

Arla Lehtonen

Pelipäivä Nurmon kirjastossa

Opinnäytetyö

Syksy 2016

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Tradenomi (AMK), Kirjasto- ja tietopalvelualan tutkinto-ohjelma



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Tradenomi (AMK), Kirjasto- ja tietotopalvelualan tutkinto-ohjelma

Tekijä: Arla Lehtonen

Työn nimi: Pelipäivä Nurmon kirjastossa

Ohjaaja: Ari Haasio

Vuosi: 2016

Sivumäärä: 36

Liitteiden lukumäärä: 3

Tämän opinnäytetyön toimeksiantajana oli Nurmon kirjasto. Työn tarkoituksena on järjestää yhden päivän kestävä pelipäivä kaikenikäisille ja ottaa selvää, että onko tällaisen päivän järjestäminen toimiva konsepti keskisuudessa kirjastossa, kuinka paljon se vetää asiakkaita puoleensa ja kannattaako tapahtumaa järjestää uudelleen.

Tutkimuksen teoriaosa koostuu tapahtumanjärjestämisen teoriasta, markkinoinnista sekä digitaalisista peleistä.

Työ on case-tyyppinen projektikuvaus, joka perustuu toteutetun pelipäivän analyysiin. Tapahtuma ajoitettiin perjantaille 25.9.2015 kirjaston ja se kesti kirjaston aukioloajan kello 12–17. Tapahtumaan osallistui 28 henkilöä.

Tutkimuksessa kävi ilmi, että Pelipäivä oli odotuksia menestyksekkäämpi ja vastaavanlaisia tapahtumia toivotaan jatkossakin.

Avainsanat: tapahtuma, pelit, pelipäivä, Nurmon kirjasto

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Library and Information Services

Author: Arla Lehtonen

Title of thesis: Gameday at Nurmo library

Supervisor(s): Ari Haasio

Year: 2016 Number of pages: 36 Number of appendices: 3

This thesis was commissioned by Nurmo library. The purpose of this thesis was to organise a one-day-long game day for people of all ages. The aim was to find out if that would be a well-working concept for a medium-sized library, if customers would attend it, and if that event should be organized again.

The context of this study consists of the theory on event arranging, marketing and digital games.

This study is a case-type project description based on the analysis of the game day. The event was on Friday, 25 September 2015, and it took place during the library's opening hours, from 12 to 17. It had 28 participants.

The study provided that the game day was more successful than anticipated and that it could be organized again.

Keywords: happening, games, gameday, Nurmo library

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ	4
Kuvaluettelo	5
1 Johdanto	6
2 Nurmon kunta ja kirjasto.....	8
3 Tapahtuman järjestäminen.....	10
4 Voittoa tavoittelematon organisaatio ja markkinointi.....	13
4.1 Markkinointi.....	13
4.2 Markkinointi kirjastossa	14
5 Digitaaliset pelit ja niiden hyödyt	16
5.1 Pelaamisen haitat.....	17
5.2 Ikärajoitukset ja sisällöt	17
6 Pelipäivän järjestäminen	20
6.1 Tapahtuman esivalmistelut	22
6.2 Tapahtuman pelivalikoima	23
6.3 Tapahtuman kulku.....	25
6.4 Tapahtuman palautteiden purku.....	26
7 Johtopäätökset.....	28
LÄHTEET	30
LIITTEET	32

Kuvaluettelo

Kuva 1. Nurmon kirjaston nurkkakammari. Kuva: Arla Lehtonen.	21
Kuva 2. Pelinäyttely Nurmon kirjastossa. Kuva: Arla Lehtonen.	22
Kuva 3. Pelinäyttely Nurmon kirjastossa. Kuva: Arla Lehtonen.	23
Kuva 4. Erilaisia korttipelejä. Kuva: Arla Lehtonen.....	24
Kuva 5. Pelipäivään osallistuneita. Kuva: Arla Lehtonen.	25
Kuva 6. Tietoiskuja, PEGI-luokitus ja palautelaatikko. Kuva: Arla Lehtonen.....	26

1 Johdanto

Pelit ovat kasvava intressin kohde ja ihmisten jokapäiväinen pelaaminen lisääntyy koko ajan. Pelejä eivät pelaa enää vain stereotyyppisesti ajatellen yksinäiset ihmiset, se on nykyään jokapäiväistä arkea monelle joko mobiilipelien tai sosiaalisen median, kuten Facebookin, kautta. Kirjastojen täytyy kehittyä teknologian mukana ja kiinnostua peleistä tarjoamalla kokoelmissaan erityyppisiä pelejä sekä tarjoamalla mahdollisuuksia kokeilla niitä, jotta asiakkaat pysyisivät kirjastossa. Juuri tästä heräsi idea järjestää pelipäivä – antaa asiakkaille mahdollisuus kokeilla erilaisia pelejä sekä nähdä samalla millaista peliaineistoa kirjastolla on tarjolla.

Kehittämistyö toteutetaan yhteistyössä Nurmon kirjaston kanssa. Suunnittelu ja reflektointi tapahtuvat yhteistyönä kirjaston työntekijöiden kanssa, mutta toteutuksen suoritan yksin. Tapahtuma on avoin kaikille, joten osallistumismäärää ei etukäteen tiedetä. Asiakkaille ei teetetä etukäteen kyselyä tapahtumaan osallistumisen halukkuudesta, koska todennäköisesti kyselyyn tulisi hyvin vähän vastauksia ja suullisen tiedon mukaan asiakkailta on kiinnostusta asiaan.

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena on ottaa selville myös se, että onko pelipäivä toimiva konsepti keskisuuressa Nurmon kirjastossa. Tutkimusongelmanani on siis ottaa selville kuinka moni Nurmon kirjaston asiakkaista osallistuisi järjestettävään pelipäivään ja kuinka moni osallistuisi uudestaan. Ongelman ratkaisuun käytän järjestetyssä pelipäivässä kerätyn suullisten ja kirjallisten palautteiden antia sekä henkilökunnan palautetta. Järjestetyn tapahtuman reflektointi on osa opinnäytetyötä.

Opinnäytetyön pohjana ovat nämä kysymykset: osallistuisivatko asiakkaat mikäli tällainen päivä järjestettäisiin, osallistuisivatko uudestaan ensi vuonna, mitä jäivät kaipaamaan ja tutustuivatko mihinkään uuteen asiaan? Esille on tarkoitus tuoda eri sukupolvien pelejä; mitä pelattiin 80- ja 90-luvuilla ja mitä pelataan nykyään. Näitä tietoja tarjotaan suullisen tiedon, tietoiskujen että fyysisten pelien avulla. Samalla nostatetaan vanhempien tietoisuutta siitä, mitä heidän lapset pelaavat ja mitä olisi hyvä ottaa huomioon esimerkiksi silloin kun ostaa lapsellensa peliä.

Pelipäivän ajatuksen takana on jokavuotinen kansallinen pelipäivä, joka on Pelikasvattajien verkoston järjestämä teemaviikoksi suurentunut teemapäivä, jonka ideana on pelata yhdessä ystävien ja perheen kesken sekä lisätä peleistä käytäviä keskusteluita (Pelipäivä). Ajan ja resurssien puitteissa päivä järjestettiin jo ennen virallista pelipäivää, mutta ajatus tämän takana pysyi samana kuin kansallisella pelipäivällä: saada asiakkaat pelaamaan erilaisia pelejä sekä viettämään yhdessä aikaa joko perheen tai kavereiden kesken.

