäytymisenä peleissä. Tyypillisesti pelaajat auttavat, tukevat ja kannustavat toisiaan tai auttavat ratkaisemaan konflikteja. (Meriläinen & Ruotsalainen 2022, 60–61.)

Pelikulttuuri ei kuitenkaan ole pelkkää mukavaa yhdessäoloa ja fanittamista vaan siihenkin liittyy ikäviä puolia. Suurin osa pelaajista on kohdannut pelatessaan pelitaitojen haukkumista (94 % pelaajista), solvaamista ja nimittelyä (yli 80 %), rasistisia, trans- ja homofobisia kommentteja sekä vähättelyä (yli 70 %). Lisäksi yli 60 % pelaajista on kohdannut muun muassa uhkailua,

vihapuhetta, sukupuoleen liittyvää kommentointia sekä pelimekaniikkojen väärinkäyttöä. Yli puolet pelaajista on sitä mieltä, että pelikulttuurissa on häiritsevää käyttäytymistä, kuten vihapuhetta ja häirintää, paljon tai todella paljon. (Alin 2018, 30–35.)

Mielipiteet siitä, kuuluuko epäasiallinen käyttäytyminen pelikulttuuriin olennaisena osana vai ei, vaihtelevat. Esimerkiksi suunsoiton (engl. trash talk) koetaan kuuluvan kilpailulliseen pelaamiseen. Kilpailullisessa kontekstissa sen avulla pyritään vaikuttamaan vastapuolen keskittymiseen ja tätä kautta suoritukseen. Kuitenkin suunsoiton ja muiden epäasiallisuuksien välillä on vain hienoinen raja, ja suunsoiton ymmärtäminen vaatii pelaamisen sosiaalisten normien ymmärtämistä. (Meriläinen & Ruotsalainen 2022, 54–55.) Non-toxic-hankkeen selvityksessä (Alin 2018, 50–51) pelaajat jakautuivat karkeasti kahteen ryhmään: niihin, joiden mielestä “nettissä saa sanoa mitä vain” ja niihin, joiden mielestä vihapuhe ja häirintä on ongelma yleensä heidän henkilökohtaiseen kokemukseensa perustuen. Selvityksen mukaan on myös tärkeää puhua vihapuheesta ja häirinnästä tieteellisen tiedon kautta, jotta pelikulttuuri ei saa osakseen pelkästään negatiivisia ennakkoluuloja.

Epäasialliseen käyttäytymiseen on tarjolla muutamia puuttumiskeinoja. Se, mitä keinoa pelaaja käyttää, riippuu hänen omista voimavaroistaan sekä mieltymyksistään. Yleisimmät keinot ovat epäasiallisesti käyttäytyvän mutettaminen eli hiljentäminen joko chatissa tai ääniyhteydessä sekä blokkaminen eli estäminen. Jotkut puuttuvat kohtaamaansa häirintään sanallisesti. Sanallisen puuttumisen kynnyks on kuitenkin korkea esimerkiksi omien kavereiden käyttäytyessä epäasiallisesti. (Meriläinen & Ruotsalainen 2022, 58–60.) Häirintää kokeneen näkökulmasta sanallisen puuttumisen merkitys olisi kuitenkin suurin: tällöin epäasiallisesti käyttäytynyt ei saa äänetöntä tukea muilta. 80 % pelaajista kertoo käyttävänsä pelin sisäisiä raportointikanavia. He myös toivovat peliyhtiöiltä tiukempaa valvontaa ja rangaistuksia sekä pelaajien valistamista raportointikanavien käytöstä. 76 % pelaajista toivoo pelaajien itsensä puuttuvan häirintään, 63 % toivoo peliyhtiöiden toimivan ja 59 % näkee vastuun olevan myös moderaattoreilla. (Alin 2018, 52–55.) Käytännössä pelaajat siis toivovat pelikulttuurin toimijoiden itse näkevän ongelmansa ja korjaavan tai puuttuvan niihin.

3.3 Pelaavat naiset pelikulttuurissa

Kokemus pelikulttuurissa tapahtuvasta häiritsevästä käyttäytymisestä poikkeaa miesten ja naisten välillä. 48 % miehistä kokee, että pelikulttuurissa vihapuhetta ja häirintää on paljon tai to-

della paljon, kun taas naisista 61 % kokee näin. Naispelaajista yli 50 % joutuu häiritsevän käyttäytymisen kohteeksi 1–5 kertaa kuukaudessa, ja heistä jopa 86 % toivoo, että vihapuheeseen ja häirintään puututtaisiin. Naiset kokevat erityisesti, että kohtaavat syrjintää sukupuolensa vuoksi. (Alin 2018, 36–41.) Pelikulttuuritutkija Usva Frimanin (2022, 134–135) mukaan jopa yli 75 % naispelaajista kokee, että heidän sukupuolensa on vaikuttanut heidän peliharrastukseensa tavalla tai toisella. Naiset esimerkiksi saattavat olla pelaamatta jotain tiettyä peliä, jos he ovat tietoisia pelissä tapahtuvasta häiritsevästä käyttäytymisestä (Meriläinen & Ruotsalainen 2022, 57–58). 39 % naisista kertoo, että häirintä ja vihapuhe ovat vaikuttaneet siihen, mitä pelejä he pelaavat, ja 57 % välttää voice chatin käyttöä eli puhumista pelin sisäisissä kommunikointikanavissa pelaamisen aikana (Alin 2018, 36–41).

Usva Frimanin (2022, 134–145) mukaan naisten pelikulttuurissa kohtaama erityiskohtelu voidaan jakaa kuuteen kategoriaan. Nämä kategoriat ovat yllättyneisyys ja epäusko, matalat odotukset ja kaksoisstandardit, ennakkoluulot ja stereotypiat, misogynia ja häirintä, poissulkeminen suunnittelun kautta sekä positiivinen huomio. Useimmiten naiset kohtaavat epäuskoa ja yllättyneisyyttä harrastuksestaan niin reaali maailman kohtaamisissaan kuin peliympäristöissäkin, sillä mielikuva ja ennakkoluulot pelaajasta ovat edelleen miehisiä. Yllättyneisyys voi tulla esiin myös innostuneena reaktiona. Naisten pelitaitoja vähätellään, mikä ilmenee esimerkiksi “pelaat hyvin tytöksi” -kommentteina sekä onnistumisen seurantana tiimikavereiden puolesta pelin aikana. Kaksoisstandardit näkyvät eritoten pelien aikana: naisten ei tulisi ymmärtää pelaamista, saati olla siinä hyviä, mutta pelatessa pitäisi kuitenkin onnistua. Pelisuunnittelukin vaikuttaa kokemukseen pelaamisesta ja sen sopivuudesta eri sukupuolille, sillä useat naiset kokevat, että pelit suunnitellaan edelleen pääosin miehille. Esimerkiksi pelin tarinankerronta saattaa olla suunniteltu mieshahmon mukaan, vaikka valittavissa olisi myös naishahmo. Pelaava nainen valitsee mieluummin pelin, jossa on uskottava ja hyvin suunniteltu naispäähenkilö. (Mt., 134–145.)

Myös Petteri Keränen (2022, 25–31) esittelee pro gradu -tutkielmassaan kolme naisten pelamiseen ja ennakkoluuloihin liittyvää diskurssia: ihmettelydiskurssi, sukupuolittuneiden reaktioiden diskurssi sekä ennakkoluulodiskurssi. Keräsen määrittelemät diskurssit tiivistävät Frimanin esittelemiä kategorioita. Ihmettelydiskurssi kuvaa pelaavien naisten läheisten tai pelikavereiden kummastunutta käytöstä. Ihmettelyn aiheet liittyvät esimerkiksi naisen aiheosaamiseen, ulkonäköön (“miten tuon näköinen pelaa videopelejä?”) ja oletukseen, että pelaajat ovat miehiä. Sukupuolittuneiden reaktioiden diskurssi sisältää muun muassa flirttailun sekä sukupuoleen

liittyvän huutelun. Toisinaan naispelaaja saa esimerkiksi huutelua osakseen, jos nuoremmat pelaajat erehtyvät sukupuolesta äänen perusteella. Ennakkoluulodiskurssi käsittelee pelikulttuuriin yleisesti liittyviä ennakkoluuloja sekä kokemukseen perustuvaa toksista käyttäytymistä. Diskurssiin kuuluu esimerkiksi sukupuoleen perustuva häirintä, sen kokemukset ja seuraukset. (Mt., 25–31.) Naisten pelimaailmassa kohtaama käyttäytyminen ja pelimaailman yleiset stereotyyppiat vaikuttavat myös siihen, millaisen pelaamiseen liittyvän identiteetin naiset omaksuvat.

Pelaajaidentiteettiä tutkittaessa ja käsiteltäessä on huomioitava, että englanninkielisissä ja suomenkielisissä tutkimuksissa termistö eroaa hieman toisistaan. Englanninkielisissä tutkimuksissa puhutaan termillä ”gamer” ja toisinaan lisätermillä ”real/true gamer”, jolla pääasiassa puheessa viitataan alle esille tulevaan pelaajastereotypiaan ja alleviivataan sitä. Suomen kielessä voidaan puhua esimerkiksi termein ”pelaaja” ja ”gamer”. Usein kummankin kielen termin ”gamer” kuvailut vastasivat pitkälti toisiaan eri tutkimuksien tulosten välillä. Suomen kielen termille ”pelaaja” ei ole mielestäni suoraa englanninkielistä vastinetta tutkimuksessa, vaikka puhekielessä ”gamer” ja ”pelaaja” nähdään yhtenevinä termeinä.

Pelaajaksi mielletään henkilö, joka pelaa videopelejä genrestä riippumatta. Usein myös sillä, miten paljon pelaa, on väliä pelaajaksi määrittelyn yhteydessä: mitä enemmän pelaa, sitä varmemmin henkilö koetaan pelaajaksi. Pelaaja ei useinkaan näe pelaamista television katselemista kummempaan aktiviteettiin. Gamer-termi puolestaan kuvaa henkilöä, joka mahdollisesti päivittäisen pelaamisen lisäksi on syvästi kiinnostunut peleistä sekä toimii sosiaalisesti niiden ympärillä ollen esimerkiksi peliryhmän jäsen. Usein gamer myös pelaa tavoitteellisesti, ja hänen pelaajuutensa nähdään todella sitoutuneena harrastuneisuutena, niin sanotusti hardcorena. (Friman 2022, 151–157; Kuss, Kristensen, Williams & Lopez-Fernandez 2022, 5–6.) Gamerin voidaan ajatella kielikuvallisesti ”elävän ja hengittävän” pelejä sekä pelikulttuuria.

Pyydettyäessä arvioimaan 1–5-tilukolla sitä, missä määrin vastaaja pitää itseään pelaajana ja gamerina, 73 % suomalaisista pelaavista naisista pitää itseään pelaajana ja 35 % gamerina (Friman 2022, 163–166). Tätä todennäköisesti selittää gamer-stereotyyppia. Stereotyyppia gamerista valkoisena, länsimaalaisena miehenä, joka pelaa tavoitteellisesti ja aktiivisesti, vaikuttaa vahvasti siihen, miten naisten identiteetti pelikulttuurissa rakentuu: mitkä ovat hyväksyttäviä pelejä, miten paljon on pelattava ja miksi pelaa. Kansainvälisesti tutkittuna pelaavat naiset liittyvät harvoin pelaamisensa identiteettiinsä ja vielä harvemmin identiteettiin liitty heidän sukupuolensa (”female gamer”), vaikka samalla he pelaavat omaa pelaajaidentiteettiään pelaajastereo-

typian mukaan (Kuss ym. 2022, 5–6). Myös naisten oma tapa kuvailla ja kertoa omasta identiteetistään pelaamiseen liittyen pönkittää stereotypiaa: pelaava nainen usein ”vain harrastaa” tai hänen pelitottumuksensa eivät istu gamer-termin stereotypiaan eikä termiä siksi käytetä. Jos nainen kokee itsensä gameriksi, hän todennäköisesti pelaa siihen stereotyyppisesti liitettyjä pelejä ja on kerännyt itselleen runsaasti taustatietoa pelikulttuuriin liittyvistä teemoista. (Kivijärvi & Katila 2021, 469–472, 475–477.)

4 KOHTI YHDENVERTAISEMPIA PELITAPAHTUMIA

Yhdenvertaisuuden edistäminen Suomessa pohjautuu yhdenvertaisuuslakiin (1325/2014, 8 §, 14 §), joka kieltää sekä syrjinnän että häirinnän iän, kielen, kansalaisuuden, alkuperän, mielipiteen, uskonnon, vakaumuksen, perhesuhteiden, ammattiyhdistystoiminnan, poliittisen toiminnan, terveydentilan, seksuaalisen suuntautumisen, vammaisuuden tai muun henkilöön liittyvän syyn takia. Yhdenvertaisuuslaki (1325/2014, 7 §) velvoittaa työnantajia parantamaan työoloja ja rekrytointiprosesseja työpaikan tarpeiden mukaisesti sekä luomaan yhdenvertaisuussuunnitelman, jos yrityksellä on vähintään 30 henkilöä säännöllisessä työsuhteessa. Harvalla pelitapahtumajärjestäjällä on työsuhteessa olevia henkilöitä, mutta se ei tarkoita, ettei toimia yhdenvertaisuuden edistämiseksi kannattaisi tehdä. Yhdenvertaisuus koskettaa niin organisaatioissa työskenteleviä kuin sen palveluiden käyttäjiäkin.

Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke on tehnyt viime vuosina merkittävää työtä yhdenvertaisuuden edistämiseksi suomalaisessa pelitoiminnassa ja -kulttuurissa. Hankkeen aikana kerätyt opit luovat loistavan lähtökohdan muidenkin organisaatioiden yhdenvertaisuustyölle ja sen aloittamiselle, kuten tälle opinnäytetyölle.

4.1 Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke

Haastattelien projektikoordinaattori Sonja Ahtiaista ja projektisuunnittelija Essi Tainoa opinnäytetyön tiimoilta, jolloin he kertoivat Non-toxic -syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen parissa tehdystä yhdenvertaisuustyöstä. Haastattelun muihin kuin hankkeen perustietoja koskeviin aiheisiin palataan tarkemmin Aineiston analyysi -luvussa.

Hanke on ollut käynnissä vuodesta 2017 ja se päättyy vuoden 2023 loppuun. Hankkeen avulla kehitetään pelikulttuuria ja -toimintaa avoimemmaksi ja turvallisemmaksi harrastukseksi, joka olisi vihapuheesta ja häirinnästä vapaata. Tavoitteeseen pyritään muun muassa toteutettavien tutkimusten ja tutkimustiedon, koulutusten ja tuotettavien pelikasvatusoppaiden avulla. Hankkeen kohderyhmää ovat erityisesti pelikasvattajat sekä kotona että ammatillisissa yhteyksissä ja muut pelaavien nuorten kanssa toimivat henkilöt, esimerkiksi tapahtumanjärjestäjät. (Nuorten Helsinki 2021; Ahtiainen 2023; Taino 2023.)

Non-toxic –hankkeen ydintä ovat olleet joka hankekaudella toteutetut tutkimukset häirinnästä, syrjinnästä sekä vihapuheesta. Ensimmäisellä hankekaudella 2017–2019 tutkimuksen kohteena oli ylipäättään nuorten kohtaama häirintä, syrjintä ja vihapuhe. Selvitys valmistui Ella Alinin

toteuttamana vuonna 2018 ja se julkaistiin nimellä “Non-toxic: Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä”. Toisella hankekaudella 2010–2022 “Non-toxic: Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä” -tutkimus keskittyi siihen, kuinka nuorten pelimaailmassa kohtaama häirintä, syrjintä ja vihapuhe näkyvät nuorten vanhemmille ja nuorisotyöntekijöille ja kuinka he voivat käsitellä asiaa. Tämän selvityksen toteutti Miia Sutila vuonna 2020. Nyt viimeisellä hankekaudella 2022–2023 on toteutettu tutkimusta siitä, miksi toksiseksi itsensä kokevat nuoret ovat toksisia ja miten he kokevat asian. Tutkimusta ei ole vielä julkaistu. Tutkimustietoa keräämällä on saatu faktoja esimerkiksi hankkeen toteuttamiin koulutuksiin. (Nuorten Helsinki 2021; Ahtiainen 2023.)

Hankkeen puitteissa on myös suunniteltu ja toteutettu erilaisia aiheeseen liittyviä koulutuksia. Yleisin koulutus on ollut peruskoulutus, jolla on lisätty ymmärrystä siitä, mitä häirintä, syrjintä ja vihapuhe ovat, miten ne näkyvät pelikulttuurissa sekä millaisilla toimenpiteillä ja välineillä niihin voidaan puuttua ja millä tavoin ennaltaehkäistä. Peruskoulutuksia on pidetty esimerkiksi kirjastoissa tai nuorisotaloilla nuorten kanssa työskenteleville, erityisesti niille, joilla ei ole vahvaa ymmärrystä pelikulttuurista oman harrastuneisuuden kautta. Lisäksi Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL) kanssa yhteistyössä on toteutettu Non-Toxic –sertifikaattikoulutus sekä häirintäyhdyshenkilökoulutus. Sertifikaatilla toimija sitoutuu edistämään turvallisempaa ja yhdenvertaisempaa pelaamista ja pelitoimintaa. (Ahtiainen 2023; Taino 2023.)

Tutkimustiedon ja koulutusten lisäksi hankkeessa on toteutettu Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -tehtäväpaketti ja lyhyitä opetusvideoita nuorten parissa työskenteleville sekä SEULin kanssa yhteistyössä yhdenvertaisempi kuvapankki ja #NonToxicGaming-kampanja. Syksyllä 2023 on tulossa opas yhdenvertaisempien pelitapahtumien järjestämiseen, jota ei vielä haastattelun aikaan ollut julkaistu. (Ahtiainen 2023; Taino 2023.)

Non-toxic-hankkeen viimeisenä työnä julkaistiin Aloittelijan opas yhdenvertaisempaan pelitoimintaan (Ahtiainen & Taino 2023). Aloittelijan oppaassa yhdenvertaisempaan pelitoimintaan on tarkoitus tarjota hankkeen aikana koottu tieto helposti ymmärrettävässä paketissa. Oppaassa käydään läpi pelikasvatusta, viestintää sekä ohjeita turvallisemman tilan luomiseksi eli sääntöihin, joilla kaikille kävijöille luodaan henkisesti ja fyysisesti turvallinen ilmapiiri tapahtumaan. Opas on suunnattu kaikille nuorten kanssa työskenteleville toimialasta riippumatta. Oppaassa esitellyt teemat liittyvät vahvasti myös pelitapahtumien tuotantoon erityisesti, jos tavoitteena on luoda yhdenvertaisempi tapahtuma ja saada tapahtumaan uusia osallistujia sellaisista kohderyhmistä, jotka eivät ole tapahtumaan aiemmin osallistuneet.

Oppaassa on määritelty organisaation askeleet kohti yhdenvertaisuutta. Kaikkia kohtia ei tarvitse toteuttaa kerralla, mutta on hyvä tiedostaa oman organisaation kehityskohteet. Askeleet ovat:

1. Eettisen ohjeistuksen luominen
2. Yhdenvertaisuussuunnitelman tekeminen
3. Suunnitelmallinen ja saavutettava viestintä
4. Turvallisemman tilan periaatteiden käyttö arjessa
5. Riittävän koulutuksen mahdollistaminen
6. Sosiaalisen ja vastuullisen johtamisen tukeminen
7. Vastuuhenkilön nimeäminen
8. Matalan kynnyksen osallistumismahdollisuuksien varmistaminen
9. Moderointi digitaalisilla alustoilla
10. Osallistuminen yhdenvertaisuutta edistäviin verkostoihin
11. Tilanteiden ennaltaehkäiseminen. (Ahtiainen & Taino 2023, 13.)

Peilaten hankkeen määrittelemiä askeleita yhdenvertaisuuteen, koen, että Assembly-tapahtumien organisaatiossa sekä tehdään oikein asioita että ollaan vielä matkalla. Heidän Discord-kanavillaan ja muilla digitaalisilla alustoilla suoritetaan jo moderointia ja tapahtumissa on pelipisteitä, joilla kävijä pääsee ohjatusti kokeilemaan uusia pelilaitteita eli tarjolla on matalan kynnyksen osallistumismahdollisuuksia. Häirintäyhdyshenkilöiden tarjoaminen on myös yksi toimi kohti turvallisempaa tapahtumaa. Jotta yhdenvertaisuus saadaan seuraavalle tasolle, on tärkeää ottaa vielä lisää konkreettisia askeleita sen eteen.

