

HUMAK^H

O P I N N Ä Y T E T Y Ö

**Vapaaehtoistyöntekijöiden hyvinvoinnin kehittäminen
taistelupelitapahtumissa**

Runo Lohi

Kulttuurituotannon koulutusohjelma (240 op)

3/2024

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Kulttuurituotannon koulutusohjelma 240 op

Tekijät: Runo Lohi

Opinnäytetyön nimi: Vapaaehtoistyöntekijöiden hyvinvoinnin kehittäminen taistelupelitapahtumissa

Sivumäärä: 54 ja 10 liitesivua

Työn ohjaaja(t): Jyrki Simovaara

Työn tilaaja(t): Helsinki FGC ry

Tämän opinnäytetyön tilaajana toimi Helsinki FGC ry, pääkaupunkiseudulla toimiva, taistelupelitapahtumia järjestävä yhdistys. Työssä tavoitteenani oli selvittää, minkälaisia ovat tähän mennessä taistelupelitapahtumiin vapaaehtoisina työntekijöinä osallistuneiden henkilöiden kokemukset työmääriin, etuihin ja tyytyväisyyteen liittyen, ja millaisilla toimilla näitä osa-alueita voitaisiin jatkossa kehittää.

Tutkimusmenetelmä työssäni oli kuvaileva tutkimus, jossa keräsin tietoa internetin kautta järjestetyn kyselyn avulla. Kyselystä saatuja tuloksia analysoimalla tunnistin kehityskohteita, joihin selvitin ratkaisutapoja benchmarking-prosessin kautta. Benchmark-vertailukohteikseni valikoituivat populaarikulttuuritapahtumat Desucon ja Ropecon.

Kyselyn kautta selvisi, että taistelupelitapahtumiin vapaaehtoisina osallistuneiden kokemukset työmäärästä, eduista ja tapahtumista olivat yleisesti hyviä. Verovapaasti tarjottavista eduista toivotuimpia olivat ilmainen sisäänpääsy tapahtumaan ja jokin ruokaetu. Kehitysaiheina nähtiin työntekijöiden liian pieni määrä ja epätasainen työnjako.

Benchmarkingin kautta selvisi, että vertailukohdetapahtumilla on käytössään tuntiseurantajärjestelmä työmäärien jakamiseen. Verrokit tarjoavat vapaaehtoisilleen etuina ilmaisen sisäänpääsyn, ruokaedun ja vaihtelevasti joko ilmaisesti tai omakustannehintaan tapahtuman t-paidan tai muun oheistuotteen. Molemmissa vertailukohdetapahtumissa vapaaehtoiset saavat pääsyn myös tapahtuman jälkeiseen karonkkatilaisuuteen, toisessa tapahtumassa etuihin sisältyy myös majoitusetu. Molemmissa tapahtumissa vapaaehtoisilta kerätään systemaattisesti palautetta.

Johtopäätöksinä opinnäytetyössä suosittelin taistelupelitapahtumien järjestäjiä panostamaan suunnittelutyöhön. Järjestäjien on hyvä kehittää työmäärän jakamiseen ja seurantaan tuntiseurantajärjestelmä. Vapaaehtoisten rekrytoimiseen on hyvä panostaa sekä yhteisön sisällä että ulkopuolella, ja vapaaehtoisille tulee tarjota työpanoksestaan reiluiksi nähdyt edut budjetin sallimissa rajoissa. Toiminnan kehittämisen ja jatkuvuuden kannalta on tärkeää kerätä vapaaehtoisilta palautetta.

Asiasanat: vapaaehtoiset, vapaaehtoistyö, hyvinvointi, taistelupelit, videopelit, tapahtumat

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Degree Programme in Cultural Management 240 ECTS

Author: Runo Lohi
Title: Improving the Wellbeing of Volunteer Workers in Fighting Game Events
Number of Pages: 54 and 10 attachment pages
Supervisor(s): Jyrki Simovaara
Commissioned by: Helsinki FGC ry

This thesis was commissioned by Helsinki FGC Ry, an association that organizes fighting game events in Helsinki region in Finland. My goal in the thesis was to find out what kind of experiences people who have participated in fighting game events as voluntary workers have had so far, regarding workload, benefits, and general satisfaction, and what actions could be taken to improve these sectors in future.

The method used in my thesis was descriptive research, for which I gathered data using an online survey. I identified areas for development by analyzing the results obtained from the survey, and used the benchmarking process to find solutions for developments. The events selected as my points of comparison were Desucon (an anime convention) and Ropecon (a role-playing convention).

The survey revealed that the people who participated as volunteers in fighting game events had mostly favourable experiences regarding workload, benefits, and events. The most desired among tax-free benefits were free entry to the event and a free meal. Issues seen as in need of development were insufficient number of workers, and uneven division of labour.

The benchmarking process revealed that the benchmark events use an hourly tracking system for workload division. The benchmark events offer their volunteers free entry and a free meal and, to a varying degree, an event T-shirt or other accessory product either free of charge or at cost price. In both benchmark events, volunteers also get access to the post-event reception, and in one of the events the benefits also include accommodation. In both events, feedback is systematically collected from volunteers.

As thesis conclusions, I recommended the organizers of fighting game events to invest in planning. The organizers should develop a time tracking system for dividing and monitoring the workload. It would be beneficial to invest in recruiting volunteers both inside and outside the community, and volunteers should be offered fair benefits for their contribution within the limits of the budget. In terms of the improvement and continuity of operations, it is important to collect feedback from volunteers.

Keywords: volunteers, volunteer work, wellbeing, fighting games, video games, events

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ / ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	TYÖN TILAAJA	8
3	ELEKTRONINEN URHEILU JA TAISTELUPELIT	9
	3.1 Elektroninen urheilu	9
	3.2 Taistelupelit ja taistelupelitapahtumat	10
4	VAPAAEHTOISTYÖ.....	12
	4.1 Määrittely.....	12
	4.2 Lainsäädäntö Suomessa	12
	4.3 Vapaaehtoistyö ja edut.....	14
	4.4 Vapaaehtoistyöntekijöiden motivaation tulkitseminen.....	15
	4.5 Vapaaehtoistyö taistelupelitapahtumissa Suomessa	18
5	TUTKIMUSMENETELMÄT	20
	5.1 Menetelmien valinta	20
	5.2 Kysely	21
	5.3 Benchmarking	23
6	AINEISTON ANALYSOINTI JA TULOKSET	25
	6.1 Kyselyn vastauksien analysointimenetelmät	25
	6.2 Perustietokysymykset	25
	6.3 Työmäärään liittyvät kysymykset	26
	6.4 Etuihin liittyvät kysymykset	28
	6.5 Tyytyväisyyteen liittyvät kysymykset	30
	6.6 Avoimet kysymykset	32

6.7	Johtopäätökset tuloksista	36
6.8	Kyselyn tulosten luotettavuus	36
7	BENCHMARKING-VAIHE	39
7.1	Kriteerit vertailutapahtumille ja valitut tapahtumat.....	39
7.2	Vapaaehtoisten mukaan saaminen	40
7.3	Työmäärät ja niiden koordinoiminen.....	41
7.4	Edut.....	42
8	POHDINTA	44
8.1	Kyselyn tulosten pohdinta	44
8.2	Benchmark-vaiheen pohdinta	46
9	YHTEENVETO JA SUOSITUKSET	48
	LÄHTEET	51
	HAASTATTELUT	54

1 JOHDANTO

Taistelupelit ovat yksi elektronisen urheilun eli e-urheilun alalaji, jonka suosituimpia pelisarjoja ovat muun muassa Street Fighter ja Tekken. Molemmista sarjoista on tämän työn kirjoitushetkellä julkaistu vuoden sisällä uusi versio, jotka ovat molemmat olleet myyntimenestyksiä: Street Fighter 6 -peliä on myyty yli kolme miljoonaa kappaletta (Capcom 2024), kun taas Tekken 8 -peliä on myyty yli kaksi miljoonaa kappaletta (Bandai Namco Europe 2024). Nämä sekä muutkin taistelupelit nauttivat selvästi pelaajakuntiansa suosiota, mutta e-urheilun maailmassa niiden painoarvo ei ole yhtä merkittävä.

Suosituimpien e-urheilupelien yleisöt ja pelitapahtumat ovat niin suuria, että palkintosummat ovat jo vuosia sitten ylittäneet miljoonien dollarien rajan. League of Legendsin ja Counter-Striken kaltaisille peleille omistettujen tapahtumien ympärillä pyörii useita yrityksiä ja järjestäjäorganisaatioita. Taistelupelit ovat näihin verrattuna kuitenkin pienen kohdeyleisön laji-tyyppi, jonka osallistuja- ja katsojamäärät jäävät kauas suosituimpien kategorioiden varjoon. (Brunetti 2023.)

Palkintosummien suuruus on vain yksi taistelupeliharrastuksen haasteita elektronisen urheilun maailmassa. Taistelupelitapahtumien järjestäminen on yhä nykypäivänä maailmanlaajuisesti ja eritoten Suomessa harrastajien ja vapaaehtoistyöntekijöiden harteilla. Liki kaikki vapaaehtoisista taistelupelitapahtumissa ovat harrastajien lisäksi kilpailijoita, joiden työtehtävät voivat haitata heidän omia kilpailusuorituksiaan tai pahimmassa tapauksessa estää kilpailemisen kokonaan. Tämän vuoksi taistelupelitapahtumien järjestäjien on tärkeää panostaa vapaaehtoistyövoimansa tyytyväisyyteen, sopivasta työmäärästä sopimiseen ja sopivien etujen tarjoamiseen, jotta vapaaehtoistyöhön osallistuminen haittaisi mahdollisimman vähän kilpailua ja mahdollisimman monet kiinnostuisivat vapaaehtoistyöhön osallistumisesta.

Olen itse harrastanut taistelupelejä kilpailullisesti vuodesta 2011 asti ja minulla on amatööriko-kemusta taistelupelitapahtumien järjestämisestä yli seitsemän vuoden ajalta. Olen henkilökoh-taisesti kohdannut monia ylä- ja alamäkiä taistelupelitapahtumissa, ja kokemuksieni perusteella työvoiman puute on yksi merkittävimmistä haasteista tapahtumien tehokkaassa järjestämisessä. Koen aiheen itselleni tärkeäksi ja olen pyrkinyt kehittämään järjestämiäni tapahtumia ns. kes-tävämpään suuntaan sekä huomioimaan yhä enemmän ja paremmin työntekijöiden hyvinvoin-

nin ja työn reilun jakautumisen vapaaehtoisten kesken. Rajalliset henkilöresurssit ovat kuitenkin jarruttaneet kehitystä, ja olen huomannut samojen ongelmien toistuvan vuosien varrella tapahtumissani.

Tavoitteeni tässä opinnäytetyössä oli selvittää, millaisia kokemuksia taistelupelitapahtumia järjestäneillä vapaaehtoisilla on ja miten vapaaehtoisten tyytyväisyyttä, sopivaa työmäärää ja sopivia etuja voitaisiin jatkossa paremmin arvioida, kehittää ja normalisoida. Halusin kartoittaa, minkälaisia hyväksi havaittuja malleja muut tapahtuma-alan toimijat ovat kehittäneet itselleen ja miten niitä voitaisiin jalostaa edelleen kohderyhmätapahtuma-alalleni sopiviksi käytänteiksi. Näin halusin luoda taistelupelitapahtumien työvoimaongelmaan helpotusta ja selvittää hyviä, kestäviä tapoja helpottamaan tapahtumien järjestämistä tulevaisuudessa.

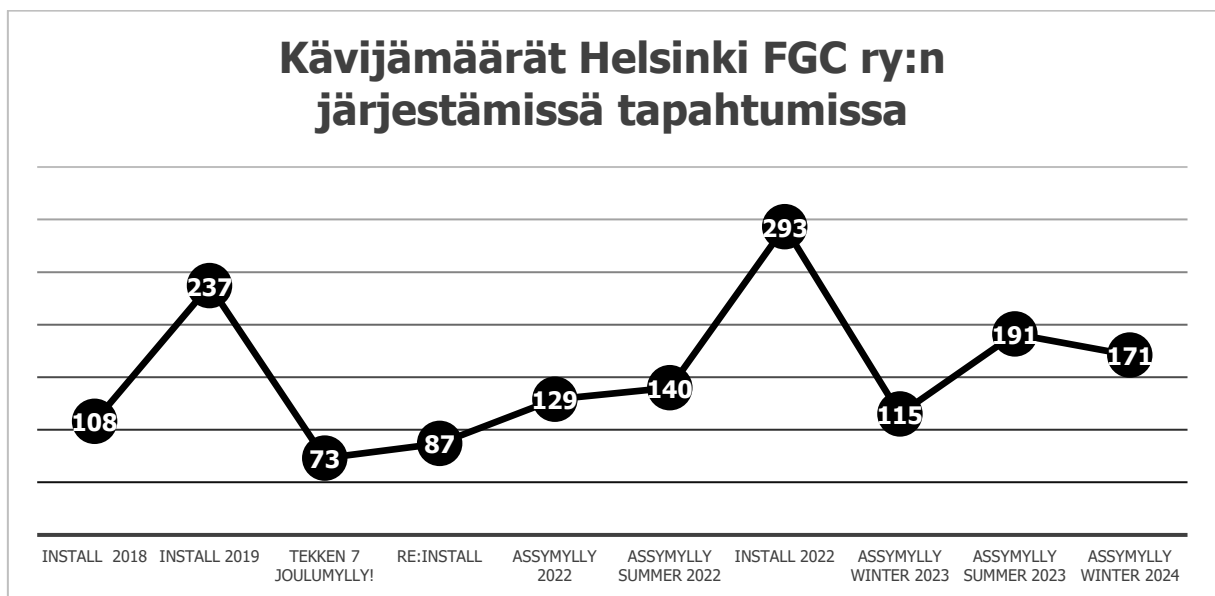
Tässä työssä asettamani tutkimuskysymykset olivat:

1. Minkälaisia ovat tähän asti vapaaehtoisina työntekijöinä osallistuneiden henkilöiden kokemukset taistelupelitapahtumista?
2. Miten näiden henkilöiden kokemukset ja ehdotukset vertautuvat muiden vapaaehtoistyötä käyttävien tapahtumien kehittämisiin ratkaisuihin?

2 TYÖN TILAAJA

Opinnäytetyöni tilaaja, Helsinki FGC ry, on vuonna 2019 perustettu, pääosin pääkaupunkiseudulla toimiva yhdistys, jonka tavoitteena on taistelupelitapahtumien järjestäminen ja kehittäminen Suomessa. Jäseniä siihen kuuluu yhteensä 18, joista kuusi henkilöä muodostavat hallituksen. Helsinki FGC ry:n merkittävimpiä yhteistyökumppaneita tapahtumien järjestämisessä ovat olleet muut suomalaiset taistelupeliyhdistykset Biiruken ry, Smash Finland ry ja Turun taistelupelaajat ry. Olen itse yksi tilaajayhdistyksen perustajajäsenistä, ja olen toiminut sen hallituksessa varapuheenjohtajana yhdistyksen perustamisesta tämän työn kirjoituspäivään asti. Yhdistyksen tämänhetkinen puheenjohtaja ja tämän työn yhteyshenkilö on Miikka Toiviainen.

Tilaajayhdistyksen lippulaivatuote on vuosittainen, Helsingissä järjestettävä Install-taistelupelitapahtuma. Se lanseerattiin ensimmäistä kertaa vuonna 2018, vuosi ennen virallisen yhdistyksen perustamista. Install-tapahtumien lisäksi yhdistys on järjestänyt useita Assymylly-nimisiä turnauksia osana Assembly-tapahtumia. Alla olevaan kuvioon olen koontanut yhdistyksen järjestämien tapahtumien kävijämääriä. Huomautuksena kuitenkin, että Re:Install-tapahtuma järjestettiin osittain ja Tekken 7 Joulumylly! -tapahtuma taas kokonaan verkkopelaamisen kautta Covid 19 -pandemian rajoitusten puitteissa, mikä vaikutti niiden osallistujamääriin.



Kuvio 1: Helsinki FGC ry:n järjestämien tapahtumien kävijämäärät (Assymylly 2022; Assymylly Summer 2022; 2023; Assymylly Winter 2023; 2024; Install 2018; 2019; 2022; Tekken 7 Joulumylly! 2020; Re:Install 2021).

3 ELEKTRONINEN URHEILU JA TAISTELUPELIT

3.1 Elektroninen urheilu

Elektroninen urheilu on joko joukkue- tai yksilömuodossa harjoitettua, tietotekniikkaa välineenään käyttävää kilpaurheilua. E-urheilussa kilpaillaan useassa eri alalajissa eli lajityypissä, jotka käsittävät monia tietokone- tai konsolivideopelejä. E-urheilun suosituimmat alalajit ovat FPS (eng. first person shooter), MOBA (eng. Multiplayer Online Battle Arena) ja RTS (eng. real-time strategy). (Suomen elektronisen urheilun liitto 2019b.)

FPS-pelejä kutsutaan suomeksi myös räiskintäpeleiksi, ja niissä pelikuva näkyy pelaajalle pelihahmon omista silmistä, kun taas MOBA- ja RTS-peleissä pelikuvaa seurataan yläviistosta. MOBA-pelejä pelataan FPS-pelien tavoin joukkueissa, joiden jäsenillä on eri valitsemiensa pelihahmojen mukaan eri ominaisuuksia. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2019a; 2019c.) RTS-peleissä perinteisesti kilpaillaan kahden pelaajan välisissä otteluissa, ja niissä pelaajat kilpailevat keräämällä resursseja ja rakentamalla joukkoja tavoitteenaan vastustajan tukikohdan valtaaminen (Suomen elektronisen urheilun liitto 2019d).

Termit esports ja e-urheilu yleistyivät vasta 2000-luvulla, vaikka tietokoneilla on pelattu kilpaa jo monia vuosikymmeniä aiemmin. Vuonna 1972 Stanfordin yliopistossa järjestettyä turnausta pelissä Spacewar! (julk. 1962) pidetään historian ensimmäisenä videopeliturnauksena ja elektronisen urheilun tapahtumana. Kilpapelaminen yleistyi 1970- ja erityisesti 1980-luvuilla pelihalleissa, joissa arcade- eli kolikkopelien piste-ennätysten ympärille syntyi kilpailullinen kulttuuri. 1990-luvun taitteessa pelaaminen alkoi nopeutuvassa tahdissa siirtyä pelihalleista koteihin videopelikonsolien kehittyessä ja yleistyessä. Todellisen mullistuksen kilpapelaminen koki 90-luvulla henkilökohtaisten tietokoneiden ja internetin yleistymisen myötä, kun kilpailun painopiste siirtyi piste-ennätysten tavoittelusta reaaliaikaiseen mittelöön pelaajien kesken internetin välityksellä. (Rönkä 2018, 6–9.)

E-urheilu on nykyaikana keskittynyt enimmäkseen tietokonepeleihin. Joitain pelejä pelataan kuitenkin ainoastaan konsoleilla. Näitä ovat esimerkiksi Electronic Arts -yhtiön FIFA- ja NHL-urheilupelit (Rönkä 2018, 8). Myös taistelupelit kuuluvat liki poikkeuksetta tähän konsoleilla pelattavien pelien joukkoon, vaikka niissäkin on alettu siirtyä yhä enemmän PC-alustalle. (Thai 2023).

Taistelupelitapahtumat ottivat suuren askeleen kohti elektronista urheilua yhdysvaltalainen Evolution Championship Series -tapahtumien myötä vuoden 2009 jälkeen, kun Street Fighter 4 -pelin julkaisu saavutti suuren suosion ja taistelupelien yleisö alkoi laajentua. Näinä vuosina pelien julkaisijat alkoivat myös osallistua tapahtumiin muun muassa uutisten ja julkaisuilmoitusten muodossa. Kuitenkin hulppeista puitteistaan huolimatta suurimmatkin taistelupelitapahtumat ovat aina olleet järjestystavaltaan lähellä ruohonjuuritasoa, ja siirtyminen kohti elektronista urheilua sen yleisesti ymmärretyssä muodossa on kesken. (Chen 2024.)

3.2 Taistelupelit ja taistelupelitapahtumat

Tämän työn kirjoitushetkellä taistelupelitapahtumista tai taistelupeleistä itsestään on hyvin vähän tai ei laisinkaan kirjoitettua, tieteellistä materiaalia. Useimmat aiheeseen liittyvät teokset ovat yksittäisten pelaajien kirjoja liittyen heidän uraansa tai tiettyyn peliin. Tämän vuoksi opinäytetyöni tietoperustaa varten haastattelin etäyhteydellä kahta taistelupelilyhteisön veteraania, suomalaista Diep Thaita ja amerikkalaista James Chenia.

Taistelupelit ovat videopelien ja elektronisen urheilun lajityyppi, joka keskittyy kahden pelaajan väliseen mittelöön kamppailulajeihin pohjautuvissa videopeleissä. Taistelupelit erottuvat suosituimmista e-urheilupeleistä siinä, ettei niitä pelata joukkueissa, vaan taistelupeleissä yksilösuoritus on pääroolissa tiimityön sijaan. Taistelupelien suosio sai alkunsa 1990-luvun alussa arcade-pelihalleissa, mutta tänä päivänä niiden harrastajat pelaavat eniten kotonaan joko pelikonsoleilla tai tietokoneilla, varsinkin länsimaissa. Suosituimpia taistelupelisarjoja ovat perinteisesti olleet Capcomin Street Fighter, SNK:n King of Fighters ja Namcon Tekken, mutta viime vuosikymmenen aikana myös pelisarjat kuten Arc System Worksin Guilty Gear ja Nintendon Super Smash Bros. ovat saavuttaneet suuren yleisön suosion. (Thai 2023.)

