

Taru Peuralanmäki

Konsolipelit ja pelaaminen Kauhajoen, Kurikan ja Seinäjoen kirjastoissa

Asiakkaan näkökulma

Opinnäytetyö

Syksy 2018

SeAMK Liiketoiminta ja Kulttuuri

Tradenomi (AMK) Kirjasto- ja tietopalveluala

SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Tradenomi (AMK)

Suuntautumisvaihtoehto: Kirjasto- ja tietopalvelualan koulutusohjelma

Tekijä: Taru Peuralanmäki

Työn nimi: Konsolipelit ja pelaaminen Kauhajoen, Kurikan ja Seinäjoen kirjastoissa – Asiakkaan näkökulma

Ohjaaja: Ari Haasio

Vuosi: 2018

Sivumäärä: 46

Liitteiden lukumäärä: 1

Opinnäytetyön aihe on konsolipelit Seinäjoen, Kurikan ja Kauhajoen kirjastoissa asiakkaan näkökulmasta. Tarkoituksena oli saada tietoa asiakkailta, siitä mitä he ajattelevat kirjaston peliaineistosta ja pelitapahtumista. Näillä tiedoilla pyritään auttamaan kirjastoa parantamaan tarjoamaansa aineistoaan ja kohdentamaan tapahtumia paremmin.

Aihetta tutkittiin kvantitatiivisella menetelmällä, eli määrällisellä menetelmällä. Kirjastoihin lähetettiin paperinen kysely ja verkossa oli esille verkkokysely. Vastauksia kerääntyi 200, joista suurin osa oli tullut verkossa. Paperiseen kyselyyn vastattiin alle 20 kertaa ja joissain kirjastoista ei saatu paperiseen kyselyyn ollenkaan vastauksia. Kaikkia kirjastoja kuitenkin käytetään kyselyn mukaan.

Vastauksista käy ilmi, että kirjastojen peliaineisto ei ole monille tuttu asia eikä tapahtumistakaan moni tiedä moni tiedä mitään. Vastauksien mukaan koetaan, että kirjastot eivät mainosta aineistoansa tai tapahtumiansa tarpeeksi. Pelejä kuitenkin halutaan lisää kirjastoihin ja tapahtumia myös erilaisille kohderyhmille. Kirjastojen tulisi siis mainostaa paremmin aineistoansa, jotta se olisi kaikkien käytettävissä ja tapahtumia tulisi olla myös aikuiseen makuun.

Avainsanat: konsolipelit, pelaaminen, pelit, digitaaliset pelit, tietokonepelit, kirjastoaineistot, aineistot, pelitapahtumat

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Bachelor of Business Administration

Specialisation: Library and Informal Services

Author/s: Taru Peuralanmäki

Title of thesis: Console games and gaming at the Kauhajoki, Kurikka and Seinäjoki libraries – The customer's perspective

Supervisor(s): Ari Haasio

Year: 2018

Number of pages: 46

Number of appendices: 1

The subject of my thesis is console games and gaming at the Seinäjoki, Kurikka and Kauhajoki libraries from the customer's perspective. The aim was to collect information from library customers to find out what they think about the libraries' game material and gaming events. With this information, the libraries could improve their materials and events to better meet the needs of the customers.

The subject was studied with both a paper form questionnaire and an online questionnaire sent to the libraries. The survey collected 200 replies, most of which came through the online inquiry. Only a few paper form questionnaires were answered, and some of the libraries did not get any answers from them. Yet, replies were obtained from all the participating libraries.

The replies to the inquiry showed that not many customer knew about the game materials or gaming events of the library. The respondents feel that the libraries do not market their material and services well enough. Still, they would like to have more games at the libraries and would like gaming events to be organized for different groups of people. All in all, libraries should market their materials better and organize events for adults, so that all the services of the library would be for everyone to use.

Keywords: console games, gaming, games, digital games, computer games, library material, material, gaming events

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ.....	4
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo.....	5
Käytetyt termit ja lyhenteet.....	6
1 JOHDANTO.....	7
2 TUTKIMUSKOHTEET.....	8
3 TUTKIMUSONGELMA JA -MENETELMÄT.....	11
3.1 Kvantitatiivinen menetelmä.....	11
3.2 Opinnäytetyön tutkimusongelma ja -kysymykset.....	13
4 DIGITAALISET PELIT.....	15
4.1 Pelikonsolit.....	15
4.1.1 1900 -luku konsolipeleissä.....	16
4.1.2 2000 -luku konsolipeleissä.....	17
4.2 Pelit ja pelaaminen kirjastoissa.....	19
4.3 Pelien tekijänoikeus ja lainausoikeus kirjastoissa.....	21
5 TUTKIMUSTULOKSET JA POHDINTA.....	23
5.1 Tutkitut kirjastot.....	23
5.2 Konsolipelit kirjastoissa.....	24
5.3 Pelitapahtumat ja -koneet kirjastoissa.....	27
5.4 Tyytyväisyys kirjaston pelialheiseen tarjontaan.....	32
6 YHTEENVETO.....	34
LÄHTEET.....	36
LIITTEET.....	40

Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuvio 1. Mitä kirjastoa käytetään – Millainen pelivalikoima siellä on vastaajan mielestä.	24
Kuvio 2. Millaisia pelejä kirjastoon tulisi vastaajan mielestä ottaa.....	25
Kuvio 3. Mitä kirjastoa käytetään – Osallistuuko kirjaston järjestämiin tapahtumiin.....	27
Kuvio 4. Mitä kirjastoa käytetään – Haluaisiko lisää peliaiheisia tapahtumia.....	28
Kuvio 5. Mitä kirjastoa käytetään – Löytyykö sieltä pelikone.....	29
Taulukko 1. Seinäjoen, Kurikan ja Kauhajoen kirjastojen tilastoja vuodelta 2017.....	8
Taulukko 2. Mitä kirjastoa vastaajat käyttävät.....	22
Taulukko 3. Mitä kirjastoa käytetään – Järjestetäänkö kirjastossa pelitapahtumia.....	26
Taulukko 4. Mille pelikoneelle kirjastoon halutaan pelejä lisää.....	31

Käytetyt termit ja lyhenteet

K18 -peli	Alle 18 -vuotiaalta kielletty peli
Medialukutaito	Tavallista lukutaitoa laajempi käsite, joka käsittää luetun median ymmärtämisen ja oikeaoppisen käyttämisen.
Pelikonsoli	Pelaamiseen käytettävä laite, jolla voi olla myös muita toimintoja.
Suoritin	Tietokoneessa ja pelikonsolissa, jonka tehtävänä on tietokoneen/konsolin sisäisen toiminnan ylläpitäminen
Tekijänoikeus	Teoksen tekijän oikeus omaan teokseensa.
Verkkopeli	Verkossa pelattava peli.

1 JOHDANTO

Käsittelen opinnäytetyössäni Kauhajoen, Kurikan ja Seinäjoen kirjastojen konsolipelejä ja pelitapahtumia kirjaston käyttäjien näkökulmasta. Pyrin selvittämään, kuinka paljon ihmiset ovat tietoisia kirjastojen peliaineistosta ja pelitapahtumista sekä käyttävätkö he näitä aineistoja. Aihe on mielestäni tärkeä, koska kirjastoon tulleet konsolipelit ovat uusia aineistoja, joista kirjaston käyttäjät eivät tiedä paljoakaan. Tavoitteena on saada ihmisten mielipiteet kirjaston peliaineistosta ja -tapah- tumista esille ja niiden avulla auttaa kirjastoa kehittämään valikoimaansa asiakkai- den toivomaksi. Konsolipelit ovat tällä hetkellä suuressa suosiossa ja niiden suosio on aina vain kasvussa.

Keskityn opinnäytetyössä konsolipeleihin, koska tietokonepelit ovat olleet kirjas- toissa jo useampia vuosia, kun taas konsolipelaaminen on kirjastoon rantautunut vasta lähivuosina. Kyselyn avulla selvitän kirjaston käyttäjien mielipiteitä konsolipe- leistä kirjastossa ja kirjaston järjestämistä pelitapahtumista. Kyselyllä pystyn myös saamaan suuntaa siihen, miten kirjaston tulisi kehittää tarjontaansa ja tapahtumi- ansa ja kenelle ne tulisi suunnata. Kyselyn kautta pystyn myös vertaamaan eri kir- jastojen pelitarjontaa ja aineiston asiakastyytyvyyttä.