Päivään on tarkoitus tuoda sekä pelejä erilaisissa formaateissa että tietoa siitä mitä on kirjastossa saatavilla. Digitaalisten pelien lisäksi esillä on erilaisia lauta- ja korttipelejä, tietokone- että konsolipelejä, tietoisuuksia peleistä sekä informaatiota PEGI-luokituksesta. Pienemmille asiakkaille on tarjolla myös värityskuvia erilaisista pelihahmoista sekä leikkimielinen piirustuskilpailu itse keksitystä pelihahmosta. Samalla ajatuksena on mainostaa kirjaston monipuolista tarjontaa monenlaisista peleistä, kuinka niitä löytyy monelle eri formaatille ja siitä, että tietoa peleistä löytyy myös kirjallisessa muodossa. Palautteiden jättäneiden kesken arvotaan pelihenkinen palkinto.

2 Nurmon kunta ja kirjasto

Nurmon kunta sijaitsee Etelä-Pohjanmaan maakunnassa. Se sijaitsee noin kahdeksan kilometrin päässä Seinäjoelta. Nurmon kunta oli itsenäinen aina vuoteen 2009 asti, kunnes se liitettiin Ylistaron kanssa osaksi Seinäjokea. Nurmon lähialueisiin kuuluvat Nurmijokilaakso, Teppo, Koliini, Ruuhikoski (Huumo ja Veneskoski), Hyllykallio (Hyllykallio, Kertunlaakso ja Tanelinranta) ja Kuoras (Viitalankylä, Koura ja Ylijoki). (Seinäjoki, 9). Vuonna 2014 Nurmon alueella asui 4460 asukasta, joista 2222 oli naisia ja 2238 oli miehiä. Heidän keski-ikänsä vuonna 2014 oli 38 vuotta. (Postinumeroalueittainen avoin tieto 2016.)

Nurmon kirjasto sijaitsee aivan Nurmon keskustassa, lähellä kouluja ja Nurmostaloa. Kirjasto on toiminut entisen liiketilan tiloissa jo vuodesta 2000 lähtien (Seinäjoen kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto). Kirjasto on kooltaan keskisuuri ja yläasteen, lukion ja alakoulun läheisyyksien takia kirjaston asiakaskunta koostuu pääosin nuorista ja lapsista. Vuonna 2015 asiakkaita kirjastossa kävi 57 052 henkeä ja lainoja oli 155 189. (Toimintakertomus 2014, 23.) Nurmon kirjastoa käyttävät pääasiassa Nurmon keskustan tuntumassa asuvat ihmiset, mutta myös lähialueiden asukkaat. Kirjaston asiakasmäärä on kasvanut vuonna 2013 lakkautetun Hyllykallion kirjaston myötä, kun osa Hyllykallion kirjastoa käyttäneet asiakkaat ovat siirtyneet Nurmon kirjaston asiakkaiksi.

Nurmon kirjasto on yksi Seinäjoen kaupunginkirjasto-maakuntakirjaston sivukirjastoista. Muut lähikirjastot ovat Peräseinäjoella ja Ylistarossa. Näiden lisäksi Seinäjoen kirjaston alaisuuteen kuuluu Keski-Nurmon kombikirjasto sekä Törnävän sairaalan yhteydessä oleva laitospkirjasto. Käytössä on myös kaksi kirjastoautoa: Ilo ja Ykä. Nämä kaikki ja Kuortaneen kunnankirjasto kuuluvat yhteiseen kirjastokimpaan Seittiin. Kirjastoilla on yhteiset aineisto- ja asiakastietokannat että yhteinen kirjastokortti. Seitistä löytyy myös Seinäjoen lukion kirjaston aineistot, mutta kirjastoa hoidetaan itsenäisesti. (Seinäjoen kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto.)

Nurmon kirjastossa työskentelee vakituisesti viisi työntekijää: kirjastonjohtaja, kirjastonhoitaja ja kolme kirjastovirkailijaa. Kirjastossa työskentelee satunnaisesti harjoittelija joko työvoimatoimiston tai koulujen kautta. Musiikkikokoelmaa hoitava kirjastonhoitaja on myös vastuussa kirjastoon hankittavista peleistä (Tapionlinna

2016). Pelien hankintaan kirjastokimppa vaikuttaa siten, että kaikkea aineistoa ei kannata yhteen kirjastoon hankkia, vaan aineisto liikkuu kirjastojen välillä aineistokuljetuksilla. Asiakas saa haluamansa aineiston pääasiassa ilmaiseksi varaamalla sen siihen kirjastoon, mistä sen haluaa hakea. Koko Seitti-kirjaston anti on siis asiakkaan saatavilla, vaikkei se olisi fyysisesti juuri siinä kirjastossa missä olet. Kuitenkin suositumpia aineistoja kirjastot hankkivat kukin oman kappaleensa.

3 Tapahtuman järjestäminen

Tapahtuman järjestämisessä on kolme vaihetta: suunnittelu, toteutus ja jälkipuinti. Hyvin ennakkoon suunniteltu auttaa toteuttamaan hyvän tapahtuman ja jälkipuinnin kautta otetaan selville, mikä oli onnistunutta ja mikä ei. Tapahtuman paikan, ajankohdan ja keston määrittelevät hyvin pitkälle asiakkaat ja tapahtuman luonne. Miksi tapahtuma järjestetään (tavoite), kenelle se järjestetään (kohderyhmä) ja mitä järjestetään (tapahtuman luonne)? (Vallo & Häyrinen 2008, 93.) Kaikki nämä osa-alueet ovat symbioosissa keskenään, joten yksi osa-alue vaikuttaa toiseenkin osa-alueeseen.

Suunnitteluvaihe on se, mikä vaatii eniten resursseja ajallisesti. Se pitää aloittaa hyvissä ajoin ennen tapahtumaa, jotta mahdolliset uhat saadaan minimoitua. Näin saadaan hyvä käsitys siitä kuinka tapahtuma kulkee eteenpäin ja miten sitä voisi parantaa sujuvuuden parantamiseksi. Suunnitteluvaiheessa tilaisuuden järjestäjä asettaa itselleen ja työryhmälleen tavoitteen, jota kohden he pyrkivät. Tämä auttaa jatkosuunnittelussa ja toteutuksessa. (Kauhanen, Juurakko & Kauhanen 2002, 45–49.)

Toteutusvaiheessa kaikki etukäteen suunnittelu tulee käytäntöön. Siihen kuuluu tapahtuman kokoaminen, itse tapahtuma että tapahtuman purku. Ajallisesti rakennusvaihe on kaikkein aikaa vievin. Se on se runko ja tunnelman luoja missä itse tapahtuma tapahtuu. Rakennusvaihe pitää tehdä huolella, koska tapahtuman alettua ei kulusseja saa enää muokattua niin, ettei se häiritsisi tapahtuman kulkua. Tapahtuman purkaminen on kaikkein nopein vaihe, kun kulissit ja lavasteet puretaan pois ja tapahtuman jäljet siivotaan. (Kauhanen, Juurakko & Kauhanen 2002, 50–51.)

Tapahtuman jälkeen arvioidaan onnistumiset ja kehittämiskohteet, osallistujilta mahdollisesti kerätty palaute käydään lävitse ja mietitään tapahtumasta saatu hyöty organisaatiolle. Tapahtumasta voidaan tehdä raportti tai yhteenveto, josta voi tarkistaa kuinka tapahtuma meni ja miten sitä voi jatkotapahtumissa kehittää. (Kauhanen, Juurakko & Kauhanen 2002, 51.)