4.2 Assembly-tapahtumien kehittäminen

Assembly-tapahtumien organisaatiolla on toive laajentaa kävijäkuntaansa edelleen naisiin ja sukupuolivähemmistöihin, ja näin edistää yhdenvertaisuutta ja moninaisuutta pelialalla. Heille on tärkeää tarjota turvallinen tapahtumakokemus mieluisan harrastuksen parissa. Opinnäytetyöni on yksi osa tämän työn edistämistä. Teen opinnäytetyön hyödyntäen palvelumuotoiluajattelua, jonka ytimessä on palvelun kehittäminen asiakkaan näkökulmasta.

Palvelumuotoilussa visualisoidaan aineeton palvelu, kuten tapahtuma, niin, että sen eri vaiheita voidaan kehittää vastaamaan asiakkaiden tarpeita sekä yrityksen liiketoiminnallisia tavoitteita (Tuulaniemi 2011, 24–25). Kaikessa palvelumuotoilussa toistuvat samat peruseriaatteet, jotka

ovat käyttäjälähtöisyys (user-centered), yhteiskehittäminen (co-creative), vaiheistaminen (sequencing), palvelun osoittaminen (evidencing) ja kokonaisvaltaisuus (holistic) (Stickdorn 2021). Kun opinnäytetyön tutkimus kohdennetaan uuteen, haluttuun kohderyhmään, Assembly-organisaatio saa tietoa juuri sen toiveista ja ajatuksista. Tällöin tutkimusta seuraavaa kehitystyötä voi kutsua asiakas- tai käyttäjälähtöiseksi ja yhteiskehittäväksi. Kun tutkimuksessa vielä erotellaan eri palvelun osat, kuten markkinointi ja tapahtumassa toimiminen, toisistaan, on palvelu vaiheistettu, sen kokonaisuus osoitettu ja kehittäminen suuntautuu kokonaisvaltaisesti koko palveluun.

Palvelumuotoilua käytetään usein kokonaisten palveluiden, niiden taustaprosessien ja eri vaiheiden kehittämisessä, mutta sen oppeja voidaan hyödyntää myös strategisella tasolla, esimerkiksi viestinnän tai yrityksen sisäisen toiminnan kehittämisessä (Forsberg, Koivisto & Säynäjängas 2019, 55–61). Palvelumuotoilun tavoitteena on saada yrityksen palvelu erottumaan muiden samankaltaisten tai samanlaisten palveluiden joukosta. Tärkeä osa palvelumuotoiluajattelua on ymmärrys siitä, että asiakas kokee palvelun kokonaisuutena: sekä yrityksen brändi että digitaalinen ja fyysinen osa palvelua kietoutuvat yhteen ja asiakas muodostaa lopullisen mielipiteensä palvelusta sen kaikkien vaiheiden perusteella. Asiakaslähtöinen yritys kehittää ja tuottaa palveluitaan vastaten aidosti asiakkaidensa tarpeisiin ja odotuksiin. (Ahvenainen, Gylling & Leino 2017, 9–12, 34–35, 74–75; Forsberg ym. 2019, 22–24, 166.) Assembly-organisaatio pyrkii opinnäytetyön kautta ymmärtämään tavoitellun kohderyhmän ajatuksia Assembly-tapahtumista tällä hetkellä sekä toiveita tulevaisuutta ajatellen. Näin tarjotut palvelut ja mahdollisesti tehtävät muutokset vastaavat todellisiin tarpeisiin. Tällöin tapahtuma tuntuu kohderyhmästä heille suunnatummalta.

Asiakaslähtöisyys alkaa asiakkaiden käytöstä syvempien asioiden ymmärtämisestä: heidän tarpeidensa, toiveidensa, arvensa, arvojensa tuntemisesta. Kun yritys kykenee tarjoamallaan palvelulla koskettamaan asiakasta juuri hänen arvojensa ja odotustensa tasolla, luodaan pohja vahvalle ja pitkäaikaiselle asiakkuudelle. (Ahvenainen ym. 2017, 133–137.) Tällöin tuotetaan asiakasarvoa. Asiakasarvo koostuu asiakkaalta vaaditusta toiminnasta, palvelun tai tuotteen herättämisistä tunteista ja odotuksista sekä siitä, saako asiakas sen, mitä haluaa. Jotta asiakas kokee saaneensa riittävästi arvoa ostamastaan palvelusta, kaikkien kolmen osuuden tulisi täytyä. (Jokitalo 2021.) Asiakasarvoa käytetään esimerkiksi asiakaspersoonien suunnittelussa: mitkä asiat palvelussa ja sen ympärillä ovat tärkeitä tietylle asiakkaalle, jotta asiakas kokee saaneensa palvelusta eniten arvoa?

Asiakaspersoona on yksi palvelumuotoilun työkaluista. Asiakaspersoona on yksityiskohtainen ja syväluotaava kuvaus yrityksen normaalista asiakkaasta. Se perustuu kerättyyn dataan ja oikeaan tietoon. Asiakaspersoonien kautta yrityksen asiakasymmärrys lisääntyy ja näin yritys voi tuottaa asiakkailleen henkilökohtaisempia palvelukokonaisuuksia sekä tuottaa asiakasarvoa. Asiakaspersoonan avulla voidaan tarjota ostokokemuksia, jotka tuntuvat asiakkaasta omilta, juuri hänelle kohdennetuilta. (Hänti 2021, 43–48; Van Dijk, Raijmakers & Kelly 2021.) Kehitysehdotusten lisäksi opinnäytetyössä luodaan asiakaspersoonia työn kohderyhmistä, jotta heidän ajatuksensa konkretisoituvat paremmin tilaajalle. Assembly-tapahtumien mediakortissa (Assembly 2022; kuva 3) on kuvattu Assembly-tapahtumien kaikki kohderyhmät mainostajia ja yhteistyökumppaneita ajatellen. Myös Lehtinen (2017, 22–33) on toteuttanut opinnäytetyönä Assembly-tapahtumille asiakaspersoonia vuodelta 2017 sekä utopistiset ja dystopiset asiakaspersoonat vuodelle 2027 perustuen tapahtuman kävijäkyselyihin. Yhdeksi asiakaspersoonaksi on nimetty naispuoliset kävijät, mutta ainoa johtopäätös ryhmän osalta on, ettei ryhmä todennäköisesti tule kasvamaan kävijäryhmänä.

5 TUTKIMUSMENETELMIEN ESITTELY

5.1 Kysely

Kyselylomake soveltuu tutkimusmenetelmäksi erityisesti, kun kerätään kvantitatiivista eli määrällistä tietoa. Määrällisessä tutkimuksessa tietoa kerätään ja käsitellään numeraalisessa muodossa. Kysymyksenä voi olla esimerkiksi: ”Kuinka monta?” tai ”Kuinka usein?” (Vilkkä 2007, 14.) Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus taas sopii esimerkiksi asenteiden tutkimiseen (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Opinnäytetyössä käytetyssä kyselyssä on yhdistetty sekä määrällisiä että laadullisia kysymyksiä parhaan lopputuloksen saamiseksi. Opinnäytetyön keskeinen tutkimuskysymys tarvitsee tuekseen laadullista tutkimusta, mutta kohderyhmästä kerättävät tausta- ja perustiedot voidaan kerätä ja analysoida määrällisin menetelmin.

Kyselyn tavoite oli kartoittaa vastanneiden pelaavien naisten ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien henkilöiden kiinnostusta, mielikuvia ja esteitä Assembly-tapahtumiin osallistumisesta. Lisäksi kyselyn taustatietoja keräävässä osiossa selvitettiin kohderyhmän pelaamistottumuksia, eri peliaiheisten sisältöjen seuraamista, tapahtumiin liittyvän viestinnän seuraamisen tottumuksia sekä aiempaa kokemusta mistä tahansa peliaiheisestä tapahtumasta, esimerkiksi conit tai ammattilaisille suunnatut tapahtumat. Tarkempi esittely kyselystä löytyy liitteestä 1. Kyselyn avulla luotiin vastanneista henkilöistä kaksi potentiaalista asiakaspersoonaa. Asiakaspersoonien avulla voidaan esimerkiksi määrittää ne pelit, jotka kiinnostavat kohderyhmää eniten, ja sitä kautta suositella kehitysehdotuksia esimerkiksi Assemblyjen ohjelmaan. Tärkeää tietoa saadaan myös vastanneiden mielikuvista esimerkiksi pohdittaessa voisiko tapahtuman brändiä ohjata johonkin suuntaan.

Tutkimuksen kohderyhmää kutsutaan tutkimuksellisessa kielessä perusjoukoksi. Perusjoukko kuvaa siis niitä ihmisiä, joita tutkimuksessa halutaan tutkia. Kaikkia perusjoukkoon kuuluvia ihmisiä ei kuitenkaan voida tutkia. Sen takia heistä otetaan otos eli osa perusjoukkoon kuuluvista henkilöistä pääsee osaksi tutkimusta. Otoksen tulisi kuvata perusjoukkoa mahdollisimman monipuolisesti. (Vilkkä 2007, 51–61; Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2021, 121–140; Vehkalahti 2019, 43–47.) Opinnäytetyön kyselyn perusjoukkona olivat pelaavat naiset ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvat henkilöt, jotka eivät ole käyneet Assembly-tapahtumissa. Erityisesti viimeinen määre (”ei ole käynyt tapahtumissa”) määrittä paljon sitä, missä kanavissa kyselyä jaettiin.

Opinnäytetyön kyselyä jaettiin julkisissa ja yksityisissä Facebook-ryhmissä sekä julkisissa ja yksityisissä Discord-kanavissa, joiden jäsenenä ja seuraajina on todennäköisesti tai tiedän olevan tutkimuksen kohderyhmään kuuluvia henkilöitä. Valitut ryhmät identifioivat itsensä naisten ja sukupuolivähemmistöjen ryhmiksi sekä nörttien eli pelaamisesta, pelikulttuurista ja sen alakulttuureista kiinnostuneiden keskustelu- ja kokoontumislustoiksi. Assembly-tapahtumien sosiaalisen median kanavissa kyselyä ei jaettu, sillä kyselyn kohderyhmään kuuluvat ihmiset eivät todennäköisesti seuraa niitä tai ovat hyvin marginaalissa seuraajina. Tällä myös pyrittiin minimoimaan riski siitä, että joku vastaisi kyselyyn vitsillä. Taulukossa 2 kuvataan valitut sosiaalisen median ryhmät ja niiden tavoittama ihmismäärä.

Taulukko 2. Sosiaalisen median ryhmät, joissa kysely jaettiin.

Kanavan nimi	Kanavan tyyppi	Kuvaus	Seuraajien tai jäsenten määrä jakopäivänä 1.6.2023
Geek Women Unite! Finland	Julkinen Facebook-ryhmä	Suomenkielinen ryhmä nörteille naisille	5 546
Pelinaiset	Julkinen Facebook-ryhmä	Ryhmä pelaaville naisille	209
Turun seudun naisnörtit	Yksityinen Facebook-ryhmä	Ryhmä Turun seudulla asuville nörteille naisille	282
Nörttinaisten peliryhmä	Yksityinen Facebook-ryhmä	Ryhmä nais- ja muunsukupuolisille pelaajille	316
We In Games Finland	Yksityinen Facebook-ryhmä	Englanninkielinen ryhmä pelialalla työskenteleville, jotka haluavat edistää inklusiivisuutta	1 416
Female Gaming Finland	Julkinen Discord-kanava	Suomenkielinen pelaavien naisten ja sukupuolivähemmistöjen yhteisö	707

Nörttityöt	Julkinen Discord-kanava	Nörttinaisten yhteisö	192
Se Toinen Disco (STD)	Yksityinen Discord-kanava	Pelaamisesta ja pelikulttuurista kiinnostuneiden yhteisö	365

Kyselyn saatteessa kannustettiin vastaajia jakamaan kyselyä edelleen omille verkostoilleen vastaajamäärän kasvattamiseksi, joten ei ole tietoa, kuinka moni lopulta kyselyn näki. Kyselyn avoinna olon aikana sain muutamia viestejä niin siitä, voiko kyselyä jakaa eteenpäin kuin siitäkin, että kyselyä oli jaettu jonnekin tiettyyn ryhmään, jossa tiedettiin olevan kohderyhmän jäseniä. Olin myös yhteydessä Suomen pelitutkimuksen seuraan, joka jakoi kyselyn Twitter-tilillään (nyk. X). Ajalla 8.–14.6. kyselyn sisältänyt twiitti sai lähes 900 näyttökertaa ja 12 jakoa. Jakajissa on muun muassa pelitutkijoita, pelikasvatuksen parissa työskenteleviä sekä peliaiheisia sisällöntuottajia. Lisäksi jaoin kyselyä omista sosiaalisen median kanavissani, kuten Instagramissa, LinkedInissä ja Twitterissä.

5.2 Asiantuntijahaastattelu

Haastattelua käytetään aineistonkeruumenetelmänä, kun halutaan tuoda esille yhden tai muutamman henkilön ajatuksia ja näkemyksiä tutkittavasta aiheesta. Tällöin yksilön henkilökohtainen tai asiantuntijuuteen perustuva näkemys korostuu osana tutkimusta. (Alastalo, Åkerman & Vaitinen 2017, 218–225; Ojasalo ym. 2021, 106–109.) Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen projektikoordinaattori Sonja Ahtiaiselle ja projektisuunnittelija Essi Tainolle on kertynyt hankkeen parissa työskentelyn myötä laaja kirjo erilaisia työkaluja sekä huomattavaa ymmärrystä yhdenvertaisemman pelikulttuurin edistämisestä. Haastattelun tarkoituksena oli kuulla keinoista ja työkaluista, joita tapahtumanjärjestäjä voi hyödyntää luodakseen turvallisempaa ja kutsuvampaa tapahtumaa. Haastattelun avulla saadaan usein syvempää tietoa kuin esimerkiksi kyselyllä, ja haastattelulla kerätään ratkaisua edistävää tietoa. Haastattelijan tulee valmistautua haastattelutilanteeseen pohtimalla millaista tietoa hän tarvitsee tutkimuksensa tai kehittämisen tueksi. Valmistautuminen korostuu erityisesti asiantuntijahaastattelussa. (Alastalo ym. 2017, 218–225; Ojasalo ym. 2021, 106–109.)

Asiantuntijahaastattelun avulla pyritään kehittämään ratkaisuja tai tietoa hyödyntämällä asiantuntijan erikoistietämystä (Alastalo ym. 2017, 220–221). Käytin haastattelussa sekä puolistrukturoidun haastattelun että teemahaastattelun piirteitä: olin suunnitellut etukäteen haastattelun aikana käsiteltävät aiheet kysymyksineen, mutta aiheisiin tartuttiin siinä järjestyksessä, kun ne tulivat puheeksi. Asiantuntijahaastattelussa haastattelijan on tasapainoiltava näennäisasiantuntijan ja maallikkohaastattelijan roolien välillä. Jotta asiantuntija syventää haastattelussa antamia vastauksia, haastattelijan on tärkeää tutustua aiheeseen ja valmistautua haastatteluun räätälöidyin kysymyksiin etukäteen. Toisinaan kuitenkin tietämättömyyden esittäminen voi tuottaa yksityiskohtaisempaa tietoa. (Mt., 221–228.)

5.3 Työpajatyöskentely

Työpajatyöskentelyssä joukko ihmisiä kokoontuu yhteen työstämään annettua aihetta tai teemaa ja ideoimaan uutta. Tällaiseen toimintaan viitataan myös yhteisöllisinä ideointimenetelminä. Työpajojen sisältö voi vaihdella suurestikin käytettyjen ideointimenetelmien mukaan: niitä on lukuisia ja kullekin ryhmälle sopivat menetelmät valitaan ryhmän mukaan. Työpajoissa kuitenkin aina pyritään luomaan ryhmään avoin ja luottamuksellinen ilmapiiri, jotta kukin ryhmän jäsen uskaltaa esittää jopa villedä ja poikkeuksellisiakin ideoita. Työpajan vetäjän rooli on erityisen tärkeä ilmapiirin luomisen kannalta. (Ojasalo ym. 2021, 158–160.)

Työpajaa vetävän tehtävänä on ohjata ryhmän työskentelyä niin, että kaikki osallistujat osallistuvat aktiivisesti ja tasapuolisesti keskusteluun, ja että työpajalle asetetut tavoitteet täyttyvät. Vetäjän puolueettomuus auttaa osallistujia olemaan aktiivisempia ja motivoituneempia ilmaisemaan eriäviäkin mielipiteitä. Kaikkia kannustamalla ja avoimella suhtautumisella työpajan vetäjä voi luoda tapahtuman ilmapiirin turvalliseksi. Varsinkin ryhmän ulkopuolinen ohjaaja voi ohjata keskustelua uusiin suuntiin ja mahdollistaa hiljaisemmillekin mahdollisuuden kertoa mielipiteensä. (Sipponen-Damonte 2020, 14–17, 33–38.)

Jotta osallistujat voisivat osallistua työpajaani fyysisestä sijainnistaan huolimatta, päätin pitää työpajan etäyhteyksin. Työpaja toteutettiin perustason etätapaamisena, jossa osallistujat kutsuttiin Teams-sovellukseen helpon tallennus- ja litterointimahdollisuuden takia ja johon he osallistuivat omilta tietokoneiltaan. Tämänkin tason etätapaaminen vaatii ymmärrystä tekniikasta sekä tuottamisesta aikataulutuksineen ja suunnitteluineen, jotta tapaaminen saadaan sujumaan toivotusti ja osallistujien kokemus on positiivinen (Wallo & Häyrynen 2022, 90–96). Huolellisessa suunnittelussa huomioin myös etätapaamisen erikoisvaatimukset. Varasin tapaamiselle

riittävästi aikaa ja aikataulutin myös rennompia taukoja ideointia vaativien hetkien väliin. Pyydin osallistujia pitämään kameraansa päällä tapaamisen ajan, jos se vain oli heille mahdollista. Suunnitellessani työskentelymenetelmiä huomioin erilaiset tavat osallistaa osallistujia: työpaja sisälsi niin kirjallista työskentelyä itsekseen kuin suullista pohdintaa. (Sipponen-Damonte 2020, 99–117.) Muun muassa näillä keinoin etätapaamisesta voi tehdä osallistujille mielekkäämmän ja kiinnostavamman.

Työpajaan kerättiin ilmoittautumisia kyselyn lopussa mainostetulla erillisellä ilmoittautumislomakkeella sekä jakamalla ilmoittautumislomaketta Female Gaming Finland -järjestön Discord-kanavalla. Työpajan tarkoituksena oli päästä kuulemaan kohderyhmään kuuluvilta naisilta ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvilta henkilöiltä heidän näkemyksiään hyvästä, kutsuvasta tapahtumasta sekä ideoimaan heidän kanssaan esimerkiksi mielekästä ohjelmaa Assembly-tapahtumiin. Ajatuksena oli kuulla palvelumuotoilun tarjoamin keinoin juuri niitä, keitä haluttiin tavoitella ja kenelle toimintaa haluttiin kehittää. Koin, että työpaja mahdollisti aiheeseen ja ideointiin syventymisen eri tavoin kuin pelkällä kyselyllä olisi voitu syventyä. Lisäksi arvelin kyselyyn vastaavan myös henkilöitä, joita tapahtuma ei lähtökohtaisesti kiinnosta. Työpajan avulla Assembly-tapahtumista jo valmiiksi kiinnostuneille annettiin mahdollisuus vaikuttaa tapahtumien sisältöön ja samalla heitä voitiin jo hieman sitouttaa tapahtumiin.