Taistelupelitapahtumat ovat tyypillisesti viikonlopputapahtumia, joihin pelaajat matkustavat pelaamaan paikan päällä. Vaikka taistelupelejä on voitu pelata internetin välityksellä jo reilusti yli 10 vuoden ajan, internet-nopeuksien, pelimoottorin koodauksen ynnä muiden tekijöiden vuoksi paikallista pelaamista pidetään edelleen harrastuksen ytimenä. Internetin kautta pelaaminen tuo pelaamiskokemukseen vääjäämättä viivettä, ja pelaamiskokemus voi kärsiä pelihahmojen ohjattavuuden huonontuessa. Samassa tilassa pelaaminen tukee myös harrastuksen sosiaalisuutta, mikä korostui eritoten Covid 19 -pandemian aikana, jolloin kaikenlaiset kokoontumistapahtumat hetkellisesti jopa kiellettiin, ja taistelupeliturnauksia voitiin järjestää vain internetin kautta. (Thai 2023.)

Taistelupelitapahtumat voidaan jakaa karkeasti osallistujamäärän mukaan eri kategorioihin. Niiden nimille ei tiettävästi ole suomenkielisiä vastineita, joten käsittelen näitä kategorioita alkuperäisillä sekä itse kääntämilläni nimityksillä. Majors eli suur tapahtumat on lajityypeistä suurin, ja niihin osallistuu pelaajia kansainvälisesti. Tästä seuraava on suuruudeltaan regionals eli alueelliset kilpatapahtumat, joihin voi osallistua joitain kansainvälisiä kilpailijoita, mutta valtaosa osallistujista tulee tapahtuman kotimaasta painottuen lähialueisiin. Sitten tulevat locals eli paikalliset tapahtumat, joihin nimensä mukaan osallistuu käytännössä vain välittömän lähi-alueen pelaajia. Nämä kaikki lajityypit ovat kehittyneet avoimien turnausten ympärille, kun taas invitationals eli kutsuihin perustuvat tapahtumat tarkoittavat pienempiä, yleensä huipputason kilpailijoille tarkoitettuja tapahtumia, joihin tapahtumajärjestäjät ja sponsorit järjestävät osallistujien matkustuksen ja majoituksen. Kutsutapahtumat ovat kuitenkin vähemmistö taistelupelitapahtumien kirjossa, sillä pelikulttuurille ominaisesti pienen osallistumismaksun avoimet turnaukset ovat olleet kaikkien huipputason pelaajien alkuperäinen ponnahduslauta yhteisönsä kuuluisuuteen. (Chen 2024.) Tilaajayhdistys Helsinki FGC ry:n luotsaamat Install-tapahtumat ovat pyrkineet saavuttamaan Suomessa vielä harvinaisen majors- eli suur tapahtumastatuksen satsaamalla kansainväliseen markkinointiin ja suurempien kävijämäärien mahdollistamiseen.

Tarkkoja syitä sille, miksi taistelupelit eivät ole yleisesti tai elektronisen urheilun lajina yhtä suosittuja kuin muiden kategorioiden (MOBA, FPS, RTS) pelit, on voitu vain spekuloida. Yhdeksi syyksi nähdään se, että yksilösuorituslajina kynnys taistelupelien harrastamiseen on korkeampi kuin joukkuesuorituspeleissä. Tiimi voi auttaa uutta pelaajaa ja hoitaa osan tai liki kaikki tämän tehtävistä alkutaipaleilla, ja ystävien kanssa samalla puolella pelaamisessa on myös sosiaalinen aspektinsa. Taistelupelit ovat perusluonteeltaan monissa asioissa monimutkaisempia, pelit itsessään eivät historiallisesti ole olleet hyviä uusien pelaajien opastamisessa, ja niitä on vaikeampi pelata tyydyttävästi ns. ”casually,” eli rennosti ilman kilpailullista tavoitetta ja asetelmaa. Taistelupeligenren pirstaloituminen eri kehittäjien ja julkaisijoiden verkossa on myös nähty tähän liittyen heikkoutena, kun taas muissa lajeissa on tyypillisesti ollut yhdestä kahteen suurta ja suosittua suunnannäyttäjää, joista järjestetään suuria turnauksia mittavine palkintoineen. Kuitenkin yksi vahvuus taistelupeleillä on näihin muihin lajityyppisiin verrattuna: niitä on helpompi seurata, koska peliruudulla on vähemmän tietoa eivätkä tilanteet tai kamerakulmat vaihtelevat nopeasti kuten esimerkiksi MOBA- ja FPS-peleissä. (Chen 2024.)

4 VAPAAEHTOISTYÖ

4.1 Määrittely

Suomessa kaikilla on oikeus osallistua vapaaehtoistyöhön eli yksittäisten ihmisten tai yhteisöjen hyväksi tehtävään vastikkeettomaan työhön. Työn järjestäjä voi olla virallinen taho kuten valtio tai kunta mutta myös yritys, rekisteröity yhdistys tai muu yhteisö. Vapaaehtoistyöhön voivat osallistua myös erikoisryhmät kuten työkyvyttömyyseläkkeellä olevat, turvapaikanhakijat, pakolaiset, työttömät työnhakijat ja alaikäiset, tosin jälkimmäisten kohdalla on tärkeää huomioida sopivan työn luonne ja kohtuulliset työajat. Vapaaehtoistyön järjestäjä ei saa rekrytoinnissa harjoittaa syrjintää perustuen esimerkiksi ikään, sukupuoleen, seksuaaliseen suuntautumiseen, uskontoon, alkuperään tai kansalaisuuteen. (Oikeusministeriö 2023.)

Vapaaehtoistyö on tärkeä voimavara Suomessa, koska sen avulla pystytään tekemään monia sellaisia asioita, joita palkkatyöllä ei pystyttäisi tekemään. Vapaaehtoiset tekevät monenlaisia tehtäviä, ja vapaaehtoistyö on tärkeä osa monien yhdistysten ja seurakuntien toimintaa. Vuonna 2014 tehdyssä selvityksessä todetaan, että lähes puolet suomalaisista tekee vapaaehtoistyötä. (Kostiainen & Sademies 2014, 2.)

4.2 Lainsäädäntö Suomessa

Toisin kuin monissa muissa Euroopan maissa, Suomessa ei ole lakia vapaaehtoistyöstä. Vapaaehtoistyöhön liittyvät säädökset ovat hajaantuneet useiden eri lakien alle, joita ovat muun muassa työttömyysturvalaki (1290/2002), työturvallisuuslaki (738/2002) ja laki nuorista työntekijöistä (998/1993). Lait ovat tämän lisäksi vielä vapaaehtoistyön osilta puutteellisia ja yksittäisiä tapauksia käsittelevien virkamiehien tulkittavissa. (Kostiainen & Sademies 2014, 2.)

Työttömyysturvalaki (1290/2002, 4§) käsittelee vapaaehtoistyötä luvussa ”Muu kuin työsuhhteessa tehty työ”. Siinä määritellään seuraavaa:

Työnhakijalla on oikeus työttömyysetuuteen tämän lain mukaisesti siltä ajalta, jona hän palkatta osallistuu tavanomaiseen yleishyödylliseen vapaaehtoistyöhön tai tavanomaiseen talkootyöhön.

Työturvallisuuslaissa (738/2002, 55§) asetetaan vapaaehtoistyön teettäjälle vastuu huolehtia, ettei vapaaehtoistyön tekijän terveydelle tai turvallisuudelle aiheudu haittaa tai vaaraa työpaikalla olemisesta. Työntekijä taas asetetaan noudattamaan työtä ja työpaikkaa koskevia turvallisuusohjeita ja käyttämään annettuja henkilönsuojaimia ja apuvälineitä. Kostiainen ja Sademies (2014, 5) huomauttavat ristiriidan työturvallisuuslain ja työttömyysturvalain välillä:

Työturvallisuuslain ohjeistuksen mukaan vapaaehtoistyön kuuluminen työturvallisuuslain piiriin edellyttää, että vapaaehtoinen tekee samoja tai samankaltaisia tehtäviä kuin mahdolliset työntekijät vapaaehtoistyöpaikalla. Kuitenkin esimerkiksi nykyisen työttömyysturvalain mukaan työttömät saavat tukiaan menettämättä tehdä vain sellaisia tehtäviä, joita ei yleisesti tehdä työsuhteessa.

Yllä olevaan ristiriitaan liittyen on uutisoitu tapauksia, joissa vapaaehtoistyötä tehneet työttömät ovat saaneet viranomaisilta vaihtelevia toimintaohjeita (Alasalmi 2013), tai työttömyysetuuksia on päätetty periä takaisin vapaaehtoistyöhön osallistumisen vuoksi (Laitinen 2019). Tärkeän yksityiskohdan muodostaa vapaaehtoistyön yleishyödyllinen status: työtön henkilö voi osallistua yleishyödyllisen yhteisön tai yrityksen muuhun kuin elinkeinotoimintaan siinäkin tapauksessa, että kyseisiä tehtäviä tehdään yleisesti työsuhteessa. Vuonna 2015 julkaistussa raportissa esitetään työttömyysturvalaista työ- ja elinkeinoministeriön tulkintaa laista:

Lain nimenomainen tarkoitus on, että työtön saa osallistua vapaaehtois- ja talkootyöhön vastaavalla tavalla kuin työssä käyvä henkilö. Työttömällä ei ole oikeutta työttömyysetuuteen niissä tilanteissa, joissa työttömän toiminta ei enää täytä vapaaehtoistoiminnan tunnusmerkkejä. (Valtiovarainministeriö 2015, 28).

Vapaaehtoistoimintaan ja varsinkin sitä harjoittaviin tahoihin liittyen tuloverolaki määrittelee yhteisön yleishyödylliseksi, jos:

- 1) se toimii yksinomaan ja välittömästi yleiseksi hyväksi aineellisessa, henkisessä, siveellisessä tai yhteiskunnallisessa mielessä;
- 2) sen toiminta ei kohdistu vain rajoitettuihin henkilöpiireihin;
- 3) se ei tuota toiminnallaan siihen osalliselle taloudellista etua osinkona, voitto-osuutena taikka kohtuullista suurempaa palkkana tai muuna hyvityksenä. (Tuloverolaki 1535/1992, 22§.)

Yleishyödyllisestä yhteisöstä annetaan esimerkiksi puolueräkisteriin merkitty puolue sekä sen jäsen-, paikallis-, rinnakkais- tai apuyhdistys, maatalouskeskus, maatalous- ja maamiesseura, työväenyhdistys, työmarkkinajärjestö, nuorisoi- tai urheiluseura, tai näihin rinnastettava vapaaehtoiseen kansalaistyöhön perustuva harrastus- ja vapaa-ajantoimintaa edistävä yhdistys (1535/1992, 22§). Näistä viimeinen kuvaa osuvasti taistelupeliyhdistyksiä Suomessa.

Laissa kotoutumisen edistämisestä (1386/2010, 23§) asetetaan vapaaehtoistyöhön liittyen niin, että maahanmuuttajan kotoutumista ja työllistymistä edistävän omaehtoisen opiskelun tukemiseen voi sisältyä työharjoittelua tai kansalaisjärjestö- taikka muuta vapaaehtoistoimintaa.

Laissa nuorista työntekijöistä (998/1993, 1§) ei aseteta erikseen mitään pykälää koskien vapaaehtoistyötä, mutta pykälässä 1 asetetaan lakia sovellettavan kuitenkin muuhunkin nuoren tekemään työhön, johon sovelletaan työturvallisuuslakia. Kostiainen ja Sademies (2014, 6) kuvailevat tätä yhtälöä kuitenkin epäselväksi ja erittäin tulkinnanvaraiseksi, varsinkin kun kyseisissä laeissa sanan työ voidaan tulkita tarkoittavan vapaaehtoistyön lisäksi työtä työ- ja virkasuh-teissa.

Nuoren tekemästä työstä asetetaan, ettei työ saa haitata alaikäisen koulunkäyntiä, kasvua tai henkistä kehitystä, eikä se saa vaatia alaikäiseltä ikään tai voimiin nähden kohtuuttomia. Lain mukaan työnantajan tulee kustantaa nuorelle terveystarkastus, jos vapaaehtoistyö on raskaampaa kuin kevyt toimistotyö, työ kestää pidempään kuin kolme kuukautta tai nuorella ei ole esittää alle 12 kuukauden sisällä annettua lääkärintodistusta. (Laki nuorista työntekijöistä 998/1993; 2§, 9§, 11§.) Kostiainen ja Sademies (2014, 6) huomauttavat vielä, että jos laki nuorista työntekijöistä koskee sellaisenaan myös vapaaehtoisia, ovat monet pykälät sellaisia, että vapaaehtoistyötä järjestävät huomioivat ne muutenkin.

4.3 Vapaaehtoistyö ja edut

Vapaaehtoistyö on luonteeltaan yleishyödyllistä toimintaa, eikä siitä lähtökohtaisesti makseta rahallista korvausta (Oikeusministeriö 2023). Suomessa työsuorituksen perusteella saatu etu tai korvaus on lähtökohtaisesti aina veronalaista, ja eritoten rahana tai rahanarvoisena etuutena saadut tulot ovat veronalaisia. Laki ei tarkkaan sanele, mitä etuja vapaaehtoistyöntekijät voivat saada verovapaasti, mutta verotusnäkökulmasta arvoltaan vähäisiä etuja ei ole pidetty veronalaisina. (Määttä & Palomäki 2023.)

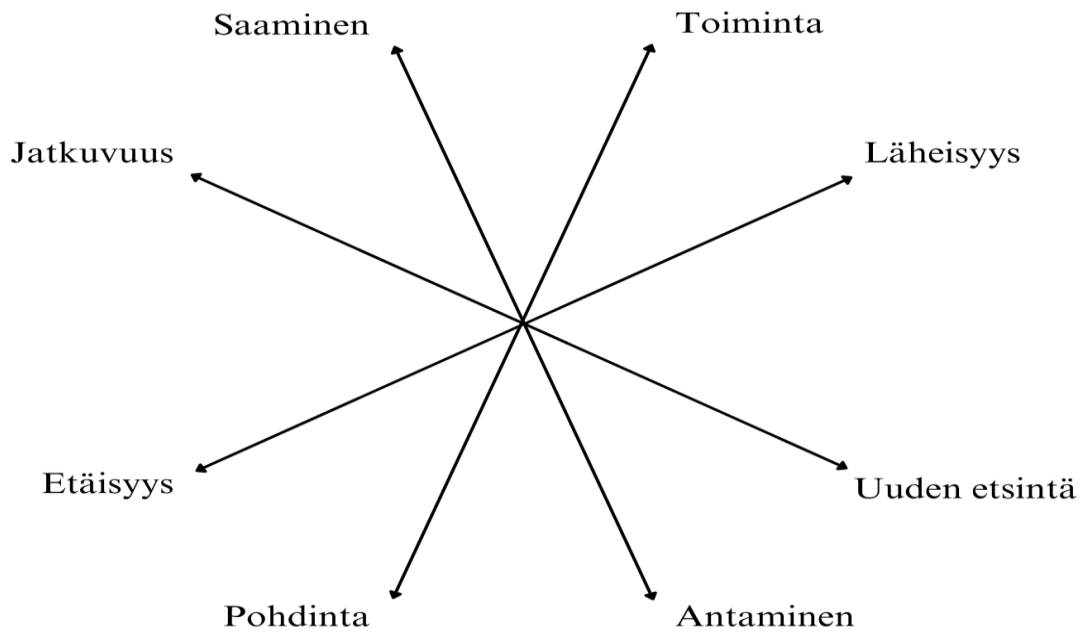
Vapaaehtoistyövoimalle tarjottavia verovapaita etuja voivat olla muun muassa ilmainen sisäänpääsy, ruokailu, majoitus ja kuljetus kyseiseen tapahtumaan. Myös arvoltaan vähäiset (alle 100 euroa), esimerkiksi työssä tarvittut edustusvaatteet ja/tai tarvikkeet eivät lankea veronalaiseksi eduksi, ellei niitä ole sovittu korvaukseksi työssä. Mikäli kyseessä on arvokkaammat tarvikkeet ja vaatteet, pidetään veronalaisen edun arvona vaateen tai tarvikkeen käypähintaa eli lähtökohtaisesti kyseisen artikkelin hankintahintaa. (Määttä & Palomäki 2023.)

Yleishyödyllisten yhteisöjen ja julkisyhteisöjen vapaaehtoistyöntekijöilleen osoittamat lahjat voivat olla verovapaita, kunhan niitä ei ole sovittu korvaukseksi työn tekemisestä ja annetun lahjan arvo ei ylitä 100 euron rajaa. Työstä suoritettu korvaus ei muutu verovapaaksi, vaikka sitä kutsuttaisiin lahjaksi. Siksi lahjan antamisen on oltava lahjoitustarkoituksessa annettu vastikkeeton suoritus ilman yhteyttä työn tekemiseen. (Määttä & Palomäki 2023.)

4.4 Vapaaehtoistyöntekijöiden motivaation tulkitseminen

Ihmisillä on omat ja erilaiset syynsä osallistua vapaaehtoistyöhön. Esimerkiksi on tutkittu, että nuorten ja ikäihmisten osallistumismotiiveissa korostuvat eri asiat. Nuoria ihmisiä kiinnostavat enemmän ympäristönsuojelu, ihmisoikeudet ja halu oppia uutta, kun taas ikäihmiset kokevat tärkeämmäksi oman osaamisen hyödyntämisen, uusien tuttavien saamisen ja mahdollisuuden kokea olevansa hyödyllinen. Suomalaisten tärkeimmät syyt järjestötoimintaan osallistumiseen ovat halu auttaa ja halu tehdä jotain hyödyllistä. Kun ihminen kokee itsensä ja työnsä tärkeäksi, kaikki voittavat: vapaaehtoistyöntekijä saa itselleen mielekästä, innostavaa ja hyödyllistä tekemistä, työnantaja taas sitoutuneen ja tyytyväisen työntekijän. (Karreinen, Halonen & Tennilä 2017; 34–35.)

Sitä, mistä yksilön tahto ja motivaatio vapaaehtoistyöhön kumpuaa, voidaan mallintaa Yeungin (2005, 105–108) timanttimallilla. Malli koostuu kahdeksasta ääripäästä ja näistä muodostuvista neljästä ulottuvuudesta. Nimensä malli saa sen 8-sakaraisesta kuviosta ja siitä, miten se on tulkittavissa monin tavoin. Yksi tulkintatapa, jonka Yeung nostaa esiin, on oikealle osoittavien ääripäiden kuvaus vapaaehtoistoimijuuden ulospäinsuuntautuneisuudesta eli sosiaalisten piirien, toiminnan, uuden sisällön ja toisille antamisen merkityksestä. Vasemmalle osoittavat ääripäät taas ilmentävät asioita vapaaehtoistoimijasta itsestään: sisäistä pohdiskelua ja mietiskelyä, etäisyyttä muista, tuttujen teemojen jatkuvuutta ja itselle saamista.



Kuvio 2: Vapaaehtoismotivaation timanttimali (Yeung 2005, 107).

Timanttimalin saaminen–antaminen–ulottuvuus valottaa vastauksia kysymyksiin, mitä vapaaehtoisuus antaa vapaaehtoiselle ja mitä tarkoitetaan auttamisella ja antamisella vapaaehtoistoiminnan motiiveina. Tämän ulottuvuuden saaminen-ääripäähän sijoittuivat motivaatioteemat kuten itsensä toteuttamisen mahdollisuudet, oman henkilökohtaisen hyvinvoinnin edistäminen, palkitsevuus, emotionaaliset palkinnot ja työkokemus. Vapaaehtoistyö ilmeni Yeungin haastatelluille muun muassa itseilmaisun toteutumisenä, henkilökohtaisena kiinnostuksena, lahjakkuutena, kyvykkyytenä ja luovuutena. Klassinen ajatus, ”antaessaan saa,” tiivistyi hyvin lainauksissa: ”Ilo... ilo on kyllä se todellinen, todellinen hyöty” ja ”Tavallaan minä tässä voitan... saan enemmän itselleni kuin mitä lainausmerkeissä menetetään täällä... se pitää minut osallisena”. (Yeung 2005, 109–110.)

Antaminen-ääripäähän sijoittuivat teemat kuten erityistarpeisten auttaminen, halu auttaa, altruistiset luonteenpiirteet, auttamishalun levittäminen, vastavuoroinen tuki ja henkilökohtaiset elämäkokemukset. Haastatteluissa vanhuksien, nuorten ja syrjäytyneiden tai syrjäytymisvaarassa olevien auttaminen koettiin tärkeäksi, ja vapaaehtoistoiminta nähtiin yhtenä tekijänä taistelussa sosiaalista syrjäytymistä vastaan. Antaminen ilmeni myös haluna auttaa muiden hyvinvoinnin edistämässä ja olla muille hyödyllinen, mutta myös vain toisten tukemisena ja ilon tuottamisena muille. Saaminen-antaminen–ulottuvuuden välimaastoon mahtui vielä teemoja kuten kokemus antamisen kautta saamisesta ja auttamisen antoisuudesta, mutta myös ajatus

henkilökohtaisesta kasvusta, jossa vapaaehtoistyöhön osallistuminen nähtiin osana omaa psykologista, humaania kasvua. (Yeung 2005, 110–111.)