Tavoite

Jokaisella tapahtumalla on oltava selkeä tavoite. Ilman tavoitetta tapahtumaa on turha järjestää. Järjestetäänkö juhla (esimerkiksi organisaation vuosijuhla), koulutustapahtuma (osallistujien olisi tarkoitus oppia asiasta x tai syventää vanhaa tietoa), saada lisää käyttäjiä organisaatiolle ("osallistumalla tapahtumaan saat ilmaisen jäsenyyden vuodeksi") vai onko se jokin muu tapahtuma. (Vallo & Häyrynen 2008, 101–105.)

On myös mietittävä, mitä organisaatio haluaa viestittää järjestämällään tapahtumalla ja miksi. Milloin se järjestetään ja kuinka kauan se kestää, mitä sillä halutaan viestittää ja saavuttaa? Jokaisella tapahtumalla on oma viestinsä minkä se välittää tapahtumaan osallistujille. Tämä viesti kertoo asiakkaille organisaation arvoista ja tavoitteista, joten hyvin suunniteltu tapahtuma on jo puoliksi tehty. (Vallo & Häyrynen 2008, 105–108.)

Kohderyhmä

Miettimällä ja segmentoimalla kohderyhmänsä saa järjestettyä tapahtuman juuri sellaiseksi mikä tuo oikeanlaiset ihmiset tapahtumaan. Kohderyhmän tunteminen on elintärkeää, jotta osataan järjestää oikean kokoinen että näköinen tapahtuma, joka puhuttelee kohderyhmää. Ovatko kohderyhmänä potentiaaliset asiakkaat, kutsuvieraat vai yhteistyökumppanit? Millainen ryhmärakenne heillä on (ikä- ja sukupuolijakauma, koulutustausta, jne.)? Jokaista näistä puhuttelee erityyppinen tapahtuma (Vallo & Häyrynen 2008, 111–115.) Jos kohderyhmä ja tapahtuma eivät kohtaa, niin seurauksena voi olla huonosti onnistunut tapahtuma (Etelä-Pohjanmaan liitto, 9).

Millä tapaa potentiaalinen kohderyhmä saadaan tapahtumaan? Minkälainen on kutsu? Tapahtuma voi olla kutsutilaisuus, johon tulevat harvat ja valitut tai avoin kutsu, jolloin osallistujia voi tulla ennalta arvaamaton määrä. Oli kutsu millainen tahansa, siitä pitää tulla esille kaikki olennainen tieto tapahtumasta (mitä, missä ja milloin). Kutsut pitää huomata lähettää hyvissä ajoin ennen tapahtumaa. (Vallo & Häyrynen 2008, 119–123.)

Tapahtuman luonne

Tapahtuman alkuvaiheessa on selvitettävä tapahtuman olemassaolon syy, eli sen ydin, joka määrää tapahtuman luonteen. Sen sisältö pitää suunnitella tapahtuman ehdoilla. Siihen vaikuttaa tapahtuman tavoite että kohderyhmä, sekä missä ja milloin se järjestetään.

Onko tapahtumalla teemaa? Jos on, niin minkälainen? Onko tapahtumassa esiintyjä/esiiintyjä? Onko tapahtuma sellainen, johon tarvitsee tiloja varata kuukausia/vuosia ennen varsinaista tapahtumaa? Kaikki osa-alueet täytyy ottaa huomioon, koska yksi alue vaikuttaa toiseen osa-alueeseen tapahtuman kulussa. (Vallo & Häyrinen 2008, 148–150.) On hyvin oleellista, että tapahtuman luonne muovataan tavoiteltavan kohderyhmän oloiseksi, jotta tapahtuma täyttäisi tavoitteensa. (Etelä-Pohjanmaan liitto, 9).

4 Voittoa tavoittelematon organisaatio ja markkinointi

Voittoa tavoittelematon organisaatio tarkoittaa ei-kaupallista yritystä, kuten kirjastoa tai hyväntekeväisyysjärjestöä, jonka tarkoituksena ei ole tuottaa voittoa tai merkittävää rahallista hyötyä. Samoin voittoa tavoittelematon markkinointi tarkoittaa voittoa tuottamatonta markkinointia. Näistä termeistä käytetään myös yleisesti muotoja nonprofit-organisaatio ja nonprofit-markkinointi. (Bergström & Leppänen 2014.)

Voittoa tavoittelemattomien organisaatioiden tavoitteena ei ole voiton tekeminen kuten yrityksillä, mutta ne tarvitsevat silti markkinoinnin keinoja toiminnassaan. Organisaatioista suurin osa tuottaa palveluita, hyötyä ja arvoja asiakkailleen, jolloin markkinoiden tunteminen, tutkiminen, segmentointi ja palveluiden muokkaaminen halutunlaiseksi ovat oleellinen osa toimintaa. (Bergström & Leppänen 2014.) Markkinoinnin tehtävänä on vaikuttaa potentiaalisten asiakkaiden päätöksentekoon ja saada pysyviä asiakkaita.

4.1 Markkinointi

Markkinoinnin perusteet koostuvat neljästä kilpailukeinoista, jotka ovat

- tuote
- hinta
- saatavuus
- markkinointiviestintä.

Yrityksen toiminnan lähtökohtana on jokin toimiva tuote tai palvelu, jota sen myyjä tai markkinoija pitää ainutlaatuisena. (Muhonen & Heikkinen 2003, 21–22.) Palveluilla ja tuotteilla määritetään hinta, johon vaikuttaa monta tekijää, kuten kysyntä. Tämän jälkeen keksitään keinot, jolla tämä tuote saadaan asiakkaiden tietoon, saataville ja käyttöön.

Markkinoinnin avulla herätetään asiakkaiden mielenkiinto ja saatetaan heidän palveluiden ja tuotteiden luo. Sen avulla organisaatiot/yritykset löytävät asiakkaat ja

toisin päin. Markkinoijat myyvät tuotetta/palvelua, mutta asiakkaat ostavat arvoa tai ratkaisua johonkin ongelmaan. Asiakkaita ei kiinnosta pelkästään vain tuotteen hinta, vaan he haluavat että tuote on helposti saatavilla ja että se heijastaa heidän arvojaan kuluttajana. (Muhonen & Heikkinen 2003, 23–26.)

Markkinointiviestinnällä kerrotaan asiakkaille minkälaisia tuotteita ja palveluita organisaatio tarjoaa, kuinka ja miten niitä hankitaan ja mitä se voisi maksaa. Tähän vaikuttaa työntekijöiden henkilökohtainen myyntityö, organisaation oma mainonta sekä tiedotus- ja suhdetoiminta (PR). Viestintää mietittäessä pitää ottaa huomioon muun muassa kohderyhmä, mitä sillä halutaan saavuttaa, toteutustapa ja vaikutuksen arviointi. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2016.)

4.2 Markkinointi kirjastossa

Kirjastojen markkinointia mietittäessä voidaan käyttää Albert Humphreyn kehittämää SWOT-analyysiä. Lyhenne SWOT tulee englannin sanoista Strengths (vahvuudet), Weaknesses (heikkoudet), Opportunities (mahdollisuudet) ja Threats (uhat). Malli auttaa näkemään muutokset ja toimintaympäristön vaikutukset kirjastoon sekä mahdollisten heikkouksien ja uhkien tilan. Analyysin tekeminen säännöllisesti auttaa kirjastoa pysymään ajan tasalla, koska viisi vuotta ollut vahvuus voi olla nykypäivänä heikkous. (Helinsky 2012, 22–30.)

Kirjastot haluavat auttaa jokaista asiakasta yksilöllisesti ja tarjota jokaiselle jotakin. Kuitenkaan kaikki asiakkaat eivät ole kiinnostuneet samasta asiasta, joten on helpompaa segmentoida heidät eri ryhmiin palveluiden ja tuotteiden suhteen (Helinsky 2012, 47–48). Nämä jaottelut eivät kuitenkaan ole täydellisiä, mutta ne auttavat miettimään paremmin markkinointia erilaisille asiakasryhmille. Tekemällä tämän on helpompi miettiä miten ja mihin kannattaa panostaa.