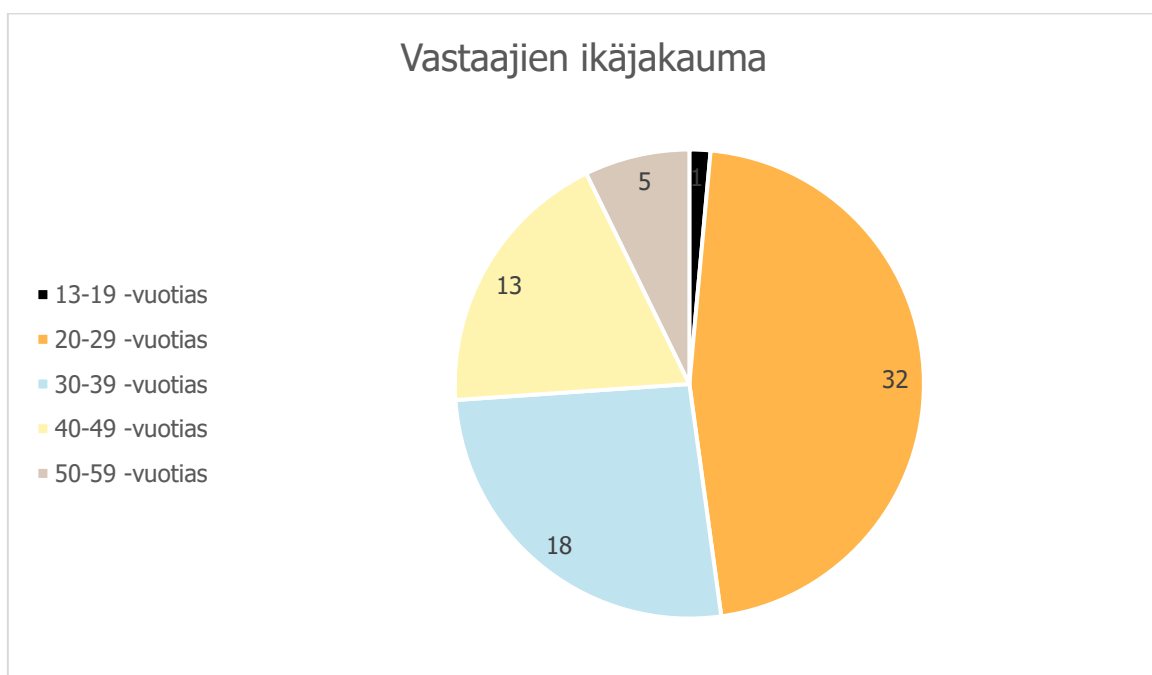
6 AINEISTON ANALYYSI

6.1 Kysely

Kysely pelaaville naisille ja sukupuolivähemmistöihin kuuluville henkilöille oli avoinna 1.-18.6.2023, ja sitä jaettiin useissa Facebook- ja Discord-ryhmissä, jotka on esitelty aiemmin tässä opinnäytetyössä. Kysely toteutettiin Webropol-kyselynä. Vastaaja sai itse valita ne kysymykset, joihin hän tahtoi vastata. Vastaajat olivat kuitenkin vastanneet lähes kaikkiin annettuihin kysymyksiin. Analysoin vastaajakatua erikseen niiden kysymysten kohdalla, joihin viisi tai useampi vastaaja jätti vastaamatta.

Kyselyyn vastasi yhteensä 70 henkilöä, joista 57 oli sukupuoleltaan naisia. Ei-binääriseksi itsensä määritteli 9 vastaajaa. Oman määritelmänsä sukupuolestaan halusi antaa kaksi vastaajaa, ja he määrittelivät itsensä gender fluidiksi (suomeksi esimerkiksi sukupuolijoustava) ja androgyyniksi. Yksi vastaaja oli mies ja yksi ei halunnut kertoa sukupuoltaan.

Kyselyyn vastasi eniten 20–29-vuotiaita (32 vastaajaa). Toiseksi eniten vastaajia oli 30–39-vuotiaiden ryhmästä (18). Loput vastaajat olivat 40–49-vuotiaita (13), 50–59-vuotiaita (5) ja 13–19-vuotiaita (1). Yli 60-vuotiaita vastaajia ei ollut lainkaan. Alle 20-vuotiaita vastaajia olisi voitu tavoittaa enemmän, jos kyselyä olisi jaettu esimerkiksi nuorisotyöntekijöiden kautta.



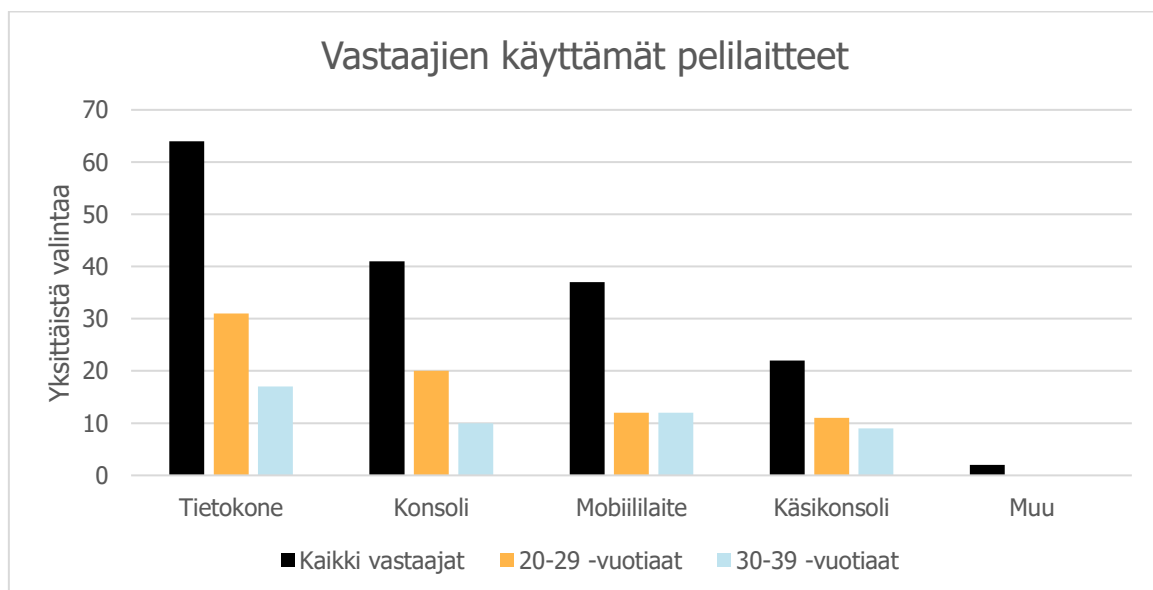
Kuvio 1.

Suurin osa vastaajista asui Uudellamaalla (24 vastaajaa) ja Varsinais-Suomessa (20). Muutama vastaaja asui Keski-Suomessa (7), Pirkanmaalla (6) sekä Pohjois-Pohjanmaalla (5). Loput, yksittäiset vastaajat asuivat Pohjois-Karjalassa (2), Pohjois-Savossa (2), Etelä-Karjalassa (2), Kanta-Hämeessä (1) sekä Satakunnassa (1). Muilta alueilta ei ollut vastaajia.

71 % vastaajista kuuluu Assembly-tapahtumien kävijäprofiiliin (18–39-vuotiaat) ikänsä puolesta, ja 81 % vastaajista asuu alueella, josta Assembly-tapahtumien kävijät pääosin tulevat tapahtumaan (Uusimaa, Varsinais-Suomi, Pirkanmaa sekä Keski-Suomi) ja josta heillä olisi realistinen mahdollisuus lähteä Assembly-tapahtumiin halutessaan. Esittelen ja käsittelen kaikkien vastaajien antamia vastauksia kokonaisuutena koko kyselystä, ja teen joidenkin kysymysten kohdalla nostoja sekä vertailen 20–29-vuotiaiden sekä 30–39-vuotiaiden antamia vastauksia vastausten kokonaiskuvaan. Nämä ikäryhmät on valittu erityistarkasteluun, sillä ne kuvastavat Assembly-tapahtumien nykyisten kävijöiden suurimpia ikäluokkia, ja on tärkeää ymmärtää, miksi he eivät osallistu Assembly-tapahtumiin. Valittujen ikäryhmien vastaukset ovat selkeästi erotettavissa niissä kohdin, kun niitä on eritelty kokonaisuudesta.

Pelaamiseen ja pelikulttuuriin liittyvät taustatiedot

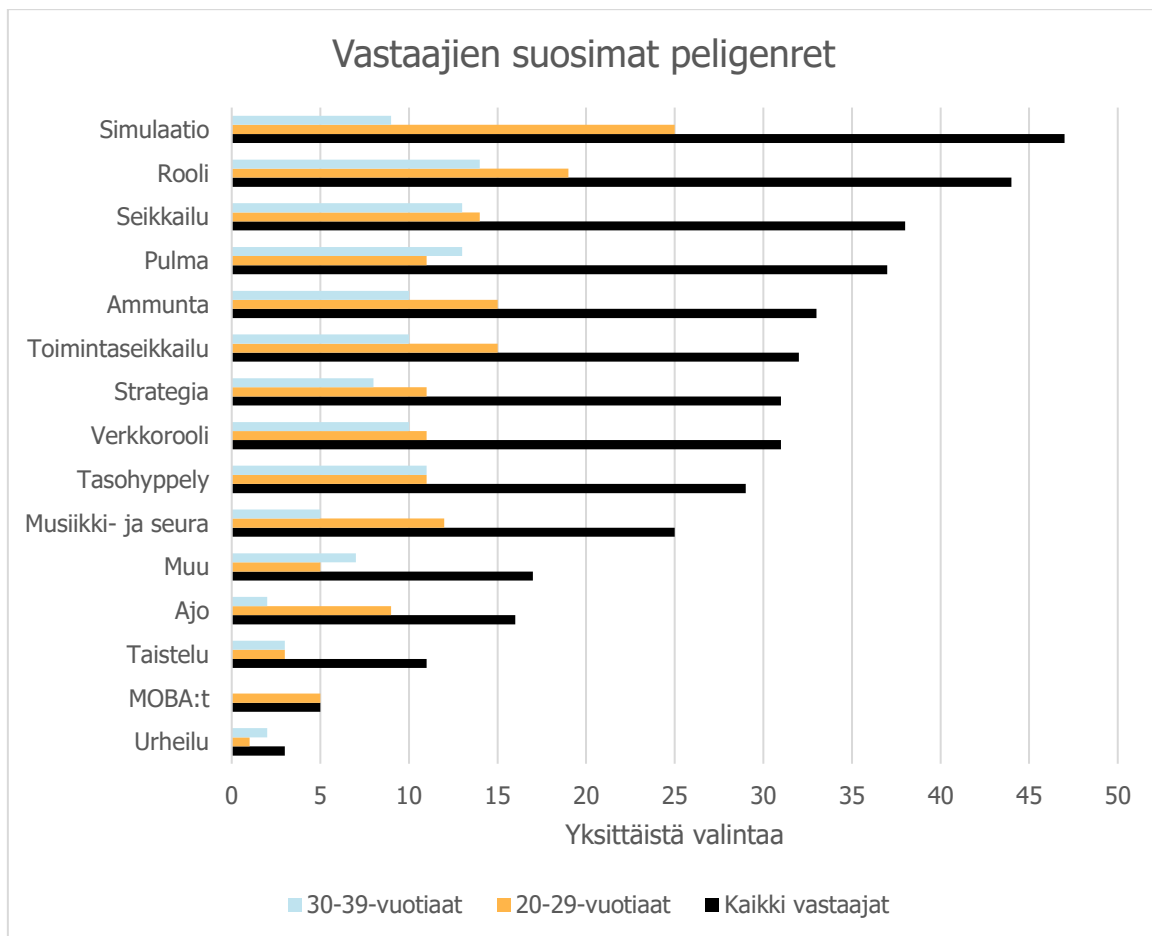
Kysymyksessä pelilaitteistaan vastaajat saivat valita niin monta vaihtoehtoa kuin halusivat. Kysymys sai yhteensä 166 valintaa. Kaikkien vastanneiden keskuudessa tietokone on huomattavasti suosituin pelilaitte. Konsoli ja mobiililaitte saivat lähes saman verran valintoja. Muu-vaihtoehdon valinneet kertoivat pelaavansa perinteisiä kortti- ja lautapelejä sekä roolipelejä.



Kuvio 2.

20–29-vuotiaat valitsivat suosituimmiksi pelilaitteiksi tietokoneen ja konsolin. Puolet kaikista käsikonsolin valinneista kuului tähän ikäryhmään, joten käsikonsolit lienevät heille yhtä looginen valinta pelilaitteeksi kuin mikä tahansa muukin. Asia ei ole yllättävä, sillä käsikonsolit ovat olleet olemassa niin kauan kuin tämäkin ikäryhmä: ensimmäinen Game Boy -käsikonsoli julkaistiin vuonna 1989 eli yli 30 vuotta sitten. Myös 30–39-vuotiaiden ryhmässä tietokone oli suosituin pelilaitte, mutta mobiililaitte sai enemmän valintoja kuin konsoli tai käsikonsoli. Todennäköisesti mobiilipelien helppous korostuu tässä ikäryhmässä: mobiililaitte on aina mukana ja pienen pelituokion voi pitää milloin vain.

Opinnäytetyön kyselyssä vastanneet naiset ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvat henkilöt kertoivat pelaavansa eniten simulaatiopelejä, roolipelejä, seikkailupelejä ja pulmapelejä. Vastajat saivat valita useita vastausvaihtoehtoja. Yli 40 % vastanneista kertoi pelaavansa ammuntapelejä, toimintaseikkailupelejä, verkkoroolipelejä, strategiapelejä ja tasohyppelypelejä. 17 vastaajaa valitsi lisäksi muu-vaihtoehdon. Muu-vaihtoehdon avovastauksessa mainitut pelit olisivat joissain tapauksissa menneet myös esillä olleisiin kategorioihin.



Kuvio 3.

20–29-vuotiaiden suosituimmat peligenret ovat simulaatiopelit, roolipelit, ammutapelit sekä toimintaseikkailupelit. Koska 20–29-vuotiaita oli eniten kyselyyn vastanneissa, heidän valintansa ovat määrittäneet myös kokonaiskuvan suuntaa eniten. Valinnoissa näkyy sekä pelilaitteiden että alla kuvattujen suosikkipelien ja pelisarjojen vaikutus: mainitut pelit ovat usein tietokone- tai konsolipelejä. Ikäryhmän suosituimmat peligenret myös eroavat Pelaajabarometrin (2022, 25–37) naisten suosituimpien genrejen listasta merkittävästi: vain simulaatiopelit ovat molemmilla listoilla. Sen sijaan 30–39-vuotiaiden suosituimmat genret ovat roolipelit, seikkailupelit, pulmapelit ja tasohyppelypelit. Tältä listalta sekä seikkailu- että pulmapelit löytyvät myös Pelaajabarometristä. Pulmapelit ovat nousseet listalle todennäköisesti mobiilipelien suosittuuden takia. Ikäryhmän valitsemat peligenret sisältävät usein yksinpelattavia tarinallisia pelejä, vaikkakin jotkin pelit sisältävät myös moninpelimahdollisuuden.

Vastaajat saivat mainita nimeltä pelejä, joita pelaavat valitsemisissaan peligenreissä. Mainintoja tuli jokaiseen peligenreen vähintään pari. Yhdistin samaan pelisarjaan kuuluvat eli samaan universumiin sijoittuvat tai hahmoihin perustuvat pelit yhteenvedossa pelisarjan nimen alle. Kyselyyn vastanneet pelaavat eniten The Sims -pelisarjaa, joka sai yhteensä 15 mainintaa. Toiseksi eniten mainintoja saivat Mario -pelisarjaan kuuluvat pelit, ja kolmanneksi eniten sekä Dragon Age -pelisarja että Stardew Valley -peli, jotka molemmat saivat 10 mainintaa. Muut useita mainintoja saaneet pelisarjat olivat Final Fantasy, Sid Meier’s Civilization, The Witcher ja Crash Bandicoot. Stardew Valley on ainoa listan peli, joka ei kuulu mihinkään pelisarjaan. Muut pelit saivat vain yksittäisiä mainintoja.

Mainittuihin peleihin ja pelisarjoihin vaikuttaa esimerkiksi se, onko kyselyn hetkellä tai läheisyydessä julkaistu uusia pelejä. Tässä kyselyssä mainitut pelit ja pelisarjat ovat pääosin suosittuja ja aikaa kestäneitä eikä listalle ole noussut vuoden 2023 hittipelejä. Suurin osa mainituista peleistä ja pelisarjoista on yksinpelattavia, kun taas joissakin, kuten osassa Mario-sarjan peleistä ja Stardew Valley -pelissä, on mahdollisuus moninpeliin.

Taulukko 3. Vastaajien pelatuimmat pelit tai pelisarjat

	Pelin tai pelisarjan nimi	Mainintakerrat	Peligenre
1.	The Sims –sarja (Electronic Arts 2000–)	15	Simulaatiopeli

2.	Mario –sarja (Nintendo 1985–)	12	Tasohyppelypeli / ajopeli
3.	Dragon Age –sarja (BioWare / Electronic Arts 2009-2014)	10	Roolipeli
3.	Stardew Valley (ConcernedApe 2016)	10	Simulaatiopeli
5.	Final Fantasy –sarja (Square Enix 1987–)	9	Roolipeli
6.	Sid Meier’s Civilization –sarja (MicroProse / Activision / Hasbro Interactive / Infogrames / 2K Games 1991-2016)	8	Strategiapeli
7.	The Witcher –sarja (CD Projekt 2007-2015)	7	Roolipeli
8.	Crash Bandicoot –sarja (Activision 1996–)	6	Tasohyppelypeli

44 vastaajaa seuraa muiden tuottamia peliaiheisia sisältöjä esimerkiksi lehdistä, podcasteista tai sosiaalisesta mediasta, kun taas 25 ei seuraa pelisisältöjä. Myös sekä 20–29-vuotiaiden että 30–39-vuotiaiden ryhmissä enemmistö seuraa peliaiheisia sisältöjä. Sisältöä seuraavista 39 vastasi avautuneeseen avokysymykseen sanallisesti. Useissa vastauksissa (12) toistui kuvaus monenlaisten pelien sekä useiden sisällöntuottajien seuraamisesta, erityisesti niin, että henkilö itse pelaa samaa peliä tai on muuten kiinnostunut siitä, esimerkiksi pelin suosittuuden takia.

Hieman turhan pitkä lista [nimetä ketä ja mitä peliä seuraa], mutta pisimpään varmaan katsonut enemmän tai vähemmän aktiivisesti Twitchissä [sisällöntuottajaa]. [Peli] on varmaan tuntimäärällisesti sellainen mitä katsonut eniten, mutta vaihtelee jonkin verran sen mukaan aina välillä, että mitä pelaan. Joitain vakkarikanavia on mitä selailen, mutta sekin lista on aika pitkä. (Vastaaja 14.)

12 vastaajaa nimesi Youtuben ja 10 Twitchin alustaksi, jolta seuraa peliaiheisia sisältöjä. 8 vastaajaa seuraa molempia alustoja. 6 vastaajaa mainitsi vain seuraamia sisällöntuottajia nimeltä, mutta pääasiallisesti mainitut sisällöntuottajat tuottavat sisältöjään Youtubeen, Twitchiin tai molempiin, joten näidenkin vastaajien voidaan olettaa seuraavan sisältöjä näissä kanavissa. Sosiaalisen median alustoista Twitter mainittiin kuusi kertaa erikseen ja Discord kolme. Lisäksi lehdet, erityisesti Pelaajat-lehti, ja YLEn peliaiheiset sisällöt saivat kolme mainintaa. Yksittäisiä mainintoja saivat podcast sekä peliaiheiset verkkosivustot.

Kaikki vastaajat eivät avanneet tarkemmin millaista sisältöä seuraavat. Tätä voisi tarkastella kuitenkin heidän mainitsemiensa sisällöntuottajien kautta. Seitsemän vastaajaa kertoi seuraavansa “niitä pelejä, joita itsekin pelaa”, kun taas viisi mainitsi seuraavansa pelejä, jotka ovat “pinnalla”. Uutiset, tiedot julkaistavista peleistä, arvostelut, vinkit pelissä etenemiseen ja Let’s play -pelivideot sekä huumorisisällöt saivat muutamia mainintoja seurattujen sisältöjen aiheiksi. Vastaajat nimesivät seuraavansa yhteensä 28 eri sisällöntuottajaa, joista kolme, Markkiplier, Laeppavika ja Outside Xbox, mainittiin pari-kolme kertaa useammassa vastauksissa. Mainituissa oli sekä suomalaisia että kansainvälisiä sisällöntuottajia, painottuen kuitenkin kansainvälisiin.

Kyselyyn vastanneista 57 ei seuraa kilpailullista pelaamista eli e-urheilua. Vastaajista 13 seuraa e-urheilua, joista kuusi kuuluu 20–29-vuotiaiden ikäryhmään. Noin puolet (6) e-urheilua seuraavista seuraa Counter-Strike: Global Offensive -pelin kilpailuja. League of Legends -peli sai neljä mainintaa. Lisäksi vastaajat seuraavat Dota 2:ta, Apex Legendsia, World of Warcraftia sekä Fifa- ja NHL-pelejä.