Jatkuvuus-ääripäähän sijoittuivat teemat koskien vapaaehtoistyön aihepiirin tuttuutta, positiivisia kokemuksia aikaisemmasta osallistumisesta sekä oman identiteetin ja luonteenpiirteiden toteutumista. Jotkut haastateltavat kokivat vapaaehtoistoiminnan jopa elämäntapana ja/tai palkkatyön korvaamisena tai sen jatkeena eritoten eläkkeellä ollessa. Vapaaehtoistoiminta voitiin nähdä myös yksilön omaa hyvinvointia ja jaksamista tukevana toimintana omasta elämäntilanteesta riippumatta. Jatkuvuus-ääripään vastakohtassa, uuden etsintä -ääripäässä, esiintyivät teemat kuten kiinnostus uutta asiaa tai työmuotoa kohtaan, vastapainon hakeminen oman elämän haasteille, uusien kokemusten etsiminen sekä kiinnostus uuden oppimiseen ja oman osaamisen laajentamiseen. (Yeung 2005, 112–113.)

Läheisyys-ääripää sisältää ryhmään kuulumisen, uusien ihmisten tapaamisen, yhteishengen kokemisen, hyväksymisen kokemukset, sanallisen vuorovaikutuksen ja koko toiminnan sosiaalisuuden teemat. Halu kuulua ryhmään ja tavata uusia ihmisiä on ollut monelle alkuperäinen syy lähteä mukaan vapaaehtoistyöhön, ja sosiaalinen osallisuus ja positiivinen vuorovaikutus muiden työntekijöiden sekä autettavien kanssa nähtiin tutkimuksessa tärkeänä syynä toiminnan jatkamiselle. Vastakohtana timanttimallin etäisyys-ääripäässä ilmenevät teemat kuten toiminnan joustavuus, omien rajojen asettaminen ja epäbyrokraattinen ilmapiiri. Vapaaehtoistoiminta voi tarjota yksilöille oman, henkilökohtaisen jutun ja tavan ottaa etäisyyttä arkeen ja omaan lähipiiriin. (Yeung 2005, 113–115.)

Viimeisimpänä Yeung (2005, 115–117) esittelee timanttimallistaan pohdinta-toiminta-ulottuvuuden. Pohdinta-ääripäähän sijoittuvat arvoihin, roolimalleihin, omaan henkiseen tai hengelliseen kasvuun ja omien henkilökohtaisten haasteiden ja asioiden läpikäymiseen liittyvät teemat. Yeungin tutkimuksessa kaikilla haastateltavilla oli uskonnollinen tausta, mikä näkyy kristillisten arvojen ja uskonnollisten roolimallien korostumisessa tässä ääripäässä, mutta tutkija ei sulje pois muita mahdollisia, ei-hengellisiä roolimalleja. Tässä yhteydessä mainitaan myös sosiaalialan järjestöjen toistuva pelko siitä, että: ”ihmiset tulevat tänne hoitamaan pikemminkin itseään,” mutta aineistosta saatu kokonaiskuva osoittaa pikemminkin, että ihmisten oma hyvinvointi on sidoksissa toisten hyvinvointiin.

Toiminta-ääripäässä käsitellään teemat koskien oman vapaa-ajan mielekästä käyttämistä, sekä toiminnan spontaania ja vaihtelevaa luonnetta, mutta myös sen säännöllisyyttä ja säännönmukaisuutta. Esimerkiksi eläkkeelle siirtymisen aiheuttaman joutilaan ajan käyttäminen vapaaehtoistyöhön koettiin tyydyttäväksi. Pohdinta-toiminta-olottuvuuden välimaastoon tutkija sijoitti teemoja kuten henkilökohtaisten arvojen toteuttaminen vapaaehtoistoiminnassa ja hengellisyyden korostuminen toiminnassa. Yeung mainitsee lopuksi, että ”samantyyppinen arvomaailman vahva kantavuus voi koskea toki myös ei hengellisiä ihanteita kuten auttamisen arvon tärkeyttä”. (Yeung 2005, 116–117.)

Timanttimali-tutkimuksen tulokset antavat monipuolisen kuvan vapaaehtoisuudesta. Yeung toteaa, että tulokset korostavat sosiaalisten kontaktien ja auttamishalun roolia enemmän kuin aiemmat vapaaehtoistoiminnan motiivitutkimukset. Vapaaehtoisuus voi suuntautua itsestä ulospäin mutta myös kohti itseä ja sisempiä teemoja. Siihen voi yhdistyä toiveita sosiaalisista suhteista ja verkostoista ja ryhmään kuuluvuudesta riippumatta siitä, osallistuuko yksilö toimintaan vain harvakseltaan ja yksin. Pohdinnassa toivotaan aiheesta myös lisää tutkimusta erityisesti toimintaan sitoutumisesta. Myös tiettyjen ääripäiden, kuten antamisen ja auttamisen, sisäinen moninaisuus otetaan esille aiheena, josta toivotaan lisätietoa. (Yeung 2005, 122.)

4.5 Vapaaehtoistyö taistelupelitapahtumissa Suomessa

Taistelupelitapahtumia järjestävät Suomessa useimmiten harrastuksen veteraanijäsenet. Vaikka taistelupeliharrastuksen ympärille on perustettu tilaajayhdistyksen lisäksi monia muita rekisteröityjä yhdistyksiä, ei toiminta ole Suomessa tarpeeksi kestävää tulojen ja kulujen näkökulmasta, jotta sitä voitaisiin järjestää voittoa tavoittelevasti. Näin ollen harrastuksen ympärillä ei toimi yrityksiä, vaan taistelupeliyhdistykset Suomessa ovat yleishyödyllisiä yhdistyksiä, jotka pyrkivät järjestäytymällä parantamaan tapahtumiaan ja tukemaan jäsenilleen tärkeää harrastusta. (Thai 2023.)

Taistelupelit ovat harrastuksena hyvin henkilökohtainen prosessi, jossa kehittyminen vaatii yksilöltä harjoittelua ja pitkäjänteisyyttä. On tavallista, että harrastajan muut ystävät, koulutoverit ynnä muut eivät jaa samanlaista intohimoa taistelupeliejiä kohtaan, ja kilpailullista tasoa lähes työssä harrastaja tutustuu ja muodostaa ystävyysuhteita muihin harrastajiin. Taistelupelien kautta löydetty ryhmät muodostavat monille harrastajille uuden kaveriyhteisön, jossa jaetaan kokemuksia ja kuulumisia myös taistelupelien ulkopuolelta esimerkiksi muihin peleihin, tapahtumiin, koulu- tai työelämään liittyen. (Thai 2023.)

Useimmat taistelupelitapahtumien vapaaehtoiset aloittivat vapaaehtoistyön tukeakseen ja auttaakseen harrastuksen kautta saamiaan ystäviä sekä vahvistaakseen ryhmään kuulumisen tunnetta. Koska taistelupelejä on myös moneen eri makuun, on tavallista, että isomman yhteisön sisälle syntyy pelikohtaisia pienryhmiä. Turnauksen järjestäminen oman pienryhmän lempipeleille, jota muut yhteisöstä eivät ehkä tunne, on monille ensimmäinen syy lähteä mukaan taistelupelitapahtumien vapaaehtoistyöhön. (Thai 2023.)

Taistelupelitapahtumissa kaikki järjestäjät ovat lähes poikkeuksetta vapaaehtoisia, ja vastuurooleihin ja tapahtuman organisoimiseen liittyvät tehtävät jakautuvat jäsenille, jotka soveltuvat niihin luonnostaan. Tavanomaisia tehtäviä muille vapaaehtoistyöntekijöille ovat eri pelien turnausten toteuttaminen, kävijöiden rekisteröiminen ja kulunvalvonta, livestriimien ohjaaminen, pelien selostaminen, graafinen suunnittelu, tapahtuman markkinointi, logistiikka sekä välineistön järjestely ja hallinta. On yleistä, että vapaaehtoiset jakavat työtehtäviä keskenään. Esimerkiksi osa työajasta saatetaan aikatauluttaa turnauksen järjestämiseen ja toinen osa lipunmyynnissä kulunvalvontaan. Joissakin tapahtumissa yksittäisiin rooleihin, esimerkiksi livestriimin tuottamiseen tai valo- ja äänituotantoon, on voitu palkata yhdistyksen tai yhteisön ulkopuolinen henkilö, mutta tällaiset tapaukset ovat harvinaisia tapahtumien tiukkojen budjettien vuoksi. Tehtävien sekä työmäärän jakamisessa pyritään noudattamaan reiluusperiaatetta, ja jokaisen vapaaehtoisen taidot pyritään hyödyntämään mahdollisimman hyvin. Tämä toteutuu parhaiten tehtävissä, joissa työntekijältä vaaditaan jotain erikoisosaamista liittyen esimerkiksi striimauslaitteiden ja -ohjelmien tai graafisen suunnittelun työkalujen käyttämiseen. (Thai 2023.)

Vapaaehtoistyö on ja on aina ollut hyvin tärkeää taistelupelitapahtumien järjestämisessä. Suurimmat tapahtumat ovat kaikki alkaneet pienistä kokoontumisista ja vuosien aikana kasvaneet nykyisiin mittoihinsa. Sijoitusrahalla järjestetyt tapahtumat eivät käytännössä ole saavuttaneet kestäväää toimintaa, eikä niitä nähdä kuin silloin tällöin. (Chen 2024.)

5 TUTKIMUSMENETELMÄT

5.1 Menetelmien valinta

Tutkimusmenetelmäni tätä opinnäytetyötä varten valikoitui alkuperäisen ideointini kautta. Esi-
tin luonnostelman opinnäytetyöni aiheesta Humakissa opinnäytetyökursseja opettavalle lehto-
rille Minna Hautiolle, ja hänen ehdotustensa pohjalta päätin suorittaa opinnäytetyöni kyselytut-
kimuksen ja benchmark-vertailun muodossa.

Tehtyäni taustatietoa tutkimusmenetelmistä päädyin empiiriseen, kuvailevaan tutkimukseen,
koska se tuntui työn lähtökohtien ja puitteiden mukaan loogisimmalta vaihtoehdolta. Empiiri-
nen eli havainnoiva tutkimus on laaja termi, joka kattaa monia eri tutkimusalalajeja. Toisin kuin
teoreettinen tutkimus, joka perustuu valmiina olevaan tietomateriaaliin, empiirinen tutkimus
pohjautuu tutkimuskohteesta tehtyihin konkreettisiin havaintoihin ja niiden analysoimiseen
ja/tai mittaamiseen. (Jyväskylän yliopisto 2014; Heikkilä 2014, 12–13.)

Tutkimusote empiirisessä tutkimuksessa voi olla kvantitatiivinen eli määrällinen tai kvalitatiiv-
vinen eli laadullinen. Kvantitatiivista tutkimusta voidaan kutsua myös tilastolliseksi tutki-
mukseksi. Näiden kahden tutkimusotteen välillä ei ole selvää rajaa aineistonkeruutavoissa,
mutta yleisesti tilastollisessa tutkimuksessa aineiston keruussa käytetään yleensä standardoituja
tutkimuslomakkeita valmiine vastausvaihtoehtoineen, kun taas laadullisessa tutkimuksessa ai-
neiston kerääminen on vähemmän strukturoitua ja harkinnanvaraisempaa. (Heikkilä 2014, 15–
16.)

Tavallisia tiedonkeruumenetelmiä ovat postikyselyt, puhelin- tai käyntihaastattelut, informoitu
kysely, jossa yhdistyy kirjekysely ja henkilökohtainen haastattelu, sekä internetin kautta toteu-
tettu kysely. Kullakin menetelmällä on hyvät ja huonot puolensa, ja menetelmän valintaan vai-
kuttavat monet tekijät kuten tutkimuksen tavoite, tutkittavan asian luonne, budjetti ja aikataulu.
Tutkimuksen kohderyhmä on tärkeä muuttuja eri tiedonkeruumenetelmiä punnitessa. Internetin
kautta tehtävän kyselyn toteuttaminen vaatii tutkijalta teknistä osaamista, keinoja kohdistaa ky-
sely tutkimuksen kohderyhmälle ja tapoja ehkäistä otokseen kuulumattomien henkilöiden vas-
taaminen. (Heikkilä 2014, 16–17.)

Tiedonkeruumenetelmäksi asetin internetin kautta toteutettavan lomakekyselyn. Päätökseeni
vaikuttivat ohjauskeskustelujen lisäksi se, miten taistelupelien pitkäaikaisena harrastajana tie-

dän tuntevani kohderyhmäni hyvin. Taistelupelien harrastajat pitävät yhteyttä toisiinsa pääsääntöisesti internetin välityksellä useita eri sosiaalisen median alustoja hyödyntäen. Discord-niminen keskustelualusta on ollut tärkeä tekijä eri taistelupelilyhteisöjen yhdistymisessä. Ennen Discordin julkaisua vuonna 2015 harrastajakunta oli pirstaloituneempaa ja ryhmiä oli muodostettu eri foorumisivuille kuin Shoryken.com ja Dustloop.com. Pienempiä keskusteluryhmiä ylläpidettiin myös IRC-palvelussa sekä Skypeen ja WhatsAppin tapaisilla alustoilla. Internetin kautta toteutettava kysely oli siis tälle kohderyhmälle nopein ja tehokkain tapa saada toteutettua opinnäytetyöni aineiston keruu.

5.2 Kysely

Ennen kyselylomakkeen laatimista tutkimuksen tavoitteen tulee olla täysin selvillä ja tutkijan täytyy tietää, mihin kysymyksiin hän etsii vastauksia. Tutkimuslomakkeen laatiminen sisältää seuraavat vaiheet:

- tutkittavien asioiden nimeäminen
- lomakkeen rakenteen suunnittelu
- kysymysten muotoilu
- lomakkeen testaus
- lomakkeen rakenteen ja kysymysten korjaaminen
- lopullinen lomake. (Heikkilä 2014, 45–46.)

Parhaan mahdollisen vastaajamäärän ja aineistolaadun kannalta tutkijan kannattaa panostaa kyselyssään tutkimusongelman kannalta toimivaan, mutta samalla vastaajille helppotajuiseen ja tarpeeksi yksinkertaiseen kysymyksenasetteluun. Vaikka sama kysely sisältäisikin kysymyksiä eri aiheista, on niihin helpompi vastata, mikäli ne on laitettu loogiseen järjestykseen. Kysymysten tulee olla kohtuomittaisia, ja ne tulee kirjoittaa sekä täsmällisellä että selkeällä kielellä. Lomaketta ja kysymyksiä muotoillessa tulee huomioida myös vastaajien anonymiteetin säilyminen, sillä epäily tietosuojan pitävyydestä ja tietojen väärinkäyttömahdollisuuksista vesittää vastaushalun. (Tietoarkisto 2023a.)

Kysymystyyppejä on kolmenlaisia: avoimet, suljetut ja sekamuotoiset kysymykset. Avoimet kysymykset ovat kvalitatiivisille tutkimuksille tyypillisiä. Niiden avulla voidaan saada vastauksia, joita tutkija ei ole etukäteen huomannutkaan, ja niitä on yleisesti helppo laatia. Toisaalta

niiden käsittely aineistossa on työläämpää, vastauksille on varattava tarpeeksi tilaa, ja ne houkuttelevat vastaamatta jättämiseen. On suositeltavaa sijoittaa avoimet kysymykset lomakkeen loppuun alkupään sijaan. (Heikkilä 2014, 47–48.) Toisaalta jos vastaajajoukko tiedetään aktiivisesti ja kirjallisesti kantaa ottavaksi, avoimet kysymykset voivat olla tutkimukselle arvokas tiedonlähde (Tietoarkisto 2023a).

Strukturoiduissa eli valmiit vastausvaihtoehdot sisältävissä kysymyksissä on tärkeää, että vastausvaihtoehdot ovat toisensa poissulkevia. Eritoten numeroita sisältävissä vastausvaihtoehdoissa on valitettavan yleistä luoda päällekkäisyyttä vastausvaihtoehtojen taitekohtien välille. ”En osaa sanoa”- ja ”en tiedä” -tyyppisten vaihtoehtojen käytöstä ei ole olemassa yksiselitteisiä ohjeita, ja niiden käyttöä kannattaakin harkita tapauskohtaisesti. ”Muu, mikä” -vaihtoehto on järkevää sisällyttää monivalintakysymysten viimeiseksi arvioitavaksi kohdaksi, jossa vastaaja pääsee ”sanomaan sanottavansa” vastausvaihtoehtojen rajojen ulkopuolelta. (Tietoarkisto 2023a.)

Kysymyksenasettelussa on tärkeää pyrkiä pysymään puolueettomana ja ehkäistä vastaajien johdattelu. Tämä on helpommin sanottu kuin tehty, ja kyselyihin eksyy useinkin tahattomasti vastaajia ohjaavia kysymyksiä tutkijan tiedostamatta. Kyselyn alussa tai yksittäisten kysymysten yhteydessä on joskus tarpeen korostaa sitä, että tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita juuri vastaajan omasta mielipiteestä. Tällöin on hyvin tärkeää kiinnittää huomiota kysymyksenasetteluun ja vastaajien johdatteluun välttämiseen. (Tietoarkisto 2023a.)

Saatekirje tai -sanat ovat tärkeitä, sillä ne voivat ratkaista, ryhtyykö vastaaja täyttämään lomaketta vai ei. Saatteen tehtävänä on antaa vastaajalle tietoa tutkimuksesta sekä sen taustoista ja motivoida vastaamaan. Se ei myöskään saa olla liian pitkä, ja sen pitää olla luonteeltaan kohtelias. (Heikkilä 2014, 59.) Kirjoitin kyselyni alkuun saatekirjeen, jossa annoin vastaajille tietoa opinnäytetyöstäni, sen tarkoituksesta, kuinka kauan vastaaminen kestää ja miten ja kuka käsittelee vastauksia.

Laadin kyselyni kysymykset tutkimuskysymyksiini perustuen ja tietoperustaani nojaten. Perustietokysymyksissä kysyin vastaajan ikää, harrastusvuosia ja kuinka monessa tapahtumassa vastaaja on ollut vapaaehtoisena työntekijänä. Pyrin noudattamaan Heikkilän (2014) ja Tietoarkiston (2023a) ohjeita esimerkiksi kysymyksenasettelussa ja vastausvaihtoehtojen sommittelussa. Pyysin sekä saatetekstistä että kyselylomakkeesta palautetta opinnäytetyöni ohjaajalta ja tilaa-

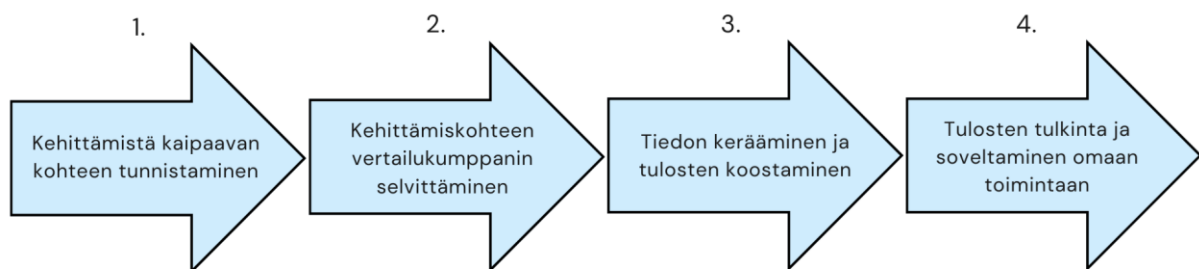
jayhdistyksen edustajalta ennen julkaisemista. Lopulliseen versioon sisältyi yhteensä 27 kysymystä, joista 16 oli pakollisia. Lopuista kysymyksistä 10 oli avoimia sekä muita kysymyksiä tarkentavia, kun taas viimeinen pyysi palautetta koko kyselystä. Kyselylomake on tämän opin-
näytetyön liite 1.

Vastausaikaa kyselylle asetin yhteensä 2 viikkoa, 17–31.5.2023. Levitin siitä tietoa Discord-ohjelmassa viidellä taistelupeliharrastajien hallinnoimalla palvelimella.

5.3 Benchmarking

Benchmarking tarkoittaa pelkistettynä suomeksi vertailua, mutta käsitteelle ei ole kyetty luomaan yleistä suomalaista käännoästä. Suomenkielisinä vastineina on käytetty termejä kuten vertaileva arviointi, parhaiden käytänteiden etsiminen, esikuva-arviointi ja ”parastaminen”, mutta mikään niistä ei ole jäänyt käyttöön, sillä yksikään niistä ei kuvaa onnistuneesti koko ilmiön kokonaisuutta. Näin ollen termiä benchmarking käytetään itsenään lainasanana. (Karjalainen 2002, 11.)

Prosessina benchmarking koostuu neljästä eri vaiheesta, jotka ovat kehittämistä kaipaavan kohteen tunnistaminen, sille sopivan vertailukumppanin etsiminen, tiedon kerääminen ja lopuksi uudesta tiedosta saatujen tulosten tulkitseminen ja soveltaminen omaan toimintaan. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 186.) Tässä opinnäytetyössä rajasin kuitenkin prosessista pois omaan toimintaan soveltamisen. Seuraavaan kuvioon olen tiivistänyt prosessin eri vaiheet.



Kuvio 3: benchmarking-prosessi (mukaiillen Ojasalo ym. 2015, 186).