Mistä kirjastot saavat rahaa markkinointiin? Vaihtoehtoina ovat joko sponsorointi, yhteistyö tai hankerahan hakeminen. Sponsorointi on kirjastoille mahdollisuus, sillä kirjaston asiakaskunta on laaja ja monipuolinen ikänsä, sukupuolen ja ammattikuntansa puolesta. Tutumpi tapa kirjastoille saada markkinointiapua on yhteistyö. Yhteistyökumppaneina voivat toimia kunta, koulut, paikalliset harrastuskerhot, paikal-

lislehdet jne. Kirjasto voi esimerkiksi tehdä kirjavinkkejä paikallislehteen tai koululle, ja vastaavasti yhteistyökumppani mainostaa kirjaston palveluita kertomalla mistä näitä vinkattuja kirjoja löytää. Tällä tapaa yhteistyökumppanit jakavat mainostuksesta johtuvia kuluja ja oppivat samalla toisiltaan. (Helinsky 2012, 80–89.) Kirjastot voivat hakea myös hankerahoitusta isoimmille projekteilleen. Opetus- ja kulttuuriministeriö rahoittaa kirjastojen alueellisia ja paikallisia hankkeita, ja hankerahaa voi hakea kuntien lisäksi kunnalliset kirjastot. Hankerahan hakemiseen pitää kuitenkin olla hyvät perusteet. Hakemuksesta tulee käydä selvästi ilmi, että mihin sitä tarvitaan ja minkä ajan kuluessa se aiotaan käyttää. (Yleisten kirjastojen hankerekisteri 2016.)

5 Digitaaliset pelit ja niiden hyödyt

Digitaalisesta pelaamisesta on tullut merkittävä osa tämän päivän kulttuuria ja yhteiskuntaa. Digitaalisten pelien kirjo on melkein kaiken kattava: löytyy tarinallisia seikkailu- ja roolipelejä, yksinkertaisia ajanviete- ja pulmapelejä, opettavia pelejä, strategia- ja simulaatiopelejä jne. Pelimahdollisuudet ovat rajattomat. Pelit antavat pelaajalleen mahdollisuuden, ajanvieton lisäksi, kokea asioita joita ei arkielämässään voi tai halua kokea. Interaktiivisuuden ansiosta pelit tarjoavat haasteita pelaajilleen sekä onnistumisen tunteita. Yksinkertaisimmillaan siten, että läpäisee omalla osaamisellaan pelin tarjoaman haasteen, esimerkiksi voittamalla Shakin tietokonetta vastaan. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 34-35.)

Pelejä arvostetaan nykypäivänä enemmän, koska niitä voi huvin lisäksi käyttää myös moneen muuhun tarkoitukseen, kuten opetukseen sekä opetuksen tukena. Kaikki lapset eivät välttämättä opi pelkän aktiivisen opetuksen ja opiskelun kautta, vaan informatiivinen opetus, kuten pelit ja simulaatiot, voi tuntua heistä helpommalta tavalta oppia. Oppimispelit auttavat sellaisia lapsia ja nuoria oppimaan erilaisella tavalla, jotka eivät pelkän perinteisen luokkaopetuksen avulla opi uutta. Kuitenkaan pelit yksistään ei voi toimia opetuksena, vaan sen pitäisi tukea ja laajentaa muuta oppimista. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 10-32.)

Oppimisen ja huvin lisäksi yksi digitaalisten pelien hyödyistä on yhteisöllisyys. Pelejä voi pelata kavereiden kanssa, kutsua heitä luoksensa pelaamaan tai niistä voi keskustella heidän kanssaan (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 11). Yhdessä pelaaminen ei kuitenkaan vaadi enää samassa huoneessa olemista, vaan se tapahtuu nykyään perinteisen pelaamisen lisäksi online-pelien kautta tuttuja tai tuntemattomien kanssa. Pelaamisen sosiaalinen puoli konkretisoituu moninpeleissä, joissa voi pelata tuttuja tai tuntemattomien kanssa. Näissä moninpeleissä useimmiten muodostetaan pelaajajoukkueet, joissa suoritetaan yhdessä pelin vaatimia toimintoja (seikkaillaan avoimessa maailmassa, suoritetaan tehtäviä jne.) ja kommunikoidaan muiden pelaajien kautta joko mikrofonin tai chatin kautta. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 33-34.)

Sosiaalisen ja opetuksellisen hyödyn lisäksi pelien perimmäisin tarkoitus on viihdyttää. Ne viihdyttävät, ruokkivat mielikuvitusta ja herättävät ajatuksia ja tunteita.

Onnistuminen pelissä luo pelaajalleen positiivisia tuntemuksia, mikä taas edistää ihmisen hyvinvointia. Ja vaikka pelissä ei onnistuisikaan, niin pettymykset toimivat hyvänä vastapainona, koska se toimii hyvänä kasvatuselementtinä nuoremmille pelaajille. Tällä tapaa opitaan käsittelemään vastoinkäymisiäkin.

5.1 Pelaamisen haitat

Ongelmallista pelaamista on vaikea määritellä. Todellisuuspako ja pelimaailmaan uppoutuminen nähdään pelaamisen negatiivisena puolena, vaikka se on monelle pelaajalle nimenomaan stressiä vähentävää ja hyvinvointia edistävää toimintaa (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 36). Useimmiten puhutaan peliongelmaista, kun ajankäyttö pelien suhteen hämärtyy ja se alkaa häiritä pelaajan elämää, kuten terveyttä, ihmissuhteita, taloutta ja sen vähentäminen haitoista huolimatta on vaikeaa (Video Game Addiction [Viitattu 12.4.2016]).

Mutta mikä peleissä koukuttaa? Jokainen pelaaja ja pelitapahtuma ovat erilaisia, ja niihin vaikuttaa pelin lisäksi pelaajan henkilökohtaiset ominaisuudet ja monet ympäristötekijät. Pelien elinehtoihin ja logiikkaan kuuluu nimenomaan mukaansatempaavuus ja kyky pitää pelaaja otteessaan, joihin pelaaja sitten reagoi omalla yksilöllisellä tavallaan. Jotkut reagoivat niihin herkemmin kuin toiset.

Pelaajien ympäristö vaikuttaa paljon siihen, kuinka paljon pelaa. Jos pelaajalla ei ole muita harrastuksia, niin pelaamiseen tulee kulutettua enemmän aikaa. Pelit voivat toimia pelaajille sosialisoitumispaikkana (esimerkiksi online-peli Second Life), joka toimii osasyynä jatkuvaan pelaamiseen. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 99-109.)

5.2 Ikärajoitukset ja sisällöt

Kaikesta viihteestä (pelit, elokuvat, videot, dvd:t) löytyvät ikärajoitukset, joista näkee minkä ikäiselle kyseinen tuote soveltuu sisältönsä puolesta. Tämä auttaa kuttajia, kuten vanhempia, päättämään ostavatko he tuotteen. Näillä rajoituksilla

suojellaan lapsia ja nuoria, jotteivät he näe kehitykselle haitallista mediasisältöä. (PEGI S.A.).

Peleistä löytyvät PEGI-luokitukset (Pan European Game Information – yleiseurooppalainen pelitieto) kertovat ikärajan kautta minkä ikäisille peli soveltuu ja sisältösymbolit sen, minkä takia peli on saanut tietyn ikärajan.