Tapahtumiin liittyvät taustatiedot

Vastaajat saivat valita useita vaihtoehtoja vastatessaan kysymykseen siitä, mistä he etsivät tietoa tulevista tapahtumista. Vastaajista 73 % (48) kuulee tapahtumista kavereiltaan tai tuttaviltaan. 61 % (40) etsii tietoa tapahtuman tai sen järjestävän organisaation nettisivuilta. Yli 50 % vastaajista etsii tietoa myös Facebookista ja Instagramista. Myös Discord (39 %, 26) koetaan tärkeäksi kanavaksi löytää tietoa tulevista tapahtumista. Tätä voi selittää se, että Discord on yleinen viestintäkanava pelaajien keskuudessa ja yleensä peliaiheisilla tapahtumilla ja organisaatioilla on omat kanavansa siellä.



Kuvio 4.

60 vastaajaa vastasi kysymykseen siitä, mistä hän seuraa tapahtuman viestintää mieluiten löydettyään kiinnostavan tapahtuman. Osa vastaajista ei välttämättä ole ymmärtänyt edellä mainitun kysymyksen ja tämän kysymyksen eroa, joten he ovat voineet kokea, että antoivat jo vastauksensa tai he eivät ole jaksaneet kirjoittaa vastausta avokenttään. Muutamasta annetusta vastauksesta tuli myös ilmi, että vastaajat olivat jo ajatelleet kysymyksen liittyvän pelitapahtumiin, joten vastaamatta jättämisen syy voi olla myös, että henkilö on ajatellut, ettei ole niin kiinnostunut pelitapahtumista, että seuraisi tapahtumien viestintää missään.

Kaikki vastaajat mainitsivat kanavan tai kaksi, joita seuraavat ensisijaisesti. 68 % (41) vastaajista kertoi seuraavansa tapahtumaviestintää mieluiten eri sosiaalisen median kanavista. Osa vastaajista puhui pelkästään “sosiaalisesta mediasta”, mutta nimeltä mainintoja saivat Facebook (17 mainintaa), Instagram (15) ja Twitter (7). Lisäksi yli 50 % (32) vastaajista kertoi seuraavansa tapahtumaviestintää tapahtuman omilta verkkosivuilta. 30 % (18) mainitsi nämä molemmat vastauksessaan, kun taas loput mainitsivat joko sosiaalisen median tai nettisivut. Erityisesti nettisivuja seuraavat vastaajat mainitsivat sosiaalisen median mainosten tulevan jälkikäteen. Uutiskirjeet tai postituslistat mainittiin kuuden vastaajan toimesta ja kavereilta tietoa saa neljä vastaajaa.

54 vastaajaa kertoi ajatuksiaan hyvästä tapahtumaviestinnästä ja siitä, mikä saa hänet kiinnostumaan tapahtumasta niin, että päättää osallistua. Vastaamatta jättäneet ovat voineet ajatella

kysymyksen koskevan pelitapahtumia, joihin eivät missään tapauksessa lähtisi, ja siksi eivät ole kokeneet kysymystä vastaamisen arvoisena. Kysymyksen asettelussa on lisäksi tapahtunut osaltani kyselyn tekijänä virhe: kohdassa on kaksi kysymystä, jotka voi tulkita kahdeksi eri aiheeksi, vaikka tarkoituksena oli toisella kysymyksellä ohjata vastaajia pohtimaan sitä, millainen tapahtumaviestintä auttaa kiinnostumaan tapahtumasta. Osa vastaajista on ymmärrettävästi vastannut näihin kahtena eri kysymyksenä. Tämä on myös todennäköisesti vaikuttanut kysymyksen vastaajamäärään.

Vastaajien mukaan tapahtuman perustiedot ovat tärkeässä asemassa viestinnän onnistumisen ja osallistumispäätöksen kannalta: 29 vastaajaa mainitsi tapahtuman sisällön sekä ohjelmaan liittyvät viestit tärkeiksi itselleen. Tapahtuman ohjelman sisällön kiinnostavuus itselle määrittää pitkälti sen, lähteekö tapahtumaan ollenkaan. Myös muun muassa aikatauluun, tapahtumapaikkaan, hintaan, saapumiseen ja majoitukseen liittyviä tietoja kaivataan viestinnältä. Tiedon selkeys ja löydettävyyys oli myös mainittu 22 kertaa. Muutama vastaaja (5) haluaisi nähdä tapahtumasta myös tunnelmakuvia tiedon vastapainoksi. Viestinnän tulee olla aktiivista, jotta se muistetaan, mutta “spämmiä” eli kokoaikaista, lähes päivittäistä viestimistä tulee välttää.

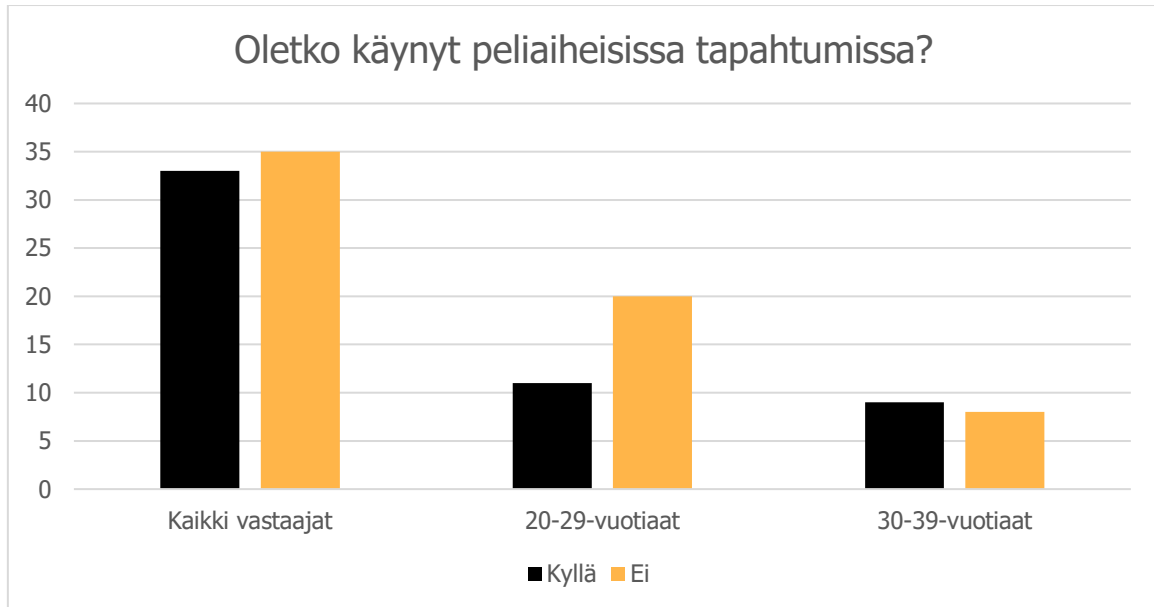
Selkeästi ilmoitettu mitä, missä ja milloin. Houkuttelevasti, mutta informatiivisesti kirjoitettu esittely ohjelmasisällöstä. Ei (lähes) päivittäistä spämmäystä, mutta kuitenkin n. kerran viikossa muistutuksia siitä tapahtuma lähenee ja mitä on tarjolla. (Vastaaja 46.)

Vastaajien mukaan visuaalinen ja laadultaan tasainen viestintä jää mieleen ja antaa hyvän kuvan tapahtumasta. Tämä voi herättää kiinnostuksen tapahtumaa kohtaan. Vain kolme vastaajaa nimesi turvallisemman tilan periaatteet ja muut käyttäytymissäännöt tärkeiksi aiheiksi viestinnässä. Kuitenkin sekä tapahtuman ohjelmassa että viestinnässä tulisi muistaa moninaisuus: 19 vastaajaa mainitsi sen tavalla tai toisella vastauksessaan. Yleisimmin vastaajat toivoivat tapahtumassa näkyväksi monipuolisesti eri aiheita ja erilaisille yleisöille suunnattuja sisältöjä. Kuvavalinnoilla koettiin olevan merkitystä: millaisia ihmisiä tapahtumaan osallistuu, millainen tunnelma siellä on ja miltä tapahtuma-alueen eri osat näyttävät.

Jos saan sellaisen kuvan tapahtumasta, että sinne on helppo sulautua joukkoon ja löytyy samanhenkisiä ihmisiä (Vastaaja 30).

(--) että tulee tervetullut olo, eli ei tarvitse olla hardcoreharrastaja jotta voi osallistua (Vastaaja 5).

Vastaajista 35 ei ole käynyt ollenkaan peliaiheisissa tapahtumissa. 33 vastaajaa on puolestaan käynyt jossakin peliaiheisessa tapahtumassa. 20–29-vuotiaista 20 ei ole käynyt pelitapahtumissa ja 11 on käynyt jossakin tapahtumassa. 30–39-vuotiaiden ryhmästä yhdeksän on käynyt jossakin peliaiheisessa tapahtumassa ja kahdeksan vastaajaa ei ole.



Kuvio 5.



Kuvio 6.

Vastaajat ovat jaettavissa kolmeen ryhmään erilaisten tapahtumatyyppien perusteella: ammatillisissa tapahtumissa käyneisiin, laneissa ja pienissä pelitapahtumissa käyneisiin sekä coneissa

käyneisiin henkilöihin. Eri tapahtumatyyppien välillä ei ole paljoakaan siirtymää, vaan vastaajat pysyttelevät pääosin oman ryhmänsä tapahtumissa annettujen avovastausten perusteella. Kolmasosa vastaajista (10) on käynyt aiemmin jossakin con-tapahtumassa, esimerkiksi Ropeconissa. Kolmasosa (10) on käynyt muissa lan-tapahtumissa kuin Assembly-tapahtumissa, kuten Lantrek- tai Vectorama -laneilla. Viimeinen kolmasosa (10) vastaajista on käynyt ammatillisissa pelialan tapahtumissa, esimerkiksi International Game Developers Associationin eli IG-DAn järjestämissä tapahtumissa tai eri pelialan konferensseissa.

Kaikki 33 peliaiheisissa tapahtumissa käynyttä kertoivat, miksi olivat kyseisiin tapahtumiin lähteneet. Tapahtuman tarjoama ohjelma tai muut sisällöt saivat vastauksissa 18 mainintaa. Mielenkiintoiseksi ohjelmaksi eriteltiin cosplay, taidekuja, pelihuone, larppaukseen liittyvät taistelunäytökset, konsertti, itseä kiinnostaviin peleihin liittyvät ohjelmat, pöytäroolipelit, taidetta ja pelejä yhdistävät ohjelmat sekä luennot ja keskustelut, joissa sekä puhujat että sisällöt vaikuttavat kiinnostavuuteen. Lisäksi vastauksissa mainittiin “monen tasoisen osallistumisen” mahdollistaminen.

Toiseksi mainituin syy lähteä tapahtumiin oli seura: kaverit, kumppani tai muu yhteisö (14 mainintaa). Ammattimaisten verkostojen rakentaminen tai työhön liittyvät syyt, kuten velvollisuus olla paikalla tai lisäkouluttautuminen, saivat seitsemän mainintaa. Neljä vastaajaa kertoi menneensä tapahtumaan ilmapiirin takia. Kaksi mainintaa saivat vapaaehtoisuus tapahtumassa, tapahtuman sijainti sekä tapahtumaan meneminen fanien tuottaman sisällön takia. Yksittäisiä mainintoja saivat arvontavoitto, lipun saaminen kaverilta, uteliaisuus tapahtumaa kohtaan, tapahtuman halpa hinta sekä perheen kanssa tapahtumaan meneminen.

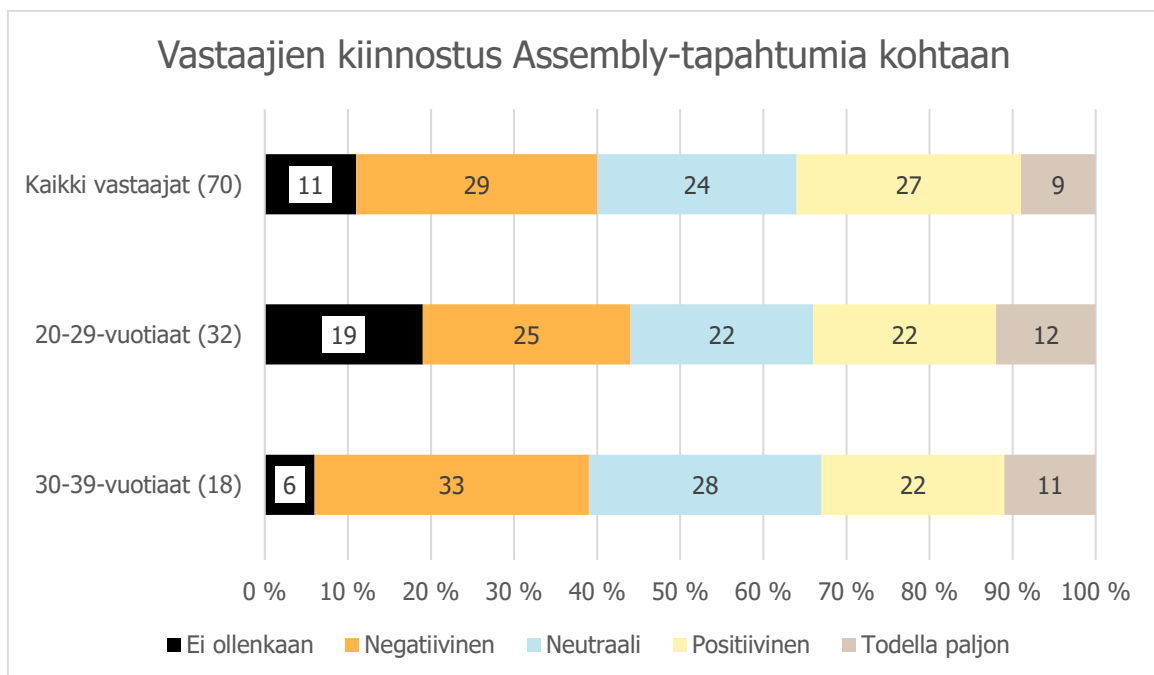
Assembly-tapahtumiin liittyvät kysymykset

Kahta ensimmäistä kysymystä lukuun ottamatta tämän osion kysymykset saivat 56–64 vastausta. Vastaajakadosta kärsineet kysymykset sisälsivät avokentän kirjoittamista varten, ja ne käsitelivät vastaajan kiinnostusta Assembly-tapahtumia kohtaan, mielikuvia ja toiveita sekä syitä, miksei tapahtumaan ole lähdetty. Vastaajat ovat voineet kokea kysymysten olevan liian samankaltaisia, jolloin he ovat kokeneet, että ovat vastauksensa jo antaneet, tai heitä ei ole kiinnostanut vastata tiettyihin kysymyksiin, koska tapahtuma ei kiinnosta heitä ja siksi kysymys ei ole oleellinen vastaajalle.

36 % (25) vastaajista ei ole nähnyt Assembly-tapahtumien mainontaan ollenkaan. Vastaajat saivat valita useita vastausvaihtoehtoja, jos olivat nähneet mainontaa jossain kanavissa. 44 %

(30) vastaajista on kuullut Assembly-tapahtumista tuttavaltaan tai kaveriltaan. 20 % (14) on nähnyt mainontaa Assemblyn omissa Instagram- tai Facebook-kanavassa sekä lehdissä. 10 vastaajaa on nähnyt mainontaa jonkin muun organisaation sosiaalisen median tileillä. Avovastauksissa nimettiin esimerkiksi Discord-kanavat, Facebook-ryhmät nörteille sekä tapahtuman yhteistyökumppaneiden tilit. Assemblyn julisteita on nähnyt kahdeksan vastaajaa. Kuusi tai vähemmän vastaajista on nähnyt mainontaa Assemblyn Twitter-tilillä, tapahtumakalentereissa, jossakin uutiskirjeessä tai jonkun vaikuttajan kanavissa. Kysymyksessä ei eritelty sosiaalisen median maksettua mainontaa eikä orgaanista näkyvyyttä.

Kaikista vastaajista 36 % (25) on kiinnostunut käymään Assembly-tapahtumissa, josta 9 % (6) on todella paljon kiinnostuneita. 40 % (28) taas ei ole kiinnostunut tapahtumassa käymisestä. Näistä 11 % (8) ei ole ollenkaan kiinnostuneita Assembly-tapahtumista. Asiaan neutraalisti suhtautuu 24 % (17) vastaajista.



Kuvio 7.

20–29-vuotiaiden vastaajien luvut poikkeavat kaikkien vastaajien kiinnostuksen tasosta, sillä heistä lähes puolia Assembly-tapahtumat eivät kiinnosta. Kuitenkin heistä löytyy myös eniten todella kiinnostuneita. 30–39-vuotiaiden kiinnostus näyttäyty kokonaisuuden kanssa samankaltaisena, vaikkakin heissä on enemmän neutraalisti asiaan suhtautuvia.

63 vastaajaa perusteli kiinnostuksensa tason Assembly-tapahtumia kohtaan. Vastaukset on jaoteltu niihin, jotka eivät ole kiinnostuneita Assembly-tapahtumista, niihin, jotka suhtautuvat asiaan neutraalisti sekä niihin, jotka ovat kiinnostuneita tapahtumasta.

24 henkilöä niistä, jotka eivät ole kiinnostuneita Assembly-tapahtumista, kertoi ajatuksiaan epäkiinnostuksestaan tapahtumaa kohtaan. Tunne siitä, että tapahtumaan eivät voi kaikki osallistua, vastaaja olisi väärässä paikassa tai ei koe olevansa tapahtuman kohderyhmää sai kuusi mainintaa. Vastaajien mieltymys yksinpelaamiseen, ikä, ajatus tapahtuman eurheilu- ja ammuntapelipainotuksesta sekä tapahtuman ohjelmasisältöjen epäkiinnostavuus saivat kukin viisi mainintaa. Nämä kaikki luovat tunnetta ja ajatusta siitä, ettei tapahtumaa ole tehty vastaajille.

Aihe kiinnostaa isosti, mutta en usko kuuluvani tapahtuman kohdeyleisöön. Myös intohimoisten pelaajien naisvihamielisyys on saanut sellaisen olon, että tapahtumaa ei ole tehty minulle. (Vastaaja 6.)

Neljä vastaajaa kertoi myös, että heidän mielestään tapahtuman kohderyhmänä ovat miespelaajat. Kolmen vastaajan mielestä tapahtuma itsessään ei kiinnosta heitä. Pelko häirinnästä ja se, miten aktiivisesti vastaaja pelaa, saivat molemmat kaksi mainintaa. Yksittäisiä mainintoja saivat tapahtuman kuluttajakeskeisyys, sijainti sekä ajatus siitä, ettei tapahtuma ole nykyaikainen.

Neutraalisti suhtautuvista 16 henkilöä perusteli valitsemaansa kiinnostuksen tasoa. Tässä ryhmässä oli jakautumista siinä, että neljä vastaajaa kertoi tapahtuman kiinnostavan, mutta jokin estää tapahtumaan lähtemisen. Toisaalta kolme vastaajaa sanoi suoraan, ettei tapahtuma kiinnosta.

Seitsemän vastaajaa kertoi, etteivät he tiedä mitä tapahtuma tarjoaa: ohjelma ei ole tarjonnut ”mitään koukkua, joka juuri minut saisi kiinnostumaan”. Neljä vastaajaa lähtisi tapahtumaan kaveriporukan kanssa, ja neljä tuntee, ettei heille olisi paikkaa tapahtumassa esimerkiksi iän tai pelimieltymysten takia. Yksi vastaaja mainitsi, ettei tapahtumaan vain ole tullut lähdeTTYä.

En koe olevani niin fanaattinen pelaaja ja toisaalta en ole altistunut tapahtuman viestinnälle. En tiedä, mitä tällä olisi tarjota minulle. Ylittyykö kiinnostuksen ja hyödyn kynnys osallistumiseen. (Vastaaja 37.)

Tapahtumasta kiinnostuneista 23 kertoi, miksi tapahtuma kiinnostaa. Tapahtumassa käyneet tutut tai kaverit saivat 15 mainintaa vastauksissa. Kuuden vastaajan mukaan tapahtuman hyvä maine on herättänyt kiinnostusta sitä kohtaan. Kiinnostuksen syiksi kerrottiin myös yksittäis-mainintoina hyvät kokemukset vastaavista tapahtumista ja kiinnostus demoskeneä kohtaan. Lisäksi vastauksissa oli ”tapahtuma vaikuttaa kiinnostavalta” vastauksia 14 kappaletta. Näissä

vastauksissa ei tarkemmin avattu, miksi tapahtuma kiinnostaa, mutta kuvattiin lauseen lisäksi syitä, miksi tapahtumaan ei ole lähdetty tai kerrottiin, että siellä ei ole käyty kiinnostuksesta huolimatta.