Kun kehityskohteet on saatu määriteltyä, seuraavaksi etsitään jokaiselle kehityskohteelle vertailukumppanit. Nämä voivat olla esimerkiksi organisaatioita, joilla kyseinen asia onnistuu paremmin tai jotka ovat sen suhteen hyvämaineisia. Näiltä vertailukumppaneilta kerätään sitten

systemaattisesti tietoa siitä, kuinka ne kyseisissä asioissa onnistuvat. Tavallisia tiedonkeräämismenetelmiä ovat tiedonhankinta internetistä, tutustumisvierailut ja haastattelut. Hankituista tiedoista sitten koostetaan tulokset, joita tulkitaan kriittisesti ja luovasti. Tuloksista pyritään löytämään toimia, joita voidaan soveltaa oman organisaation toimintaan. On hyvä muistaa, että voi myös paljastua syitä, esimerkiksi liian erilaiset organisaatiokulttuurit, joiden vuoksi kaikki vertailukohteen hyvät puolet eivät aina kuitenkaan ole jalostettavissa omaan toimintaan. (Ojasalo ym. 2015, 186.)

Päätin toteuttaa benchmark-vaiheen tiedon keräämisen haastattelujen avulla. Kehyksenä haastatteluille käytin puolistrukturoitua haastattelua (Hyvärinen, Suoninen & Vuori 2024), eli laadin haastateltaville kysymykset ja haastattelun aikana keskustelumme myötä esitin tarkentavia lisäkysymyksiä. Lähetin haastateltaville kysymykset ennen varsinaista haastattelua, ja itse haastattelut suoritimme etäyhteyden välityksellä. Haastattelukysymykset ovat tämän opinnäytetyön liitteessä 2.

6 AINEISTON ANALYSOINTI JA TULOKSET

6.1 Kyselyn vastauksien analysointimenetelmät

Sovelsin eri analyysimenetelmiä kyselyni strukturoituihin ja avoimiin kysymyksiin. Avoimien kysymysten vastauksien analyysitavaksi valitsin aineistolähtöisen sisällönanalyysin. Vaikka tietoperustaa kerätessäni tutustuin Yeungin (2005, 107) timanttimaliin, en käyttänyt sitä analyysia suorittaessani ohjaavana tekijänä, vaan tein johtopäätöksiä tuloksistani siihen verraten. Strukturoitujen kysymysten vastaukset käsittelin Tietoarkiston kvantitatiivisen tutkimuksen verkkokäsikirjan (2023b) ja Heikkilän (2014, 117–173) Tilastollinen tutkimus -teoksen lukujen 8–10 ohjeiden mukaan. Koostin strukturoitujen kysymysten vastauksista kuvioita SPSS-ohjelmalla, jonka käyttämiseen sain ohjeita Aki Taanilan (2022) menetelmäblogista.

Sisällönanalyysi on laadullisen tutkimuksen perusanalyysimenetelmä, joka jaetaan usein kahteen eri analyysimuotoon, aineistolähtöiseen eli induktiiviseen ja teorialähtöiseen eli deduktiiviseen. Aineistolähtöinen sisällönanalyysi on kolmivaiheinen prosessi, jonka vaiheet ovat aineiston redusointi eli pelkistäminen, aineiston klusterointi eli ryhmittely ja lopuksi aineiston abstrahointi eli teoreettisten käsitteiden luominen. Ensimmäisessä vaiheessa aineistosta karsitaan epäolennainen pois ja siitä etsitään tutkimustehtävää kuvaavia, pelkistettyjä ilmaisuja, jotka kootaan seuraavaa vaihetta varten erilliseen listaan. Toisessa vaiheessa näistä ilmauksista etsitään samankaltaisuuksia ja/tai eroavaisuuksia kuvaavia käsitteitä, joita ryhmittelemällä ja yhdistämällä kootaan luokkia ja alaluokkia. Viimeisessä eli abstrahointivaiheessa näitä muodostettuja luokkia yhdistetään teoreettisiksi käsitteiksi ja johtopäätöksiksi. (Sarajärvi & Tuomi 2018; 78, 80, 91–94.)

6.2 Perustietokysymykset

Vastauksia kyselyyni tuli yhteensä 58. Vastaajien keski-ikä oli 28 vuotta ja keskimääräinen vastausaika noin 13 minuuttia. Kukaan vastaajista ei valinnut harrastustaustakseen alle vuotta, vaan yli puolet (34) vastasi harrastaneensa taistelupelejä yli 7 vuotta. Seuraavaksi suurin ryhmä (18) oli vastannut 4–6 vuotta ja lopulta pienin ryhmä (6) vastasi 1–3 vuotta.

Vastaajista liki puolet (27) oli osallistunut järjestäjänä seitsemään tai useampaan taistelupelitahtumaan, 8 valitsi vaihtoehdon 5–6, 9 taas vaihtoehdon 3–4 ja lopulta 13 vastaajaa valitsi 1–2. Kysyttäessä milloin viimeksi vastaaja on osallistunut järjestämiseen, suurin osa (29) vastasi

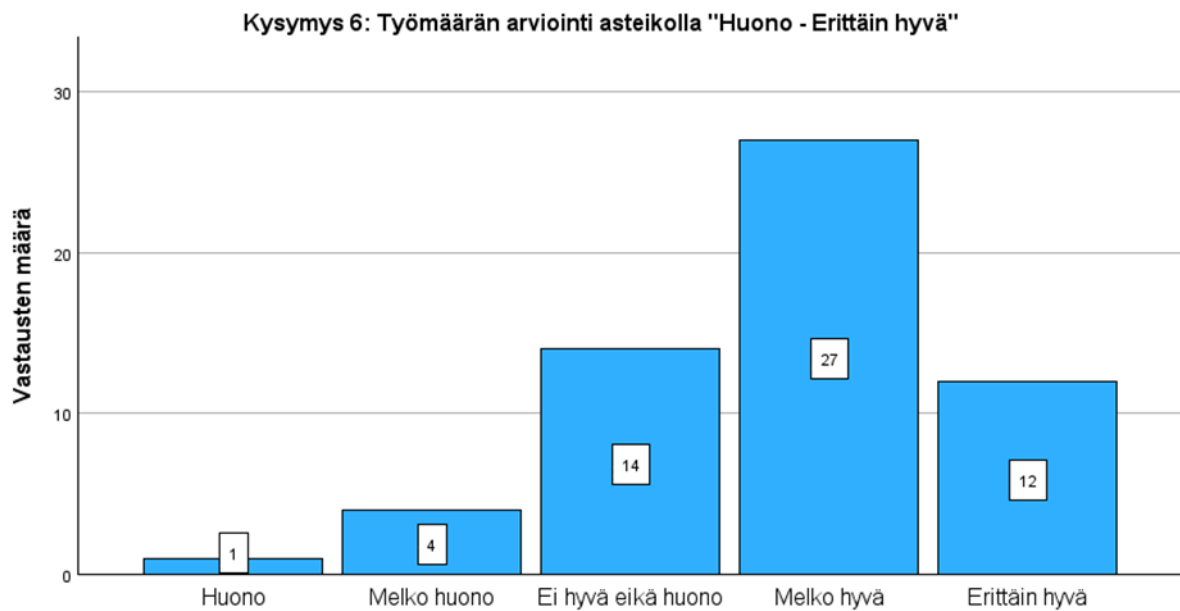
osallistuneensa kuluvaan vuoden aikana, 14 vuonna 2022, 6 vuosina 2020–2021 ja 9 vuonna 2019 tai aikaisemmin, eli kyselyni saavutti myös joitain järjestämisestä jättäytyneitä vapaaehtoisia.

Viimeisenä perustietokysymyksenä kysyin, onko vastaaja osallistunut taistelupelitapahtumien järjestämiseen ennalta sovittuna työntekijänä vai spontaanisti tapahtuman jo ollessa käynnissä. Mietin etukäteen, että kyselystä saatavan tiedon laatu kärsisi, jos suurin osa vastaajista valitsisi ainoastaan jälkimmäisen vaihtoehdon eli osallistumisen vain spontaanisti kesken tapahtuman. Lopulta vain 2 vastaajaa oli valinnut tämän vaihtoehdon, kun taas suurin osa (37) oli valinnut sekä että -vaihtoehdon, ja 19 oli valinnut osallistuneensa vain ennalta sovitusti.

6.3 Työmäärään liittyvät kysymykset

Työmäärään liittyvissä kysymyksissä vastaajilta kysyttiin, kuinka paljon työtä heille on annettu taistelupelitapahtumissa, onko heidän toiveitaan työmäärän suhteen kuultu ja onko heille annettu työmäärä pysynyt sovittuna vai onko sitä ollut sovittua enemmän tai vähemmän. Näihin kysymyksiin vastaajat vastasivat monivalintakysymyksinä ja saivat halutessaan täydentää vastaustaan avoimen kysymyksen muodossa.

Kysymyksessä 6 vastaajia pyydettiin arvioimaan asteikolla 1–5, minkä arvosanan he antaisivat heille annetulle työmäärälle niissä taistelupelitapahtumissa, joihin he ovat osallistuneet vapaaehtoisina työntekijöinä. Tässä asteikossa oli vaihtoehdoille seuraavat selitteet: 1 = huono, 2 = melko huono, 3 = ei hyvä eikä huono, 4 = hyvä ja 5 = erittäin hyvä. Kysymyksessä 7 vastaajat saivat halutessaan avata vastauksensa taustoja työmäärän sopivuuteen liittyen, ja 15 vastaajaa oli vastannut tähän kohtaan. Näissä tuotiin esiin aiheita kuten työmäärän epätasainen jakautuminen työntekijöiden kesken (2), mutta yksi vastaaja mainitsi myös, että tauot ja työmäärä olivat kehittyneet parempaan suuntaan viime vuosien tapahtumissa. Vastauksissa mainittiin myös työn määrän painottuminen enemmän tapahtuman alku- kuin loppupäähän (1) ja työntekijöiden itseohjautuvuuden tärkeys helpommista/kevyemmistä tehtävistä raskaampiin/enemmän aikaa vieviin (2). Joitakin tehtäviä, esimerkiksi selostamista tai striimauslaitteiston käyttöä, kommentoitiin muita tehtäviä raskaammiksi (4).



Kuvio 4: Vastaukset kysymykseen 6: Työmäärän arviointi asteikolla ”Huono – Erittäin hyvä.”

Kysymyksessä 8 kysyttiin, onko taistelupelitapahtumissa sovittu työmäärä pysynyt samana, vai onko työn määrä poikennut sovitusta joko niin, että sitä on annettu enemmän tai vähemmän. 35 oli vastannut työmäärän pysyneen samana seuraavassa kohdassa, kun taas 22 oli vastannut, että työtä oli annettu sovittua enemmän. Vain yksi vastaaja oli vastannut, että työtä oli annettu sovittua vähemmän. Kysymyksessä 9 vastaajat saivat taas täydentää vastaustaan halutessaan avoimesti, ja yhteensä 18 vastaajaa oli vastannut tähän kysymykseen. Vastauksissa kerrottiin, että oma halukkuus on vaikuttanut lisätyön tekemiseen (7), että muuttuvat tilanteet ja improvisaatio ovat johtaneet lisätyön ottamiseen (7) ja että lisätyö ei ole kuitenkaan haitannut kokemusta, vaan se on nähty luontevana osana (5). Yksi vastaaja huomautti, että itse pääjärjestäjän roolissa on vaikeampi rajata oman työn määrää, kun taas työntekijänä toisen järjestämässä tapahtumassa on ollut helpompi pitäytyä sovitussa määrässä. Toinen vastaaja kertoi, että aiempina vuosina lisätyötä tapahtumissa tuli herkemmin, kun taas lähivuosina tilanne on ollut parempi ja työn määrä on nyttemmin pysynyt sovittuna.

Kysymyksessä 10 vastaajalta kysyttiin, onko heidän toiveensa huomioitu työmäärää sovittaessa. Vastausvaihtoehdot olivat ”On huomioitu, olen saanut sopivan määrän työtä”, ” Ei ole huomioitu, olen saanut vähemmän työtä kuin olen toivonut” ja ” Ei ole huomioitu, olen saanut enemmän työtä kuin olen toivonut”. Kysymys 11 oli avoin vastausvaihtoehto samaan kysymykseen liittyen, ja 4 vastaajaa oli jättänyt vastauksensa tähän kohtaan. Yli 90 % vastaajista

(53) oli valinnut vaihtoehdon, että heidän toiveensa oli huomioitu. 4 oli vastannut, että työtä oli annettu enemmän, ja vain yksi vastaaja oli vastannut, että työtä oli annettu toivottua vähemmän. Neljä vastaajaa oli tarkentanut vastaustaan kertoen, että työmäärät tapahtumissa ovat usein liukuvia (1) ja tapaukset, joissa yksittäisille henkilöille olisi annettu liikaa työtä, ovat harvassa (1). He kertoivat myös, että luonnostaan motivoituneemmat tekevät enemmän töitä ja että nämä henkilöt ovat usein niitä, jotka organisoivat tehtäviä muille (1). Tehtävien jakaminen ja organisoiminen itsessään nähtiin myös suurena työnä (1).

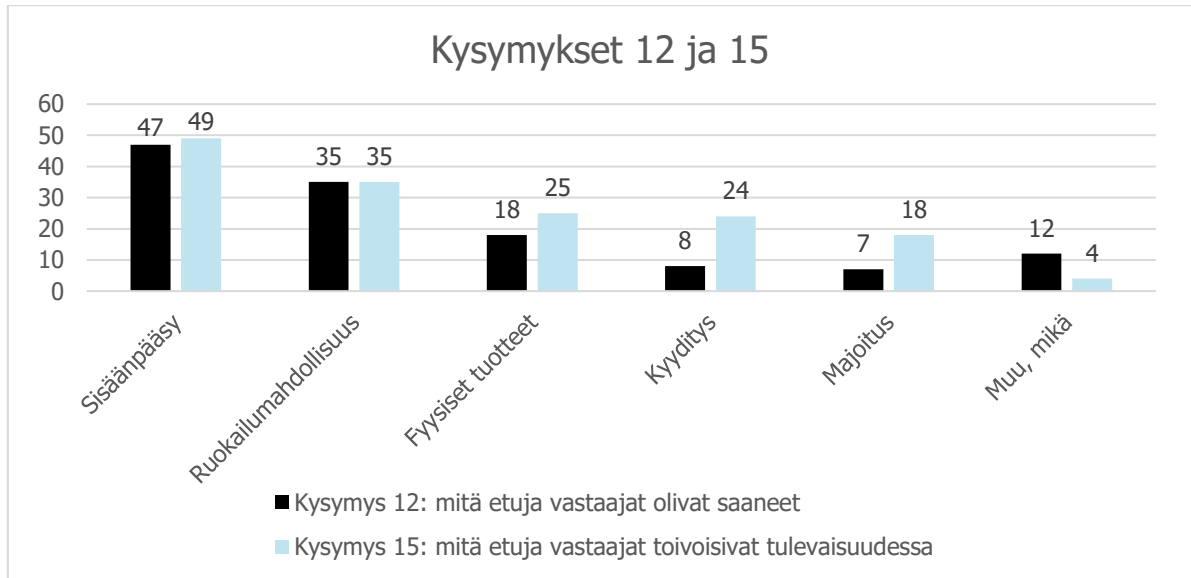
6.4 Etuihin liittyvät kysymykset

Kysymykset 12 ja 15 olivat monivalintakysymyksiä, joissa vastaajat saivat valita monta vastausta kuudesta vaihtoehdosta liittyen tapahtumissa tarjottaviin etuihin. Vastausvaihtoehdot perustin Määtän ja Palomäen (2023) tiivistämiin vaihtoehtoihin verovapaasti tarjottavista eduista. Yksi vaihtoehdoista oli ”Muu, mikä?” -tyyppinen vaihtoehto, jota vastaajat saivat täydentää avoimissa kysymyksissä 13 ja 16. Kysymyksessä 12 kysyttiin, mitä etuja vastaajat ovat saaneet niissä tapahtumissa, joihin ovat osallistuneet vapaaehtoisena työntekijänä. Kysymyksessä 15 taas pyydettiin vastaajia valitsemaan ne edut, joita he toivoisivat vapaaehtoistyöntekijöille tulevaisuudessa.

Vastausvaihtoehdot kysymyksiin 12 ja 15 olivat kokonaisuudessaan:

- Ilmainen sisäänpääsy (tapahtumaan, jossa normaalisti olisi sisäänpääsymaksu)
- Jonkinlainen ruokailumahdollisuus joko ilmaiseksi tai alennettuun hintaan
- Fyysisiä tuotteita, paidat, lippikset, pinssit yms.
- Ilmainen tai alennettuun hintaan tarjottu majoitus
- Kyyditys tapahtumapaikkaan tai matkalippujen kulujen korvaus
- En mitään näistä / jokin muu, mikä? Tarkenna seuraavassa kysymyksessä

Seuraavassa kaaviossa on kuvailtu näitten kysymysten vastauksien jakautumista toisiinsa vertailtavassa muodossa. Vastaukset on järjestetty suosituimmasta vähiten suosittuun.



Kuvio 5: Vastaukset kysymyksiin 12 ja 15.

Kysymyksissä 13 ja 16 vastaajat saivat halutessaan täydentää avoimesti, mitä etuja he olivat saaneet ja mitä etuja he toivoisivat tulevaisuudessa. Kohtaan 13 oli vastannut avoimesti 12 vastaajaa. Heidän vastauksissaan todettiin esimerkiksi, että edut ovat aina olleet melko vähäiset (3) ja että vapaaehtoiset eivät ole myöskään osanneet tai halunneet vaatia etuja (1). Myöskään kaikkia kysymyksen 12 vaihtoehtoista ei ollut tarjottu missään yksittäisessä tapahtumassa, vaan jossakin tapahtumassa on tarjottu ruokailumahdollisuus ja toisessa majoitus yms. (5). Yksi vastaaja mainitsi saaneensa lukion kurssisuoritusmerkinnän osallistuttuaan vapaaehtoisena lähiverkkotapahtuman eli puhekielellä ”lanitapahtuman” järjestämiseen.

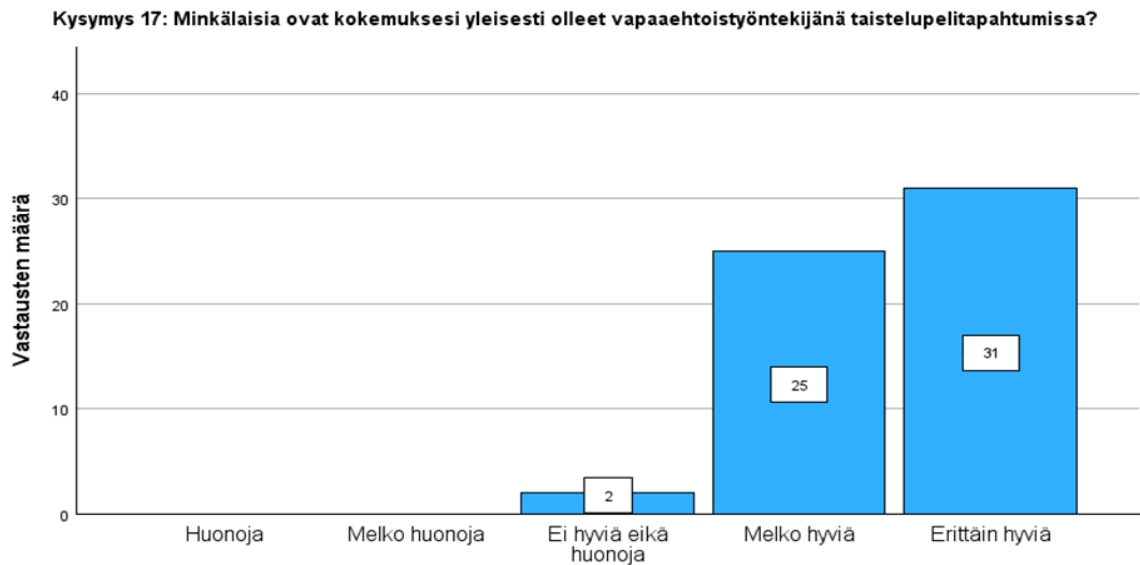
Kysymykseen 16 eli avoimeen kysymykseen siitä, mitä etuja vastaajat toivoisivat vapaaehtoisille tulevaisuudessa, oli vastannut 13 vastaajaa, ja vastaukset tähän kysymykseen olivat keskimäärin paljon pidempiä ja yksityiskohtaisempia. Ilmaista sisäänpääsyä normaalisti maksulliseen tapahtumaan pidettiin vastauksissa tänä päivänä vähimmäisetuna (4), kun taas ruokailumahdollisuus tai -etu koettiin tervetulleena lisänä (8). Vastauksissa nostettiin esille myös se, että kaikki vapaaehtoiset työntekijät eivät asu tapahtumapaikkakunnalla, vaan monet tulevat esimerkiksi Etelä-Suomeen Lapista asti (2). Tämän vuoksi majoitus- ja/tai matkustamisedut nähtiin reiluna etuna kauempaa saapuville. Monet vastaajat myös tunnistivat taistelupelitapahtumien järjestäjien pienet resurssit, ja ”rakkaus lajiin” kannustimena vapaaehtoistyöhön mainittiin toistuvasti (6). Tapahtumista saadut, niiden omat ja brändätyt oheistuotteet nähtiin myös kivana muistona osallistumisesta (1).