Ikärajat ovat



– Soveltuu kaikenikäisille.



– Pelissä on kohtauksia ja ääniä, jotka saattavat olla pelottavia pienemmille.



– Pelissä saattaa olla todentuntuksia väkivaltakohtauksia sekä sisältää lievää alastomuutta tai lievää kiroilua.



– Pelissä esiintyvä väkivalta tai alastomuus näyttää samalta kuin tosielämässä.



– Pelissä saattaa esiintyä törkeää väkivaltaa.

Sisältösymbolit ovat



Kiroilu: Sisältää voimakasta kielenkäyttöä.



Syrjintä: Sisältää syrjintää tai syrjintään rohkaisevaa sisältöä.



Huumeet: Sisältää huumeiden käyttöä tai viittaa niiden käyttöön.



Kauhu: Saattaa herättää kauhua tai pelkoa pienissä lapsissa.



Uhkapeli: Saattaa opettaa tai rohkaista uhkapelien pelaamista.



Seksi: Saattaa sisältää alastomuutta ja/tai seksuaalista materiaalia ja/tai viittauksia seksiin.



Väkivalta: Sisältää väkivaltaa.



Online: Peliä voi pelata verkossa.

(PEGI S.A.).

6 Pelipäivän järjestäminen

Idea pelipäivän järjestämiseen syntyi siitä, että Nurmon kirjaston henkilökunta ovat aina halunneet järjestää pelipäivän, mutta heillä ei ole ollut työvoimallisia tai ajallisia resursseja sen pitämiseen. Tapahtumaa oli mahdotonta saada varsinaisen virallisen pelipäivän, Kansallinen pelipäivän, yhteyteen, koska virallinen tapahtuma on nimestään huolimatta viikon pituinen. Viikon pituinen tapahtuma keskisuuressa kirjastossa ei olisi ollut kannattava aika- ja työresurssien näkökulmasta. Tapahtuman järjestyspaikkana toiminutta Nurkkakammaria tarvittiin myös kirjaston omiin käyttötarkoituksiin. Pelipäivä kirjastossa ajoittui kirjaston omien aikataulujen mukaan kaikkein optimaalisimmalle päivälle. Tapahtumaa suunniteltiin yhteistyössä Nurmon kirjaston henkilökunnan kanssa, joista sitten valitsimme yhdessä parhaimmat ideat toteutukseen asti.

Tapahtuman ydinideana oli päästä pelaamaan yhdessä ystävien tai perheen kanssa, tai yksin, mikäli niin haluaa. Jos ei ollut kaveria jonka kanssa pelata, niin minun kanssani pystyi myös pelaamaan. Pelaamisen lisäksi jaossa on tietoisukuja PEGI-luokituksista siksi että tietoisuus peleissä olevista rajoituksista kasvaisi.

Pelipäivä järjestettiin perjantaina 25.9.2015 ja tapahtuma oli käynnissä kirjaston aukioloaikana kello 12–17. Lähikouluilla ei ollut silloin tapahtumia, jotka olisivat vaikuttaneet pelipäivän osallistuvien määrään ratkaisevasti. Ajankohdan ajateltiin olevan hyvä erityisesti lapsille, jotka tulevat kirjastoon koulun loputtua odottamaan koulukyytejään. Koko päivän kestävä tapahtuma antaisi enemmän aikaa eri pelien kokeiluun sekä asiakkailta olisi enemmän valinnan varaa milloin ehtisi osallistumaan tapahtumaan.



Kuva 1. Nurmon kirjaston nurkkakammari. Kuva: Arla Lehtonen.

Suunnittelussa suurin rajoite oli tila, jossa tapahtuma järjestettiin. Ideoita oli paljon, muttei tilaa missä kaikki ideat olisi voinut toteuttaa. Tapahtuman paikaksi valittiin siksi kirjaston tiloissa oleva nurkkakammari (Kuva 1), joka toimii normaalisti joko kirjaston hiljaisena tilana tai pienten tilaisuuksien paikkana, kuten satutuntitilana. Paikka oli ihanteellinen, koska se oli oma erillinen tilansa ja tapahtuma ei siten häiritsisi muita kirjastossa kävijöitä, jos volyymitaso nousi pelatessa liian korkealle.

Tapahtuma oli ilmainen. Kirjastolla ei ollut antaa tapahtuman järjestämiseen rahallisia resursseja, joten tarkoituksena oli järjestää tilaisuus niin, että siihen menisi mahdollisimman vähän varoja. Kirjasto tarjosi jo kirjastossa olevia koristeita ja välineitä (kartonkia, paperia, värikyniä, rekvisiittaa) tilan koristeluun, sekä sain hyödyntää kirjaston lainattavaa aineistoa sekä pelivälineitä kuten parhaaksi näin. Tapahtuman yhtenä houkuttimena oli palkinto, jonka arvontaan osallistui jos kirjoitti palautteen tapahtumasta. Palkinnon materiaalit löytyivät minulta, joten kirjaston ei tarvinnut antaa rahallista apua tämän suhteen. Palkinto oli luonnollisesti pelihenkkinen: Skip-Bo-korttipeli ja Afrikan tähti-penaali, jossa oli lyijykyniä että kumeja.

6.1 Tapahtuman esivalmistelut



Kuva 2. Pelinäyttely Nurmon kirjastossa. Kuva: Arla Lehtonen.

Tapahtuman järjestäminen alkoi kolmisen viikkoa ennen varsinaisen tapahtuman alkua siten, että kokosin Nurmon kirjaston lasivitriineihin pienen pelinäyttelyn vanhoista peleistä ja pelikonsoleista (Kuva 2 & Kuva 3). Vitriineihin laitettavat esineet löytyivät tapahtuman järjestäjältä. Esillä olivat pelikonsoli NES (Nintendo Entertainment System) ohjaimineen ja siihen pelejä, kuten Lemmings, Super Mario ja Duck Hunt, sekä Commodore Amigan joystick-peliohjain että joitain Amigan pelejä, kuten Caesar the Cat, Track & Field, Bomb Jack, Fiendish Freddy's Big Top O'Fun, pelikonsoli Playstation 1 ja siihen pelejä, kuten Duke Nukem, Tomb Raider ja Resident Evil sekä vanhoja käsikonsoleita 1980–1990-luvuilta.



Kuva 3. Pelinäyttely Nurmon kirjastossa. Kuva: Arla Lehtonen.

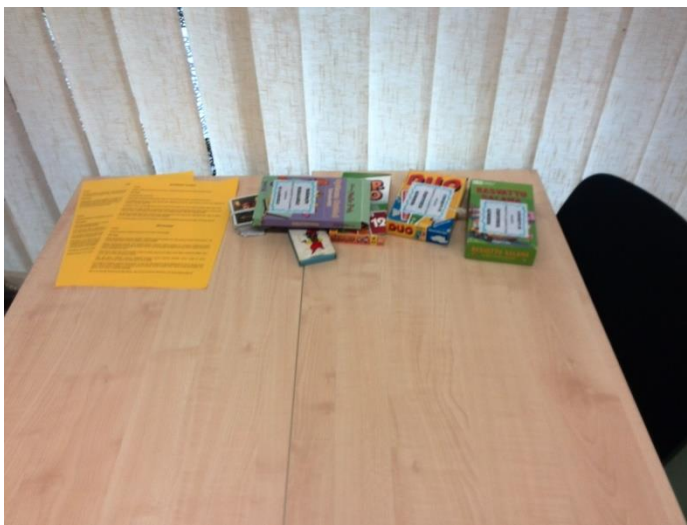
Näyttelyn ajatuksena oli herättää asiakkaiden mielenkiinto tulevaan tapahtumaan. Samalla se toimi oivallisena muistelon kohteena vanhan sukupolven pelaajille mitä ennen oli sekä nuoremmat saivat nähdä, mitä vanhemmat ovat pelanneet.