Opinnäytetyöni avulla kirjastot pystyvät kehittämään peliaineistoansa ja kohdenta- maan sen markkinointia asiakkaillensa paremmin. Myös pelitapahtumien järjestämi- nen ja mainostaminen helpottuvat, koska kyselyn avulla selvenee millaiset asiak- kaat käyvät kirjaston järjestämässä pelitapahtumissa ja millaisia tapahtumia asiak- kaat haluaisivat kirjaston järjestävän. Kirjastojen tulisi olla ajan tasalla nykypäivän trendeistä ja konsolipelit ovat tällä hetkellä kasvava trendi, johon kirjastojen tulee osallistua. Kirjastot eivät nykypäivänä enää ole pelkkä kirja, vaan myös muu ai- neisto, kuten konsolipelit, kuuluvat kirjastoon. Peliaineiston lisääntyessä kirjaston tulee osata kohdentaa tapahtumansa ja mainontansa sille kohderyhmälle mikä käyt- tää näitä aineistoja ja sitä tämä opinnäytetyö pyrkii kehittämään.

2 TUTKIMUSKOhteet

Seinäjoen kirjasto on aloittanut toimintansa jo vuonna 1865 Seinäjoen kappeliseurakunnassa, josta se vähitellen siirtyi Alvar Aallon suunnittelemaan rakennukseen 100 vuotta myöhemmin eli 1965. Kirjasto laajeni myöhemmin uudempaan rakennukseen, jota kutsutaan Apilaksi ja joka on aivan Aalto-rakennuksen vieressä. Vuonna 2005 Peräseinäjoki ja Seinäjoki yhdistyivät ja Peräseinäjoen kirjastosta tuli Seinäjoen sivukirjasto. Kuntayhdistymiä tapahtui taas vuonna 2009, jolloin Nurmo ja Ylistaro liitettiin Seinäjokeen ja kirjastoista tuli Seinäjoen kirjaston sivukirjastoja. (Seinäjoki 2018, Seinäjoki [viitattu 15.4.2018].)

Seinäjoen kirjastoilla on vuonna 2018 rahaa hankintoihin 526 100 euroa ja tämä budjetti kattaa kaikki Seinäjoen kirjastot, myös Nurmon ja Ylistaron. Kokoelmapolitiikan mukaan pääkirjaston pelien hankinnassa lapsille otetaan huomioon se kuinka opettavaisia pelit ovat ja kuka niiden päähahmona on. Nuorille yritetään hankkia kaikkia kiinnostavia pelejä, jotka tosin eivät ole tarinoiltaan pitkiä. Lähikirjastojen pelihankinnat otetaan hankintoja tehdessä huomioon. K18 -pelejä, eli alle 18-vuotiailta kiellettyjä pelejä, hankitaan vain aikuisten osastolle ja sota- ja väkivaltapelejä otetaan kirjastoon harkiten. (Seinäjoen kokoelmapolitiikka 2018.)

Nurmoon pelejä hankitaan suurimmaksi osaksi lapsille ja nuorille, mutta aikuisillekin pelejä voidaan hankkia, jos ne sopivat kirjaston kokoelmaan. Uutuuksia peleistä ei hankita, koska ne maksavatkin enemmän. Peräseinäjoen monipalvelukirjastossa pelejä hankitaan vain lapsille ja nuorille. Myös Ylistarossa suurin osa pelihankinnoista kohdistuu lasten- ja nuortenpeleihin, mutta myös aikuisten pelejä hankitaan harkiten. (Seinäjoen kokoelmapolitiikka 2018.)

Seinäjoella asukkaita on 62 052 ja Seinäjoen kirjastoon kuuluu pääkirjasto Apilan lisäksi Nurmon kirjasto, Peräseinäjoen monipalvelukirjasto, Ylistaron monipalvelukirjasto, Keski-Nurmon kombikirjasto, Törnävän kirjasto, Simunanrannan palvelukeskuksen kirjasto ja Seinäjoen lukion kirjasto. Lisäksi kirjastoon kuuluu myös 2 kirjastoautoa, Ilo ja Ykä. (Suomen yleisten kirjastojen tilastot [viitattu 15.4.2018].)

Seinäjoen kirjaston aineistoon vuonna 2017 kuuluu 445 199 kappaletta niin kirjoja kuin muunlaista aineistoakin. Kirjoja kokoelmassa on 367 071, joka on suunnilleen

82 prosenttia kirjaston aineistosta. Muu aineisto, johon myös pelit lasketaan, on 12 732 eli noin 3 prosenttia koko aineistosta. Hankintoja kirjastossa oli tehty kirjoista 22 218 ja muusta aineistosta 572. (Suomen yleisten kirjastojen tilastot [viitattu 15.4.2018].)

Kurikassa asukkaita on 21 501 henkilöä. Kurikan kirjastoihin kuuluvat pääkirjaston lisäksi Jalasjärven ja Jurvan sivukirjastot sekä lisäksi kaksi kirjastoautoa Präntti ja Puukstaavi. Kirjaston kokoelmiin vuonna 2017 kuuluu 234 103 kappaletta aineistoa, joista 206 999 on kirjoja eli noin 88 prosenttia ja muuta aineistoa on kirjastossa 2 310 eli noin yksi prosentti. Hankintoja Kurikassa on tehty vuonna 2017 kirjoista 8 588 ja muusta aineistosta 246. (Suomen yleisten kirjastojen tilastot [viitattu 15.4.2018].)

Kauhajoella kirjastoja on pääkirjasto, sivukirjasto Pöntäneellä sekä kirjastoauto ja asukkaita 13 772. Kokoelmiin vuonna 2017 kuului 123 881 teosta, joista kirjoja oli 106 093 eli noin 86 prosenttia ja muuta aineistoa oli 1 112 eli alle yksi prosentti. Kirjahankintoja Kauhajoella oli 4 914 ja muuta aineistoa oli hankittu 37. (Suomen yleisten kirjastojen tilastot [viitattu 15.4.2018].)

Taulukko 1. Seinäjoen, Kurikan ja Kauhajoen kirjastojen aineistotilastoja vuodelta 2017 ja niiden vertailua

	Seinäjoki	Kurikka	Kauhajoki
Väkiluku	62 052 hlöä	21 501 hlöä	13 772 hlöä
Kirjastot	10 kirjastoa	5 kirjastoa	3 kirjastoa
Aineisto	445 199 kpl	234 103 kpl	123 881 kpl
Kirjat	367 071 kpl	206 999 kpl	106 093 kpl
Muu aineisto	12 732 kpl	2 310 kpl	1 112 kpl
Kirjahankinnat	22 218 kpl	8 588 kpl	4 914 kpl
Hankinnat: muu aineisto	572 kpl	246 kpl	37 kpl

Seinäjoella, joka on asukasluvultaan suurin, on myös suurin kokoelma. Seinäjokeen kuuluu myös useampi kirjasto, koska kuntaliitosten takia Ylistaron, Nurmon ja Peräseinäjoen kirjastot kuuluvat Seinäjoelle. Kurikkaan on muutama vuosi sitten liitetty Jalasjärvi ja sitä ennemmin Jurva, joten Kurikalla on toiseksi eniten kirjastoja ja kokoelma on toiseksi suurin. Seinäjoen kirjaston kokoelma on kuitenkin silti melkein kaksi kertaa suurempi kuin Kurikan. Asukkaita Seinäjoella on kolme kertaa enemmän kuin Kurikassa ja viisi kertaa enemmän kuin Kauhajoella. Kauhajoen kirjasto on pienin, koska Kauhajokeen ei ole liitetty muuta kuin pieni Pöntäne, jonka kirjasto on suurimmilta osilta koulukirjasto.

Seinäjoen kirjaston kokoelmasta kirjoja on 82 prosenttia, kun taas muuta aineistoa on vain 3 prosenttia ja loput 15 prosenttia ovat DVD-elokuvia ja musiikkilevyjä. Muuta aineistoa, johon lasketaan pelit, on kirjastossa 0,21 kappaletta asukasta kohden. Kurikassa kirjaston kokoelmiin kuuluu kirjoja 88 prosenttia koko aineistosta ja muuta aineistoa on vain yksi prosentti. Asukasta kohden muuta aineistoa Kurikassa on 0,11 kappaletta. Kauhajoen kirjaston kokoelmassa kirjoja on 86 prosenttia ja muuta aineistoa alle yksi prosentti. Asukasta kohden muuta asukasta Kauhajoen kirjastossa on 0,08 kappaletta.