Näitten kysymysten välissä kysymyksessä 14 kysyttiin, ovatko tapahtumissa tarjotut edut olleet oikeanlaisia ja/tai reiluja työmäärään nähden. Vastausvaihtoehdot olivat ”Kyllä ovat olleet,” ”Eivät ole olleet, työpanokseni/määräni/vastuuni suhteen olisin toivonut jotain enemmän,” ”Eivät ole olleet, ehkä ylimalkaisia omaan työpanokseeni/määrääni/vastuuseeni suhteutettuna,” ja ”En ole saanut etuja/en osaa sanoa.” Reilut 75 % vastaajista oli valinnut ensimmäisen vaihtoehdon (44), kun taas 5 oli valinnut toivoneensa enemmän, ja 2 oli vastannut etujen olleen ehkä ylimalkaisia. 7 vastaajaa oli valinnut viimeisen, ”En ole saanut etuja/en osaa sanoa” -vaihtoehdon.

6.5 Tyytyväisyyteen liittyvät kysymykset

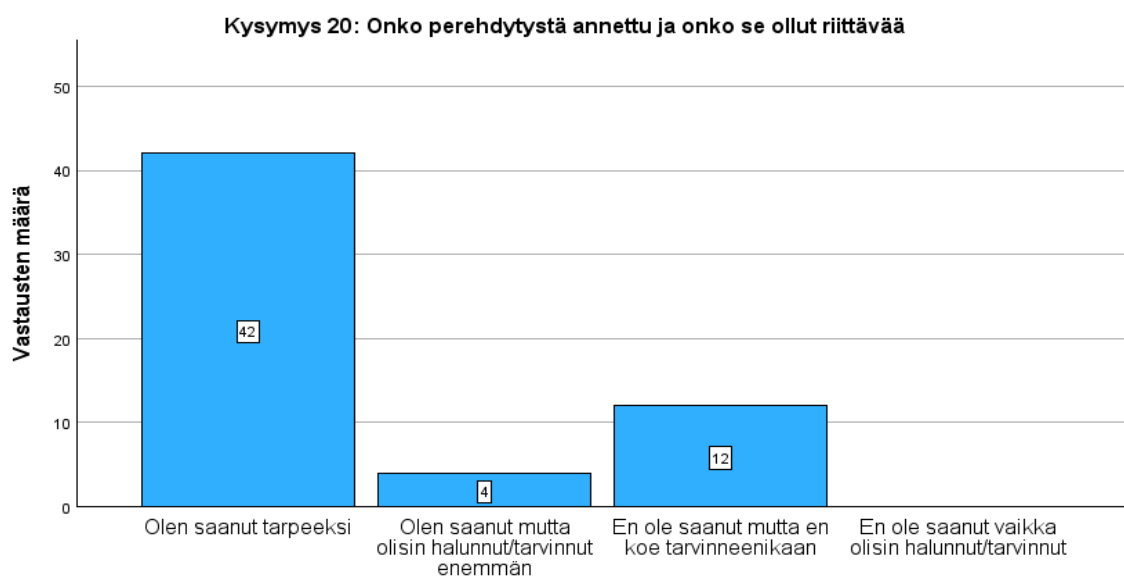
Kolmannessa kysymyskategoriassa kysyttiin vastaajien kokemuksia yleiseen tyytyväisyyteen liittyvien asioiden kuten perehdytyksen, tapahtumaan kävijänä osallistumisen ja järjestäjien osoittaman kiitollisuuden tiimoilta. Kysymyksessä 17 vastaajat saivat yleisen arvosanan kokemuksilleen vapaaehtoistyöntekijänä toimimisesta taistelupelitapahtumissa samalla asteikolla kuin kysymyksessä 6, eli ”1 = Huonoja” ja ”5 = Erittäin hyviä.”

Kysymyksessä 17 vaihtoehtoja ”Huonoja” tai ”Melko huonoja” ei ollut valinnut yksikään vastaaja, kun taas ”Ei hyviä tai huonoja” -vaihtoehdon oli valinnut 2 vastaajaa. Yli puolet oli valinnut ”Erittäin hyviä” -vaihtoehdon (31) ja loput 25 oli valinnut toiseksi parhaan vaihtoehdon, ”Melko hyviä”. Kysymys 18 oli avoin vastauskohta liittyen tähän kysymykseen, ja 7 vastaajaa oli jättänyt siihen kommenttinsa. Niissä kirjoitettiin työn olleen tapahtumissa palkitsevaa ja/tai kehittävää (2) ja että työmäärästä huolimatta työskentely on ollut mukavaa myös pienen järjestäjäporukan hyvän ryhmähengen ansiosta (5).



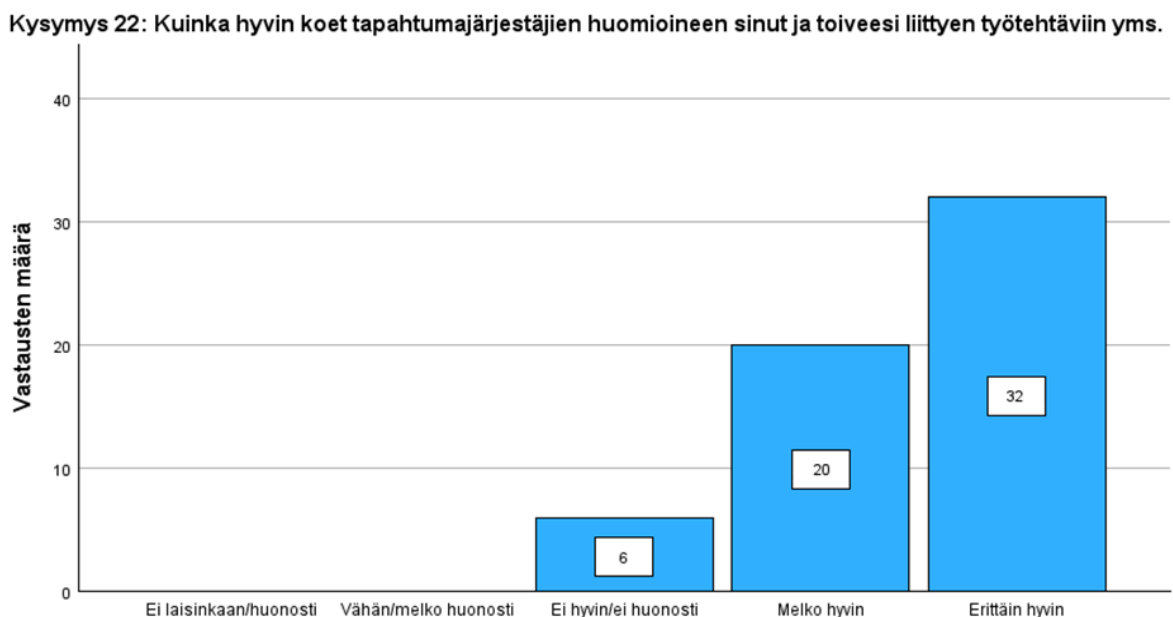
Kuvio 6: Vastaukset kysymykseen 17.

Kysymyksessä 19 kysyttiin, ovatko vastaajat joutuneet jäämään pois tapahtuman muista aktiviteeteista työvuorojensa tai -tehtäviensä vuoksi. Melkein puolet eli 28 vastaajaa oli valinnut vaihtoehdon ”En ole joutunut”, kun taas 23 oli valinnut vaihtoehdon ”Olen joutunut jäämään joistain aktiviteeteistä pois”. Toisen kahdesta viimeisestä vaihtoehdosta, ”Olen joutunut jäämään monista aktiviteeteistä pois” oli valinnut 5 vastaajaa, kun taas 2 oli valinnut viimeisen vaihtoehdon, ”En muista / en osaa sanoa”. Kysymyksessä 20 kysyttiin, onko perehdytystä annettu ja onko se ollut riittävää. Vastaukset siihen jakoutuivat seuraavan kuvion mukaisesti.



Kuvio 7: Vastaukset kysymykseen 20.

Kysymyksessä 21 kysyttiin, ovatko tapahtuman järjestäjät osoittaneet kiitollisuutta vapaaehtoistyöntekijän panosta kohtaan, vastausvaihtoehtoina joko ”Kyllä,” ”Ei” tai ”En osaa sanoa.” Yksikään vastaaja ei ollut valinnut vaihtoehtoa ”Ei,” ja vain 6 vastaajaa oli valinnut vaihtoehdon ”En osaa sanoa”. Loput noin 90 % vastaajista oli valinnut ”Kyllä” -vaihtoehdon (52). Viimeisessä monivalintakysymyksessä eli kysymyksessä 22 vastaajat saivat valita arvosanan kysymyksen 6 ja 17 tapaan asteikosta 1–5. Kysymyksessä kysyttiin, miten hyvin tapahtumajärjestäjät ovat huomioineet vastaajat ja näiden toiveet tehtäviin yms. liittyen. Yksikään vastaajista ei ollut valinnut tässä kohdassa vaihtoehtoa 1 tai 2.



Kuvio 8: Vastaukset kysymykseen 22.

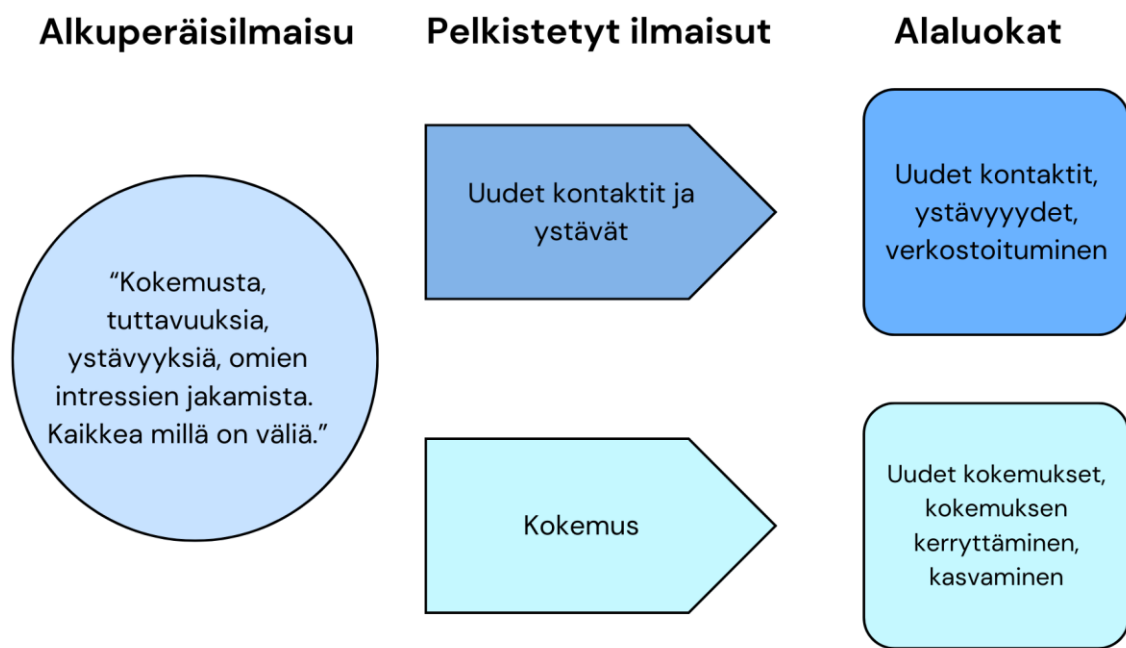
Seuraava kysymys 23 oli avoin kysymys samasta aiheesta. Siihen oli vastannut 5 vastaajaa, joista kaksi kommentoi toimineensa vain lähinnä järjestäjän roolissa. Yksi vastaaja kertoi olleensa alkuun vastahakoinen vapaaehtoisena toimimisesta kohtaan, mutta järjestäjät olivat saaneet hänet lopulta liittymään mukaan. Yksi vastaaja kommentoi myös taistelupeliyhteisön ryhmähengen tärkeyttä ja siitä, miten hänen mukaansa onnistuneen tapahtuman jälkeen ketään ei ole unohdettu kiittää.

6.6 Avoimet kysymykset

Kyselyni viimeiset kysymykset vaativat niiden luonteen vuoksi erilaisen analyysitavan kuin aikaisemmat avoimet kysymykset, koska jälkimmäisten tarkoitus oli lähinnä tarkentaa niihin

liittyviä suljettuja kysymyksiä tai antaa vastaajille mahdollisuus täydentää vastaustaan annettujen vaihtoehtojen ulkopuolelta. Kysymyksien 24–27 vastaukset analysoin laadullisena aineistona aineistolähtöisen analyysitavan mukaan. Kysymyksessä 24 pyydettiin vastaajia kertomaan omin sanoin, mitä hyötyjä he kokevat saaneensa vapaaehtoisena toimimisesta. Kysymyksessä 25 kysyttiin, minkälaiselle ihmiselle vapaaehtoistyö taistelupelitapahtumissa vastaajien mielestä sopii. Viimeisimpänä kysymyksessä 26 kysyttiin vastaajien mielipidettä siitä, miten vapaaehtoistoimintaan taistelupelitapahtumissa saataisiin enemmän ihmisiä mukaan. Kysymys 27 oli varattu avoimelle palautteelle kyselystä, ja sen vastauksia käsitellään osiossa 7.8.

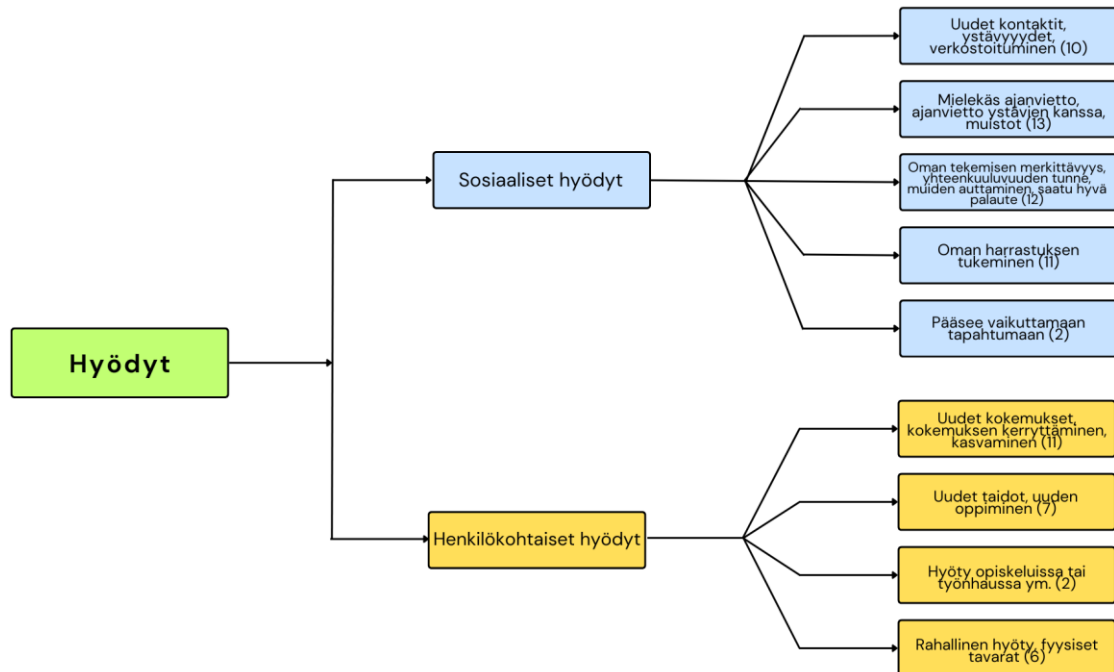
Kysymykseen 24 oli vastannut 42 vastaajaa. Näistä vastauksista koostin luvussa 7.1 kuvailemani prosessin kautta 96 otosta vastaukset pelkistämällä. Nämä otokset jaoin sitten yhdeksään eri alaluokkaan, kahteen yläluokkaan ja lopulta yhteen pääluokkaan.



Kuvio 9: Esimerkki alkuperäisilmaisusta, sen pelkistämisestä otoksiksi ja luokittelusta alaluokkiin.

Yläluokkien nimiksi asetin ”Sosiaaliset hyödyt” ja ”Henkilökohtaiset hyödyt”. Ensimmäiseen sisällytin kaikki otokset, jotka liittyivät uusien kontaktien ja ystävien saamiseen, verkostoitumiseen, ajanviettoon yksin tai ystävien kanssa, taistelupeliyhteisön hyväksi toimimiseen, tapahtumaan vaikuttamaan pääsemiseen, yhteenkuuluvuuden tuntemiseen ja merkittävän työn tekemisen kokemiseen. Jälkimmäiseen yläluokkaan sisällytin taas otokset, jotka liittyivät kokemuksiin, taitoihin, rahalliseen hyötymiseen (ilmaisen sisäänpääsyn ym. muodossa), saatuihin

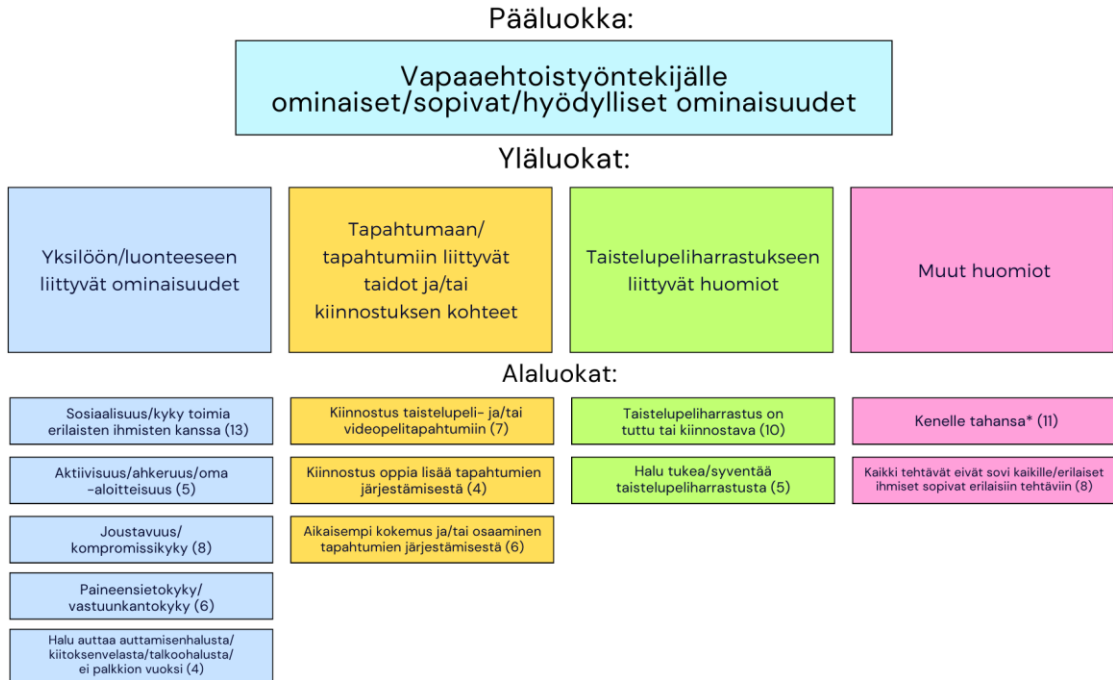
oheistuotteisiin ja hyötyyn liittyen opiskeluun tai työnhakuun. Sosiaaliset hyödyt -yläluokkaan sisällytin viisi alaluokkaa, kun taas Henkilökohtaiset hyödyt -yläluokkaan sisällytin neljä alaluokkaa. Toteutin saman prosessin vastaavasti kysymyksien 25 ja 26 kohdalla.



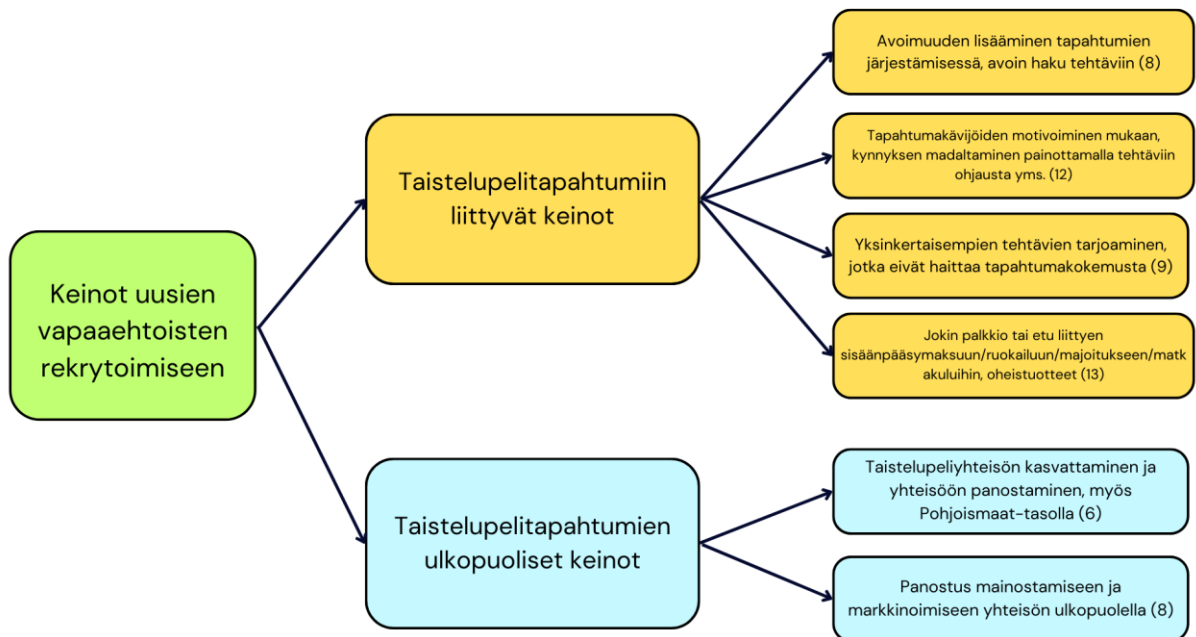
Kuvio 10: Kysymyksen 24 vastauksista muodostetut pääluokka, yläluokat ja alaluokat, suluisia liittyvien otosten määrä.