Tapahtuman mainostaminen tapahtui yhteistyössä Nurmon kirjaston kanssa. Nurmon kirjastosta lähetettiin mainoksia lähikouluille, Nurmon ala-asteelle ja yläkoululle, sekä kirjaston lähellä sijaitsevaan nuorisokeskukseen Kenuun. Tapahtumaa mainostettiin perinteisesti kirjaston omalla että Seinäjoen kaupunginkirjasto-maakuntakirjaston ilmoitustauluilla ja mainoksia vietiin myös kauppakeskus Prismaan, K-Market Ruokaruukin ja S-Market Lehtisen ilmoitustauluille. Kirjaston Facebook-sivustolla sekä internetsivustolla oli myös mainos tapahtumasta. Mainos oli perinteinen tulostettu A4 (Liite 1), jonka suunnittelin itse ja jolle hain hyväksynnän kirjastolta, ennen kuin se pistettiin levitykseen.

6.2 Tapahtuman pelivalikoima

Itse tapahtumaan valitsimme konsolipelikoneen Playstation 1, jonka lainasin kirjastolle. Valitsin pelattaviksi peleiksi rallipelin V-Rally 2:n sekä seikkailupelin Toy Sto-

ry 2: Buzz Lightyear to the Rescue!:.n. Pelit valittiin siksi, että molemmissa ikärajoitukset olivat K-3, jolloin ne sopivat mahdollisimman monen ikäisille pelaajille. Toiseksi konsolipelikoneeksi valikoitui Nintendo Wii, joka löytyi kirjastolta jo ennestään. Pelattavaksi valittiin pelit, joita asiakkaat pääsisivät normaalistikin pelaamaan kirjaston aukioloaikoina. Kirjastolta löytyvään kannettavaan tietokoneeseen asennettiin neljä eri peliä, jotka löytyivät kirjaston kokoelmista, joita pääsi pelaamaan syöttämällä cd:n tietokoneeseen. Nämä tietokonepelit olivat Muumit ja näkymätön lapsi, Minä rakastan kissoja, Wall-E ja Puuha Pete: Pete seikkailee linnassa. Peli-valintoihin vaikutti jälleen pelaajien ikä; pelit sopivat monen ikäisille pelaajille.



Kuva 4. Erilaisia korttipelejä. Kuva: Arla Lehtonen.

Lautapeleiksi valitsin mahdollisimman nopeatempoisia pelejä, jotta tarvittaessa pelaajien vaihtuvuus olisi nopeaa. Näitä pelejä olivat Kimble, Afrikan tähti, muistipeli, Hoksotin, Myyrän Puutarha ja Rasvattu salama. Valitsin myös klassisimpia lautapelejä, jotta osallistujat voisivat tutustua peleihin, joihin normaalisti ei tulisi tartuttua. Näitä olivat shakki ja Domino. Lautapelien lisäksi pelattavissa oli myös noppapeli Yatzy, sekä korttipelejä (Kuva 4.), kuten Skip-Bo, Uno, Musta Pekka ja tavalliset korttipelit, joita varten olin kirjoittanut muutamat ohjeet yksin- että moninpeliä varten.

6.3 Tapahtuman kulku

Tapahtuma alkoi kirjaston auettua. Päivä lähti verkkaisesti käyntiin, mutta koulujen loputtua tapahtumaan saapui ihmisiä. Asiakkaita tuli sykleittäin; välillä oli hiljaista ja välillä oli enemmän ihmisiä paikalla. Suurin osa tapahtumaan osallistuneista oli 6-12-vuotiaita poikia, mutta myös joitakin tyttöjä tapahtumaan osallistui. Tapahtumassa käyneet tytöt eivät olleet niin innostuneita konsolipeleistä, vaan lautapelit kiinnostivat enemmän sekä mahdollinen juttuseura. Aikuisia osallistujia oli erittäin vähän. Muutama isä ja äiti tulivat yhdessä pelaamaan pienempien lastensa kanssa lautapelejä sekä värrittelemään tulostettuja kuvia. Joitain Playstation 1:stä nostalgisoivaa aikuista kävi pelaamassa lapsuutensa pelikonsolia.



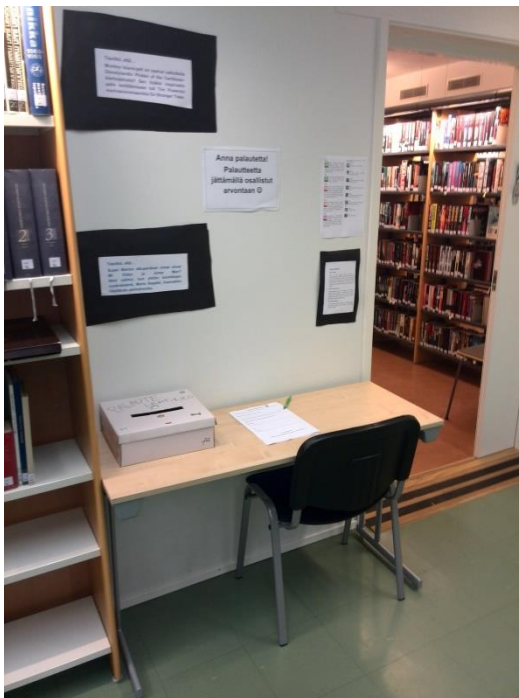
Kuva 5. Pelipäivään osallistuneita. Kuva: Arla Lehtonen.

Eniten asiakkaita kiinnostivat konsolipelit, joita opastin käyttämään aina tarvittaessa. Useammat osallistujat olivat jo ennestään pelanneet Playstation 1:stä tai Nintendo Wii:tä, joten pelaajat osasivat käyttää pelikoneita (Kuva 5.) omatoimisesti. Lautapeleistä suosituimpia olivat tarkkailupeli Hoksotin sekä Kimble, korttipeleistä perinteiset pelikortit. Muita pelejä, konsoleita ja tietokonetta lukuun ottamatta, ei pelannut kukaan.

Tapahtuman seinillä olleet tietoiskut (Liite 2) peleistä ja PEGI-luokitukset herättivät mielenkiintoa. Ne kiinnostivat erityisesti aikuisia, jotka tapahtumassa kävivät. Useimmat eivät olleet täysin tietoisia, millä perusteilla pelit saavat ikärajoituksensa ja mitä peleissä olevat symbolit tarkoittavat tai miksi ne ovat yleensäkin niissä olemassa.

Pelipäivään osallistui kaiken kaikkiaan 28 henkeä, joista 5 oli aikuista ja loput lapsia. Suurin osa osallistujista oli paikalla 10–20 minuuttia, mutta parhaimmillaan muutama osallistuja oli useamman tunnin paikan päällä. Osallistujia oli sopivasti pitkin päivää, sillä pelikonsoleilla tai tietokoneelle ei tullut missä vaiheessa sellaista jonoa, että olisi pitänyt lopettaa toisen peliä kesken kaiken ja pyytää päästämään toisia asiakkaita pelaamaan.

6.4 Tapahtuman palautteiden purku



Kuva 6. Tietoiskuja, PEGI-luokitus ja palautelaatikko. Kuva: Arla Lehtonen.