Tapahtuma kuulostaa sekä hauskalta että turvalliselta tilaisuudelta tavata samoista asioista kiinnostuneita tyyppisiä ja verkostoitua (Vastaaja 23).

Pelaaminen on ollut aina tärkeä harrastus itselle ja siihen liittyvät tapahtumat kiinnostaa (Vastaaja 41).

Vastaajia pyydettiin kuvailemaan mielikuviaan ja ajatuksiaan Assembly-tapahtumista. Kysymys sai 60 vastausta, joissa vastaajat kuvasivat usein parilla teemalla mielikuviaan. Eniten Assembly-tapahtumiin liitettiin ajatuksia tapahtuman miesvaltaisuudesta (18 mainintaa), videopelien pelaamisesta tietokoneella (16) sekä lanittamisesta tai lanihallista, esimerkiksi mainittiin tilan hämäryys tai tietokonerivit (13). Lähes kaikilla kerroilla nämä teemat oli mainittu samassa vastauksessa. 15 mainintaa sai erilaiset kuvaukset tapahtuman kävijöiden iästä: kävijöitä kuvattiin alaikäisiksi, nuoriksi tai pojiksi.

Ei ole kovin selvää mielikuvaa. Tuntuu, että ihmiset lähinnä katsovat toisten pelaamista (ei kiinnosta) ja jos jotain pelaisi itse, pitäisi olla todella hyvä (en ole). Tietokonekeskeistä sisällä istumista. (Vastaaja 16.)

Miesvaltainen tietokoneita täynnä oleva halli, jossa on jonkinlainen peliturnaus (Vastaaja 52).

Pimeä halli täynnä tietokoneita ja ääniä (Vastaaja 30).

Kuvaukset samanhenkisistä ihmisistä, monen ikäisistä kävijöistä, monipuolisesta ohjelmistosta sekä yhteisestä hauskanpidosta saivat yhteensä 13 mainintaa. Pari näistä kertoi tapahtumassa vapaaehtoisina toimineiden ystäviensä vaikuttaneen mielikuvaan tapahtumasta. Assembly-tapahtumissa sosiaalisuus ja yhdessä olo mainittiin 12 kertaa vastauksissa, kun taas kilpailut ja e-urheilu sai 11 mainintaa.

Samanhenkisiä ihmisiä ja hyvä meininkiä ja hauskanpitoa. Toisaalta kuulostaa tapahtumalta, joka vetää puoleensa myös ihmistyyppisiä, joiden kanssa en haluaisi samaan tilaan. (Vastaaja 4.)

(--) tapahtumassa on varmasti kaiken ikäisiä, näköisiä, hajuisia ja sukupuolisia ihmisiä, jotka kokoontuvat yhteisen harrastuksen parissa viikonloppuna (Vastaaja 21).

Muutamia mainintoja saivat lisäksi mielikuvat tapahtuman ärsykkeistä, kuten äänistä, (6 mainintaa), kaupallisuudesta (5), kävijöiden hikisyydestä tai muutoin huonosta hygieniasta (5) sekä demoista (3). Viisi vastaajaa perusti mielikuvansa ja kuvaili joko vuosien takaista käyntiään

Assemblyillä tai muuta asiaan liittyvää kokemusta, kuten isoveljen tai silloisen poikaystävän vierailua tapahtumassa. Kolme vastaajaa kertoi, ettei tapahtuma herätä mielikuvia.

Vastaajia pyydettiin kuvailemaan syitä, joiden takia he eivät ole lähteneet Assembly-tapahtumiin. 64 vastaajaa antoi vastauksensa kysymykseen. Vastaajat saivat vapaasti kertoa ajatuksiinsa kirjoittamalla, ja suurin osa antoi vähintään kaksi syytä.

23 vastaajaa mainitsi syyksi sen, etteivät he koe olevansa tapahtuman kohderyhmää. Vastaajat esimerkiksi kuvailivat, etteivät koe olevansa tarpeeksi hardcore-pelaajia tai eivät istu mielikuvansa tapahtuman kohderyhmästä ikänsä tai sukupuolensa puolesta. Myös se, ettei pelaa ammuntapelejä tai seuraa urheilua kerrottiin syiksi ajatukseen siitä, ettei kuulu kohderyhmään. 17 vastaajaa taas ei ole löytänyt kiinnostavaa ohjelmaa tapahtuman tarjonnasta tai ei tiedä mitä tekisi tapahtumassa, jos tai kun lanittaminen ei kiinnosta. Vastaajat mainitsivat erityisesti ohjelmaan liittyen, että räiskintäpelit tai urheilu eivät kiinnosta heitä ja niin sanotut naisille suunnitellut pelit (esimerkiksi visual novel -pelit) puuttuvat kokonaan tapahtumasta. Tapahtuma ei myöskään tarjoa tarpeeksi syväluotaavaa ohjelmaa tai ohjelma koetaan nuorille suunnatuksi.

(--) Mielikuvat e-urheilupainotteisuudesta, joka ei kosketa itseä ja siksi ajatus tekemisen puutteesta tapahtumassa ilman konepaikkaa ja seuraa (Vastaaja 30).

En koe olevani niin syvällä pelissä. Ne puolet pelaamisesta, jotka kiinnostavat itseäni eivät ole pelikulttuurissa yleisesti arvostettuja, (--). Mikä on tietysti hölmöä, koska joku Sims on kuitenkin maailman suosituimpia pelejä. (Vastaaja 8.)

Assemblyssä esillä olevat pelit eivät kiinnosta minua lainkaan. Kunnon syväluotaavaa ohjelmaa ei tunnu olevan, (--). (Vastaaja 59.)

Myös pelko häirinnästä nousi esille vastauksissa. 16 vastaajaa nimesi sen syyksi olla lähtemättä tapahtumaan. Jotkut vastaajat viittasivat peleissä tapahtuneen häirinnän luoneen pelkoa siitä, että tapahtumassakin kokisi häirintää. Suuri osa vetosi pelikulttuurin ja pelialan misogyniseen eli naisvihamieliseen maineeseen ilman omakohtaista kokemusta häirinnästä. Usein pelko häirinnästä yhdistettiin vastauksessa siihen, ettei koe olevansa tapahtuman kohdeyleisöä.

En tunne kuuluvani sinne. Pelaan mieluummin kotona yksinpelejä, missä muut ei näe eikä kuule eivätkä kommentoi tai arvostelee mitä tai miten pelaan. (Vastaaja 26.)

En usko kuuluvani tapahtuman kohdeyleisöön. Myös intohimoisten pelaajien naisvihamielisyys on saanut sellaisen olon, että tapahtumaa ei ole tehty minulle. (Vastaaja 45.)

Vaikka ne kavereistani, jotka ovat käyneet Assemblyssä, ovat kaikin puolin fiksuja, en halua altistaa itseäni seksismille (Vastaaja 13).

Myös 16 mainintaa sai se, ettei tapahtuma itsessään kiinnosta. Vastaajat kuvasivat pelaavansa mieluummin kotona yksin tai kavereidensa kanssa. Koneen kuljettaminen tapahtumaan ja nuoremmat osallistujat kerrottiin syiksi, joiden takia tapahtuma ei houkuttele. Tapahtumakokemus nimenomaan lan-osallistujana ajatellaan olevan epämiellyttävä verrattuna kotona pelaamiseen. Vastauksissa ei otettu kantaa siihen lähtisivätkö vastaajat kuitenkin tapahtumaan kävijöiksi päivälipulla. Myös tapahtuman koko tai se, ettei koe olevansa tapahtuman kohderyhmää nimettiin tässä kategoriassa syiksi olla lähtemättä tapahtumaan.

Taulukko 4. Vastaajien mainitsemat yleisimmät syyt olla lähtemättä Assembly-tapahtumiin

	Syy	Mainintoja yhteensä (64 vastaajaa)	Mainintoja 20–29-vuotiailla (28)	Mainintoja 30–39-vuotiailla (17)
1.	Ei koe olevansa tapahtuman kohderyhmää	23	5	7
2.	Ei kiinnostavaa ohjelmaa tai ei tiedä mitä tekisi tapahtumassa	17	4	6
3.	Pelko häirinnästä	16	3	4
3.	Tapahtuma ei kiinnosta	16	8	0
5.	Kavereiden puute	15	4	4
6.	Kokonaishinta	11	5	3
7.	Tapahtuma on kaukana	9	6	2
8.	Tapahtuman aikana on muuta menoa	8	2	2

15 vastaajaa kertoi, että kavereiden puute on saanut jättämään tapahtuman väliin. Tähän liittyi toisinaan myös ”ajatus siitä, että [jos] paikalle tulee yksin, jää yksin”. Assemblyjä ei siis nähdä sellaisena tapahtumana, että sieltä voisi löytää uusia tuttavuuksia tai tapahtuman menoon olisi helppo sujahtaa sisään. 11 vastaajaa koki tapahtuman kokonaishinnan matkoineen, majoituksiineen ja ruokineen liian suureksi. Tapahtuma on liian kaukana yhdeksälle vastaajalle ja kahdeksan kertoi, että heillä on tapahtuman aikana muuta menoa.

20–29-vuotiaiden joukossa korostui, ettei tapahtuma kiinnosta tai vastaaja ei ole ajatellut osallistuvansa tapahtumaan. Vastauksissa, kuten yllä kuvattiin, tuli vahvasti ilmi, että erityisesti lan-osallistuminen ei kiinnosta. Päivälipulla tapahtumassa käymistä ei kommentoitu juurikaan. Toisaalta 30–39-vuotiaiden keskuudessa ajatus kohderyhmään kuulumattomuudesta sekä mielenkiintoisen ohjelman puuttumisesta saivat yhteensä 13 mainintaa. Tapahtuma voi tuntua myös nuoremista epäkiinnostavalta, jos ei koe olevansa sen kohderyhmää, mutta kyselyn vastauksissa sitä ei välttämättä ole osattu sanallistaa näin.

Kysymys siitä, mikä saisi vastaajat lähtemään Assembly-tapahtumiin, sai 56 vastaajaa. Vastauksissa eniten mainintoja (35) sai ohjelma, jota usein korostettiin vielä sanoin mielenkiintoinen tai kiinnostava. Osa vastaajista avasi itselleen mieluista ohjelmaa kuvaillen. Teemoiksi nousivat esimerkiksi ulkomaiset “kunniavierastyyliset” puhujat, luennot tai keskustelut feminismistä, pelikulttuurista ja muista vastaavista teemoista, matalan kynnyksen pelikokeilut, tulevien pelien julkaisut, pelintekijöiden esittelyt pelintekoprosessista, ammattimainen verkostoituminen, vanhempi & lapsi -ohjelma sekä peleihin liittyvä taide ryhmätoimintana. Vastaajat kaipaivat ohjelman kautta muiden saman viiteryhmän, esimerkiksi perheellisten tai samanikäisten, ihmisten tapaamista ja yhdessä tekemistä.

Toiseksi eniten mainintoja (18) saivat kaverit ja heidän kanssaan tapahtumaan lähteminen. Usein maininta kavereista mainittiin yhdessä ohjelman tai inklusiivisemmän ilmapiirin kanssa. Tapahtuman inklusiivisuus sekä turvallisuus tapahtuman aikana saivat 13 mainintaa. Osallistuminen vanhempana naisena, perheellisenä tai sateenkaarevana henkilönä, tapahtuman puitteet sekä turvallisemman tilan periaatteisiin sitoutuminen tulivat esille tässä kategoriassa.

En ole koskaan käynyt assemblyillä joten en tiedä miten paljon mielikuvani poikkeaa todellisuudesta. En kuitenkaan haluaisi että tapahtumassa olisi mitään "naisnurkkausta naisille", vaan toivoisin inklusiivisuuden näkyvän jotenki laajemmin. (Vastaaja 51.)

Tapahtuman hinta tai henkilön oma rahatilanne saivat kahdeksan mainintaa. Seitsemän vastaajaa oli varmoja, etteivät he lähtisi tapahtumaan. Perusteluina olivat tapahtuman kaupallisuus ja koko, ajan puute, henkilön ikä, elämäntilanne sekä henkilökohtaiset piirteet. Yksittäisiä mainintoja saivat lisäksi oman tietokoneen sopivuus tapahtumaan, lasten hoitopaikan saaminen sekä tapahtuman sijainti.

(--) Kyseessä tuntuu olevan vain markkinointitapahtuma, jolla on hyvin vähän tekemistä itse faniyhteisöjen kanssa. Vien rahani mieluummin fanien järjestämiin

con-tapahtumiin, joissa on minulle rento ilmapiiri ja enemmän naisille suunnattua ohjelmaa. (Vastaaja 34.)

En usko, että lähtisin Assemblylle niin pitkään, kun kyse on tämän kokoluokan tapahtumasta. Joku pienemmän porukan tapahtuma, jossa osallistujat olisivat jo aikuisia (mieluiten 20v+) ja siten edes jotenkin lähempänä omaa vertaisryhmää, voisi tulla kyseeseen. Mutta ei sellainen tapahtuma ole enää Assembly. (Vastaaja 27.)

Kyselyn viimeiseen avoimeen kysymykseen tuli 14 vastausta. Näistä seitsemän kiitteli tutkimuksen aiheesta sekä toivotti onnea tutkimuksen pariin. Kolme vastausta antoi palautetta kyselylomakkeesta. Loput neljä vastausta käsittelivät toiveita monipuolisempia pelitapahtumia kohtaan.

6.2 Asiantuntijahaastattelu

Haastattelu pidettiin 7.6.2023 etäyhteyksin Teams-alustan kautta. Haastateltavina asiantuntijoina olivat projektikoordinaattori Sonja Ahtiainen ja projektisuunnittelija Essi Taino Non-toxic - syrjimätön pelitoiminta -hankkeesta. Hankkeen perustietoja koskeva haastattelun osuus on kuvattu Kohti yhdenvertaisia pelitapahtumia -luvun alaluvussa Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hanke.

Tainon (2023) mukaan on erittäin tärkeää mahdollistaa kaikille tasavertainen mahdollisuus osallistua pelikulttuuriin omalla tavallaan, sillä pelaaminen on nykypäivänä normaali osa kulttuuria ja pelaajat ovat niin moninaisia. Hän sanoo, että “yhteiskunnan haasteet yhdenvertaisuuden kanssa heijastuvat todella vahvasti pelimaailmaan” ja niiden takia joidenkin ihmisryhmien vaikeampaa osallistua pelikulttuuriin. Taino myös nostaa esille kaupallisuuden yhtenä yhdenvertaisuuden edistämisen syynä: kun tällä hetkellä puuttuvat ryhmät tuntevat kuuluvansa osaksi pelikulttuuria, rahaakin liikkuu alalla enemmän. Ahtiainen (2023) puolestaan painottaa sitä, miten “pelaaminen itsessään on kaikille mahdollista”, sillä esimerkiksi sukupuoli tai fyysiset ominaisuudet eivät rajoita sen harrastamista. Tämän takia on tärkeää, ettei yhteisö itse loisi esteitä pelaamiseen tai siihen liittyvään kulttuuriin. Ahtiaisen mielestä on myös tärkeää puhua pelikulttuuriin liittyvästä häirinnästä, vihapuheesta ja syrjinnästä sekä levittää tietoa niistä, jotta pelaamisesta voi tulla “oikeasti kaikille avointa ja hauskaa, koska sitähan sen pitäisi olla”.

Nuorten kanssa toimivien ja tapahtumia järjestävien aikuisten on tärkeää ymmärtää roolinsa kasvattajana sekä turvallisemman ympäristön luojana. Vaikka aikuinen pelaisi nuorten kanssa samoja pelejä, hän vastaa tapahtuman ympäristön ja laajemmassa kuvassa myös pelikulttuurin luomisesta loppukädessä omalla käytöksellään ja antamallaan esimerkillä. (Taino 2023.)

Turvallisuus ei ole pelkästään sitä fyysistä turvallisuutta vaan se on just se kokemus siitä turvallisuudesta myös. Sen takia on tärkeää mun mielestä puhua myös siitä sosiaalisesta ulottuvuudesta, joka on paljon pieniä asioita, mitkä vaikuttaa sitten siihen ilmapiiriin yhteisesti. (Taino 2023.)

Yhdenvertaisemman pelitapahtuman luominen lähtee toimintaa ohjaavista asiakirjoista ja niiden näkymisestä käytännössä. Asiakirjoja ovat esimerkiksi yhdenvertaisuussuunnitelma, eettinen ohjeisto ja turvallisemman tilan periaatteet. Näiden tekeminen ja näkyminen ovat tapahtuman järjestäjän vastuulla, ja niiden noudattaminen on osallistujien vastuu. Pelitapahtumiin asiakirjoja tehdessä on hyvä muistaa myös tapahtuman digitaalinen ulottuvuus sekä pelikulttuuriin liittyvät ilmiöt. (Taino 2023.) Lisäksi Ahtiainen (2023) mukaan asiakirjojen luomisessa on todella tärkeää osallistaa monipuolisesti tapahtuman kävijöitä, tekijöitä, yhteistyökumppaneita sekä muita tapahtuman kannalta oleellisia ryhmiä. Osallistamalla monipuolisesti varmistetaan, ettei näkökulmia jää pois ja että kaikkien ääni kuuluu suunnitelmissa. Osallistaminen myös sitouttaa yhdessä tehtyjen linjausten noudattamiseen paremmin.

Pelkästään asiakirjoilla tapahtumasta ei saa turvallisempaa tai yhdenvertaisempaa vaan kirjausten on syytä näkyä osallistujille niin ennen tapahtumaa sen viestinnässä kuin myös laajasti paikalla tapahtumassa. Yhteisten sääntöjen tarkoitus onkin olla näkyvästi näkyvillä, jolloin niiden rikkominen on vaikeampaan tai rikkomukset huomataan niiden tapahtuessa. Näkyvyys jo itsessään ehkäisee hieman häirintää, kun käyttäytymissäännöt ovat kaikkien tiedossa ja helposti kerrattavissa. Ilman aktiivista viestintää asiakirjoilla ja linjauksilla ei ole paljoakaan painoarvoa. (Ahtiainen 2023; Taino 2023.)

Vähintäänkin siellä tapahtumassa itsessään ne pitäisi stoppina olla näkyvillä. On se sitten joku infotaulu missä ne kaiken muun tapahtuman kannalta oleellisen tiedon kanssa pyörii siellä. (--) turvallisemman tilan periaatteiden yksi idea on se, että se tila, joka niillä tehdään turvallisemmaksi niin siellä olisi ne periaatteet nähtäville. Jolloin jos nyt ollaan siellä pelitapahtumassa, niin kyllä nyt pitäisi jo pelitapahtumassa konkreettisesti olla näkyvillä. (Ahtiainen 2023.)

On tärkeää myös suunnitella sekä viestiä etukäteen, miten häirintään puututaan ja miten siitä voi ilmoittaa. Tapahtumalle kannattaa nimetä häirintäyhdyshenkilöt, joiden vastuulla on ottaa vastaan ne tilanteet, joissa yhteisiä linjauksia ei ole noudatettu. Häirintäyhdyshenkilöistä viestittäessä tulisi ilmoittaa ainakin, miten hänet tavoittaa tapahtuman aikana ja sen jälkeen, miten hänet tunnistaa muista osallistujista ja millä kielillä voi asioida. Häirintäyhdyshenkilölle olisi hyvä varata oma tila, johon voi viedä autettavan rauhoittumaan. Pelitapahtumissa kannattaa myös miettiä digitaaliset keinot, kuten Whatsapp tai Discord, joilla häirintäyhdyshenkilön tavoittaa. (Ahtiainen 2023; Taino 2023.)

Kun sinne [tapahtumaan] uskaltaa yksi nuori, joka on vähän epävarma, tulla ekaa kertaa edes käymään, niin sen [tapahtuman] täytyy myös sitten saada pidettyä se nuori, (--) että hän uskaltaa tulla sen toisenkin kerran. Sen ensivaikutelman täytyy olla niin hyvä. (--) Se on tässä ehkä se avainjuttu ja, johon kaikki nää, mitä me ollaan tässä keskusteltu, ne vaikuttaa sitten siihen kokemukseen, joka myös sitten pitää sen nuoren siinä [tapahtuman kävijänä pidemmän aikaa]. (Taino 2023.)