Myös kysymykseen 25, minkälaiselle ihmiselle vapaaehtoistyö taistelupelitapahtumissa vastaajien mielestä sopii, oli vastannut 42 vastaajaa. Näistä vastauksista poimin yhteensä 90 otosta, jotka jaoin 13 alaluokkaan ja edelleen neljään yläluokkaan yhden pääluokan alle. Pääluokan nimeksi asetin lopulta ”Vapaaehtoistyöntekijälle ominaiset/sopivat/hyödylliset ominaisuudet.” Yläluokat jaoin liittyen ihmisen ominaisuuksiin, tapahtumiin, taistelupeliharrastukseen ja muihin huomioihin. Näistä viimeisen alaluokassa ”Kenelle tahansa*” sisällytin tarkoituksellisesti *-erityismerkin huomautuksena siitä, että tämän alaluokan 12 otoksesta kolmessa vastaajat huomauttivat asenteen olevan ratkaiseva tekijä.

Kysymykseen 26 oli vastannut 39 vastaajaa, joista kuusi oli vastannut lähinnä ”en osaa sanoa.” Loppujen 33 vastaajan vastauksista tunnistin 58 otosta, jotka jaoin ensin kuuteen alaluokkaan ja sitten kahteen yläluokkaan. Pääluokan nimeksi asetin ”Keinot uusien vapaaehtoisten rekrytoimiseen”.



Kuvio 11: Kysymyksen 25 vastauksista muodostetut pääluokka, yläluokat ja alaluokat, suluissa liittyvien otosten määrä.



Kuvio 12: Kysymyksen 26 vastauksista muodostetut pääluokka, yläluokat ja alaluokat, suluissa liittyvien otosten määrä.

6.7 Johtopäätökset tuloksista

Tyytyväisyys taistelupelitapahtumiin vapaaehtoisina osallistuneiden kesken on hyvällä tolalla. Työmäärät on yleisesti koettu sopiviksi, vaikka joitain ylilyöntejä on tapahtunut vuosien saatossa. Jatkossa olisi tärkeää saada vielä lisää vapaaehtoisia mukaan, jotta työmäärää voitaisiin jakaa tasaisemmin kaikkien kesken. Ehdotettuja keinoja tähän ovat avoimuuden lisääminen järjestämisessä ja avoimien hakujen järjestäminen eri tehtäviin sekä tarjottujen tehtävien tarkempi määrittely. Rekrytointia on tarpeen harkita myös suunnattavan taistelupelikohdeyleisön ulkopuolelle. Vapaaehtoistyöstä on hyvä tarjota reiluksi nähty etu tai korvaus, ja vaikka tähän asti tarjotut edut on nähty reiluiksi, myös parantamisen varaa on. Hyviä mahdollisia etuja ovat etusijalla ilmainen sisäänpääsy muutoin maksulliseen tapahtumaan ja ruokailumahdollisuus/etu. Budjetin ja tilanteen salliessa myös matkustamiseen ja majoittumiseen liittyvät edut on hyvä ottaa harkintaan.

Huomiot benchmark-vaihetta varten verrokkitapahtumille:

- Mitä keinoja verrokeilla on vapaaehtoisten mukaan saamiseen?
- Miten työmäärää per työntekijä arvioidaan sopivaksi?
- Mitä etuja verrokkitapahtumat tarjoavat vapaaehtoisilleen?

6.8 Kyselyn tulosten luotettavuus

Luotettavan tutkimuksen piirteitä ovat edustava ja tarpeeksi suuri otos, korkea vastausprosentti ja tutkittavaa ongelmaa hyvin kuvailevat kysymykset. Määrällisessä tutkimuksessa mittauksen luotettavuutta kuvataan kahdella käsitteellä, validiteetti ja reliabiliteetti. Validiteetilla kuvataan mittauksen onnistuneisuutta suhteessa tutkimuskysymyksiin, eli onko onnistuttu mittaamaan sitä, mitä piti mitata, ja onko tutkimusongelmaan saatu ratkaisu. Reliabiliteetilla tarkoitetaan mittauksen kykyä tuottaa ei-sattumanvaraisia tuloksia. (Heikkilä 2014, 177–178.) Sarajärven ja Tuomen (2018, 120–122) mukaan laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arviointiin ei ole olemassa mitään yksiselitteisiä, universaaleja ohjeita, ja termien validiteetti ja reliabiliteetti hylkäämistä on esitetty laadullisen tutkimuksen luotettavuutta arvioitaessa niille kehittyneiden erilaisten tulkintojen vuoksi. Reliaabeliuden ja validiuden käsitteitä on mahdollista soveltaa laadulliseen tutkimukseen, kunhan tutkija tietää niiden eriävän merkityksen laadullisessa tutkimuksessa verrattuna määrälliseen tutkimukseen. Laadullisessa tutkimuksessa luotettavuuden tulee ilmetä sen eri vaiheissa ja niiden raportoinnissa. (Aaltio & Puusa 2020, 170–171.)

Olen pyrkinyt vahvistamaan työni validiteettia sen kaikissa vaiheissa esiluettamalla tekemäni kyselyn kysymyksiä ohjaavalla lehtorillani ja tilaajayhdistyksen edustajalla.

Kyselyni tulokset olivat hyvin positiivisia, mikä voi itsessään heikentää niitten reliabiliteettia. Tähän liittyen huomautan, että taistelupeliyhteisössä ”piirit ovat pienet” eli on suuri todennäköisyys, että monet vastaajista ovat vähintään tuttujani. Tunnistan, että heidän suhteensa minuun on voinut vaikuttaa heidän vastauksiinsa, ellei positiivisesti, niin ainakin vähemmän kriittisesti. Tässä mielessä on mahdollista, että jos kyselyn olisi suorittanut yhteisön ulkopuolinen henkilö, olisi vastauksissa voinut näkyä enemmän kriittistä otetta.

Taistelupelitapahtumia järjestetään Suomessa ruohonjuuritasolla, joten ne ovat suuren ryhmän yhteisen intohimon ja työn tuote. Tunneside yhteiseen projektiin on voinut mahdollisesti heikentää tai häivyttää tapahtuman tekemiseen liittyviä kriittisiä tunteita, painetta ja/tai ajatuksia. Tiedän itse olevani tähän syyllinen, sillä sekä vuosina 2019 että 2022 tapahtuman valmistelu oli minulle täysaikaisen työn ohella henkisesti raskasta työtä, ja muistan usein paineen alla miettineeni, että ”tämä on viimeinen kerta”. Tapahtumien positiivinen vastaanotto oli kuitenkin niin voimaannuttava ja validoiva tunne, että tuon aikaisista tuntemuksistani huolimatta olen jatkanut näitten projektien kanssa tähän päivään asti.

Reliabiliteettiin on voinut vaikuttaa myös kyselyn ajankohta. Mielestäni sillä on kuitenkin ollut enemmän positiivinen kuin negatiivinen vaikutus. Keväällä 2023 tätä kyselyä suorittaessani oli Suomen viimeisimmästä, isosta taistelupelitapahtumasta kulunut jo liki puoli vuotta aikaa, ja jos olisin toteuttanut kyselyn aikaisemmin eli lähempänä tuota tapahtumaa, olisi vastauksia voinut värittää voimakkaammin tuoreet, positiiviset kokemukset. Toisaalta on toki myös mahdollista, että mahdolliset kehittämistarpeetkin olisivat olleet vastaajien mielessä paremmin tuolloin, mutta tämä on spekulatiota.

Viimeisessä kysymyksessä 27 vastaajat saivat jättää kommentteja itse kyselystä tai muita mietteitä, mitä ei kysytty muissa kyselyn osioissa. Yhteensä vastauksia tähän kohtaan tuli 13, ja niistä muutamat olivat vain hyvän onnen toivotuksia opinnäytetyön tekemiseen. Itse kyselyä pidettiin näissä palautteissa onnistuneena, vaikkakin yksi vastaaja kommentoi, että jotkin kysymykset olisivat kaivanneet vielä lisätarkennusta. Myös jotkin vastausvaihtoehdot olivat toisen vastaajan mukaan olleet turhan abstrakteja, ja esimerkiksi työmäärää olisi voinut olla mielekkäämpää käsitellä tuntimäärien mukaan tai suhteessa tapahtuman pituuteen numeroasteikon sijaan. Muissa vastauksissa osoitettiin kiitosta tämän nimenomaisen aiheen tutkimisesta sekä

tunnistettiin harrastuksen pieni kohdeyleisö ja se, miten vapaaehtoisuus on alan tapahtumille hyvin tärkeää.

7 BENCHMARKING-VAIHE

7.1 Kriteerit vertailutapahtumille ja valitut tapahtumat

Tunnistettuani kyselyn avulla kehittämiskohteet siirryin seuraavaksi selvittämään vertailukumppaneita benchmarking-prosessissani. Määritellessäni kriteerejä benchmark-kohdetapahtumille kysyin lisäohjeita opinnäytetyöni ohjaajalta ja Humakin lehtorilta Juha Iso-Aholta, joka opettaa Humakissa vapaaehtoistyöhön liittyviä opintojaksoja. Lehtori Iso-Aho kommentoi, että esittämieni lukujen mukaan työntekijöiden ja kävijöiden suhde on poikkeava taistelupelitapahtumissa. Install 2022 -tapahtumassa meillä oli vapaaehtoisia työntekijöitä/järjestäjiä 47 henkilöä ja kävijöitä (järjestäjät mukaan lukien) 293 henkilöä, jolloin vähennettynä ja pyöristettynä järjestäjien suhde kävijöihin oli noin yhden suhde viiteen (Install 2022). Lehtorin mukaan kulttuuritapahtumissa on tavanomaista, että suhdeluku on lähempänä yhden suhdetta kymmeneen.

Mahdollisia syitä näin poikkeavalle työntekijä/kävijä -suhteelle voivat taistelupeliharrastuksen rajallisen suosion lisäksi olla tapahtuman monet risteävät tehtävät ja käytännössä kaikkien työntekijöiden rooli myös tapahtuman osallistujina eri pelien turnauksissa. Olemme pitäneet kiinni kaikkien vapaaehtoisten tasa-arvoisesta oikeudesta ja mahdollisuudesta osallistua myös järjestämiimme turnauksiin, mutta ymmärrettävästi tämä luo suuria paineita tapahtuman ylläpitämiseen työvoiman näkökulmasta.

Keskusteltuani lisää ohjaajani kanssa päätin asettaa kriteereiksi, että verrokkitapahtumien aihealueen tulee liittyä populaarikulttuuriin ja että kaikki tapahtuman työntekijät ovat vapaaehtoisia. Tämän myötä jotkin aikaisemmin vertailukohteiksi harkitsemani isot pelitapahtumat jäivät pois mahdollisten ehdokkaiden listalta.

Lopulliset benchmark-kohteiksi valitsemani tapahtumat olivat:

- Desucon (puolivuositainen), viimeksi järjestetty tammikuussa 2024 (lisänimellä Frostbite). Järjestävä taho: Kehittyvien conien Suomi ry, järjestetty ensimmäisen kerran vuonna 2009. (Kehittyvien conien Suomi ry 2024.) Kävijämäärä n. 2700 hlö, järjestäjiä yhteensä n. 400 hlö (Suominen 2024).
- Ropecon (vuositainen), viimeksi järjestetty heinäkuussa 2023. Järjestävä taho: Ropecon ry, jonka jäsenistö koostuu kahdeksasta rooli-, liverooli-, kortti-, lauta- ja/tai miniatyyripeliharrastukseen liittyvästä yhdistyksestä. (Ropecon ry 2023.) Järjestetty en-

simmäisen kerran vuonna 1994 (Ropenomicon 2023). Kävijämäärä n. 7000 hlö, järjestäjiä yhteensä n. 1200 hlö joista n. 70 hlö järjestelytoimikuntaa, 700 hlö yksittäisiin tehtäviin rekrytoituja vapaaehtoisia ja n. 500 hlö ohjelmapitäjiä (Arokanto 2024).

Koska sain nostettua kyselyni tuloksista vain kolme käsiteltävää aihetta benchmark-vaiheeseen, päätin haastatteluissa kysyä verrokkitapahtumien edustajilta ratkaisuja kaikkiin kolmeen sen sijaan, että olisin käsitellyt jokaista vain yhden verrokin kanssa. Desucon-tapahtuman puolesta haastattelin Teppo Suomista, joka on vuosina 2015–2017 toiminut tapahtuman pääjärjestäjänä ja on kirjoitushetkellä verkkosivu- ja yhdenvertaisuusvastaavan roolissa. Ropeconia koskien haastattelin Jesse Arokantoa, joka on ollut mukana järjestämässä Ropeconia vuodesta 2008 lähtien erilaisissa rooleissa. Hän toimii tämän työn tekoaikana yhtenä tapahtuman neljästä pääjärjestäjästä erityisenä vastuualueenaan vapaaehtoiset ja tekniikka.

7.2 Vapaaehtoisten mukaan saaminen

Molemmilla verrokeilla on ollut pitkään käytössä avoin haku vapaaehtoisten työntekijöiden rekrytoimiseen. Toteutuksissa on pieniä eroja. Esimerkiksi Ropeconissa vapaaehtoisten suuren määrän vuoksi haut eri tehtäviin on järjestetty porrastetusti, kun taas Desuconissa haut kaikkiin tehtäviin järjestetään samanaikaisesti. Erikoistehtäviin, jotka edellyttävät osaamista esim. valo- ja äänitekniikan puolesta, on kohdennetusti rekrytoitu yhteisön sisältä, ja monet konkareiksi vakiintuneet vapaaehtoiset tulevat töihin vuosittain. Järjestely on todettu toimivaksi, ja hakijoiden määrä on Desuconin hauissa noussut lineaarisesti. Eri osa-alueita ovat esimerkiksi narikahenkilöstö, tekninen henkilökunta ja järjestyksenvalvonta. (Arokanto 2024; Suominen 2024.)

Sekä Desuconissa että Ropeconissa vapaaehtoiset saavat valita avoimien hakujen kautta, mihin tehtävään tai tehtäviin hakevat. Konkareille on tyypillistä hakea vain heille tuttuihin tehtäviin, kun taas ensikertalaiset hakevat useammin monia eri tehtäviä. Joihinkin tehtäviin, jotka vaativat esimerkiksi järjestyksenvalvontaa tai tiettyjä ajokortteja, edellytetään hakijoilta asianmukaisia lupia ja koulutuksia. Rekrytoimiseen ei perinteisesti ole tarvittu muita kanavia tapahtuman omien internetsivujen, sosiaalisen median ja yhteisön puskaradion lisäksi. (Arokanto 2024; Suominen 2024.)

Desuconissa järjestävän yhdistyksen ulkoisia sidosryhmiä on vuosien aikana lähestytty jonkin verran rekrytoimismielessä. Ne ovat tyypillisesti olleet saman harrastuksen muita yhdistyksiä

pääkaupunkiseudulta. Joihinkin erikoistehtäviin on haettu korkeakouluista sopivia työntekijöitä, ja sen jatkamista on pohdittu, mutta nykyisillä kanavilla ja toimilla työntekijöiden määrä on saatu tyydytettyä. (Suominen 2024.)

Molemmissa tapahtumissa niiden aihepiiri yhdistää vapaaehtoistyöntekijöitä. Arokanto (2024) arvioi, että vain alle 5 % vapaaehtoisista ei ole kyseisen harrastuksen harrastajia, ja he ovat luultavasti mukana tietyn erikoisosaamisensa vuoksi tai kiinnostuksesta tapahtumajärjestämistä kohtaan. Joillain pidempiaikaisilla työntekijöillä kiinnostus itse harrastusta kohtaan on voinut jäädä, mutta kokemusten myötä syntynyt side tapahtumanjärjestämiseen on pitänyt heidät mukana toiminnassa (Suominen 2024).

7.3 Työmäärät ja niiden koordinoiminen

Ropeconissa vastuuhenkilöille/tiimijohtajille ei ole varsinaisia työmääriä, mutta heidän alaisilleen eli ns. rivivapaaehtoisille työmäärä on 8+2 tuntia koko viikonlopulta. Tästä kahdeksan tuntia sisältää aikataulutettua työtä omalla työpisteellä useimmiten kahteen neljän tunnin vuoroon jaettuna, kun taas kaksi tuntia on varallaoloaikaa, jonka aikana työntekijän pitää olla tapahtumapaikalla ja pyydettyä saatua työtehtävään. Tällä järjestelyllä pyritään paikkaamaan poikkeustilanteista johtuvia puutoksia ym. Monet, etenkin edellisissä tapahtumissa vapaaehtoisina toimineet, tekevät mielellään enemmän työtunteja kuin vaaditut 8+2. Tähän vaikuttaa muun muassa sosiaalinen ympyrä (kaverit työvuorossa, joten miksei itsekin) ja tapahtuman ohjelma (ei itselle kiinnostavaa ohjelmaa menossa, joten työvuoroa voi jatkaa suunniteltua pidempään). Järjestäjillä on vastuullaan huolehtia, etteivät työntekijät kuitenkaan polta itseään loppuun. (Arokanto 2024.)

Desuconissa vapaaehtoisilla on 12 h työtunteja tapahtumaviikonlopulle pilkottuna. Työvuorojen pituudet vaihtelevat, ja minimipituutena on yleisesti pidetty 3–4 h. Ylärajaa ei teknisesti ole, mutta harvoissa tehtävissä on järkevää tehdä yli 8 h pituisia vuoroja. Tavanomaisin pituus työvuorolle sijoittuu 4–8 h välille. (Suominen 2024.)

Osa-aluevastaavat määrittävät tarvitsemansa työntekijämäärät, joihin työvoimasta vastaava henkilö allokoii avoimen haun kautta saadut vapaaehtoiset. Itse työvuorot vapaaehtoisille suunnittelee heidän oma osa-aluevastaavansa ylempien vastaavien toimiessa tarvittaessa tukihenkilöinä. Molemmissa tapahtumissa vapaaehtoiset saavat vaikuttaa työvuorojensa pituuteen. Kaikkia toiveita ei voida aina toteuttaa, mutta suunnittelussa pyritään noudattamaan reiluuutta ja

järkevää suunnittelua. Esimerkiksi Desuconissa lattiamajoitusta öisin valvovat suorittavat vuoronsa yhden 12 h pituisen vuoron muodossa sen sijaan, että vuoroja olisi tarpeettomasti pilkottu loppumaan tai alkamaan keskellä yötä. (Arokanto 2024; Suominen 2024.)

Molemmissa tapahtumissa akuutteihin poissaoloihin, esimerkiksi sairastumisiin, pyritään reagoimaan poissaolevan henkilön tiimin sisäisesti. Vapaaehtoisia pyritään tällaisten tilanteiden varalle rekrytoimaan työpistevastaavien antamia minimimääriä enemmän. Ropeconissa osa vapaaehtoisista kuuluu myös varahenkilöstöön, jotka voivat ottaa vastaan poikkeustilanteista johtuvia lisätehtäviä. Näissä tilanteissa toimintaa koordinoi vuorokauden ympäri päivystävä vapaaehtoisvastaava, ja korvaava työntekijä on useimmiten helppo saada järjestettyä vapaaehtoisten oman aktiivisuuden ansiosta. (Arokanto 2024; Suominen 2024.)

7.4 Edut

Molemmissa verrokeissa vapaaehtoiset työntekijät saavat tapahtumaan ilmaisen sisäänkäynnin ja ruokaedun. Ruokaetu on toteutettu jakamalla työntekijöille aterialippuja karkeasti 1kpl per työpäivä ja pääsyllä ”green roomiin” eli työntekijöiden taukotilaan, johon tapahtuman laskuun on järjestetty pienimuotoisia eväitä ja virvokkeita. Desuconissa vastuuhenkilöille korvataan hotellimajoitus ja muille vapaaehtoisille tarjotaan ilmainen majoitus joko tapahtumapaikalla tai lattiamajoituskohteessa, joka on useimmiten läheinen alakoulu. Ropeconin puolella majoitusetua on myös pohdittu, mutta tämän työn tekemisen aikaan puheista ei ole edetty vielä toteutukseen. (Arokanto 2024; Suominen 2024.)

Molemmissa tapahtumissa vapaaehtoiset työntekijät saavat myös pääsyn karonkkatyyliseen tapahtumaan, ”conin kaatoon”, jonka kulumenot korvataan tapahtuman budjetista. Kaadon järjestelyt vaihtelevat. Desuconissa se järjestetään perinteisesti heti tapahtuman päätyttyä ja purkamisen valmistuttua tapahtumaviikonlopun sunnuntaina, kun taas Ropeconissa perinteeksi on yliopistajuurien myötä syntynyt järjestää kaato tapahtumaa seuraavana maanantaina. (Arokanto 2024; Suominen 2024.)