Seinäjoen kirjaston kirjakokoelma on prosentuaalisesti pienempi kuin Kurikan ja Kauhajoen, mikä johtuu siitä, että Seinäjoki hankkii elokuvia, musiikkia ja muuta aineistoa enemmän kuin muut. Kurikan ja Kauhajoen kirjastoissa näitä aineistoja ei tarvitse hankkia paljon, koska ovat pienempiä kirjastoja, joilla on pienempi asiakaskunta.

3 TUTKIMUSONGELMA JA -MENETELMÄT

3.1 Kvantitatiivinen menetelmä

Kvantitatiivisessa tutkimusmenetelmässä tilastoilla on suuri merkitys ja tulosten tulee olla tilastoitavissa. Tutkimusmenetelmän valinnan määrää tutkimusongelma eli aihe mitä tutkitaan. Joskus tutkimuksessa voidaan käyttää sekä kvantitatiivista eli määrällistä tutkimusta että kvalitatiivista eli laadullista tutkimusta, jolloin näiden tutkimusten tulokset täydentävät toisiaan. Tutkimus tarvitsee tarpeeksi suuren otannan, jotta tuloksista voidaan päätellä jotain, koska liian pienessä otannassa tulokset ovat usein vääristyneet. (Heikkilä 2014, 12-16.)

Määrällisessä tutkimuksessa tiedot voidaan ottaa jo olemassa olevista tilastoista, joita on esimerkiksi Tilastokeskuksen verkkosivuilla tai tekemällä itse oma kysely missä kerätään aiheesta tilastoja. Heikkilän (2014, 12–16) mukaan kuitenkin usein valmiit tilastot eivät kuitenkaan täysin vastaa sitä mihin etsitään tilastoja, vaan niitä joudutaan yhdistämään ja muokkaamaan. Kun itse kerää aineistonsa, on päätettävä menetelmä, jolla tietoa kerää, sekä kohderyhmä, jolle tämän tutkimuksen suorittaa. (Heikkilä 2014, 12-16.)

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa tiedonkeruumenetelmiä on useita, joilla voidaan haalia tilastoja. Tutkimusongelman mukaan voidaan päättää mitä näistä menetelmistä on hyödyllisintä käyttää ja silloin voidaan myös pohtia useamman tiedonkeruumenetelmän käyttöä. (Heikkilä 2014, 16-19.)

Kvantitatiivisen tutkimuksen etuina on se, että siihen on helppo kerätä aineistoa kyselyillä, haastatteluilla ja havainnoinnilla sekä jo valmiista tilastoista. Tilastot ovat esitytety numeroina, joita on helppo käsitellä ja niistä pystyy tehdä johtopäätöksiä helposti. Numerotilastoja pystyy myös hyvin vertailemaan toisiin tilastoihin. Kun tutkimuksen otosjoukko on suuri, tutkimuksen luotettavuus kasvaa. Kvantitatiivisen tutkimuksen toteutus on resursseiltaan halpaa, koska esimerkiksi kyselyt voidaan julkaista verkossa, ja niitä voidaan mainostaa tutkijan omilla sosiaalisen median kanavilla. (Vilkkä 2007, 13-17.)

Jos kvantitatiivisen tutkimuksen otosjoukko ei ole kovin suuri, tutkimuksen luotettavuus laskee. (Vilkka 2007, 13-17.) Esimerkiksi kirjastossa tehty kysely, johon on vastannut vain 30 kirjaston 300 asiakkaasta, ei vastaa kaikkia kirjaston asiakkaiden mielipidettä. Tutkijan omat virheet vaikuttavat paljon kvantitatiivisen tutkimuksen tulosten tulkitsemiseen, kuten esimerkiksi virheet kyselylomakkeissa sekä epäselvät kysymykset. (Vilkka 2007, 16-17.)

Internetkysely tapahtuu nimensä mukaisesti internetissä, jossa kysely on joko jonkin yrityksen, jota tai jonka asiakkaita tutkitaan, verkkosivuilla tai lähetetty tutkittavien sähköpostiin, josta pääsee linkin kautta vastaamaan. Verkkokyselyt ovat helppo ja nopea toimittaa ja usein niihin saakin helposti vastauksia. Tosin tässäkin kyselymuodossa on hyvä välttää avoimia kysymyksiä, koska niihin ei useinkaan vastata. Myös kyselyn pituus saattaa vaikuttaa vastaajiin, koska pitkiin kyselyihin ei haluta vastata. (Heikkilä 2014, 66.)

Internetkyselyn etuina toimivat sen nopea levittäminen, helppo täyttäminen sekä vähäinen resurssien käyttö. Sosiaalisessa mediassa internetkyselyä pystyy levittämään helposti, julkaisemalla linkin kyselyyn esimerkiksi Facebookissa. Verkossa kyselyyn voi vastata nopeasti missä tahansa, esimerkiksi puhelimella. Internetkyselyn täyttäminen on helpompaa kuin paperisen ja vastauksia on siksi helpompi saada tällä tavalla tutkimukseen. (Vilkka 2007, 32-33.)

Internetkyselyn haittoina on se, että sen leviämistä ei voi rajoittaa. Kysely saattaa levitä sellaisille henkilöille, joiden vastauksia ei tarvita. Esimerkkinä tässä on tietyn alueen kysely, joka, jos se leviää alueen ulkopuolisille, vääristää tutkimustuloksia. Verkossa tehdyssä kyselyssä ongelmina usein on se alusta, jolle kyselyn tekee, joka saattaa tehdä virheitä ja joskus jopa estää vastaamisen ja jos kyselysivusto menee alas, sille ei käytännössä tutkija voi tehdä mitään. (Vilkka 2007, 34-35.)

Paperinen kyselylomake laitetaan esille julkiseen paikkaan, kuten esimerkiksi kirjastoon, jossa vastaukset kerätään tiettyyn paikkaan, taikka kysely postitetaan ihmi-

sille, jolloin vastaukset postitetaan takaisin kyselyn tekijälle. Kyselyjen postitus kuitenkin vie aikaa tutkimukselta, koska vastaukset saapuvat hitaasti takaisin tutkijalle. Postittaminen vie myös resursseja, kuten rahaa postimaksuihin. (Vilkkä 2007, 28.)

Paperisen kyselylomakkeen etuja ovat se, että se on tutkijan helppo tehdä sekä levittää. Tutkija ei pysty vaikuttamaan tutkimuksen tuloksiin, jolloin tulosten luotettavuus kasvaa. Kyselylomakkeella pystyy myös kysymään paljon enemmän kuin esimerkiksi haastattelussa, jossa jokainen kysymys tulee harkita pitkään ja tarkasti ja jonka vastauksiin tutkija itse vaikuttaa läsnäolollaan. Lomakkeessa jokainen kysymys on sama jokaiselle vastaajalle, eikä kyselylomakkeeseen vastattaessa tarvitse hermoilla sitä, miten tutkija vastaanottaa vastaukset. Lisäksi vastaajalla itsellään on aikaa miettiä kysymykset läpi ja vastata niihin huolellisesti. (Valli 2015, 44-46.)

Paperisen kyselyn haittoina ovat se, että vastausprosentti jää usein alhaiseksi, koska ei haluta vastata kyselyyn. Myös se, että paperisessa kyselyssä on mahdollista jättää vastaamatta joihinkin kysymyksiin ja joskus ongelmana ovat myös väärinymmärrykset, jos kyselyn kysymykset ovat epäselviä. Vastauslomakkeille voidaan tehdä ilkeävaltaa tai niitä palautetaan sotkuisina. (Valli 2015, 44-46.)

3.2 Opinnäytetyön tutkimusongelma ja -kysymykset

Tutkin opinnäytetyössäni digitaalisia konsolipelejä ja konsolilla pelaamista asiakkaan näkökulmasta Kauhajoen, Kurikan ja Seinäjoen kirjastoissa. Näihin kirjastoihin lukeutuu myös kaikki sivukirjastot, kuten Kauhajoella kirjastoauto ja Pöntäneen kirjasto ja Kurikalla Jurvan ja Jalasjärven kirjastot sekä Seinäjoella kaikki alueen sivukirjastot. Tutkin asiakkaiden mielipidettä, siitä tuleeko kirjastoon ottaa konsolipelejä ja syitä sille miksi niitä otetaan kirjastoihin. Haluan myös opinnäytetyössäni selvittää, millaisia pelejä kirjaston asiakkaat haluaisivat kirjastoihin ja millaisia pelitapah-tumia kirjastojen tulisi järjestää ja tulisiko kirjastossa olla pelien lisäksi myös pelikonsoli tarjolla, jotta pelejä voisi pelata.