Tapahtuman paikan päällä oli palautelaatikko (Kuva 6.), johon osallistujat pystyivät jättämään palautetta (Liite 3) tapahtumasta. Palautelomake oli sisällöltään mahdol-

lisimman yksinkertainen, koska arvioitiin että suurin osa palautteiden antajista on lapsia ja he antavat helpommin palautetta, kun kysely ei ole turhan pitkä tai monimutkainen. Lupaus palkinnosta antoi lisäintoa palautteiden antoon, vaikkakaan kaikki eivät halunneet antaa sitä kirjallisesti.

Kirjallista palautetta tapahtumasta antoi 11 henkeä. 7 palautteiden antajista oli saanut tietoa kaveriltaan ja loput 4 olivat lukeneet tapahtumasta koulun ilmoitustaululta. Palaute oli positiivista ja arvioasteikolla 1-5 kaikki olivat yksimielisesti antaneet tapahtumalle arvosanaksi 5. Suurin osa palautteen antaneista halusi, että samantyyppinen tapahtuma järjestettäisiin uudestaan. Erityisesti kiiteltiin sitä, että pääsivät pelaamaan Playstation 1:llä vanhoja pelejä.

Kaikki eivät kuitenkaan antaneet kirjallista palautetta, vaan suosivat enemmän suullista. Valmiita kysymyksiä palautteen kyselyyn suullisesti ei ollut. Muutama lapsi kiitteli sitä, että oli järjestetty koulun jälkeistä toimintaa kirjastolla, koska useampi heistä tulee sinne odottamaan koulukyytejään. Erityisesti kiiteltiin sitä, että heidän kanssaan oli joku aikuinen viettämässä aikaa, pelaamassa ja juttelemassa. Pelit aiheena oli kiinnostavia, varsinkin kun pelaamaan pääsi heidän vanhempien aikaista pelikonsolia Playstation 1:stä.

Kirjaston henkilökunnalta tuli kiitosta siitä, että tapahtuma järjestyi vaivattomasti ja se ei lisännyt heidän normaalia työmäärää. Tapahtuman äänitaso pysyi myös sopivan alhaalla, joten se ei häirinnyt muita kirjastossa kävijöitä. He toivovat, että pystyisivät järjestämään vastaavan pelipäivän jatkossakin ja he saivat hyviä ideoita järjestämästäni tapahtumasta.

7 Johtopäätökset

Tapahtumaan osallistui kaiken kaikkiaan 28 henkeä, joka oli hyvä lopputulos hitaasta alusta huolimatta. Kohderyhmänä olivat pääasiassa lapset ja varhaisnuoret lähellä sijaitsevien koulujen takia. Suurin osa tapahtumaan osallistujista oli 8 -13 -vuotiaita poikia. Tapahtuman yksi ydinidea oli saada perheet ja ystävät yhdessä pelaamaan, joka toteutui myös hienosti. Muutama vanhempi kävi pelaamassa lastensa kanssa, sekä useampi kaveri tuli pelaamaan yhdessä pelejä. Ja jos joku kaipaili peliseuraa, niin tapahtuman järjestäjä pelasi heidän kanssaan. Kaikille osallistujille löytyi jotain tekemistä.

Ajankohtana perjantaipäivä ei ollut parhain mahdollinen, mutta se oli ainoa päivä, joka aikataulullisesti sopi Nurmon kirjaston tapahtumien aikatauluun. Perjantaisin mahdolliset osallistujat lähtevät viikonlopun viettoon muualle ja kirjastossa käydään vaan pikaisesti palauttamassa ja lainaamassa aineistoa. Siitä huolimatta henkilökunnan palautteiden mukaan osallistujamäärä oli alkuodotuksia parempi. Jatkossa samanlaista päivää järjestettäessä on hyvä miettiä muuta päivää kuin perjantaita ja mahdollisesti laajentaa tapahtumaa joko monipäiväiseksi tai lisäämällä sisältöä esimerkiksi useammalla pelattavalle pelikonsolilla tai peliaiheisella elokuvalla. Tällä tapaa paikalle saisi houkuteltua enemmän osallistujia, vaikkakin tekemällä näin nostatetaan mahdollisia kustannuksia, kuten työvoiman suhteen.

Tapahtuma saatiin järjestettyä erittäin pienellä budjetilla, mikä oli yhtenä tapahtuman järjestämisen kriteerinä. Kirjastolle tapahtuma maksoi vain papereiden ja musteiden verran. Aineiston kerääminen, tapahtuman kasaaminen ja purkaminen sekä pelikoneiden järjestäminen ja pelattavien järjestäminen oli pääasiassa tapahtumanjärjestäjän harteilla.

Tapahtuman tilana toiminut Nurkkakammari toimi täydellisesti järjestettyä tapahtumaa ajatellen, sillä pelaamisen äänet eivät haitanneet muita kirjastossa asioineita asiakkaita ja osallistujia ei ollut kerralla liian paljon, jotta tila olisi käynyt liian ahtaaksi. Toisaalta, jos tapahtumasta haluaisi tehdä isomman, niin tila yksistään ei toimi. Se kävisi ahtaaksi ja pelkät pelikonsolit vaativat oman tilansa televisioiden ja johtojensa kanssa. Jokainen laite vaatii oman pistorasiansa, joten sekin rajoittaisi tilan käyttöä ja laitteiden sijoittelua.

Aulaan lasikaappeihin järjestetty näyttely herätti mielenkiintoa potentiaalisissa osallistujissa. Itse tapahtuma ei palautteiden mukaan tuonut paljoakaan lisää tietoa osallistujille, vaan useammalla oli jo paljon tietämystä peleistä mikä onkin odotettavissa nykynuorilla. Lapset alkavat pelaamaan jo melko nuorina, jolloin pelikoneiden ja ohjaimien käyttö tapahtuu lähes luontaisesti.

Oliko pelipäivä järjestämisen arvoinen? Tapahtumaan osallistujat pitivät pelipäivästä ja osallistuisivat mielellään samanlaiseen tapahtumaan, mikäli sellainen järjestettäisiin. Tällainen pelipäivä toimii Nurmon kirjaston kokoisessa keskisuudessa kirjastossa, jos vaan henkilökunnalta löytyy resursseja sen järjestämiseen. Työvoimallisesti se vaatisi pitempiaikaista suunnittelua, sillä yhtä tai useampaa työntekijää on vaikea irrottaa varsinaisista työvuoroistaan yhdeksi päiväksi tapahtumaa pitämään ilman että se vaikuttaisi muihin työvuoroihin. Ideaalitulanteessa tapahtuman järjestäisi ulkopuolinen, kuten tätä opinnäytetyötä tehdessä, jolloin tapahtuma ei vaikuttaisi muihin työvuoroihin.

Kirjaston henkilökunta pitivät tapahtumaa onnistuneena, järjestelyt olivat menneet mutkattomasti ja pelipäivä ei häirinnyt kirjaston muuta toimintaa. Tapahtuma toimi kokonaisuutena ja varmasti saisi jatkossakin osallistujia, jos samantyyppinen tapahtuma järjestettäisiin uudestaan. Peliteollisuus kehittyy jatkuvasti, joten pelitapahtumia saisi hyvin muokattua sen mukaan. Koko ajan ilmestyy uusia pelilaitteita ja – konsoleita sekä pelejä, jolloin tapahtuman sisältöä voisi muokata kehityksen mukaan. Tapahtuman idea ei ole kuitenkaan pelkän kirjaston peliaineistoon ja eri laitteisiin tutustuminen. Se ideana on myös pitää hauskaa; yksin tai ystävien kanssa, pelaten lautapelejä tai tietokonepelejä.