Sekä Desuconissa että Ropeconissa työntekijöille tarjotaan tapahtuman työvoimalle suunnattu oheistuote eli useimmiten t-paita, jonka suunnittelu eroaa hieman kävijöille suunnatuista paidoista (Arokanto 2024; Suominen 2024). Ropeconissa on vuosien varrella vaihdellut, että onko tämä tuote tarjottu vapaaehtoisille ilmaiseksi vai omakustannehintaan. Esimerkiksi Ropeconin

juhlavuotena 2023 paita tarjottiin vapaaehtoisille ilmaiseksi. Paidan hinnasta ja hinnattomuudesta on käyty keskusteluja, jossa yhtenä erityisenä huomionkohteena on ollut tapahtuman taustayhdistyksen Ropecon ry:n arvot ja strategia, ja näistä erityisesti kestävyys. Esiin on nostettu kysymys siitä, onko ilmaisen paidan jakaminen kestävä ja vastuullista. (Arokanto 2024.)

Molemmissa verrokeissa tapahtuman jälkeen vapaaehtoisilta pyydetään systemaattisesti palautetta koskien oman tiimin toimintaa, johtamista, tarjottuja etuja ja tapahtumaa yleisesti. Edut eivät ole muuttuneet vuosien varrella kovinkaan paljoa, vaan niitä on pienin muutoksin ja parannuksin hiottu nykyisiin raameihinsa. (Arokanto 2024; Suominen 2024.)

8 POHDINTA

8.1 Kyselyn tulosten pohdinta

Kyselyn vastauksista välittyi yleisesti tyytyväisyys nykytilanteeseen ja se, miten pitkään toiminnassa mukana olleet ovat havainneet tapahtumajärjestämiskulttuurin kehittyneen parempaan suuntaan.

Työmäärään liittyvissä kysymyksissä yli puolet vastaajista oli vastannut, että annettu työmäärä oli melko hyvä tai erittäin hyvä ja että se oli pysynyt sovittuna. Yli 90 % oli vastannut, että heidän toiveensa oli huomioitu työmäärää sovittaessa. Avoimista vastauksista nousi esiin itselteni tutuksi tulleita ilmiöitä siitä, miten työmäärä ei jakaudu tasaisesti kaikkien vapaaehtoisten kesken, mutta myös siitä, miten yksilön oma halukkuus ja muuttuvat tilanteet ovat vaikuttaneet työmäärään spontaanisti. Oli positiivista myös huomata, miten muutamat vastaajat kertoivat myönteisestä kehityksestä työmäärän, taukojen ja lisätyön tekemisen suhteen viime vuosien tapahtumissa. Kehittämistä voisi siis suunnata työn tasaisempaan jakautumiseen kaikkien vapaaehtoisten kesken. Työmäärää per työntekijä voisi helpottaa myös, mikäli vapaaehtoisia saataisiin rekrytoitua enemmän toimintaan tulevaisuudessa. Keinoja tähän nousi esiin kysymyksen 26 vastauksista. Niitä olivat esimerkiksi avoimen haun järjestäminen eri tehtäviin, panostaminen yksinkertaisempien tehtävien tarjoamiseen ja ohjaukseen sekä etujen kehittäminen vapaaehtoistoimintaan houkuttelevaan suuntaan.

Etuja koskevien kysymyksien vastauksissa kävi selväksi, että ilmainen sisäänpääsy vapaaehtoisille työntekijöille tapahtumaan, joka on kävijöille pääsymaksullinen, on toivottu ja reiluksi nähty etu. Toiseksi suosituin vaihtoehto oli ruokailumahdollisuus tai -etu, kun taas loput vaihtoehdot (fyysiset tuotteet, majoitus- tai matkustusetu) eivät olleet yhtä suosittuja tai niitä ei nähty yhtä tärkeinä. Avoimissa vastauksissa liittyen majoitus- ja/tai matkustusetuun liittyen nousi kylläkin ilmi se tosiasia, että taistelupeliyhteisön jäsenet voivat Suomessa sijoittua Etelä-Suomesta Lappiin asti, ja pitemmän matkan matkustavat vapaaehtoiset hyötyisivät varmasti näistä eduista. Tietenkin tyypillisesti tiukat budjetit sanelevat rajoituksia tämänkaltaisten etujen tarjoamiseen, mutta asia on hyvä pitää mielessä. Kaiken kaikkiaan vastaajat olivat tyytyväisiä tarjottuihin, verovapaasti toteutettaviin vaihtoehtoihin. Yksi vastaaja tosin ehdotti avoimessa vastauksessa rahapalkkiota työtä vastaan, mutta se ei ole sopiva etu vapaaehtoistyöstä, sillä rahapalkkio on aina veronalaista etua (Määttä & Palomäki 2023).

Liki 90 % oli vastannut, että tapahtumajärjestäjä oli huomionnut heidät ja heidän tehtävätoiveensa erittäin hyvin tai hyvin, ja melkein kaikki vastaajat kokivat, että tapahtumajärjestäjät olivat osoittaneet kiitollisuutta heidän työpanostaan kohtaan. Vastaajien yleiset kokemukset olivat aikaisemmissa taistelupelitapahtumissa olleet liki poikkeuksetta hyviä tai erittäin hyviä, ja he olivat saaneet perehdytystä tyydyttävästi. Kuitenkin yli puolet oli vastannut joutuneensa jäämään joistain tapahtuma-aktiviteeteista pois työtehtäviensä vuoksi. Tämä ilmiö on itselleni tuttu monen vuoden ajalta, ja on tyypillistä, että varsinkin turnauksien järjestäjät pääsevät harvoin osallistumaan kaikkiin tai edes yhteen haluamistaan aktiviteeteista eli yhteydessä turnauksista. Kehitysehdotuksena tähän nousi työntekijöiden määrän lisääminen ja työn tehokkaampi delegoiminen.

Taistelupelitapahtumissa vapaaehtoistyöstä saatuja hyötyjä on monenlaisia ja moneen lähtöön. Tunnistamistani yläluokista Sosiaaliset hyödyt -yläluokka asettuu alaluokkineen Yeungin (2005, 107) vapaaehtoismotivaation timanttimallassa myös saaminen-antaminen-ulottuvuudelle sekä läheisyys-ääripäähän. Näihin liittyen vastaajat kokivat tärkeiksi asioiksi oman harrastuksen tukemisen, muiden auttamisen sekä uusiin ihmisiin ja ystäviin tutustumisen. Vastaus: "Kokemusta, tuttavuuksia, ystävyksiä, omien intressien jakamista. Kaikkea millä on väliä." kuvaa tehokkaasti ja tiiviisti näitä tarpeita. Vastauksissa toistui halu auttaa taistelupeliyhteisöä, ja vapaaehtoistyö nähtiin mielekkäänä ajanviettotapana.

Henkilökohtaisista hyödyistä eniten otoksia oli Uudet kokemukset, kokemuksen kerryttäminen, kasvaminen -alaluokan alla. Vapaaehtoistyö nähtiin vastauksissa siis henkilökohtaisen kehittämisen väylänä, ja uusia tapahtumista poimittuja taitoja vastaajat tunnistivat saaneensa esimerkiksi selostamisen tai livestriimauksen kautta. Nämä hyödyt kuvautuvat Yeungin (2005, 17) timanttimallassa etäisyys-ääripäässä. Kaiken kaikkiaan analyysissä ilmeni timanttimalle mukailen, miten samaan aikaan vapaaehtoistyötä voidaan tehdä sekä sosiaalisten että henkilökohtaisten/egoististen tarpeiden tyydyttämiseen.

Perinteisesti olemme tilaajayhdistyksen ja muiden järjestäjien kanssa rekrytoineet uusia vapaaehtoisia tapahtumiimme taistelupeliharrastuspiirien sisältä. Vastaajat tunnistivat tämän kysymyksessä 25, sillä kiinnostus taistelupelileijä tai alan tapahtumia kohtaan toistui tunnistamissani otoksissa. Eniten otoksia kertyi kuitenkin luonteeseen, persoonaan ja motivaatioon liittyen, eli ihmisen henkilökohtaiset ominaisuudet nähtiin tärkeinä tekijöinä vapaaehtoistyöhön soveltuvuuden kannalta. Kiinnostus tai aikaisempi kokemus tapahtumien järjestämisestä nähtiin myös

tärkeänä. Monet vastaajat olivat kuitenkin myös sitä mieltä, että vapaaehtoistyö taistelupelitahtumissa sopii kaikille, vaikka he nostivat esiin eri tehtävien erilaiset vaatimukset ja luonteet.

Kysymyksen 26 vastauksissa vastaajat ehdottivat avoimien hakujen järjestämistä vapaaehtoistyötehtäviin ja töitten kategorisointia sekä vaativampiin vastuutehtäviin että pienempiin, lyhyisiin tehtäviin. Näin vastuutehtävistä kiinnostuneet pääsevät vaikuttamaan tapahtuman järjestämiseen, kun taas esimerkiksi enemmän kilpailemisesta kiinnostuneet voivat myös antaa panoksensa ilman, että heidän turnausmenestyksensä vaarantuisi. Tehokkaampaa ja laajempaa markkinointia myös yhteisön ulkopuolelle ehdotettiin, ja yksi vastaaja nosti mahdolliseksi yhteistyökumppaniksi oppilaitokset.

8.2 Benchmark-vaiheen pohdinta

Benchmark-haastatteluista saamani tieto oli laajalti linjassa kyselytutkimukseni tulosten kanssa. Haastattelujen kautta sain verrokkitapahtumista vaikutelman, että toiminta on kestäväää ja hyvin järjestäytyntä, mikä tapahtumien pitkät tarinat huomioon ottaen on järkeenkäypää.

Kyselyni viimeisten avoimien kysymysten vastauksissa vastaajat ehdottivat avoimien hakujen järjestämistä uusien vapaaehtoisten mukaan saamiseen. Vertailukohdetapahtumilla avoin haku on ollut käytössä hyvin tuloksin, eikä niillä ole vaikeuksia saada työntekijäkiintiötään täytettyä hakujen avulla. Vaikka niiden kautta ei saataisikaan tavoiteltuja määriä työntekijöitä rekrytoitua, on myös taistelupelitapahtumille järkevää aloittaa avoimien hakujen käyttäminen muiden keinojensa ohessa. Hakuun osallistumisen kynnyks voi olla matalampi kuin suora yhteydenotto järjestäjiin, ja haun avulla eri tehtävät ja niiden vaatimukset tulevat paremmin esille. Avoimen haun kautta hakijat voivat suoraan ja nopeammin viestittää, mistä tehtävistä ovat kiinnostuneita.

Tiedän omasta kokemuksestani, että tiedotus taistelupelitapahtumista tapahtuu pitkälti pelien yhteisöjen Discord-palvelinten ja X.com-alustan (entinen Twitter) kautta. Tämä ei suuresti eroa verrokkitapahtumien toiminnasta, vaan niilläkin tiedotus tapahtuu omien sosiaalisten medioiden ja internetsivujen avulla. Haastatteluissa selvisi, että molemmat verrokkit ovat myös ostaneet internet-mainoksia tapahtumilleen, mutta yhteistyö esimerkiksi oppilaitosten kanssa on ollut vähäistä. Toistaiseksi työntekijämäärien kasvattaminen on ollut taistelupelitapahtumille haaste, ja olisi näin järkevää myös taistelupelitapahtumien järjestäjille selvittää mahdollisuuksia yhteisön ulkopuoliseen markkinointiin sekä suuremman sosiaalisen median kampanjoinnin että os-

tettujen mainosten muodossa. Vaikka vertailukohdetapahtumilla ei siihen ole ollut tarvetta, aihepiirin myötä olisi myös kannattavaa tutkia mahdollisuutta vapaaehtoisten rekrytointiin ulkoisten sidosryhmien kautta, olivat näitä sitten oppilaitokset tai muiden aihepiiriä sivuavien harrastuksen ryhmät.

Haastatteluista saatiin työmäärän määrittelyyn liittyen uutta tietoa. Kyselyni tuloksista nousi esiin yhtenä kehityskohteenä työn tasaisempi jakautuminen vapaaehtoisten kesken, ja molemmilla verrokkitapahtumilla on tähän työhön samankaltaiset keinot käytössä. Työvoimasta vastaava henkilö jakaa hakujen kautta saadut työntekijät eri työtehtäviin, ja osa-alueista vastaavat suunnittelevat heille työvuorot. Työn määrä on laskettu työtunteina viikonlopputapahtuman aikana, ja työvuorojen pituuksien määrittelyssä pyritään sekä kuulemaan työntekijöiden toiveita että olemaan tehokkaita tapahtuman kulun suhteen. Taistelupelitapahtumissa olisi hyvä täten pyrkiä määrittämään kaikille vapaaehtoisille työn määrä tunteina. Näin työn tasaista jakautumista olisi helpompaa seurata, ja harmillisten ylilyöntien riski pienenesi. Ropeconin tapaan taistelupelitapahtumat voisivat kokeilla myös varallaoloaikaa työvuorojen kanssa, koska turnaukset ovat historiallisesti usein venyneet suunnitelluista aikamääreistä.

Haastattelut vahvistivat kyselyni tuloksia koskien tapahtumissa vapaaehtoisille tarjottavia etuja. Kyselytutkimuksessani suosituimmat vaihtoehdot olivat ilmainen sisäänpääsy tapahtumaan ja jokin ruokailuetu. Nämä molemmat ovat olleet käytössä verrokkitapahtumissa jo pitkään, ja toisessa verrokeista myös majoitusetu on ollut käytännössä aina yksi tarjotuista eduista. Kyselyssä kolmanneksi suosituin vaihtoehto eli jokin fyysinen tuote, liki kaikissa tapauksissa t-paita, on ollut aina käytössä Desuconissa ja vaihtelevasti Ropeconissa. Haastattelut havainnollistivat minulle myös sen, että vaikka samaan aikaan on miellyttävää saada tapahtumasta etuna fyysinen tuote ikään kuin muistoksi, on tämä arvo subjektiivinen, ja joillain konkarivapaaehtoisilla tällaisia ilmaiseksi saatuja tavaroita voi olla jo yllin kyllin muista tapahtumista. Tuotteiden kanssa tulee miettiä myös kestävyys- ja ympäristönäkökulmaa, ja niiden tuottamiseen tarvittavat kulut pitää huomioida tapahtuman budjetissa.

9 YHTEENVETO JA SUOSITUKSET

Roolini taistelupeliyhteisössä tapahtumien järjestäjänä on havainnollistanut minulle järjestämisen haasteita jo monen vuoden ajalta. Tuntemukseni ja kontaktini sekä benchmark-verrokkitapahtumista että muista taistelupelitapahtumista ulkomailla ovat myös vahvistaneet ennakkokäsityksiäni, miten näitä haasteita voisi alkaa ratkaista. Nämä seikat huomioon ottaen tutkimukseni tulokset olivat omien käsitysteni ja odotuksieni mukaisia.

Tutkimuksessani selvisi, että vapaaehtoisten kokemukset työmäärästä, eduista ja tapahtumista yleisesti ovat tämän työn kirjoittamishetkellä hyvällä tolalla. Suurin osa tapahtumien työntekijöistä on harrastuksen veteraaneja, työtä on annettu sopivasti, ja työtehtäviin on saanut itse vaikuttaa. Toivotuimpia etuja vapaaehtoisille työntekijöille ovat ilmainen sisäänpääsy tapahtumaan, ruokaetu ja jokin fyysinen tuote, tosin joillekin majoitus- ja/tai matkustusetukin oli toivottu. Kaikki nämä vaihtoehdot ovat vapaaehtoisille verovapaasti tarjottavia. Järjestämisen hyödyiksi nähtiin etujen lisäksi muun muassa henkilökohtaisen kokemuksen kartuttaminen ja sosiaaliset hyödyt kuten itselle tärkeän harrastuksen tukeminen, muiden auttaminen sekä uusiin ihmisiin ja ystäviin tutustuminen. Kyselyn vastauksissa ehdotettiin, että uusia vapaaehtoisia voisi houkuttaa mukaan avoimilla hauilla ja tarjoamalla selkeämpiä, matalamman kynnyksen tehtäviä.

Benchmark-prosessi auttoi minua vahvistamaan toteuttamani kyselytutkimuksen tuloksia ja niistä tekemiäni havaintoja. Verrokeiksi valikoitui asettamieni kriteerien kautta kaksi tapahtumaa, joilla kummallakin on paljon pitempi historia kuin tilaajayhdistys Helsinki FGC ry:llä. Näin ollen ne ovat onnistuneet kehittämään itselleen sekä suosiota yhteisössä että toimivia ja tehokkaita prosesseja tapahtumien järjestämisessä. Näiden seikkojen vuoksi ne eivät välttämättä kohtaa enää samanlaisia haasteita kuin taistelupelitapahtumat, mutta oli hyvä oppia, ettei niilläkään ole toiminnassaan käytössä mitään itselleni tai tilaajayhdistykselle outoja tapoja vapaaehtoisten työntekijöiden rekrytoimisen, työn jaon tai etujen suhteen.

Vertailukohdetapahtumat rekrytoivat vapaaehtoisia tapahtumiinsa pääasiassa avoimien hakujen kautta. Työmäärää jaetaan tunteja per tapahtumaviikonloppu -periaatteella, ja työvuorojen suunnittelussa pyritään noudattamaan sekä työntekijän toiveita että tehokasta työvuorosuunnittelua. Molemmissa tapahtumissa vapaaehtoiset saavat etuina ilmaisen sisäänpääsyn tapahtumaan, ruokaedun, joko täysin ilmaisen tai pienen hinnan maksavan fyysisen tuotteen sekä pää-

syn tapahtuman jälkeiseen karonkkatilaisuuteen. Palautetta vapaaehtoisilta pyydetään järjestelmällisesti jokaisen tapahtuman jälkeen, ja monet samat työntekijät osallistuvat tapahtumiin vapaaehtoisina vuosi toisensa jälkeen.

Tutkimukseni johtopäätöksinä suosittelen, että taistelupelitapahtumien järjestäjät panostaisivat tapahtumiensa valmistelu- ja suunnittelutyöhön. Työmäärän jakamiseen ja monitorointiin on hyvä kehittää tuntiseurantajärjestelmä, jolla pyritään jakamaan työtä tasaisesti kaikkien vapaaehtoistyöntekijöiden kesken ja samalla minimoimaan yksittäisten ihmisten ylityöskentely. Haasteita tässä voi ilmetä työvuorojen suunnittelussa varsinkin, jos jatkossakin monet taistelupelitapahtumien vapaaehtoisista osallistuvat tapahtumaan myös kilpailijoina. Tätä asiaa helpottamaan järjestäjien on hyvä panostaa vapaaehtoisten rekrytoimiseen sekä yhteisönsä sisällä että sen ulkopuolella. Parhaita keinoja tähän tutkimukseni mukaan ovat avoin haku tehtäviin, yksinkertaisten tehtävien kehittäminen ja niistä tiedottaminen sekä sosiaalisessa mediassa mainostaminen. Järjestäjien on hyvä myös tarjota vapaaehtoisille reilut edut työpanosta vastaan. Ilmainen sisäänpääsy tapahtumaan ja jokin ruokaetu ovat hyvä lähtökohta, ja budjetin ja mahdollisuuksien salliessa myös fyysiset tuotteet, esimerkiksi tapahtuman t-paita, jokin matkustuskorvaus ja/tai majoitusetu, ovat varteenotettavia vaihtoehtoja. Vapaaehtoisilta on toivottavaa kerätä palautetta, jotta tapahtuman järjestämistä, työvuorosuunnittelua ja etuja voidaan seurata tapahtumaa varten kehittää parempaan suuntaan.

Seuraavaan kuvioon olen tiivistänyt suositukseni ideoimieni otsikoiden alle.



Kuvio 13: suositukseni tämän työn tuloksista tiivistettynä.

Opinnäytetyöprosessin lopussa tilaajayhdistyksen yhteyshenkilö ehdotti, että työn valmistuttua esittelisin sitä ja siinä esittelemiäni suosituksia Suomen taistelupelilyhdistyksille. Tällä tavoin työn tuloksia pyritään jalkauttamaan käytäntöön tapahtumien järjestämisessä.

Jatkoa ajatellen haluaisin nähdä tutkittavan taistelupelitapahtumia muistakin kuin vain työvoimanäkökulmasta. Yksi mahdollisista tutkimusaiheista voisi olla taistelupelitapahtumien kävijät ja heidän motiivinsa osallistua tapahtumiin. Tutkimustieto kävijöistä ja heidän motiiveistaan voisi auttaa järjestäjiä ohjaamaan taistelupelitapahtumia kävijöilleen mielenkiintoiseen suuntaan ja tätä kautta parempaan kävijäkokemukseen.