Tutkin konsolipelejä kirjastoissa, koska niistä ei ole tehty paljon tutkimuksia eikä moni kirjaston asiakas vielä edes tiedä, että kirjasto tarjoaa tällaista aineistoa. Asiakasnäkökulma antaa suuntaa sille, miten asiakkaat näkevät konsolipelit kirjastoissa ja näin ollen auttavat kirjastoa kehittämään pelikokoelmiaan ja kohdistamaan tiettyille ryhmille tätä tarjontaansa. Kirjasto siis hyötyy siitä, kun asiakkaat saavat kertoa oman mielipiteensä kirjastojen konsolipeleistä ja pelitapahtumista.

Valitsin nämä kolme paikkakuntaa, koska jokaisella niistä on erilainen kosketus digitaalisiin peleihin. Haluan tutkimuksessani tietää miten nämä kolmen eri kunnan kirjastojen asiakkaiden mielipiteet vaihtelevat koskien digitaalisia pelejä kirjaston aineistossa. Tutkimukseni tarkoituksena on auttaa kirjastoja digitaalisten pelien hankinnassa ja niiden mainonnassa oikealle kohderyhmälle, joka on niistä kiinnostunut.

Tutkimusongelmani on se, että kuuluvatko konsolipelit Kauhajoen, Kurikan ja Seinäjoen kirjastojen aineistoon?

Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Onko kirjaston hankittava kokoelmiinsa konsolipelejä?
2. Millaisia pelejä tulisi hankkia kirjaston kokoelmiin?
3. Tuleeko kirjastoissa olla myös peliaiheisia tapahtumia aineiston ohella?

Näillä kysymyksillä tulen selvittämään kirjaston asiakkaiden mielipiteen siitä, mikä heidän mielipiteensä on kirjaston pelikokoelmasta, sen käytöstä sekä pelitapahtumista kirjastossa.

4 DIGITAALISET PELIT

4.1 Pelikonsolit

Pelikonsolit ovat laitteita, jotka ovat erityisesti tarkoitettu pelaamiseen, mutta voivat myös sisältää joukon muitakin toimintoja ja näin ollen eroavat paljonkin tietokoneesta, jolla voi myös pelata, mutta pohjimmiltaan tietokoneen tarkoitus ei ole ollut pelikone. Nykyään pelikonsolia voi verrata tietokoneeseen, ne ovat rakennettu samankaltaisista osista ja toimivat osittain samalla tavalla. Yhtenä suurena erona pidetään hintaa, koska konsolit ovat paljon halvempia kuin tietokoneet. Pelaamiseen tarkoitettut tietokoneet voivat maksaa tuhansia euroja, kun taas pelikonsoli muutamana satasen. Tämä johtuu siitä, koska pelikonsoli käyttää vanhempaa suoritinta kuin tietokone. (Techopedia [viitattu 22.11.2018].)

Pelikonsolit eroavat tietokoneesta myös muulla tavalla kuin hinnallaan. Esimerkiksi usein pelit ovat kehitetty ennemminkin konsolille kuin tietokoneelle ja konsolia ei tarvitse päivittää erilaisilla osilla yhtä usein kuin tietokonetta. (Techopedia [viitattu 22.11.2018].) Konsoleille ei myöskään pysty asentamaan muita sovelluksia, kuin valmistajiensa hyväksymät sovellukset. Konsoli tarvitsee myös television, jotta sitä voisi käyttää, kun taas tietokoneeseen kuuluu jo näyttö, jota tosin voi aina päivittää paremmaksi. (Laaksonen 2017.)

Digitaaliset pelit koostuvat pitkälti tietokone-, video-, verkko- ja puhelinpeleistä, joita voi pelata missä tahansa joko puhelimella, tietokoneella tai pelikonsolilla. Pelit kulkevat hyvin mukana mihin ikinä sattuu menemäänkin ja ovat samalla iso osa monen ihmisen elämää. Digitaaliseen pelaamiseen ei lasketa rahapelejä, kuten esimerkiksi netissä pelattavia kasinopelejä. (Nuortenlinkki 2018, Peluuri [viitattu 25.5.2018].)

Jo hyvin nuoret lapset ovat ottaneet osaa digitaaliseen pelaamiseen joko tietokoneella pelaten eri verkkopelejä, joita verkossa on paljon ilmaiseksi, tai puhelimella, johon saa helposti ladattua puhelimeen ja pelattua (MLL 2018). Esimerkiksi muutama vuosi sitten ilmestynyt Pokemon Go -puhelinpeli oli ja on yhä vieläkin suosittu sekä lasten että aikuisten keskuudessa.

4.1.1 1900-luku konsolipeleissä

Peliteollisuus syntyi 1970-luvulla, jolloin ensimmäisiä konsoleita ja pelejä alettiin valmistaa (Chikhani 2015). Pelejä oli kuitenkin ollut olemassa jo 1940-luvusta lähtien tietokoneilla, joilla ne olivat pääasiassa harjoituspelejä, joiden avulla tietokoneiden toimintaa testattiin. Pelit olivat vain laboratorioden ja korkeakoululaisten käytössä, jotka tekivät niillä erilaisia teknisiä kokeiluja ja kehittämistä. 1960-luvulla tietokoneet ilmestyivät julkisuuteen, kun niitä alkoi ilmestyä baareihin kolikkopeleinä. Vasta 1970-luvulla tietokoneiden hinnat olivat niin alhaalla, että tavalliset ihmiset voivat niitä ostaa. (Kyllönen 2010, 6-7.)

Ensimmäinen pelikonsoli oli nimeltään Magnavox Odyssey, joka ilmestyi vuonna 1972, vaikka virheellisesti ensimmäisenä konsolina pidetään Atari 2600, joka julkaistiin muutamaa kuukautta Magnavox-konsolin jälkeen (Hackaday 2017, Manzos 2017). Ensimmäinen pelikonsoli ei tarvinnut pelikasettia vaan siihen oli sisäänrakennettu muutamia pelejä. Nämä pelit olivat hyvin yksinkertaisia eivätkä ne sisältäneet ääntä taikka muita värejä kuin mustaa ja valkoista. Pelit koostuivat pisteistä ja viivoista, ja eri pelit tekivät eri asioita pisteillä ja viivoilla, kuten esimerkiksi yksi peli oli pingiksen kaltainen peli, jossa pilkku siirtyi ruudun päästä toiseen ja viivoilla piti syöttää se takaisin. (Chikhani 2015.) Tämä Pongin kaltainen peli ei kuitenkaan ollut alkuperäinen Pong-peli, joka oli kehitetty kolikkoautomaatteihin vaan se oli kehitetty Magnavox Odyssey -konsolille. Tämä Pongin kaltainen peli oli ensimmäinen kaupallinen peli ja aiheutti oikeudenkäynnin, koska se oli liian saman kaltainen alkupe- räisen Pong-pelin kanssa. (Manzos 2017, 13–16.) Tietokonepelit olivatkin ottaneet esimerkkiä oikeista fyysisistä peleistä ja leikeistä, kuten ping pong, tennis sekä shakki. Pelit kuitenkin kehittyivät yhdessä tekniikan kanssa monipuolisemmiksi ja haastavammiksi. (Kyllönen 2010, 4-5.)

1980-luvulla tietokoneet olivat kehittyneet valtavasti, ja ne pystyivät pyörittämään paljon monimutkaisempia pelejä kuin 1970-luvulla (Kyllönen 2010, 8-9). Vuonna 1984 ilmestynyt peli Elite oli paljon aikaansa edellä, sillä siinä pystyi osallistumaan avaruustaisteluihin, tekemään maailmojen välistä kauppaa sekä lennellä ilman päämäärää. Tämä loi juuret avoimen pelimaailman peleille ja avaruustutkimuspeleille. - 80-luvulla kehittyi myös moni yhä suosiossa oleva peli, jotka saavat vielä tänäkin päivänä jatko-osia. Yksi esimerkki näistä peleistä on Super Mario Bros tasohyppely-

pelejä, joka oli luotu Nintendo Entertainment System -pelikonsolille eli lyhennettynä NES:ille. Tämä peli laitto konsoleiden myynnin kasvuun ilmestyessään. Super Mario Bros oli seuraavan vuosikymmenen ajan, ja joissain tapauksissa yhä vieläkin, pohjana kaikille tasohyppely-peleille. (Manzos 2017, 39-45.)