6.3 Työpaja

Työpaja järjestettiin Teams-sovelluksen kautta torstaina 29.6. iltapainotteisesti kahden tunnin mittaisena. Työpajaan kerättiin ilmoittautumisia kyselyn lopussa mainostetulla erillisellä ilmoittautumislomakkeella sekä jakamalla ilmoittautumislomaketta Female Gaming Finland -järjestön Discord-kanavalla. Työpajaan oli ilmoittautunut 3 henkilöä, ja paikalle tuli 2 osallistujaa. Osallistujamäärää ei rajattu. Todennäköisesti työpajan päivämäärä vaikutti osallistujamäärään: juhannuksen jälkeen, juuri ennen heinäkuuta ihmiset ovat siirtymässä lomille eivätkä osallistujat saaneet vaikuttaa päivään. Työpaja tallennettiin osallistujien luvalla, litteroitiin ja osallistujat anonymisoitiin.

Työskentely aloitettiin käymällä läpi työpajan tarkoitus ja työskentelyn säännöt. Sääntöihin kuului esimerkiksi toive kameroiden käytöstä sekä se, ettei ole oikeita tai vääriä vastauksia. Kukin sai esittäytyä, sillä ajatusten esiintuominen on mukavampaa tutussa porukassa. Esittelykierroksen jälkeen siirryttiin lämmittelytehtävään, jossa osallistujat esittelivät mieleenpainuneen tapahtumakokemuksen ja kertoivat hieman, miksi kyseinen tapahtuma on jäänyt heidän muistoihinsa vahvasti. Tapahtuman tyyliä ei ollut rajattu. Näin osallistujat saatiin muistelemaan itselleen mieluista tapahtumaa sekä jäsentämään siihen liittyneitä onnistumisen kohtia.

Lämmittelytehtävän purun jälkeen kerroin hieman faktaa Assembly-tapahtumista, jotta osallistujat osaavat ajatella itsensä oikeanlaiseen ympäristöön työpajan päätehtävässä. Päätehtävässä käytettiin toivelistatekniikkaa, jossa osallistujat saivat kuvailla toiveitaan ilman, että heidän tarvitsi miettiä esimerkiksi käytettävissä olevia resursseja. Toivelistatekniikan etuina on lyhyessä ajassa tuotettujen ideoiden runsas määrä sekä hyötyihin, työpajan tapauksessa kohderyhmän toiveisiin, keskittyminen sen sijaan, että villit ideat tyrmättäisiin heti. Tekniikka tuottaa listan ajatuksista, joista voi poimia myöhemmin toteutuskelpoisimmat. (Ojasalo ym. 2021, 172–173.) Osallistujien ajattelun aloittamista helpottaakseni olin luonut yhdeksän kysymyksen Padletin, johon osallistujat saivat kirjata ajatuksiaan. Näin sain myös hieman suunnattua heidän ajatteluaan kysymyksiin ja aiheisiin, joihin toivoin vastauksia.

Taulukko 5. Työpajassa käytetyn Padletin yhteenveto

Aihe	Yhteenveto vastauksista
Tapahtumassa käytetty aika	Vastaajat ovat valmiita käyttämään tapahtumassa useamman päivän, jos tapahtuman sisältö vastaa heidän kiinnostukseensa.
Saatavilla oleva informaatio	<p>Tapahtuman infotauluilla olisi hyvä näkyä meneillään oleva ja alkava ohjelma sekä lyhyt kuvaus siitä paikkamerkintöineen.</p> <p>Tapahtumasovellus koettiin myös käteväksi, kunhan siellä voi merkitä itselleen kiinnostavat ohjelmanumerot. Sovellus voisi hyödyntää ohjelman vinkkaamiseen esimerkiksi tekoälyä sekä kirjautumisvaiheessa kerättyä dataa, esimerkiksi sovelluksen käyttäjän ilmoittamia mielenkiinnon kohteita.</p>
Ohjelma	<p>Vastaajat korostivat ohjelmaa tunnelman luojana sekä yhtenä tärkeimmistä asioista tapahtumassa. Ohjelmassa haluttaisiin nähdä yhteisön sekä fanien tekemiä sisältöjä, esimerkiksi cosplayta, leikkimielisiä kilpailuja ja fanitaidetta. Myös musiikkia toivottiin ohjelmaan.</p> <p>Muita ehdotuksia olivat luennot monipuolisista aiheista, pelien tekijöiden tapaamiset sekä muu viihteellinen sisältö, kuten stand up -komedia.</p>
Tekeminen tapahtumassa	Erilaisten luentojen kuuntelu ja työpajoihin osallistuminen olisi mieluista. Myös peliesittelyihin sekä -kokeiluihin olisi kiinnostusta osallistua. Aktiivista osallistumista vaativan tekemisen lisäksi shoppailu, alueella kuljeskelu ja tunnelmointi kiinnostavat.
Rahan käyttö	Tapahtumasta ostettaisiin ehdottomasti oman kiinnostuksen kohteen merch-tuotteita eri muodoissa, kuten avaimenperinä, julisteina tai kangaskasseina.

	Vastaajat majoittuisivat mieluiten tapahtumapaikan läheisyyteen hotelliin tai hostelliin, vaikkakin mielikuva tällaisesta majoituksesta on, että se on kallista. Myös ruokailut tapahtuma-alueella koetaan kalliina ja siksi omat eväät ovatkin suosiossa tapahtuman aikana.
Ruokailut	Kuten jo rahan käyttö -teemassa nousi esiin, ruokailu tapahtuma-alueella koetaan kalliiksi. Sinällään tarjolla olevalla ruualla ei ole väliä, mutta vaihtoehdoissa olisi hyvä olla myös maukkaita, ravitsevia ja terveellisiä vaihtoehtoja.
Äänet	Tapahtumaan ei suoranaisesti kaivata taustamusiikkia, mutta musiikki ja muut äänet koetaan tapahtumiin kuuluviksi. Eri tiloissa tai vaikkapa pisteillä voi olla erilainen äänimaailma, kunhan äänenvoimakkuus säilyy maltillisena kokonaisuuden kannalta. On hyvä olla myös hiljaisia paikkoja juttelua varten. Myös musiikkiesitykset saavat kannatusta.
Lan-lipulla osallistuminen	Tässä kohdassa korostui pakettiratkaisu: olisi hyvä, jos koneen lainaaminen, matkaliput ja majoitus sisältyisivät lipun hintaan. Vaikkei tämä olisi mahdollista, tulisi olla selkeää mitä kaikkea lipun hintaan sisältyy ja mitä tulee tuoda itse mukanaan.
Muuta	Vesipisteet sekä latauspistokkeet ovat tärkeitä tapahtumassa. Myös tapahtuman tunnelman luomiseen liittyvät asiat pohdituttivat: “miten pystytään luomaan sellainen fiilis, että täällä on tosiaan minunlaisilleni tyypeille paikka, jossa voi olla rauhassa oma itsensä?”

Purimme Padlet-tehtävän keskustelemalla. Keskustelu oli osaltaan arvokas osa työpajaa, sillä sen aikana pääsin kysymään tarkentavia kysymyksiä ja osallistujat toivat esille vielä uusia ajatuksia, jotka eivät näkyneet Padletissa. Pohdinta siitä, miten onnistutaan luomaan mahdolliselle

asiakkaalle sellainen tunne, että tapahtuma on juuri hänelle suunnattu, nousi keskustelun punaiseksi langaksi.

Aloitimme keskustelun turvallisemman tilan periaatteista ja niiden toteutumisesta tapahtumassa, sillä asiantuntijahaastattelussa se nousi yhdeksi tärkeimmistä teoista, joilla luodaan yhdenvertaisempaa tapahtumaa. Työpajaan osallistujat kokivat, että yhteiset käyttäytymissäännöt ovat hyvä asia tapahtumissa. Kuitenkin keskustelussa nousi esille, että ohjeita voitaisiin markkinoida jollakin muulla termillä kuin turvallisemman tilan periaatteet, sillä joillakin ihmisillä voi olla kokemuksia, että “siitä [turvallisemmasta tilasta] puhutaan, mutta sille ei tehdä mitään” eivätkä periaatteet toimi kuten niiden pitäisi. Näin käyttäytymisohjeisiin ja niiden toteutumiseen voidaan luoda luottamusta. Työpajaosallistujien mielestä sääntöjen suunnittelussa tulee kuulla osallistujien ajatuksia sekä kokemuksia ja näin voidaan suunnitella ohjeet, jotka tulevat oikeasti käyttöön.

Tapahtuma, joka saa aikaan kutsuvuuden tunteen, puhuttelee suoraan työpajaan osallistuneiden mielestä niin markkinoinnin kuin ohjelmankin puolesta. Tapahtuman markkinointi on monipuolista aina siitä lähtien missä ja miten sitä mainostetaan sekä mitä ohjelmaa nostetaan esille. Se, millaista kuvastoa markkinoinnissa käytetään, luo myös kutsuvuutta tapahtumalle. Ihmiset kuvissa tuovat tunnelman lähelle sekä luovat mielikuvia siitä millaisia ihmisiä tapahtumassa käy. Sekä ohjelmassa että markkinoinnissa tulisi näkyä ne asiat, joiden parissa tapahtumassa toimitaan ja millaisista asioista kiinnostuneita ihmisiä tapahtumaan halutaan. Ideana keskustelussa nousi esimerkiksi mobiilipeliturnausta.

Jos me halutaan iso yleisö, tavallaan niinku kaikki, jotka touhuu koneiden ja nettipelien kanssa, niin kyllä siinä tarvitsee jotenkin saada ne kaikki näkökulmat eikä vaan sitten kännykkäpeli eikä vaan PC vaan kaikki (Osallistuja 1).

Toisinaan työpajaan osallistuneet haluavat joskus löytää pelitapahtumista uusia tuttavuuksia, joten keskustelimme siitä, millaisia mahdollisuuksia verkostoitumista varten olisi hyvä tarjota tapahtumassa. Yhden osallistujan (O1) kokemuksen mukaan tapaamiset, joiden tavoitteena on saada kavereita, eivät toimi. Hän ehdotti lähestymistavaksi mieluummin esimerkiksi kiertokävelyä tapahtuma-alueella, jonka jälkeen osallistujat voivat siirtyä itselleen mieleisiin paikkoihin ja sieltä löytää uusia tuttavuuksia. Kiertokävelyryhmästä voi löytyä samasta asiasta kiinnostunut henkilö ja tutustuminen lähtee helpommin liikkeelle. Toinen osallistuja (O2) toivoi, että olisi paikka, jossa sosiaalisuus ja toisille juttelu olisi tehty sosiaalisesti hyväksyttäväksi: kun olet tässä huoneessa tai tämän pöydän ääressä, olet avoin keskustelulle tuntemattomien kanssa.

(--) Mutta sitten jos on tietää että tässä tilassa voin olla sosiaalinen ja tämä toinen ihminen niinku hyväksyy sen, niin sitten se on helpompi mennä juttelemaan ja sitten jos on joku tämmöinen... on vaikka joku kevyt kysymyspatteristo jonkun teeman ympärillä. Eli sä tiedät että tää teema kiinnostaa tätä tyyppiä. Me voidaan jutella tästä teemasta ja näiden kysymysten voi olla tutustua, (--). (Osallistuja 2.)

Viimeiseksi ideaksi keskustelussa nousi vapaaehtoisten hyödyntäminen “yhteisöllisyyden rakentamisessa sekä vuorovaikutuksen edistämisessä”. Yksi vapaaehtoistehtävä voisi siis olla se, että juttelee tapahtumakävijöille tai luo mahdollisuuksia tutustua toisiin. Kuten yksi osallistuja (O1) kuvasi, vapaaehtoisen tehtävä olisi mennä juttelemaan itsekseen tapahtumassa oleville ja tavoitteena olisi, että “vaikkei tulisikaan kavereita, niin siinä olisi sellainen olo niinku että mä en ollut täällä itsekseen”.

Viimeisiksi ohjeiksi työpajan osallistujat ehdottivat muiden tapahtumien benchmarkkausta. Käymällä paikan päällä vertaamassa esimerkiksi yhteisölliseksi miellettyjä con-tapahtumia omaan tapahtumaan voi löytää jotain, mitä ei itse keksisi miettimällä. Erityisesti ohjelmaan liittyen yhden osallistujan kommentti (O1) oli osuva: “Näissä tapahtumissa myös kuitenkin se pointti on se, että sinne mennään tekee jotain muuta kuin mitä sä voit tehdä kotona.”

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Valituilla menetelmillä saatiin kerättyä laaja aineisto, jonka pohjalta voi tehdä opinnäytetyön tavoitteen mukaiset johtopäätökset. Kysely ja työpaja tavoittivat hyvin kohderyhmänsä jäseniä sukupuolijakauman perusteella, vaikkakin vastaukset edustavat vahvasti naisten ajatuksia. 71 % kyselyyn vastanneista kuuluu Assembly-tapahtumien kävijäprofiiliin (18–39-vuotiaat) ikänsä puolesta, ja 81 % vastaajista asuu alueella, josta Assembly-tapahtumien kävijät pääosin tulevat tapahtumaan (Uusimaa, Varsinais-Suomi, Pirkanmaa sekä Keski-Suomi) ja josta heillä olisi realistinen mahdollisuus lähteä Assembly-tapahtumiin halutessaan. Kysely siis tavoitti potentiaalisia kävijöitä hyvin.

Työn johtopäätökset jaetaan kahteen osioon: asiakaspersoonat ja kehitysehdotukset. Asiakaspersoonilla kuvataan ikäryhmien mukaan Assembly-tapahtumien potentiaalista kävijää ja heihin liittyviä tärkeitä huomioita. Kehitysehdotuksissa ehdotetaan keinoja, kuinka Assembly Organizing Oy voi alentaa kynnystä naisille ja sukupuolivähemmistöihin kuuluville osallistua tapahtumaan.

7.1 Asiakaspersoonat

Kyselyssä kerätyn tiedon avulla luotiin kaksi asiakaspersoonaa perustuen Assemblyjen kävijäprofiiliin. Asiakaspersoonan avulla yritys voi kehittää toimintaansa ja tarjota tavoitellun kohderyhmän jäsenelle kokemuksia, jotka tuntuvat juuri hänelle kohdennetuilta. Asiakaspersoonat on jaettu 20–29-vuotiaaseen sekä 30–39-vuotiaaseen, sillä näistä ikäryhmistä saatiin eniten tietoa ja erityisesti he kuuluvat Assembly-tapahtumien kohderyhmään. Asiakaspersoonien visualisoinnit löytyvät liitteistä 2 ja 3.

20–29-vuotias Kira Kaksikymppinen pelaa mieluiten tietokoneella tai konsolilla simulaatio-, rooli-, ammunta- tai toimintaseikkailupelejä. Hän löytää tietoa uusista tapahtumista useimmiten kavereidensa ja Discordin kautta ja seuraa sitten tapahtuman viestintää nettisivuilla, Instagramissa tai Discordissa. Hän ei ole käynyt aiemmin pelitapahtumissa, mutta haluaa lähteä Assemblylle pelikavereidensa kanssa viettämään aikaa, kokeilemaan ja tutustumaan uusiin asioihin. Kiralle on tärkeää löytää helposti tietoa osallistumisesta: mitä ja milloin tapahtuman aikana tapahtuu sekä mitä hänen pitää ottaa mukaan? Hän haluaa kokeilla erilaisia laitteita ja pelaamiseen liittyviä asioita kavereidensa kanssa matalalla kynnyksellä. Myös peliutuudet, merch tarjouksineen sekä pelikulttuurin eri puolet kiinnostavat häntä. Kiraa turhauttaa, jos hän

ei löydä nettisivuilta selkeästi tietoa porukkaohjelmasta ja kokeilumahdollisuuksista tai siitä, millaista lanittaminen on ja riittääkö tekemistä koko tapahtumassa olon ajaksi. Hän haluaisi osallistua ohjelmaan ja kilpailuihin itseään kiinnostavien pelien, kuten simulaatio- tai roolipelien, kautta. Myös tapahtumaan osallistumisen kokonaishinta voi nousta Kiralle esteeksi osallistua tapahtumaan.

30–39-vuotias Kaisa Kolmekymppinen taas pelaa tietokoneella tai mobiililaitteella. Useimmiten hän uppoutuu rooli-, seikkailu-, pulma- tai tasohyppelypelien maailmaan. Kaisa on jo kokenut pelitapahtumavierailija, sillä hän on käynyt aiemmin coneissa tai ammatillisissa pelialan tapahtumissa. Hän etsii tietoa uusista tapahtumista kavereidensa tai Discordin kautta ja seuraa tapahtuman viestintää nettisivuilta sekä sosiaalisesta mediasta (sekä Instagram että Facebook). Kaisa lähtee pelitapahtumaan joko yksin nauttimaan tunnelmasta ja kuulemaan pelialan trendeistä tai viettämään aikaa perheensä kanssa. Kaisa arvostaa pelitapahtumissa mahdollisuutta vieraila oman aikataulunsa mukaan ja monipuolista ohjelmaa, joka sisältää myös ammattilaisten vetämiä luentoja ja keskusteluja esimerkiksi pelinteosta, feminismistä tai queer-aiheista peleissä tai sukelluksista pelikulttuurin eri puoliin. Hän haluaa myös tutustua yhteisen tekemisen äärellä muihin samanhenkisiin ja samassa elämäntilanteessa oleviin ihmisiin. Esimerkiksi vanhempi & lapsi -ohjelma on Kaisan mieleen. Ennen tapahtumaa Kaisa haluaa löytää tapahtuman nettisivuilta selkeästi ja helposti tapahtuman perustiedot ja ohjelman aikataulut sekä tietoja esteettömyydestä ja yhdenvertaisuudesta. Hän ei lähde tapahtumaan, jos ei koe löytävänsä kiinnostavaa ohjelmaa tai näe tapahtuman markkinoinnissa kaltaisiaan ihmisiä. Jos Kaisa tahtoo lähteä tapahtumaan nauttimaan tunnelmasta omassa rauhassaan, häntä turhauttaa mielikuva vauhdikkaasta ja meluisasta ympäristöstä.

7.2 Kehitysehdotukset

Kehitysehdotuksilla pyritään vaikuttamaan kyselyssä esille tulleisiin neljään yleisimpään syyhyn, joiden takia vastaajat eivät ole lähteneet Assembly-tapahtumiin. Muihin syihin tapahtuman järjestäjän on haastavampi tai jopa mahdoton vaikuttaa. Syitä on järkevää käsitellä toisiinsa vaikuttavina osina ja kokonaisuutena, sillä ne liittyivät yhteen myös kyselyn vastauksissa eikä yhden syyn ratkaiseminen sellaisenaan poista koko ongelmaa.

Kyselyn vastaukset paljastivat, että naiset ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvat eivät halua lähteä Assembly-tapahtumiin, koska he eivät koe olevansa tapahtuman kohderyhmää eivätkä he löydä itseään kiinnostavaa ohjelmaa tapahtumasta. Myös ajatus mahdollisesta epäasiallisen

käytöksen kohtaamisesta tapahtumassa saa jättämään tapahtuman väliin. Osa kokee myös, ettei tapahtuma kiinnosta, mutta todennäköisesti tähän vaikuttavat yllä mainitut syyt: tapahtuma ei kiinnosta, koska ei ajatella kuuluvansa tapahtuman kohderyhmään eikä sieltä ole löytynyt kiinnostavaa ohjelmaa. Toisaalta vastauksissa tuli myös selkeästi ilmi, että lan-kokemus ei houkuta.



Kuvio 8. Kehitysehdotusten pääotsikot yhteen koottuna

Mielikuvat tapahtumasta pohjustavat hyvin syitä: kun tapahtuma nähdään mies- ja e-urheilupainotteisena lanina, ei tapahtumaan halua osallistua, kun oma sukupuoli ja peleihin liittyvät kiinnostuksen kohteet eivät täsmää mielikuvaan. Lisäksi naisten kohtaama sukupuoleen perustuva häirintä pelikulttuurissa tuo oman osansa: verkossa kohdatun häirinnän ja epäasiallisen käyttäytymisen pelätään toteutuvan myös tapahtumassa, kun tapahtuman ajatellaan olevan nuorille suunnattu ja yleisesti ajatellaan erityisesti nuorten pelaajien käyttäytyvän häiritsevästi. Todellisuudessa Assembly-tapahtumat ovat nykypäivänä messutyyppeisiä tapahtumia, jotka on suunnattu kaikenikäisille ja -laisille pelaajille ja pelikulttuurista kiinnostuneille. Lanittaminen on vain yksi, toki tunnetuin, osa tapahtumaa.