LÄHTEET

- Aaltio, Iris & Puusa Anu 2020. Mitä laadullisen tutkimuksen arvioinnissa tulisi ottaa huomioon? Teoksessa Puusa, Anu & Juuti, Pauli (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 169–180.
- Alasalmi, Margit 2013. Osa vapaaehtoistyöstä on kielletty työttömiltä. Viitattu 19.3.2024. <https://yle.fi/a/3-6534461>
- Assymylly 2022. Attendees. Viitattu 20.3.2024. <https://www.start.gg/tournament/assymylly-2022/attendees>
- Assymylly Summer 2022. Attendees. Viitattu 20.3.2024. <https://www.start.gg/tournament/assymylly-summer-2022/attendees>
- Assymylly Summer 2023. Attendees. Viitattu 20.3.2024. <https://www.start.gg/tournament/assymylly-summer-2023/attendees>
- Assymylly Winter 2023. Attendees. Viitattu 20.3.2024. <https://www.start.gg/tournament/assymylly-winter-2023/attendees>
- Assymylly Winter 2024. Attendees. Viitattu 20.3.2024. <https://www.start.gg/tournament/assymylly-winter-2024/attendees>
- Bandai Namco Europe 2024. TEKKEN 8 sells over 2 million copies worldwide in the first month after launch. Viitattu 20.3.2024. <https://en.bandainamcoent.eu/tekken/news/tekken-8-sells-over-2-million-copies-worldwide-the-first-month-after-launch>
- Capcom 2024. Street Fighter 6 Tops Over 3 Million Units Sold Worldwide! Viitattu 20.3.2024. <https://www.capcom.co.jp/ir/english/news/html/e240116.html>
- Brunetti, Gus 2023. Evo 2023's Prize Pool Increase Is a Good Sign for the Future of Esports. Viitattu 16.3.2023. <https://www.cbr.com/evo-2023-prize-pool-increase-esports/>
- Harju, Aaro 2005. Kansalaisyhteiskunta vapaaehtoistoiminnan innoittajana. Teoksessa Nylund, Marianne & Yeung, Anne Birgitta (toim.) Vapaaehtoistoiminta. Anti, arvot ja osallisuus. Tampere: Vastapaino, 104–125.
- Heikkilä, Tarja 2014. Tilastollinen tutkimus. Helsinki: Edita.
- Hyvärinen, Matti & Suoninen, Eero & Vuori, Jaana 2024. Haastattelut. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-aineistot/haastattelut/>. Viitattu 25.3.2024.
- Install 2018. Attendees. Viitattu 20.3.2024. <https://www.start.gg/tournament/install-2018/attendees>
- Install 2019. Attendees. Viitattu 20.3.2024. <https://www.start.gg/tournament/install-2019/attendees>
- Install 2022. Attendees. Viitattu 9.2.2024. <https://www.start.gg/tournament/install-2022/attendees>

- Jyväskylän yliopisto 2014. Menetelmäpolkuja humanisteille. Viitattu 18.4.2023. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja>
- Karjalainen, Asko 2002. Mitä benchmarking-arviointi on? Teoksessa Hämäläinen Kauko & Kaartinen-Koutaniemi Minna (toim.) Benchmarking korkeakoulujen kehittämisvälineenä. Helsinki: Oyj Edita Ab, 10–19.
- Karreinen, Lari & Halonen, Maria & Tennilä, Meri (toim.) 2017. 10 askelta parempaan vapaaehtoistoimintaan. 3. painos. Helsinki: Vihreä sivistysliitto ry.
- Kehittyvien conien Suomi ry 2024. Historia. Viitattu 23.1.2024. <https://desucon.fi/kcs/historia/>
- Kostiainen, Aino & Sademies, Jenni 2014. Vapaaehtoistyöhön liittyvät lait Suomessa. Vapaaehtoistyöhanke VETTY, Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy. Viitattu 16.4.2023. https://www.kierratyskeskus.fi/files/7635/Vapaaehtoistyohon_liittyvat_lait_suomessa_VETTY_verkko.pdf
- Laitinen, Silja 2019. Kela uhkaa periä työttömältä Ollilta etuuksia takaisin lähes 26 000 euroa – syynä vapaaehtoistyö. Viitattu 19.3.2024. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/kela-uhkaa-peria-tyottomalta-ollilta-etuuksia-takaisin-lahes-26-000-euroa-syyna-vapaaehtoistyo/8647952>
- Laki kotoutumisen edistämisestä 1386/2010. Voimaan 01.09.2011; 86 § 1.1.2011, 9 luku voimassa 1.1.2011–31.12.2013. Viitattu 16.4.2023. <https://finlex.fi/fi/laki/alkup/2010/20101386>
- Laki nuorista työntekijöistä 998/1993. Voimaan 01.01.1994. Viitattu 16.4.2023. <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1993/19930998>
- Leroux-Parra, Marc 2020. Esports Part 1: What are Esports? Viitattu 16.3.2023. <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>
- Määttä, Tero & Palomäki, Minna 2023. Yleishyödyllisten yhteisöjen ja julkisyhteisöjen vapaaehtoistoiminnan ennakkoperintäkysymykset. Viitattu 2023. <https://www.vero.fi/syventavat-vero-ohjeet/ohje-hakusivu/48059/yleishyodyllisten-yhteisojen-ja-julkisyhteisojen-vapaaehtoistoiminnan-ennakkoperintakysymykset4/>
- Oikeusministeriö 2023. Vapaaehtoistyö. Viitattu 7.4.2023. <https://www.suomi.fi/kansalaiselle/oikeudet-ja-velvollisuudet/perusoikeudet-ja-vaikuttaminen/opas/vapaaehtoistyo>
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. 3. painos. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Puusa Anu 2020. Näkökulmia laadullisen aineiston analysointiin. Teoksessa Puusa, Anu & Juuti, Pauli (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 141–152.
- Re:Install 2021. Attendees. Viitattu 20.3.2024. <https://www.start.gg/tournament/re-install-1/attendees>
- Ropecon 2023. Ropecon ry. Viitattu 9.2.2024. <https://2023.ropecon.fi/ropecon/ropecon-ry/>
- Ropenomicon 2023. This is Ropecon. Blogikirjoitus. Viitattu 9.2.2024. <https://blog.ropecon.fi/this-is-ropecon/>

- Rönkä, Otto 2018. E-Urheilun käsikirja. E-kirja. Helsinki: Otava.
- Sarajärvi, Anneli & Tuomi, Jouni 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2019a. FPS, räiskintäpelit. Viitattu 7.3.2023. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/fps-raiskintapelit/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2019b. Mitä on e-urheilu? Viitattu 7.3.2023. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2019c. MOBA, areenapelit. Viitattu 7.3.2023. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/moba-areenapelit/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2019d. RTS, strategiapelit. Viitattu 7.3.2023. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/rts-strategiapelit/>
- Taanila, Aki 2019. Määrällisen datan kerääminen. Viitattu 13.4.2023. [http://myy.haaga-he-
lia.fi/~taaak/t/suunnittelu.pdf](http://myy.haaga-he-
lia.fi/~taaak/t/suunnittelu.pdf)
- Taanila, Aki 2022. Akin menetelmäblogi. Liiketoiminnan analytiikan perusteet. Viitattu 5.9.2023. <https://tilastoapu.wordpress.com/analysointiosaaminen-kurssimateriaali/>
- Tekken 7 Joulumylly! 2020. Attendees. Viitattu 20.3.2024. [https://www.start.gg/tourna-
ment/tekken-7-joulumylly/attendees](https://www.start.gg/tournament/tekken-7-joulumylly/attendees)
- Tietoarkisto 2023a. Kyselylomakkeen laatiminen. Viitattu 12.4.2023. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/kyselylomake/laatiminen/>
- Tietoarkisto 2023b. Kvantitatiivisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Viitattu 12.3.2023. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/>
- Tuloverolaki 1535/1992. Voimaan 01.01.1993. Viitattu 16.4.2023. [https://finlex.fi/fi/laki/ajanta-
tasa/1992/19921535](https://finlex.fi/fi/laki/ajanta-
tasa/1992/19921535)
- Tuominen, Kari 2021. Benchmarking-käsikirja. Turku: Oy Benchmarking Ltd.
- Työturvallisuuslaki 738/2002. Voimaan 01.01.2003. Viitattu 16.4.2023. [https://fin-
lex.fi/fi/laki/ajantasa/2002/20020738](https://fin-
lex.fi/fi/laki/ajantasa/2002/20020738)
- Työttömyysturvalaki 1290/2002. Voimaan 01.01.2003; osittain 1.7.2003. Viitattu 16.4.2023. <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2002/20021290>
- Valtiovarainministeriö 2015. Vapaaehtoistyö, talkootyö, naapuriapu - kaikki käy. Vapaaehtoistoiminnan koordinaatiota ja toimintaedellytysten kehittämistä selvittävän työryhmän loppuraportti. Valtiovarainministeriön julkaisuja 39/2015.
- Yeung, Anne Birgitta 2005. Vapaaehtoistoiminnan timantti. Miten mallintaa motivaatiota? Teoksessa Nylund, Marianne & Yeung, Anne Birgitta (toim.) Vapaaehtoistoiminta. Anti, arvot ja osallisuus. Tampere: Vastapaino, 58–80.

HAASTATTELUT

Arokanto, Jesse 17.2.2024. Ropecon 2024 -tapahtuman pääjärjestäjä, taustayhdistys Conitean jäsen vuodesta 2022 lähtien. Ollut mukana Ropecon-tapahtumien järjestämisestä vuodesta 2008 alkaen ja on toiminut vuosien varrella erinäisissä tehtävissä.

Chen, James 2.2.2024. Amerikkalainen taistelupelien veteraaniharrastaja ja turnausjärjestäjä, selostaja ja historioitsija.

Suominen, Teppo 9.2.2024. Kehittyvien conien ry puheenjohtaja 2015–2017 ja tällä hetkellä varapuheenjohtaja. Toiminut Desucon-tapahtumissa vastuutehtävissä vuodesta 2013 alkaen tällä hetkellä verkkosivu- ja yhdenvertaisuusvastaavana.

Thai, Diep 16.3.2023. Suomalainen taistelupelien veteraaniharrastaja ja turnausjärjestäjä, Turun tappelupelaajat ry perustajajäsen ja puheenjohtaja vuodesta 2013 lähtien. Haastattelua täydennetty 17.3.2024.

LIITTEET

Liite 1: kyselytutkimuslomake, lopullinen versio.

Opinnäytetyön kyselytutkimuslomake 2023

Hei! Nimeni on Runo Lohi, alias verimeloni ja olen kulttuurituotannon opiskelija Humanistisessa ammattikorkeakoulussa. Jos olet työskennellyt vapaaehtoisena taistelupelitapahtumissa, pyydän sinua osallistumaan opinnäytetyöhöni vapaaehtoisuuden merkityksestä pelitapahtumissa. Opinnäytetyölläni pyrin luomaan taistelupelipelitapahtumien työvoimaongelmaan helpotusta ja selvittämään hyviä, kestäviä tapoja tapahtumien järjestämiseen tulevaisuudessa. Opinnäytetyöni tilaaja on Helsinki FGC ry.

Kyselyssä on yhteensä 27 kysymystä, joista useimmat ovat monivalintakysymyksiä. Sen voi täyttää joko tietokoneella tai älypuhelimella, ja sen täyttämiseen menee 10-20 minuuttia.

Vastausaikaa on 31.5.2023 klo 23:59 asti.

Tietosuoja: tässä kyselyssä annettuja tietoja käsitellään Euroopan unionin yleisen tietosuoja-asetuksen (GDPR) mukaisesti. Vain tutkimuksen suorittajalla eli minulla on pääsy vastausmateriaaliin. Kysely on toteutettu anonymisti, vastaajien sähköpostiosoitteita ynnä muita ei kysytä/tallenneta. Kyselyn tuloksia käsitellään opinnäytetyössäni niin, ettei vastauksia voida yhdistää yksittäisiin vastaajiin.

Kiitos paljon osallistumisestasi!

* Required

1. Ikä *

2. Kuinka kauan olet harrastanut taistelupelejä? *

- Alle vuoden
- 1–3 vuotta
- 4–6 vuotta
- Yli 7 vuotta

3. Kuinka moneen taistelupelitapahtumaan olet osallistunut tähän mennessä vapaaehtoisena työntekijänä? *

- 1–2
- 3–4
- 5–6
- 7 tai enemmän

4. Milloin viimeksi olet osallistunut taistelupelitapahtuman järjestämiseen vapaaehtoisena? *

- Kuluvan vuoden 2023 aikana
- Vuonna 2022
- Vuonna 2021–2020
- Vuonna 2019 tai aikaisemmin

5. Oletko osallistunut ennalta sovittuna työntekijänä vai ns. spontaanisti tapahtuman jo ollessa käynnissä (esim. turnauksen järjestämiseen)? *

- Olen osallistunut vain ennalta sovitusti
- Olen osallistunut sekä ennalta sovitusti että kesken tapahtuman spontaanisti
- Olen osallistunut vain spontaanisti kesken tapahtuman

6. **Työmäärä (kysymykset 6–11):**

Mikä vaihtoehto kuvaa parhaiten sinulle annettua työmäärää niissä taistelupeli-tapahtumissa, joihin olet osallistunut vapaaehtoisena työntekijänä? Voit vastata joko fyysisen työmäärän tai ajankäytön näkökulmasta. Voit halutessasi täydentää vastaustasi seuraavassa kohdassa.

Tässä kysymyksessä käytetään asteikkoa 1–5 jossa:

1 = huono, 2 = melko huono, 3 = ei hyvä eikä huono, 4 = melko hyvä ja 5 = erittäin hyvä. *

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. Avoin vastausvaihtoehto edelliseen kysymykseen (ei pakollinen):

8. Onko niissä tapahtumissa, joihin olet osallistunut vapaaehtoisena työntekijänä, sinulle annettu työmäärä pysynyt siinä mitä oli sovittu, tai oletko saanut itse tapahtumissa enemmän tai vähemmän työtä? Voit halutessasi täydentää vastaustasi seuraavassa kohdassa. *

- On pysynyt samana
- Ei ole pysynyt, olen saanut enemmän työtä
- Ei ole pysynyt, olen saanut vähemmän työtä

9. Avoin vastausvaihtoehto edelliseen kysymykseen (ei pakollinen):

10. Onko niissä taistelupelitapahtumissa, joihin olet osallistunut vapaaehtoisena työntekijänä, huomioitu sinun toiveesi työmäärää sovittaessa? Valitse alta sopivin vaihtoehto, voit myös täydentää vastaustasi seuraavassa kohdassa. *

- On huomioitu, olen saanut sopivan määrän työtä
- Ei ole huomioitu, olen saanut vähemmän työtä kuin olen toivonut
- Ei ole huomioitu, olen saanut enemmän työtä kuin olen toivonut

11. Avoin vastausvaihtoehto edelliseen kysymykseen (ei pakollinen):

12. **Edut (kysymykset 12–17):**

Mitä etuja olet saanut niissä tapahtumissa, joihin olet osallistunut vapaaehtoisena työntekijänä? Voit valita useita sekä täydentää vastaustasi seuraavassa kysymyksessä. *

- Ilmainen sisäänpääsy (tapahtumaan, jossa normaalisti olisi sisäänpääsymaksu)
- Jonkinlainen ruokailumahdollisuus joko ilmaiseksi tai alennettuun hintaan
- Fyysisiä tuotteita, paidat, lippikset, pinssit yms.
- Ilmainen tai alennettuun hintaan tarjottu majoitus
- Kyyditys tapahtumapaikkaan tai matkalippujen kulujen

korvaus En mitään näistä / jokin muu, mikä? Tarkenna seuraavassa kysymyksessä

13. Avoin vastausvaihtoehto edelliseen kysymykseen (ei pakollinen):

14. Jos olet saanut etuja osallistumisestasi, ovatko ne olleet mielestäsi oikeanlaisia ja/tai reiluja työpanoksesi/määräsi/vastuusi suhteen? *

- Kyllä ovat olleet
- Eivät ole olleet, työpanokseni/määräni/vastuuni suhteen olisin toivonut jotain enemmän
- Eivät ole olleet, ehkä ylimalkaisia omaan työpanokseeni/määrääni/vastuuseeni suhteutettuna

En ole saanut etuja/en osaa sanoa

15. Mitä etuja toivoisit vapaaehtoistyöntekijöille tulevaisuudessa? Voit valita useita sekä täydentää vastaustasi seuraavassa kysymyksessä. *

- Ilmainen sisäänpääsy (tapahtumaan jossa normaalisti olisi sisäänpääsymaksu)
- Jonkinlainen ruokailumahdollisuus joko ilmaiseksi tai alennettuun hintaan
- Fyysisiä tuotteita, paidat, lippikset, pinssit yms.
- Ilmainen tai alennettuun hintaan tarjottu majoitus
- Kyyditys tapahtumapaikkaan tai matkalippujen kulujen korvaus

Jotain muuta, mitä? Tarkenna seuraavassa kohdassa

16. Avoin vastausvaihtoehto edelliseen kysymykseen (ei pakollinen):

17. Tyytyväisyys (kysymykset 17–26):

Minkälaisia ovat kokemuksesi yleisesti olleet vapaaehtoistyöntekijänä taistelupelitapahtumissa? Voit täydentää vastaustasi seuraavassa kysymyksessä.

Tässä kysymyksessä käytetään asteikkoa 1–5 jossa:

1 = huonoja, 2 = melko huonoja, 3 = eivät hyviä eikä huonoja, 4 = melko hyviä ja 5 = erittäin hyviä.

*

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

18. Avoin vastausvaihtoehto kysymykseen 17 (ei pakollinen):

19. Oletko joutunut jäämään pois joistain tapahtuman turnauksista, kilpailuista ynnä muista aktiviteeteista työtehtävien tai -vuorojen vuoksi? *

- En ole joutunut
- Olen joutunut jäämään joistain aktiviteeteistä pois
- Olen joutunut jäämään monista aktiviteeteista pois
- En muista / en osaa sanoa

20. Oletko saanut tarpeeksi perehdytystä sinulle annettuihin tehtäviin? *

- Olen saanut tarpeeksi
- Olen saanut mutta olisin halunnut/tarvinnut enemmän
- En ole saanut mutta en koe tarvinneenikaan
- En ole saanut vaikka olisin halunnut/tarvinnut

21. Ovatko järjestäjät osoittaneet kiitollisuutta työpanostasi kohtaan? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

22. Miten hyvin koet tapahtumajärjestäjien huomioineen sinut ja toiveesi tehtäviin yms. liittyen? Voit halutessasi täydentää vastaustasi seuraavassa kysymyksessä.

Tässä kysymyksessä käytetään asteikkoa 1–5 jossa:

1 = ei laisinkaan/huonosti, 2 = vähän/melko huonosti, 3 = ei hyvin eikä huonosti, 4 = melko hyvin ja 5 = erittäin hyvin. *

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

23. Avoin vastausvaihtoehto kysymykseen 22 (ei pakollinen):

24. Omin sanoin, mitä hyötyjä koet saaneesi vapaaehtoisena työntekijänä osallistumisesta?

25. Omin sanoin, minkälaiselle ihmiselle vapaaehtoistyö taistelupelitapahtumissa mielestäsi sopii?

26. Omin sanoin, miten mielestäsi vapaaehtoistoimintaan taistelupelitapahtumissa saataisiin enemmän ihmisiä mukaan?
27. Tähän kohtaan voit jättää vielä mahdollisia mietteitä, joita ei kysytty muissa kysymyksissä, tai voit myös antaa palautetta tästä kyselystä (ei pakollinen). Kiitos vastauksistasi!

Liite 2: benchmark-haastattelu kysymykset & runko.

Benchmark-kysymykset:

Nimi, titteli, kuinka kauan olet ollut mukana

1. Mitä keinoja verrokeilla on vapaaehtoisten mukaan saamiseen?
 - a) Onko teillä ollut käytössä avoin haku -järjestelmä? Tai jokin muu järjestely?
 - b) Kuinka tarkasti vapaaehtoisiksi haluavat voivat vaikuttaa haluamiinsa työtehtäviin?
 - c) Mitä kanavia tapahtumanne käyttää vapaaehtoisten rekrytoimiseen? (mainostus harrastajien kanavilla, somessa, ns. perinteisessä mediassa jne)
 - d) Onko teillä merkittäviä sidosryhmiä vapaaehtoisten rekrytoimiseen? Esim. oppilaitokset, muut järjestöt jne.
 - e) Osaatko arvioida, kuinka suuresta prosentista puhutaan alan harrastajien osuudesta vapaaehtoisista työntekijöistä? Ovatko käytännössä kaikki vapaaehtoiset tapahtuman aihepiirin harrastajia vai? Onko teillä tiedossa, kuinka paljon on mukana vapaaehtoisia, jotka eivät ole tapahtuman aihepiiristä kiinnostuneita/harrastajia?
 - f) Kuka/ketkä ovat vastuussa vapaaehtoisten perehdyttämisestä työtehtäviin?

2. Miten työmäärää per työntekijä arvioidaan sopivaksi?
 - g) Onko teillä työtunteja per päivä -tyyppinen järjestelmä? Tai jokin muu vastaava järjestely?
 - h) Kuinka pitkiä yksittäiset työvuorot ovat? Onko eri tehtävissä eroja vuorojen pituuksissa?
 - i) Mitä työkaluja teillä on poikkeustapauksiin reagoimisessa? Esim. jos työntekijä on ilmoittaa kolmipäiväisen tapahtuman toisen päivän aamuna sairastuneensa, niin voitteko antaa esimerkkejä, miten tällaisissa tapauksissa toimitaan?
 - j) Mitä järjestelmiä teillä on käytössä työaikataulujen suunnitteluun ja hallinnoimiseen? Osaatko arvioida, kuinka monta henkilöä tähän teidän tapahtumassanne osallistuu?

3. Mitä etuja verrokkitapahtumat tarjoavat vapaaehtoisilleen?

k) Kyselyssäni suosituimmat toivotut edut olivat ilmainen sisäänpääsy pääsymaksulliseen tapahtumaan ja jokin ruokailuetu, kun taas muut vaihtoehdot (fyysiset tuotteet, majoitus- tai matkusetu) eivät olleet yhtä suosittuja. Mitä etuja teillä on tällä hetkellä/on ollut tarjottuna vapaaehtoisille?

l) Miten olette kehittäneet tarjoamianne etuja tapahtuman elinkaaren aikana? Esim. keräättekö palautetta työntekijöiltä jne.