Nintendo on tänä päivänä suuri toimija pelialalla ja kehittää vieläkin konsoleita ja pelejä. Yhtiö syntyi jo vuonna 1898, jolloin se aloitti pelialalla, tosin silloin ei ollut konsoleita tai tietokoneita vaan pelikortteja. Nintendon klassikkopelit, kuten Super Mario Bros, Donkey Kong ja the Legend of Zelda, ovat pinnalla yhä tänäkin päivänä, ja ne ovatkin olleet pohjana monelle nykypäivän tietokonepeleille. (Manzos 2017, 44-52.)

1990-luvulla pelialan kehitys voimistui ja Nintendon ohella ilmestyi myös muita, yhä tänä päivänä toiminnassa olevia, peliyhtiöitä, kuten Sony. Sonyn kehittämä pelikonsoli on nimeltään Playstation ja Sony onkin tällä hetkellä yksi suurimmista pelikonsolien kehittäjistä Microsoftin ja Nintendon ohella. Nintendo ja Sony ovat molemmat japanilaisia peliyhtiöitä. 1990-luvulla kehittyi myös erilaisia uusia peligenrejä, kuten FPS eli first person shooter -pelit, jotka olivat ensimmäisen persoonan ammutapelejä. (Manzos 2017, 79-85, 101-107.)

1990-luvulla luotiin paljon videopelien klassikoita, jotka vaikuttavat yhä tänä päivänä pelien tekoon ja joista katsotaan mallia. Monet näistä peleistä on uudelleen rakennettu nykypäivän grafiikoilla tai sitten vain saaneet jatko-osia, kuten Tomb raider -pelit, Metal Gear Solid -pelit ja Pokemon-pelit. Nämä pelisarjat ovat olleet auttamassa rakentamassa nykypäivän pelikulttuuria ja ilman näitä pelit eivät olisi grafiikoiltaan, tarinaltaan ja taustamusiikiltaan siinä missä ne nyt ovat. (Manzos 2017, 93-107, 129-134.)

4.1.2 2000-luku konsolipeleissä

2000-luvulla pelit alkoivat nopeasti kehittymään graafisesti ja pelimekaniikaltaan. Yksinkertaiset hyppelypelit saivat väistyä erilaisten monimutkaisten ja kolmiulotteisten pelien tieltä. Verkossa pelattavat pelit kasvattivat suosiotaan ja ehkä tunnetuin verkkopeli World of Warcraft syntyi. Pelillä on monta miljoonaa pelaajaa ja kyseinen

pelejä saa yhä vieläkin päivityksiä ja lisäosia. 2000-luvun loppupuolella erilaiset musiikkipelit saivat suosiota, tästä hyvänä esimerkkinä Rock Band, jossa peliohjaimena toimi kitara. Kitara ei tosin ollut oikea vaan muokattu peliä varten sopivaksi eli siinä ei ollut kitaran kieliä vaan nappuloita, joita painamalla tietyssä kohtaa soitti soinnun. (Manzos 2017, 165-171, 177-182.)

Konsolitkin kehittyivät paljon 2000-luvulla, kuten esimerkiksi Playstation pelikonsoli. Vuonna 2000 Playstation julkaisi uuden konsolin Playstation 2, joka on maailman myydyin konsoli ja sitä onkin myyty yli 155 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. Playstation 2 tutustutti ihmiset myös verkkopelaamiseen konsolilla. (Playstation 2018.) Vuotta myöhemmin julkaistiin Microsoftin kehittämä ensimmäinen Xbox -pelikonsoli, joka myi vain 24 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. Halo-peli teki Xboxin suosituksi, se kun on yksinoikeudella vain Microsoftin laitteilla pelattava peli. (Thang 2017.) Vuonna 2006 Pohjois-Amerikassa ja Japanissa julkaistiin Playstation 3 -pelikonsoli, joka oli aikansa tehokkain konsoli niin graafisesti kuin pelikirjastoltaan sekä ohjaimiltaan. Sen suosio ei kuitenkaan yltänyt Playstation 2 tasolle. (Altizer 2017.) Vuotta aikaisemmin Microsoft oli julkaissut Xbox 360, joka ei tehoiltaan yltänyt Playstation 3 tasolle (Thang 2017). Nintendokin oli vielä konsoli-valmistuksessa mukana ja julkaisi Nintendo Wii -konsolin 2006 vuonna (Nintendo 2018).

2010 -luvulla tultaessa pelit olivat kehittyneet huomasti verrattuna 2000 -luvun alkupuoleen. Grafiikat tekivät pelistä todentuntuisia ja pelimekaniikat antoivat haastetta. Yksi suosittu pelisarja syntyi vuonna 2011 nimeltään Dark Souls. Peliä oli vaikea saada levitykseen Japanin ulkopuolella, koska sitä pidettiin liian vaikeana. Nykyään pelisarjalla on omistautuva fanijoukko ympäri maailmaa. Pelin synkkyys ja vaikeus vetävät yhä uusia pelaajia puoleensa (Manzos 2017, 183-189.)

Myös konsolisukupolvi vaihtui taas 2010 -luvulla, kun Playstation, Microsoft ja Nintendo julkaisivat uudet konsolinsa. Sony julkaisi Playstation 4 pelikonsolinsa vuonna 2013, joka oli kehittynyt huomasti verrattuna Playstation 3: een. Konsoli teki historiaa myymällä miljoona kappaletta 24 tunnin sisällä. (Thang 2016.) Samana vuonna ilmestyi kilpailijalta Microsoftilta Xbox One niminen pelikonsoli, joka tosin ei nimensä mukaisesti ollut ensimmäinen Xbox -konsoli. Tätä konsolia mainostettiin mediakes-

kuksena, joka ei keskittynyt pelkästään pelaamiseen. Epäonnistuneen mainoskampanjan vuoksi konsoli ei pystynyt kilpailemaan myynnissä Playstation 4 -pelikonsolin kanssa. (Thang 2017.) Nintendolta ilmestyi uusi konsoli vasta vuonna 2017, joka toimii sekä käsikonsolina että tavallisena konsolina, jolla pelataan television kautta. (Telegraph 2017.) Playstation 4 ja Xbox one -konsoleista on julkaistu 2015 vuoden jälkeen parannellut versiot Playstation 4 Pro ja Xbox one X, jotka ovat parantaneet tehojaan ja pelien grafiikkaa (Thang 2016, Thang 2017).

Tämän hetken suosituin peli lienee verkkopeli Fortnite, jonka Battle Royale -peli-muoto on ilmaiseksi pelattava Nälkäpeli-kirjasarjan tyylinen peli, jossa pelaaja yrittää selvitä arenalla viimeiseksi henkiin jääneeksi. Peli on saanut suurta huomiota sosiaalisessa mediassa, sillä että moni alle 18-vuotias nuori on jäänyt koukkuun sen pelaamiseen ja siksi peliaddiktiokeskustelut ovat olleet julkisessa keskustelussa. Vaikka peli itsestään on ilmainen, käyttää moni paljon rahaa erilaisten asujen ostamiseen hahmolleen. Pelillä on yli 40 miljoonaa pelaajaa maailmanlaajuisesti. (Stuart 2018.)

4.2 Pelit ja pelaaminen kirjastoissa

Pelejä on ollut kirjastoissa jo pitkään, tosin alun perin ne olivat lautapelejä tai pöytäroolipelejä. Mutta kun kirjastoon alkoi tulla digitaalisia pelejä, pelit olivat alun perin tietokoneilla pelattavilla rompuilla. Näitä romppuja pystyi joko pelaamaan itse kirjastossa tai lainaamaan. Romput ovat kuitenkin jo väistyneet levymuotoisten pelien tieltä, jotka ovat suunniteltu pelikonsoleille niin aikuisten kuin lastenkin pelattavaksi. Kirjastoissa on lainattavia pelejä, niitä voi myös pelata kirjastossa, pelitapahtumia järjestetään kirjastoissa ja paljon muuta pelipalveluita on tarjolla. Joissain kirjastoissa on ihan omat pelitietokoneet, konsolit ja peli-illat pelaamista varten. (Kirjastot.fi [viitattu 25.7.2018].)