LÄHTEET

- Bergström, S. & Leppänen, A. 2014. Yrityksen asiakasmarkkinointi. 15. Painos. Helsinki: Edita.
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampere: Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. Hypermedialaboration verkkojulkaisuja 6.
- Etelä-Pohjanmaan liitto. Ei päiväystä. Tapahtumanjärjestäjän opas. Seinäjoki: Etelä-Pohjanmaan liitto. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 14.3.2015]. Julkaisu C-57. Saatavana: http://www.epliitto.fi/~epliitto/images/C_57_Tapahtumajarjestajan_opas.pdf
- Helinsky, Z. 2012. Pieni mutta tärkeä kirja kirjastojen markkinoinnista. Helsinki: Avain.
- Muhonen, R. M. & Heikkinen, L. 2003. Kohtaamisia kasvokkain: Tapahtumamarkkinoinnin voima. Helsinki: Talentum.
- Harviainen, J. T., Meriläinen M. & Tossavainen, T. (toim.). 2014. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint
- PEGI S. A. Ei päiväystä. Tietoja PEGI-luokitusjärjestelmästä. [Verkkosivusto]. [Viitattu: 13.4.2016]. Saatavana: <http://www.pegi.info/fi/index/id/191>
- Pelipäivä. 2015. [Verkkojulkaisu]. Pelikasvattajien verkosto. [Viitattu: 9.11.2015]. Saatavana: <http://pelipaiva.fi/>
- Postinumeroalueittainen avoin tieto. Asukasrakenne 2014. 2016. [Verkkosivu]. Helsinki: Tilastokeskus. [Viitattu 1.3.2016]. Saatavana: http://pxnet2.stat.fi/PXWeb/pxweb/fi/Postinumeroalueittainen_avoin_tieto/Postinumeroalueittainen_avoin_tieto_2016/paavo_1_he_2016.px/?rxid=65b53437-5f95-4a4a-b512-20e43a83f5c1
- Seinäjoen kaupunki. 2013. Tietoa taskuun: Seinäjoki. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 1.3.2016]. Saatavana: https://www.seinajoki.fi/material/attachments/seinajokifi/seinajoenkaupunki/tietoaseinajoesta/6ltBuF7B0/Sjk_Tietoa_taskuun_2013_FI_WWW.pdf
- Seinäjoen maakuntakirjasto-kaupunkikirjaston toimintakertomus 2014. 2014. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu: 1.3.2016]. Saatavana: <https://kirjasto.seinajoki.fi/wp-content/uploads/2015/03/Toimintakertomus-2014.pdf>

Seinäjoen kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto. Ei päiväystä. Nurmon kirjasto. [Verkkosivusto]. [Viitattu 1.3.2016]. Saatavana: <https://kirjasto.seinajoki.fi/kirjastot/nurmo/>

Seinäjoen kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto. Ei päiväystä. Tietoa meistä. [Verkkosivusto]. [Viitattu: 1.3.2016]. Saatavana: <https://kirjasto.seinajoki.fi/tietoa/>

Tapionlinna, M. 2016. Kirjastonhoitaja. Nurmon kirjasto. Puhelinviesti 23.3.2016.

Työ- ja elinkeinoministeriö. 2016. Mainos- ja markkinointityö. [Verkkosivusto]. [Viitattu 23.3.2016]. Saatavana: http://www.ammattinetti.fi/ammattialat/detail/2/70_ammattiala

Yleisten kirjastojen hankerekisteri. 2016. Info. [Verkkosivusto]. [Viitattu 23.3.2016]. Saatavana: <http://hankkeet.kirjastot.fi/>

Vallo, H. & Häyrinen, E. 2008. 2. uud. painos. Tapahtuma on tilaisuus: tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. Helsinki: Tietosanoma.

Video Game Addiction: When video games become more than just games... Ei päiväystä. CRC Healt Group. [Verkkosivusto]. [Viitattu: 12.4.2016]. Saatavana: <http://www.video-game-addiction.org/>

LIITTEET

Liite 1. Mainos pelitapahtumasta

Liite 2. Tietoiskuja peleistä

Liite 3. Palautelomake



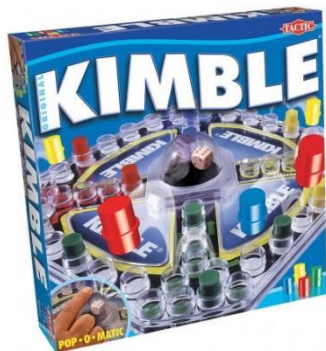
Päivä yhdessä pelaten!

Pelipäivä Nurmon kirjastossa

Perjantaina 25.9.

Klo 12–17

Tervetuloa!



Erilaisia lautapelejä

Pelialiheinen näyttely

Infoa PEGI-luokituksista



Tietokonepelejä

Tule koettamaan millaista on pelata Playstation 1:llä!



Pelaa Nintendo Wii:llä!



LIITE 2

Tiesitkö, että...

Playstation 1:n pelejä voi pelata myös Playstation 3:lla?

Tiesitkö, että...

Super Marion alkuperäiset nimet olivat Mr Video ja Jump Man? Nimi vaihtui, kun yhtiön toimitilojen vuokraisäntä, Mario Segalel, huomattiin näyttävän pelihahmolta.

Tiesitkö, että...

The Sims ilmestyi vuonna 2000?

Tiesitkö, että...

Xboxin alkuperäinen nimi oli DirectXbox?

Tiesitkö, että...

ihmisen on mahdollista painaa peliohjaimen näppäimiä 16 kertaa sekunnissa? Maailmanennätyksen asiassa on tehnyt japanilainen Toshuyuki Takahashi.

Tiesitkö, että...

ensimmäinen EA Sportsin tuottama NHL ilmestyi vuonna 1991? Se ilmestyi Sega Mega Drivelle.

Tiesitkö, että...

jos yrität käyttää Google Chromea offline-tilassa, voit pelata ruudussa näkyvällä dinosauruksella?



Tiesitkö, että...

Afrikan tähti on myydyimpien lautapelien joukossa Suomessa jo yli 60 vuotta? Peli keksi Kari Mannerla vuonna 1951.

Tiesitkö, että...

Afrikan tähden

maailmanmestaruuskisoja on käyty vuodesta 2005 lähtien?

Tiesitkö, että...

Facebookin pelatuin peli on Candy Crush Saga?

Tiesitkö, että...

videopelejä pelaavan suomalaisen keski-ikä 30 vuotta?

Tiesitkö, että...

Monkey Island-peli on saanut vaikutteita Disnelylandin Pirates of the Caribbean-kiertoajelusta? Sen lisäksi inspiraatio pelin kehittämiseen tuli Tim Powersin merirosvoromaanista On Stranger Tides.

Tiesitkö, että...

Max Payne - peli on suomalaisten tekemä? Peli ilmestyi vuonna 2001.

Tiesitkö, että...

Kimblen luoja, Aarne Heljakka, sai idean peliinsä amerikkalaisesti pelistä Trouble? Nimi Kimble tuli Takaa-ajettu-televisiosarjan päähenkilön, Richard Kimblen, mukaan.

LIITE 3



Palaute pelipäivästä

Mitä pidit tapahtumasta?

(1=En pitänyt, 2= Menetteli, 3=En osaa sanoa, 4= Mukava, 5=Pidin)

1 2 3 4 5

Mistä pidit erityisen paljon? (Lautapelit, pleikkari...)

Mitä kautta sait tietää tapahtumasta? (Koulussa, ilmoitustaululta, kirjastolta, kaverilta)

Tulisitko uudestaan, jos tapahtuma järjestetään toistamiseen?

Kyllä Ei

Muu palaute:

Nimi:

Ikä: _____

Osoitetiedot:

Kiitos palautteesta!

Kaikkien palautteen jättäneiden kesken arvotaan palkinto! ☺