Ero mielikuvien ja todellisuuden välillä paljastaa, että tapahtuman markkinoinnissa on parannettavaa: kun tapahtuman toteutus ja ohjelma ovat monipuolisia, siitä tulisi myös markkinoida monipuolisesta. Sama viesti nousi esiin sekä kyselyn vastauksissa että työpajassa: ohjelmas- toja täytyy tehdä monipuolisesti eri aiheista ja eri kävijöille suunnatuista sisällöistä, jotta ihmis- set löytävät itseään kiinnostavat ohjelmat sekä sitä kautta syyn tulla tapahtumaan. Myös kuvilla, joita tapahtuman viestinnässä käytetään, on väliä. Näkyykö kuvissa luentoja kuuntelevaa yleis- söä, uusia pelilaitteita testaavia perheitä, yhdessä hauskaa pitäviä, moninaisia kaveriporukoita? Kuvilla luodaan ajatuksia tapahtuman tunnelmasta ja ohjelmasta sekä siitä, millaisille ihmisille tapahtuma on suunnattu. Myös tapahtuman käyttäytymissäännöistä ja muista ohjeista viestimi- nen ennen tapahtumaa sekä tapahtuman aikana madaltaa kynnystä osallistua tapahtumaan.

(--) jos sä lykkäät siihen vaan että hei meillä on tääl paljon lanikoneita ja paljon pelaamista, niin sitten mä katson sillee, että “OK siel ne istuu kuulokkeet pääs ja sitten ne vaan tuijottaa ruutuu ja sitten mä en tee mitään siellä.” Mutta sitten jos joku tööttää siihen viereen, että hei, teille on hienoja luentoja, niin sitten mä otan se, että ”uuu mikä missä minäkin” (--). (Työpajan osallistuja 1).

Yleisin syy lähteä pelitapahtumiin vastaajien keskuudessa oli kiinnostava ohjelma. Sen puute mainittiin syyksi olla lähtemättä Assembly-tapahtumiin ja tunteeseen kohderyhmään kuulumat- tomuudesta, ja toisaalta sen ansiosta sekä kyselyn vastaajat että työpajan osallistujat olisivat valmiita lähtemään tapahtumaan. Tapahtuman tarjoaman ohjelman merkitystä lipun ostopää- tökseen ei siis voi väheksyä.

Kuvaillessa mielenkiintoista ohjelmaa vastaukset sekä kyselyssä että työpajassa liittyivät usein asioihin, joita ei voi kotiympäristössä tehdä tai kokea. Tärkeäksi koettiin monen tasoisen osal- listumisen mahdollisuus: vaikka harrastaisi pelaamista harvoin, voisi silti osallistua tapahtu- maan ja ohjelmanumeroihin eikä se vaatisi erityistä tietopohjaa. Ohjelman myös toivotaan tuo- van samankaltaisia ihmisiä yhteen yhteisten mielenkiinnon kohteiden äärelle sekä mahdollista- van osallistumisen lasten kanssa.

Yhdeksi kiinnostavaksi ohjelmaksi nimettiin itseä kiinnostaviin peleihin liittyvät ohjelmat. Vain 19 % pelaavista naisista ja sukupuolivähemmistöön kuuluvista seuraa eurheilua. He eivät myöskään pelaa ammunta- tai joukkuepelejä samassa laajuudessa kuin miehet. Suosituimmat peligenret naisten ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien keskuudessa ovat simulaatiopelit, roolipelit, seikkailupelit ja pulmapelit opinnäytetyön kyselyn mukaan ja Pelaajabarometriä 2022 mukaillen. Suosituimmat pelisarjat ovat simulaatiopelisarja The Sims, tasohyppelypelei-

hin kuuluva Mario -sarja sekä roolipelisarjat Dragon Age ja Final Fantasy. Lisäksi simulaatiopeleihin kuuluva Stardew Valley on yksi suosituimmista yksittäisistä peleistä kyselyn teon aikaan.

Kyselyyn vastanneet pelaajat kertoivat kuluttavansa sisältöjä, jotka liittyvät heitä kiinnostaviin tai sillä hetkellä ”pinnalla” oleviin peleihin. Hyvä keino tuoda ajankohtaista ohjelmaa tapahtumaan on tuoda sinne vaikkapa asiantuntijan puheenvuoro vuoden puhutuimmasta pelistä tai kyseisen pelin tekijöiden haastattelupaneeli. Vuoden 2023 tapahtumissa jokin ohjelmanumero olisi voinut liittyä esimerkiksi alkuvuonna uutiskynnyksenkin ylittäneeseen Hogward’s Legacy -peliin tai loppuvuonna ilmestyneeseen, suosittuun Baldur’s Gate 3:een. Sekä kyselyn että työpajan osallistujat toivoivat ohjelmalta luentoja tai keskusteluja esimerkiksi pelien tekemisestä, pelikulttuurista, tulevista peleistä tai pelialan ammasteista ja alalle suuntautumisesta. Luentojen lisäksi osallistuminen kiinnostaa: pelikokeilut, pelintekijöiden tapaamiset, taidesisällöt tai vanhemmille ja lapsille suunnatut yhteiset toimintatuokiot saivat osallistujia.

Pelaajabarometrin 2022 mukaan suomalaisten yleisin pelilaite on mobiililaite, ja myös kyselyyn vastanneiden 30–39-vuotiaiden joukossa toiseksi suosituin pelilaite oli mobiililaite. Tapahtuman ohjelmatarjontaa kannattaa myös laajentaa tähän suuntaan. Onko mobiilille tulossa uusia kiinnostavia pelejä? Kuka voisi tarjota mielenkiintoisen luennon suosituimman mobiilipelin tekemisestä? Assembly-tapahtumat voivat olla edelläkävijä tunnustamassa mobiilipeläamisen tärkeäksi ja esille nostettavaksi osaksi pelikulttuuria.

Olisiko se sitten ihan hirveätä, että siellä olisi tavallaan myös edes kännykkäpeliturnausta, sen tyyppistä, että sitä voisi kuka vaan sitten siellä ihan missä tahansa turvallisessa hiljaisessa tilassa tehdä ihan itse. (--) Se laajentaisi sitä [tapahtuman tarjontaa] nykypäivään ehkä tietyllä tavalla. (Työpajan osallistuja 1.)

Erityisesti 20–29-vuotiaat kuvasivat vastauksissaan, etteivät he lähtisi tapahtumaan lanittamaan, koska pelaaminen kotona on mukavampaa ja tuntuu turvallisemmalta eikä koneen kuljettaminen tapahtumapaikalle ole houkuttelevaa. Myöskään yhteismajoitus ei herättänyt suurta kiinnostusta. Yhtenä ratkaisuna voi olla tarjota all inclusive -pelipaikkoja, johon sisältyy pelikone sekä houkuttelevampi majoitus Messukeskuksen kyljessä sijaitsevasta hotellista. Lan-lippujen myynnissä kannattaa myös korostaa, miksi lanittaminen yhdessä tilassa muiden pelaajien kanssa on kokemisen arvoista. Kun lanittamisesta ei ole omakohtaista kokemusta ja epäasiallinen käyttäytyminen tuntuu varteenotettavalta uhalta, voi olla haastavaa nähdä sen arvoa. Kävijöille voisi tarjota myös muunlaisia lan-kokemuksia kuin usean päivän istumisen tietokoneella: miltä näyttäisi mobiilipelinurkkaus tai konsoli-corner?

Kyselyn vastauksissa tapahtumaan lähtevien kavereiden puute nousi yhdeksi syyksi olla lähtemättä tapahtumaan. Syy on ymmärrettävä, sillä kavereiden läsnäolo luo turvallisuuden tunnetta ja tutussa porukassa osallistuminen on yksinkertaisesti hauskeempaa. Kavereiden rooli näkyi vahvasti myös suosittelijana, kun kyselyssä kartoitettiin kanavia, joista vastaajat etsivät tietoa tulevista tapahtumista. Vaikka suoraan tapahtuman järjestäjällä ei ole vastuuta huolehtia tapahtuman kävijöiden seurasta tai yksinäisyyden tunteesta, selkeästi jonkinlaisille toimenpiteille on tarvetta. Ainakin ne loisivat tapahtumasta kutsuvamman niille, jotka pohtivat tapahtumaan lähtöä, mutta eivät haluaisi lähteä yksin. Työpajassa ja kyselyn vastauksissa tuotiin esiin toive samankaltaisten ihmisten tuomisesta yhteen ohjelman tai vapaaehtoisten avulla. Yhdessä tekeminen yhteisen mielenkiinnon kohteen parissa luo mahdollisuuden tutustua paremmin, vaikkei osallistujista tulisi sydänystäviä. Myös yhteisöllisyyden luominen vapaaehtoistehtävänä nähtiin kutsuvana tapana osallistua tapahtumaan.

Yksittäinen tapahtuma ei voi poistaa kokonaan pelikulttuurissa ilmenevää epäasiallista käytöstä, mutta paikoilla, jotka kokoavat yhteen pelaajia, on vastuu toimia rakentaen yhdenvertaista ja turvallisempaa pelikulttuuria. Kuten Sonja Ahtiainen ja Essi Tainon haastattelussa tuli ilmi, on tapahtuman järjestäjän vastuulla määritellä, millainen käytös on hyväksyttävää tapahtumassa, ja tarvittaessa puuttua sääntörikkomuksiin. Myös tapahtumassa työskentelevällä palkatulla henkilökunnalla ja vapaaehtoisilla on vastuu toimia esimerkkinä tapahtuman kävijöille: heidän toimintansa luo kuvaa siitä, mikä on tapahtumassa sallittua ja toivottua käytöstä. Jos esimerkiksi vapaaehtoiset naureskelevat tapahtuman käyttäytymissäännöille, eivät kävijätkään anna niille suurta arvoa.

(--) sieltähän [kasvattajilta, vanhemmilta, vastuuhenkilöiltä, jne.] tulee sitten ne esimerkit ja myös sitten ne toimintatavat noihin pelitiloihin ja tapahtumiin ja kaikkiin, mihin nuoret pääsee julkisiin tiloihin pelaamaan. (--) se sun esimerkki vaikuttaa myös sitten sen niihin nuoriin ja lapsiin [ja heidän käytökseensä]. (Taino 2023.)

Aloittelijan oppaan yhdenvertaisempaan pelitoimintaan (Ahtiainen & Taino 2023) ensimmäisillä sivuilla tuodaan ilmi sama ajatus, jonka kuulin myös haastattelussa: ”Jo yhdenvertaisuutta edistävien työkalujen ja toimintamallien näkyvä käyttäminen vaikuttaa ennaltaehkäisevästi häirintään ja syrjintään.” Ahtiainen ja Taino nostivat esiin samoja askeleita kohti yhdenvertaisempaa toimintaa myös haastattelun yhteydessä kuin oppaassa on löydettävissä. Peilaten oppaan määrittelemiä askeleita opinnäytetyössä esille tullessiin kehityskohteisiin, nostaisin Assembly-tapahtumien työlistalle ensimmäiseksi yhdenvertaisuussuunnitelman tekemisen, turvallisemman tilan ohjeiden luomisen ja niistä viestimisen näkyvästi ja selkeästi sekä yleisen viestinnän

ja markkinoinnin kehittämisen, esimerkiksi lisäämällä moninaisia kuvia ja ohjelmanostoja. Kehitystyössä olisi tärkeää kuulla tapahtuman kävijöitä, jotta he ottavat säännöt osaksi omaa toimintaansa.

Käyttäytymissäännöt tai -ohjeet luovat kävijöille turvallisuuden tunnetta sekä rohkeutta sanoittaa kohtaamansa epäasiallinen käytös. Ne myös viestivät, että osallistujan kokemuksella on väliä ja hänet otetaan tosissaan, jos epäasiallista käytöstä tai häirintää tapahtuu tapahtuman aikana. Tätä myös kyselyyn vastanneet naiset ja sukupuolivähemmistöön kuuluvat toivoivat tapahtuman järjestäjiltä. Sääntöjä ei ole välttämätöntä nimetä turvallisemman tilan ohjeiksi, kuten työpajassa huomautettiin, mutta niiden olisi hyvä olla olemassa, näkyvissä ja käytössä.

Kyselyyn ja työpajaan osallistuneet naiset ja sukupuolivähemmistöt toivoivat siis Assembly-tapahtumilta monipuolista ohjelmaa, jossa otetaan huomioon erilaiset tavat olla kiinnostunut pelikulttuurista ja harrastaa pelaamista, kuten konsoli- tai mobiilipelaaminen. Pelikulttuurin laajuus antaa osviittaa erilaisista kiinnostuksen kohteista pelikulttuurin sisällä. Lisäksi ohjelmassa tulisi huomioida kohderyhmän suosimat pelit ja peligenret: miten tarinallisista yksinpeleistä kiinnostunut osallistuu Assemblyille ja mitä hän saa ohjelmistosta irti? Monipuolisen ohjelmiston sekä erilaisten lan-kokemusten ja osallistujien tulee näkyä viestinnässä ja markkinoinnissa, jotta jokaisella on mahdollisuus löytää omaa kiinnostustaan vastaavat sisällöt tapahtumasta. Assembly-tapahtumien yhteisöllisyyteen ja uusien sekä yksin tapahtumaan tulevien toivottamiseksi tervetulleeksi kannattaa miettiä ratkaisuja. Yhdenvertaisuussuunnitelman ja yhteisten käyttäytymissääntöjen avulla tapahtuman yhdenvertaisuus ja kutsuvuus eri ryhmille tuodaan näkyväksi ja varmistetaan, että erilaiset ihmiset uskaltavat tulla tapahtumaan.

Kokonaisuuden kannalta on tärkeää muistaa, että naisten ja sukupuolivähemmistöjen kohtaamat haasteet ja osallistumisen kynnykset pelikulttuurissa ovat laajoja ja syvällä eivätkä ne pohjimiltaan ratkea tai maagisesti katoa kehitysehdotuksia toteuttamalla. Tärkeintä on huomioida kohderyhmän piirteet ja toiveet ja toimia tapahtuman suunnittelussa asiakaslähtöisesti. Näin pelitapahtumien osalta voidaan madaltaa osallistumisen kynnyksiä. Koko kentän pitkäjänteinen, johdonmukainen työskentely yhdenvertaisemman ja moninaisemman pelikulttuurin eteen tuottaa tulosta askel kerrallaan.

8 LOPUKSI

Opinnäytetyön tavoitteena oli kartoittaa pelaavien naisten ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien henkilöiden kiinnostusta, mielikuvia ja esteitä Assembly-tapahtumiin osallistumisesta sekä pohtia keinoja siihen, miten heitä voisi saada osallistumaan Assembly-tapahtumiin. Selvityksen tärkein keino oli kyselyn toteuttaminen, ja se tavoittikin hyvin potentiaalisesti tapahtumien kohderyhmään kuuluvia henkilöitä. Kyselystä saatiin selkeä kuva Assembly-tapahtumien kehityskohteista, joiden pohjalta oli helppo tehdä johtopäätökset. Muiden menetelmien osalta työpajan osallistujamäärä jäi hyvin pieneksi, mutta osallistujien vastaukset täydensivät hyvin kyselyssä esiin tulleita asioita. Myös keskustelu osallistujien kanssa oli yksi antoisimmista asioista opinnäytetyöprosessin aikana. Asiantuntijahaastattelusta opinnäytetyöhön saatiin asiantuntijanäkökulmaa erityisesti yhdenvertaisempien tapahtumien järjestämisestä.

Vaikka näennäisesti opinnäytetyön aihe vaikuttaa yksinkertaiselta, toivottavasti tätä lukiessa tulee selväksi, että sitä se ei todellakaan ole. Kuten Non-toxic syrjimätön pelitoiminta -hankkeen projektisuunnittelija Essi Taino (2023) sanoi haastattelussa: ”Yhteiskunnan haasteet yhdenvertaisuuden kanssa heijastuvat todella vahvasti pelimaailmaan”. Tapahtumaan osallistumisen tai osallistumatta jättämisen taustalla syyt ovat moninaiset eivätkä pelikulttuuriin liittyvät haasteet helpota asiaa. Oletukset, ennakkoluulot ja mielikuvat pelaamiseen liittyen ovat vahvoja, vaikkakin myös pikkuhiljaa murenemassa pitkäjänteisen työn ansiosta. Digitaalisessa maailmassa voi olla helppo toimia osana kulttuuria ja sukupuolen voi halutessaan piilottaa, mutta osallisuuden tuominen reaaliin maailmaan on kynnyksen takana. Opinnäytetyölle oli selkeästi tarvetta myös kyselyyn vastanneiden näkökulmasta. Tämä ilmeni kyselyn viimeisessä avokysymyksessä, jossa puolet (n=7) minulle terveisiä jättäneistä kiitteli aihevalintaa, ja yksi heistä kirjoitti: ”Kiva, että kerrankin tämä asia otetaan todesta. Toivon, että tutkimuksen tuloksia kuunnellaan.”

Opinnäytetyön aloituspalaverissa ja keskusteluissa Assembly Organizing Oy:n silloisen edustajan Emilia Mikkolan kanssa korostuivat konkreettisten ehdotusten löytäminen organisaation käyttöön. Lopullisissa kehittämissuosituksissa näkyy vahvana kohderyhmän ääni ja toiveet. Kehitysehdotuksiin on tuotu niin paljon konkretiaa ja valmiita ideoita kuin aineistosta on saatu irti, jotta tilaajan olisi helppo tarttua toimeen. Esittelin tutkimuksen tulokset sekä kehitysehdotukset Assembly Organizing Oy:n toimitusjohtajalle Lassi Nummelle marraskuussa. Nummi oli tyytyväinen työn laajuuteen ja erityisesti asiakaspersoonien toteutukseen. Persoonat ovat

hänen mukaansa Assembly-tapahtumien toteutuneiden kävijöiden ikään verrattuna vanhemmasta päästä. Kehitysehdotukset olivat konkreettisia, kuten sovittu, vaikkakin loppujen lopuksi hyvin markkinointipainotteisia tapahtuman osalta, sillä esimerkiksi Assembly-tapahtumien ohjelma on todellisuudessa monipuolinen ja tapahtuma julistetaan vuosittain häirintävapaaksi. Tiedostin tämän itsekkin ehdotuksia tehdessäni, mutta koin kyseiset asiat silti tärkeiksi nostoiksi, sillä ne tulivat niin selkeästi esille kyselyyn vastanneiden ja työpajaan osallistuneiden puolelta.

Jos nyt aloittaisin opinnäytetyöprosessin näillä tiedoilla ja osaamisella, kehittäisin omaa tekemistäni. Kyselyn ja työpajan ajoitukset eivät olleet ihanteellisia, sillä kesän alku ja juhannus merkitsevät suurelle osalle suomalaisista lomaa. Toisenlaisella ajoituksella olisin voinut saavuttaa vastaajia paremmin. Opinnäytetyössä ei nyt myöskään eritellä suuremmin lan-osallistumista ja päiväkävijöitä, vaikka ne ovat eroteltavissa esimerkiksi Assembly-tapahtumien markkinoinnissa. Siksi työ ei nyt suuremmin ota kantaa eri lipputyyppeihin kehittämiseen, muutoin kuin vastaajien lanittamisesta antamien ajatusten osalta. Tämä olisi ollut varmasti hyödyllistä tietoa tilaajalle.

Työn tekeminen oli todella antoisaa ja sain työskennellä itselleni merkityksellisen aiheen parissa. Toivon, että opinnäytetyön tuloksista hyötyvät myös muut pelitapahtumien järjestäjät ja että naisten ja sukupuolivähemmistöjen huomioiminen suunnittelussa paranee. Moninaisuuden huomioiminen on kaikkien etu.

8.1 Työn eettisyys ja luotettavuus

Tutustuin opinnäytetyöprosessin aikana niin ammattikorkeakouluni antamiin eettisiin ohjeisiin kuin myös aiheen kirjallisuuteen: Ojasalon, Moilasen ja Ritalahden Kehittämistyön menetelmät-teokseen (2021, 48–49) sekä Rannan ja Kuula-Lammin artikkeliin Haastattelun keruun ja käsittelyn ABC (2017). Lähteistä nousseita huomioita on käsitelty tässä kappaleessa opinnäytetyön näkökulmasta.