Kirjastojen tehtävänä on medialukutaidon parantaminen ja esimerkiksi konsolipelien tarjoaminen ja niistä tiedottaminen kuuluu myös medialukutaitoon. Kirjastolla on

huomattava etu siinä, että kaikki ovat vapaita menemään kirjastoon ja tämä helpottaa huomattavasti kirjaston tehtävää. Kirjastolehden artikkelin mukaan kaikki kirjastot eivät ole tätä mediakasvatusta tehneet. (Koivu 2013.)

Kirjastossa vietetään marraskuussa kansallista peliviikkoa ja pelipäivää, jolloin kirjasto painostaa konsolipeleihin ja myös muihin pelimuotoihin sekä levittää tietoisuutta näistä (Fräntilä 2013). Ennen konsolipelien hankkimista kirjaston kokoelmiin, pelien hankinnoissa oli ongelmia tekijänoikeuslain kanssa, vaikka kirjastolla oli jo entuudestaan tietokoneella pelattavia opetuspelejä. Sekava laki vaikeutti konsolipelien hankintaa kirjastoihin, mutta vuonna 2009 kirjastot alkoivat kunnolla hankkia pelejä kokoelmiinsa. (YLE 2011.)

Vuonna 2015 Euroopan unioni ja tekijänoikeusneuvosto löysäsivät aiemmin tiukkaa tekijänoikeuslupakäytäntöä kirjaston pelien hankinnalle. Kirjasto ei enää tarvinnut pelien hankintaan kallista lupaa, joka kokonaan joidenkin pelien hankinnan. Pelien kysyntä on kirjastoissa kasvanut, joten kirjastojen tarvitsee hankkia aineistoonsa yhä enemmän pelejä, jotta asiakkaat pysyisivät tyytyväisinä. Mutta vaikka pelien hankinta onkin nykyään halvempaa, ei monella kirjastolla ole kuitenkaan varaa hankkia niitä. (Karjalainen 2015.)

Pelikasvattajan käsikirjan mukaan pelit kirjastoissa ovat lähinnä pelkästään kulttuurisäilyttäjiä, jotka ovat osa kirjastoa niin palveluna kuin kokoelman osana. Kirjaston palvelut ovat ilmaisia, jonka kautta peleihin tutustuminen on helppoa. Kirjaston tulee suositella muitakin tiedon lähteitä kuin kirjoja, kuten tässä aiheessa myös konsolipelejä. Kirjaston palveluihin kuuluu mediakasvatus, jonka osa on pelikasvatus, ja tätä kautta kirjastojen kuluu näyttää esimerkkiä peleihin suhtautumisesta. Kirjaston tulee ohjeistaa pelien ikärajoissa sekä tarjota opetusta erilaisissa peleihin liittyvissä aiheissa. (Pelit kirjastossa 2013.)

Kirjastolla on myös muuta peliaiheista tarjontaa kuin pelkästään konsolipelit, kuten esimerkiksi kirjoja, jotka käsittelevät pelaamista, ja pelilehtiä. Kirjastot pyrkivät hankkimaan aineistoonsa pelejä, jotka ovat suosittuja ja joita toivotaan, jotta asiakkaat saisivat mahdollisimman monipuolisen pelitarjonnan käyttöön kirjastossa. Jotkut kir-

jastot järjestävät pelitapahtumia myös kirjaston seinien ulkopuolella, kuten esimerkiksi Helsingin kirjastossa kesällä 2013 oli käytössä pelipyörä, joka kuljetti pelejä ympäri kaupunkia. (Pelit kirjastossa 2013.)

Monet kirjastot järjestävät erilaisia pelitapahtumia niin lapsille kuin aikuisillekin, joissa pelataan kirjaston omilla konsoleilla. Kirjastot järjestävät usein yksin nämä tapahtumat, mutta voivat toisinaan tehdä yhteistyötä muidenkin tahojen kanssa, jotka auttavat pelaamisessa. Joissain kirjastoissa on erillinen huone pelaamiselle, joka sitten mahdollistaa myös sellaisten pelien pelaamisen kirjastossa, joissa ikäraja on korkealla. Ikärajoja kirjastot noudattavat tarkasti esimerkiksi aikuisten pelejä ei lainata lapselle eikä pelitapahtumissa, joihin saavat kaikki osallistua, pelata pelejä, joissa on ikäraja. (Pelit kirjastossa 2013.)

4.3 Pelien tekijänoikeus ja lainausoikeus kirjastossa

Videopelit kuuluvat tekijänoikeuslain suojaan, eli videopelit ovat tekijöidensä itsenäisiä ja omaperäisiä luomuksia. Koska pelit ovat usein monen ihmisen aikaansaannoksia, ne ovat yhteisteoksia ja kaikilla tekijöillä on yhteisesti peliin tekijänoikeus. Peleissä on niin ääntä, liikkuvaa kuvaa ja tietokoneohjelmia, joten niitä luonnehditaan audiovisuaalisiksi multimediatuotteiksi, jotka voivat sisältää sellaista materiaalia, joka jää tekijänoikeuslain ulkopuolelle. Tällaista materiaalia on esimerkiksi ulkoilmääännet, kuten tuuli, linnut ja liikenne. (Tekijänoikeusneuvosto 2015.)

Eri teostyyppit saavat tekijänoikeuslain myötä eri lailla suojaa. Multimedian teostyyppi ei ole täysin selvä, koska jotkut pitävät sitä taiteellisena tai kirjallisena teoksena, toiset yhteen liitettynä ja jotkut taas elokuvateoksena tai kokoomateoksena. Tämä johtaa siihen, että multimedian teostyyppi ratkaistaan tapauskohtaisesti. Peleissä on musiikkisävellyksiä, joiden tekijänoikeudet kuuluvat säveltäjälle; tietokoneohjelmia, joiden oikeudet kuuluvat ohjelmoijalle ja kuvia, joiden oikeudet kuuluvat kuvien luojille. (Tekijänoikeusneuvosto 2015.)

Tekijänoikeuslain mukaan teos tulee saattaa yleisön saataviin esimerkiksi tarjoamalla teos lainattavaksi. Tekijällä kuitenkin on oikeus korvaukseen teoksensa kappaleiden lainaamisesta, jos kyse ei ole rakennustaiteen, taidekäsityön ja taideteollisuuden

tuotteista. Kuitenkin korvausta voidaan vaatia vain kolmen viimeisimmän kalenterivuoden aikana lainatuista teoksista. Tätä korvausvelvollisuutta ei kuitenkaan ole, jos kyseessä on tutkimusta tai opetustoimintaa palvelevasta kirjastosta. (Tekijänoikeusneuvosto 2015.)

5 TUTKIMUSTULOKSET JA POHDINTA

5.1 Tutkitut kirjastot

Kyselyni (Liite 1.) jaettiin paperisena Kauhajoen, Kurikan ja Seinäjoen kirjastoille, joista se matkasi sivukirjastoille. Kysely oli esillä kaksi viikkoa, jonka jälkeen kävin keräämässä kyselyn kirjastoista. Seinäjoen kirjasto pyysi saada pitää kyselyä vielä viisi lisäpäivää, koska oli tulossa tapahtuma, jossa he uskoivat saavansa kyselyyn vastauksia. Lopulta sain Seinäjoen kirjastolta myös vastauslomakkeet. Eniten paperisia vastauksia sain Seinäjoen kirjastolta, Kauhajoelta sain vain yhden vastauksen paperisena ja Kurikasta muutaman. Verkossa kyselyni oli tehty Webropol -verkkosivustolla, jossa kyselyni suljin samana päivänä kun sain loput vastaukset Seinäjoen kirjastosta.

Paperiseen kyselyyn oli vastattu 19 kertaa ja verkossa kyselyni tavoitti 181 henkilöä. Kirjastot mainostivat sosiaalisen median kanavillaan tätä kyselyä ja itsekkin lähettelin kyselyä sähköpostilla Seinäjoen ammattikorkeakoulun opiskelijoille, toiveissani että saisin paljon vastauksia. Kyselyyni tämä vaikutti siten että suuri osa vastaajista oli opiskelijoita, minkä huomaa vastaajien ikäjakaumasta. Yli puolet, eli 55 prosenttia, kyselyyn vastanneista on 20–25-vuotiaita ja paljon on myös 26–35-vuotiaita. Yhden vastauslomakkeen oli täyttänyt yli 62-vuotias. Kyselyn vastaajista suurin osa oli naisia 122, eli 61 prosenttia; miehiä oli 71 vastaajaa ja muun sukupuolisia koki olevansa 7 vastaajaa. Naiset vastaavat myös kyselyyn todennäköisemmin kuin miehet, minkä vastaajien naisjoukko tekee selväksi.

Huomasin myös, että verkkokyselyni oli avattu 1446 kertaa lähettämättä vastausta. Tämä johtuu todennäköisesti siitä, kun lähetin kyselyä Seinäjoen ammattikorkeakoulun opiskelijoille ja he katsoivat kyselyä, päättäen olemaan vastaamatta. Kyselyn aihe ei kaikkia varmastikaan kiinnostanut tai sitten heillä ei ollut tarpeeksi aikaa kyselyn täyttämiseen ja unohtivat täyttää kyselyn myöhemmin. Tähän lukuun tulee myös laskea ne kerrat, kun itse tarkistin, että miltä kysely näyttää ja löytyykö kirjoitusvirheitä. Myös jotkut vastanneista ovat voineet avata kyselyn ja sulkeneet sen vain avatakseen sen uudelleen.

Taulukko 2. Mitä kirjastoa vastaajat käyttävät. N=200

Kirjastot	Käyttäjät	Prosentti
Seinäjoen kirjastoa (Apilan, Aallon, Törnävän, Lukion kirjastoa)	172	86 %
Kauhajoen kirjastoa	16	8 %
Nurmon kirjastoa	14	7 %
Seinäjoen kirjastoautoja	9	4,50 %
Jurvan kirjastoa	9	4,50 %
Kurikan kirjastoa	8	4 %
Jalasjärven kirjastoa	7	3,50 %
Kauhajoen kirjastoautoa	6	3 %
Peräseinäjoen kirjastoa	4	2 %
Kurikan kirjastoautoja	4	2 %
Ylistaron kirjastoa	2	1 %
Päntäneen kirjastoa	2	1 %

Suuri osa vastanneista kertoi käyttävänsä Seinäjoen kirjastoa, mikä onkin suurin kirjasto, kun vertaa muihin tutkimuksessani olleisiin kirjastoihin. Tähän myös vaikuttaa se, että lähetin Seinäjoen ammattikorkeakoulun opiskelijoille kyselyn ja suuri osa näistä opiskelijoista asuu Seinäjoella ja siten käyttää myös Seinäjoen kirjastoa. Muitakin kirjastoja käytetään, mutta huomattavasti vähemmän kuin Seinäjoen kirjastoja. Kauhajoen ja Kurikan kirjastoilla on 24 käyttäjää kummallakin eli huomattavasti vähemmän kuin Seinäjoen kirjastoilla. Tässä täytyy myös huomata se, että jotkut vastanneista käyttävät useampaakin kirjastoa kuin yhtä. Kauhajoen pääkirjastolla on kaksinkertainen käyttäjämäärä kuin Kurikan kirjastolla, vaikka Kauhajoen kirjasto on paljon pienempi aineistoltaan kuin Kurikan kirjasto. Tosin tämä tarkoittaa sitä, että vain Seinäjoen kirjastoa käyttävistä voidaan tehdä johtopäätöksiä, muut ovat vain suuntaa antavia.

5.2 Konsolipelit kirjastoissa

Kirjaston käyttäjät pelaavat paljon digitaalisia pelejä, sillä yli 76 prosenttia kyselyyn vastanneista kertoi pelaavansa pelejä, joko puhelimella, tietokoneella tai konsolilla. Loput vastanneista ei kertomansa mukaan pelaa pelejä lainkaan. Pelikonsoli oli

käyttäjien kesken suosituin laite ja sillä pelataan sekalaisesta kaikenlaisista. Pelikonsoleista suosituin on Playstation 4, joka on yksi maailman myydyimpiä pelikoneita. Kirjaston käyttäjistä moni vastasi mobiilipeleistä pelaavansa Pokemon Go:ta, joka on yksi tämän hetken suosituimpia pelejä, mikä myös näkyy vastauksissa.

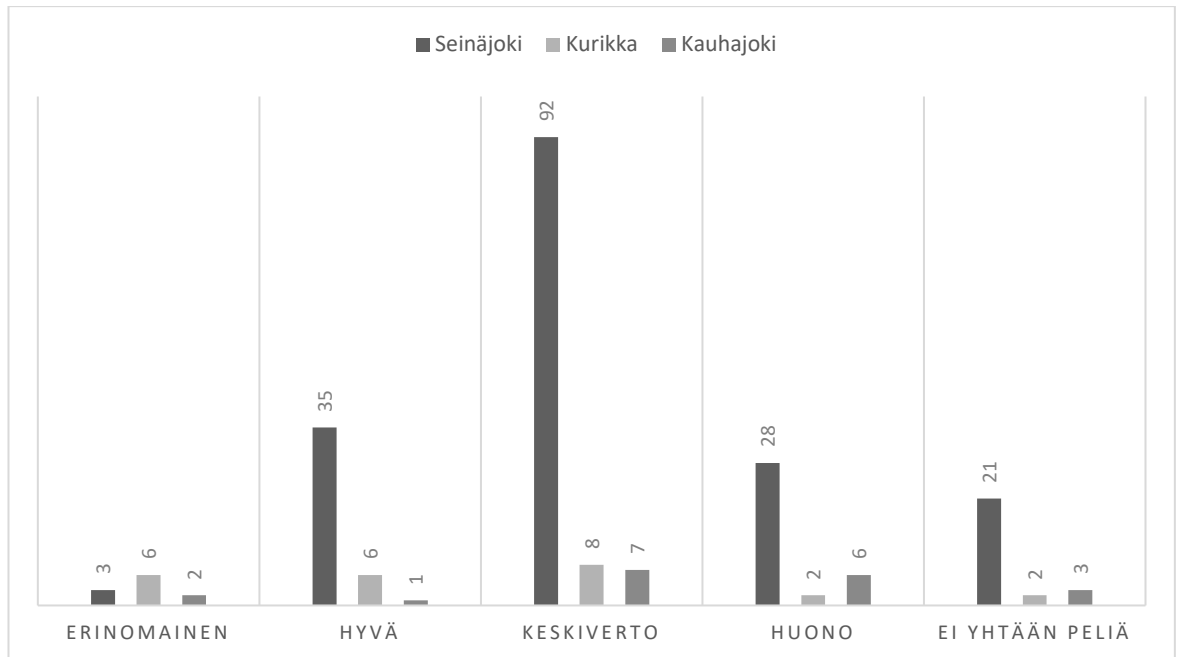
Enemmistö kirjaston käyttäjistä on sitä mieltä, että konsolipelit ovat osa kirjaston aineistoa. Hyvin pieni osa kyselyyn vastanneista on sitä mieltä, että pelit eivät kuulu kirjastoon ja yleinen mielipide siitä mikseivät ne kuulu on, että kirjasto on tarkoitettu enemmänkin rauhalliseen lukemiseen eikä meluisille peleille. Vastajat ymmärsivät kysymyksessä, että kirjastossa pelattavat pelit aiheuttavat melua, joten niitä ei tulisi käyttää kirjaston tilojen sisällä.

Kirjastoon mennään "nauttimaan" rauhallisesta ympäristöstä esimerkiksi lukemaan pääsykokeisiin. On häiritsevää, jos joku pelaa konsolilla ja täten häiritsee muita.

Jonkun tulisi valvoa pelien ikärajoja

Myös pelien ikärajojen valvonnasta ollaan huolissaan, kuten myös pelilevyjen kunnosta ja nuorten ajankäytöstä liikaa pelaamiseen. Jotkut vastaajista ovat huolissaan erityisesti nuorten pelikäyttäytymisestä ja siitä, ettei pelaamiselta löydetä aikaa muuhun. Kirjaston ei tulisi edesauttaa nuorten pelaamista tässä tilanteessa tarjoamalla lisää pelattavaa.