Opinnäytetyö on toteutettu huolellisesti ja ammattikorkeakoulun antamia ohjeita noudattaen. Sen lähtökohdaksi on ollut tilaajan eli Assembly Organizing Oy:n kanssa käydyt keskustelut, joihin perustuen olen eri tutkimusmenetelmiä käyttäen ja tietoa analysoiden tehnyt heille kehitysehdotukset toiminnan parantamiseksi.

Kyselyä, työpajaa sekä asiantuntijahaastattelua varten on tehty tiedote tutkimuksesta (tutkittavan informointi –lomake), ja työpajaa sekä asiantuntijahaastattelua varten seloste henkilötietojen käsittelystä sekä jokaiselta opinnäytetyöhön osallistuneelta on saatu kirjallinen suostumus osallisuuteensa. Lomakkeita on säilytetty tietoturvallisesti ammattikorkeakoulun tarjoamilla alustoilla.

Kyselystä ja työpajasta saatuja tietoja on käsitelty anonyymisti niin, ettei vastaajia ole tunnistettu eikä kyselyssä ja työpajassa annettuja vastauksia voi yhdistää toisiinsa. Tutkittavat ovat osallistuneet osuuksiinsa vapaaehtoisesti ja heillä on ollut mahdollisuus keskeyttää osallistumisensa missä vaiheessa tahansa sekä antaa juuri sen verran tietoa kuin tahtovat. Asiantuntijahaastatteluun osallistuneet haastateltavat ovat antaneet suostumuksensa henkilötietojensa käyttöön opinnäytetyössä. Kerätyt tiedot hävitetään välittömästi opinnäytetyön palautuksen jälkeen joulukuussa 2023.

LÄHTEET

- Ahtiainen, Sonja & Taino, Essi 2023. Aloittelijan opas yhdenvertaisempaan pelitoimintaan. Helsingin kaupunki, kulttuuri ja vapaa-aika. Viitattu 21.9.2023. https://www.hel.fi/static/liitteet/kulttuurin-ja-vapaa-ajan-toimiala/VERKKO_NonToxic_aloittelijan%20opas_suomi.pdf
- Ahvenainen, Perttu & Gylling, Janne & Leino, Sani 2017. Viiden tähden asiakaskokemus: tee asiakkaistasi faneja. Helsinki: Kauppakamari
- Alastalo, Marja & Åkerman, Maria & Vaittinen, Tiina 2017. Asiantuntijahaastattelu. Teoksessa Matti Hyvärinen & Pirjo Nikander & Johanna Ruusuvoori (toim.) Tutkimushaastattelun käsikirja. Tampere: Vastapaino, 214–232
- Alin, Ella 2018. Non-toxic: selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsingin kaupunki, kulttuuri ja vapaa-aika. Viitattu 1.6.2023. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>
- Assembly 2022. Assembly mainostajille - mediakortti 2022. Viitattu 29.5.2023. <https://assembly.org/mediakortti>
- Assembly 2023a. Tietoa meistä. Viitattu 27.6.2023. <https://assembly.org/about>
- Assembly 2023b. Kävijäkyselyn raportti. Ei julkaistu.
- Assembly 2023c. Event report: Assembly Summer 2023. Viitattu 31.8.2023. <https://go.asm.fi/S23>
- Assembly 2023d. Info: Hyvä käytös ja häirintäyhdyshenkilöt. Viitattu 11.9.2023. https://assembly.org/events/summer23/info#Hyva_kaytos_ja_hairintayhdyshenkilot
- Ekorus & KEA 2023. Understanding the value of a European video games society. Final report. European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology. Viitattu 20.10.2023. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/study-european-video-games-sector>
- Forsberg, Sofia & Koivisto, Mikko & Säynäjäkangas, Johanna 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. Helsinki: Alma Talent
- Friman, Usva 2022. Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity. Turun yliopiston julkaisuja, Sarja B, Humaniora; No. 581. Turun yliopisto.
- Hartikainen, Nico 2022. Uutinen. Emilia Mikkola jätti työnsä Flow'ssa ja loikkasi Suomen suurimpaan peli-tapahtumaan – yksi asia pimeässä messuhallissa mykisti ex-kollegat. Viitattu 29.5.2023. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008986963.html>
- Hartikainen, Nico 2023a. Uutinen. Assembly kasvatti kävijämääräänsä reilusti – ”Uudet sisällöt otettiin hienosti vastaan”. Viitattu 8.8.2023. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000009767036.html>
- Hartikainen, Nico 2023b. Uutinen. Suomen suurin tietokonefestari hakee uutta suuntaa – jopa puolet lanittajista katosi. Viitattu 29.5.2023. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000009459762.html>

- Hyväri, Sanna & Kukkurainen, Ville & Rantanen, Heli 2018. Pelikulttuurin monet kasvot. Artikkel. Viitattu 6.6.2023. <https://pelikasvatus.fi/pelikulttuurin-monet-kasvot/>
- Hänti, Sirpa 2021. Asiakkaista ansaintaan: asiakaskeinen liiketoimintamalli. Helsinki: Alma Talent
- Jokitalo, Maijastiina 2021. Arvosta asiakasarvoa. Blogi. Viitattu 16.11.2023. <https://blogs.uwasa.fi/executiveeducation/2021/05/25/arvosta-asiakasarvoa/>
- Järvi, Joel 2022. Pelitapahtumien tuotantoprosessi - Peli ja pelaaminen kulttuurialan syövereissä. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Kulttuurituotannon koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 20.10.2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2022120225918>
- Kapiainen, Joonas 2022. Profiling an Esports Tournament Visitor: Understanding the Local Impact and Value of an Esports Event. Kajaanin ammattikorkeakoulu. Bachelor of Business Administration. Esports Business. Opinnäytetyö. Viitattu 23.10.2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2022112924909>
- Keränen, Petteri 2022. Digitaalisia pelejä pelaavien naisten kohtaamat ennakkoluulot pelikulttuurissa. Humanistinen tiedekunta, Helsingin yliopisto. Pro gradu. Viitattu 15.6.2023. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-202212134061>
- Kinnunen, Jani & Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans 2022. Pelaajabarometri 2022: kohti uutta normaalia. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta, Tampereen yliopisto. Tutkimusraportti. Viitattu 20.5.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>
- Kivijärvi, Marke & Katila, Saija 2021. Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities. Games and Culture 2022, 17 (3), 461–481. Artikkel. Viitattu 4.7.2023. <https://doi.org/10.1177/15554120211042260>
- Kuss, Daria J. & Kristensen, Anne Marie & Williams, A. Jess & Lopez-Fernandez, Olatz 2022. To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity. International Journal of Environmental Research and Public Health 2022, 19 (3), 1169. Artikkel. Viitattu 4.7.2023. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- Lehtinen, Sami 2017. Assembly 25 v - Esiselvitys asiakasprofiileista ekosysteemin kehittämisen tueksi. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Kulttuurituotannon koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 15.11.2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017060111636>
- Malmö Stad 2022. Fullsatt arena och 50 miljoner i turistekonomisk omsättning – LEC Summer Finals blev i succé. Lehdistöiedote. Viitattu 23.10.2023. <https://www.mynewsdesk.com/se/malmo/pressreleases/fullsatt-arena-och-50-miljoner-i-turistekonomisk-omsaettning-lec-summer-finals-blev-en-succe-3223710>
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria 2022. Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo & Petri Saarikoski (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2022. Viitattu 26.6.2023. <https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/8827/1679> , 49–71
- Mäyrä, Frans 2009. Johdanto: pelikulttuurin peruskurssi. Pelitieto: pelien peruskurssi. Viitattu 6.6.2023. <https://pelitieto.net/johdantoa-ja-ohjeita/>

- Neogames 2023. The Game Industry of Finland. Report 2022. Viitattu 20.10.2023. <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2023/05/FGIR2022report.pdf>
- Nuorten Helsinki 2021. Syrjimätön pelitoiminta. Viitattu 12.6.2023. <https://nuorten.hel.fi/teke-mista-ja-paikkoja/harrastuksia/pelaaminen/non-toxic/>
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2021. Kehittämistyön menetelmät: uudenlaista osaamista liiketoimintaan. 3.–7. uudistettu painos. Helsinki: Sanoma Pro
- Ranta, Juha & Kuula-Luumi, Arja 2017. Haastattelun keruun ja käsittelyn ABC. Teoksessa Matti Hyvärinen & Pirjo Nikander & Johanna Ruusuvuori (toim.) Tutkimushaastattelun käsikirja. Tampere: Vastapaino, 413–422
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006. Mitä laadullinen tutkimus on: lyhyt oppimäärä. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 30.5.2023. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L1_2.html
- Sipponen-Damonte, Mirjami 2020. Varmuutta fasilitointiin. Helsinki: Alma Talent
- Stickdorn, Marc 2021. 5 principles of service design thinking. Teoksessa Marc Stickdorn & Jacob Schneider This is service design thinking. 9. painos. Amsterdam: BIS Publishers, 34–45
- Tuulaniemi, Juha 2011. Palvelumuotoilu. Hämeenlinna: Talentum Media
- Van Dijk, Geke & Raijmakers, Bas & Kelly, Luke 2021. What are the tools of Service Design? Personas. Teoksessa Marc Stickdorn & Jacob Schneider This is service design thinking. 9. painos. Amsterdam: BIS Publishers, 178–179
- Vehkalahti, Kimmo 2019. Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät. PDF-kirja. Viitattu 30.5.2023. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/305021/Kyselytutkimuksen-mittarit-ja-menetelmat-2019-Vehkalahti.pdf>
- Vilkka, Hanna 2007. Tutki ja mittaa: määrällisen tutkimuksen perusteet. PDF-kirja. Viitattu 30.5.2023. <http://hanna.vilkka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mittaa.pdf>
- Wallo, Helena & Häyrynen, Eija 2022. Tapahtuma on tilaisuus: tapahtuman suunnittelu ja toteutus. 6. uudistettu painos. Helsinki: Tietosanoma
- Yhdenvertaisuuslaki 1325/2014.

HAASTATTELUT

- Ahtiainen, Sonja 2023. Projektikoordinaattori. Teams-haastattelu, 7.6.2023. Haastattelija: Christina Piirainen
- Taino, Essi 2023. Projektisuunnittelija. Teams-haastattelu, 7.6.2023. Haastattelija: Christina Piirainen

LIITTEET

Liite 1. Kysely Assembly-tapahtumien mielikuvista pelaaville naisille ja sukupuoliyhteisöön kuuluville henkilöille

Taustatiedot

1. Sukupuoli

- Nainen
- Mies
- Ei-binäärinen
- Oma määritelmä [avovastaus]
- En halua sanoa

2. Ikä

- 13–19
- 20–29
- 30–39
- 40–49
- 50–59
- 60+

3. Asuinpaikka [pudotusvalikko]

Uusimaa / Varsinais-Suomi / Satakunta / Kanta-Häme / Pirkanmaa / Päijät-Häme / Kymenlaakso / Etelä-Karjala / Etelä-Savo / Pohjois-Savo / Pohjois-Karjala / Keski-Suomi / Etelä-Pohjanmaa / Pohjanmaa / Keski-Pohjanmaa / Pohjois-Pohjanmaa / Kainuu / Lappi / Ahvenanmaa

Pelaamiseen ja sisältöjen kuluttamiseen liittyvät taustatiedot

4. Millä laitteella pelaat? Voit valita useita vaihtoehtoja.

- PC
- Konsoli
- Käsikonsoli
- Mobiili
- Muu, mikä? [avovastaus]

5. Minkä lajityypin pelejä pelaat? Voit valita useita vaihtoehtoja. Mainitse myös esimerkiksi pelejä kunkin valitsemasi lajityypin kohdalla.

- Taistelupelit (esim. Tekken tai Mortal Kombat) [avovastaus]
- Ammuntapelit (esim. Call of Duty tai Overwatch) [avovastaus]
- Seikkailupelit (esim. Life is Strange tai Gone Home) [avovastaus]
- Toimintaseikkailupelit (esim. Tomb Raider tai Grand Theft Auto) [avovastaus]
- Tasohyppelypelit (esim. Super Mario tai Ori and Will of the Wisps) [avovastaus]
- Ajopelit (esim. Mario Kart tai Gran Turismo) [avovastaus]
- Urheilupelit (esim. Fifa tai NHL) [avovastaus]
- Simulaatiopelit (esim. Sims tai Cities: Skylines) [avovastaus]
- Strategiapelit (esim. Civilization tai StarCraft) [avovastaus]
- Roolipelit (esim. The Witcher tai Mass Effect) [avovastaus]
- Verkkoroolipelit (esim. World of Warcraft tai Final Fantasy) [avovastaus]
- MOBA:t (esim. League of Legends tai Heroes of the Storm) [avovastaus]
- Musiikki- ja seurapelit (esim. SingStar tai Rock Band) [avovastaus]
- Pulmapelit (esim. Candy Crush Saga tai Portal) [avovastaus]
- Muu, mikä? [avovastaus]

6. Seuraatko muiden tuottamia peliaiheisia sisältöjä esimerkiksi lehdistä, podcasteista, Twitchistä tai Youtubesta?

- En seuraa [jos vastaaja valitsi tämän vaihtoehdon, hän siirtyi suoraan kysymyseen 8]
- Seuraan [jos vastaaja valitsi tämän vaihtoehdon, kysymys 7 avautui]

7. Ketä tai mitä alustaa seuraat? Mitä pelejä koskevaa sisältöä seuraat? [avovastaus]

8. Seuraatko urheilua?

- En seuraa
- Seuraan, mitä peliä? [avovastaus]

Tapahtumiin liittyvät taustakysymykset

9. Mistä kanavista etsit tietoa tulevista tapahtumista? Voit valita useita vaihtoehtoja.

- Instagram
- Facebook
- TikTok

- Twitter
 - Twitch
 - Youtube
 - Discord
 - Tietyn organisaation tai tapahtuman nettisivut
 - Tapahtumakalenterit
 - Tuttavat tai kaverit
 - Lehdet (esim. aikakaus-, sanoma- tai mainoslehdet)
 - Uutiskirjeet/sähköposti
 - Muu, mikä?
10. Mistä seuraat mieluiten tapahtumiin liittyvää viestintää, kun olet löytänyt itseäsi kiinnostavan tapahtuman? [avovastaus]
11. Millaista on mielestäsi hyvä tapahtumaviestintä? Mikä saa sinut kiinnostumaan tapahtumasta ja osallistumaan siihen? [avovastaus]
12. Oletko käynyt muissa peliaiheisissa tapahtumissa kuin Assemblyilla? Voit nimetä käymiäsi tapahtumia.
- En [jos vastaaja valitsi tämän vaihtoehdon, hän siirtyi suoraan kysymykseen 14]
 - Kyllä [avovastaus] [jos vastaaja valitsi tämän vaihtoehdon, kysymys 13 avautui]
13. Kerro, mikä sai sinut lähtemään kyseiseen tapahtumaan. [avovastaus]

Assembly-tapahtumiin liittyvät kysymykset

14. Missä olet nähnyt Assembly-tapahtumien mainontaa?
- Assemblyn Instagram
 - Assemblyn Twitter
 - Assemblyn Facebook
 - Muun organisaation sosiaalinen media, mikä organisaatio ja mikä kanava? [avovastaus]
 - Vaikuttaja, kuka? [avovastaus]
 - Julisteet
 - Tapahtumakalenterit
 - Uutiskirjeet
 - Lehdet
 - Tuttava tai kaveri
 - Muu, mikä? [avovastaus]

- En ole nähnyt Assembly-tapahtumien mainontaa
15. Oletko kiinnostunut käymään Assemblyilla? 1=en ollenkaan, 3=neutraali, 5=hyvin paljon kiinnostunut [matriisiasteikko 1-5]
 16. Perustelee yllä antamasi vastaus. [avovastaus]
 17. Mitä mielikuvia ja ajatuksia sinulla on Assembly-tapahtumista? [avovastaus]
 18. Kuvaile syitä, joiden takia et ole lähtenyt Assembly-tapahtumiin. [avovastaus]
 19. Mikä saisi sinut lähtemään Assemblyille? Vastauksen ei tarvitse liittyä yllä antamiisi syihin. Esimerkiksi et ole lähtenyt tapahtumaan huonon rahatilanteen takia, mutta voisit lähteä Assemblyille, jos siellä olisi tietynlaista, sinua kiinnostavaa ohjelmaa. [avovastaus]
 20. Jäikö vielä jotain sanomatta? Voit kertoa sen tässä!
 21. Annan suostumukseni käyttää kyselyyn antamiani vastauksiani opinnäytetyössä. [pakollinen kysymys]
 - Kyllä

Liite 2. Asiakaspersoona Kira Kaksikymppinen

Markkinointikanavat



KIRA KAKSIKYMPPINEN



YLEISTIETOA

- Pelaa tietokoneella tai konsolilla
- Pelimieltymykset
 - simulaatiopelit – The Sims, Stardew Valley
 - roolipelit – Final Fantasy, Mass Effect
 - ammuntopelit – Overwatch
 - toimintaseikkailupelit – Tomb Raider, Red Dead Redemption
- Lähdössä ensi kertaa pelitapahtumaan

ARVOA TUOTTAA

- Helposti löytyvät ja selkeät ohjeet ensikertaa osallistuvalla: mitä, missä, milloin, mitä mukaan?
- Matalan kynnyksen kokeiluohjelma, johon voi osallistua kaksin kaverin kanssa
- Myös pelikulttuurin eri puoliin tutustuminen, pelijulkaisut ja merchin ostaminen kiinnostavat: erilaiset alennukset ja tarjoukset kiinnostavat

OSALLISTUMISEN MOTIIVI

Kira lähtee Assemblylle viettämään aikaa pelikavereidensa kanssa. Yhdessä he haluavat kokeilla uusia juttuja ja saada yhteisiä kokemuksia, joita muistella myöhemmin. Lanittaminen nähdään kiinnostavana, mutta myös mietityttävänä asiana.

TURHAUTTAA

- Nettisivuilta tai mainonnasta ei löydy selkeästi tietoa ohjelmasta, johon voi osallistua porukalla
- Vaikka lanittaminen kiinnostaisi, ei tiedä, miksi kannattaa tuoda oma kone mukanaan tai onko tekemistä koko ajaksi?
- Ei ole mahdollisuutta osallistua kilpailuihin itseä kiinnostavien pelien kautta tai kokee, että tarinapeleillä ei ole paikkaa tapahtumassa
- Tapahtumaan osallistumisen kokonaishinta voi nousta todella korkeaksi

Liite 3. Asiakaspersoona Kaisa Kolmekymppinen

Markkinointikanavat



KAISA KOLMEKYMPPINEN



YLEISTIETOA

- Pelaa tietokoneella tai mobiililaitteella
- Peligenret
 - roolipelit – Dragon Age, Witcher-sarja
 - seikkailupelit – trendaavat pelit, Life is strange
 - pulmapelit – mobiilipelit, Portal
 - tasohyppelypelit – Super Mariot
- Kokenut pelitapahtumavierailija: conit & ammatilliset tapahtumat

ARVOA TUOTTAA

- Ohjelmassa luentoja ja keskusteluja eri aiheista, kuten pelinteko, feminismi, pelikulttuurin eri puolet, jne.
- Mahdollisuus tutustua uusiin, samanhenkisiin ihmisiin yhteisen tekemisen äärellä
- Mahdollisuus käydä tapahtumassa oman aikataulun mukaan: yksi tai useampi päivä
- Mahdollisuus osallistua perheen kanssa tapahtumaan

OSALLISTUMISEN MOTIIVI

Kaisa lähtee Assemblyille kuulemaan pelialan trendeistä ja keskustelunaiheista ja nauttimaan tunnelmasta. Hän haluaa kuljeskella alueella omaan tahtiinsa sekä tutustua muihin osallistujiin. Kaisa voi myös tulla tapahtumaan perheensä kanssa ja silloin hän kaipaa yhteistä tekemistä lastensa kanssa.

TURHAUTTAA

- Tapahtuman ohjelma- ja käytännötietoja, kuten aikataulut tai saapumisohteet, on hankala löytää nettisivuilta
- Esteettömyys- ja yhdenvertaisuusaiheista ei löydy tietoa
- Tapahtuman markkinoinnissa ei näy hänenkaltaisiaan osallistujia tai hänestä kiinnostavaa ohjelmaa
- Mielikuva meluisasta ja vauhdikkaasta ympäristöstä tuntuu epämuksulta