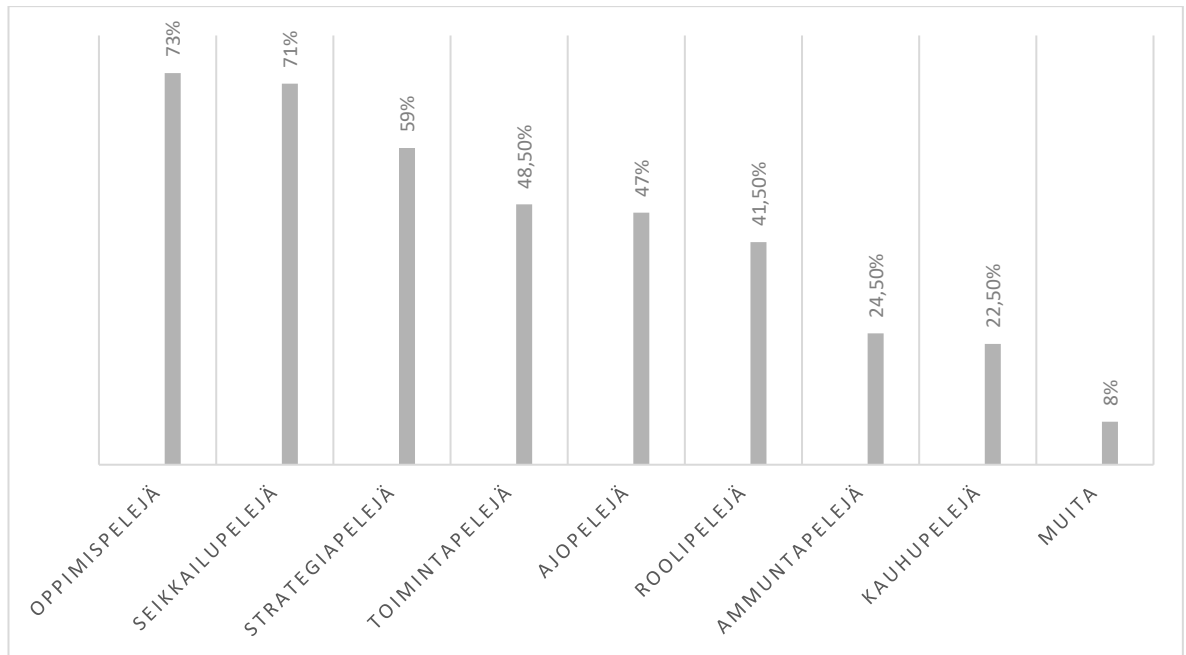
Melkein puolet kirjaston käyttäjistä pitää kirjaston pelitarjontaa keskivertona ja melkein kolmasosa kyselyyn vastanneista kertoo, ettei kirjastossa ole yhtään peliä. Tosin tämä voi johtua huonosta mainonnasta pelien osalta, sillä kaikissa näissä vaihtoehdoissa kirjastoissa on pelejä. Tämän vuoksi kirjaston tulee markkinoida paremmin peliaineistoansa, koska moni ei tiedä sen olemassaolosta. Käyttäjien mukaan kirjaston tulisi laajentaa valikoimaansa, jotta pelikokoelma olisi asiakkaille mieluisempi.



Kuvio 1. Mitä kirjastoa käytetään – Millainen pelivalikoima siellä on vastaajan mielestä. N=222

Seinäjoen kirjastoja käyttävät kokevat, että kirjastoissa on keskiverto pelivalikoima ja muutama ei edes tiedä, että kirjastossa on pelejä. Kirjaston huono mainonta ja tiedotus peleistään voi tarkoittaa sitä, että monella ei ole tietoa tästä aineistosta, jota kirjastolla on saatavilla. Prosentuaalisesti suurempi osa vastaajista kokee, että Kurikan kirjastoilla on erinomainen pelivalikoima kuin Seinäjoen kirjastolla. 25 prosenttia, jotka vastasivat käyttävänsä Kurikan kirjastoja, kertoivat että pelivalikoima on erinomainen, kun taas Seinäjoen kirjaston käyttäjistä vain 1,68 prosenttia oli tätä mieltä. Tosin vastausmäärät eivät ole verrannollisia toisiinsa, koska Kurikan kirjastoa käyttää vain 24 vastaajaa, kun taas Seinäjoen 179. Mutta suurin osa Kurikankin vastaajista on sitä mieltä, että pelivalikoima on vain keskiverto.

Kauhajoen kirjastojen pelivalikoima koetaan joko huonoksi tai keskiverroksi, tosin Kauhajoen kirjastoon ensimmäinen konsolipeli tuli vuonna 2017, kun taas näissä muissa kirjastoissa pelejä on ollut jo useampia vuosia. Suurin osa kuitenkin vastaajista on sitä mieltä, että kaikissa näissä kirjastoissa on hyvin keskinkertainen pelivalikoima, joten kirjastolla olisi parannettavaa joko lisäämällä pelejä tai tiedottamalla niistä enemmän.



Kuvio 2. Millaisia pelejä kirjastoon tulisi vastaajan mielestä ottaa (N=790)

Eniten kirjaston pelivalikoimaan halutaan oppimispelitä, 146 vastaajaa oli tätä mieltä. Myös seikkailupelit ovat suosittuja 142 vastaajan mielestä, kuten myös toiminta- ja strategiapelit, joita kannattivat 97 ja 118 vastaajaa. Muista peleistä, joita ei ollut vaihtoehtoisissa, suosituin on urheilupelit. Suurin osa vastaajista on sitä mieltä, että kirjaston pelien tulisi olla niin yksinpelejä kuin moninpelejä eli 87 prosenttia vastaajista oli tämän kannalla. Koska moni kokee kirjaston hiljaisena opiskelupaikkana, on ymmärrettävää, että eniten kirjaston valikoimaan halutaan oppimispelitä.

5.3 Pelitapahtumat ja -koneet kirjastoissa

75 prosenttia kyselyyn vastanneista ei tiedä kirjastossa järjestettävistä pelitapahtumista mitään, kun taas 12,5 prosenttia vastanneista oli sitä mieltä että kirjastossa on tarpeeksi pelitapahtumia. Saman verran vastanneita oli kielteisesti vastanneilla eli joiden mielestä kirjastossa ei järjestetä pelitapahtumia.

Taulukko 3. Mitä kirjastoa käytetään – Järjestetäänkö kirjastossa pelitapahtumia (N= 222)

	Seinäjäki	Kurikka	Kauhajoki
Kyllä	19	11	4
Ei	19	1	7
En tiedä	141	11	8

Taulukosta huomaa, että Seinäjoen kirjastojen käyttäjistä suurin osa ei tiedä kirjastossa järjestettävistä peliaiheisista tapahtumista. Muutama on myös sitä mieltä, että kirjastoissa ei järjestetä lainkaan pelitapahtumia. Tämä tietämättömyys saattaa johtua tapahtumien huonosta tiedottamisesta tai siitä, että tapahtumat eivät ehkä aina ole suunnattu kyselyyn vastanneille, joten he eivät ole saaneet tietoa tapahtumasta. Kurikan kirjaston käyttäjistä kuitenkin puolet tietävät, että kirjastot järjestävät peliaiheisia tapahtumia, kun taas melkein puolet eivät tiedä tapahtumista. Tästä huomaa, että Kurikan kirjastot markkinoivat ja tavoittavat tapahtumien kohderyhmät paremmin kuin Seinäjoen kirjastot. Kauhajoen kirjastoissa suurin osa ei tiedä järjestetäänkö kirjastossa peliaiheisia tapahtumia ja moni on myös sitä mieltä, ettei siellä niitä järjestetä. Tosin, koska konsolipelit itsestään ovat jo uusia Kauhajoen kirjastolle, saattavat pelitapahtumatkin olla vähissä.

Vastaajien mielestä Seinäjoen kirjastoissa järjestettävät pelitapahtumat ovat usein peli-iltoja tai aiheeltaan pelien tekemiseen liittyviä tapahtumia. Myös peliviikon aikana on järjestetty tapahtumia, joita eräs vastaaja muistaa.

Aikankin Pohjoismaisen-peliviikon yhteydessä on ollut suurehko tapahtuma.

Sepeli ry järjestää maanantaisin Seinäjoen Apila-kirjastossa devausilan harrastuspohjalta toimiville pelintekijöille ja uusien pelien ideoijille.

Kurikan kirjastojen käyttäjien mukaan kirjastoissa järjestetään paljon laneja, joissa pelaajat kerääntyvät samaan paikkaan, yhdistävät koneensa toisiin ja pelaavat yhdessä lähiverkossa (Lehtonen 2006). Myös peliturnauksia järjestetään Kurikan kirjastoissa vastaajien mukaan paljon.

Kirjaston oma pelipäivä, kirjaston omia laneja yön yli, ja kirjasto on mukana Qrikkalanien järjestämisessä jotka kestävät viikonlopun yli.

Peliturnauksia ja esim. Pokemon Go –tapahtumia.

Kauhajoen kirjastojen tapahtumista eivät vastaajat tiedäneet mitään.

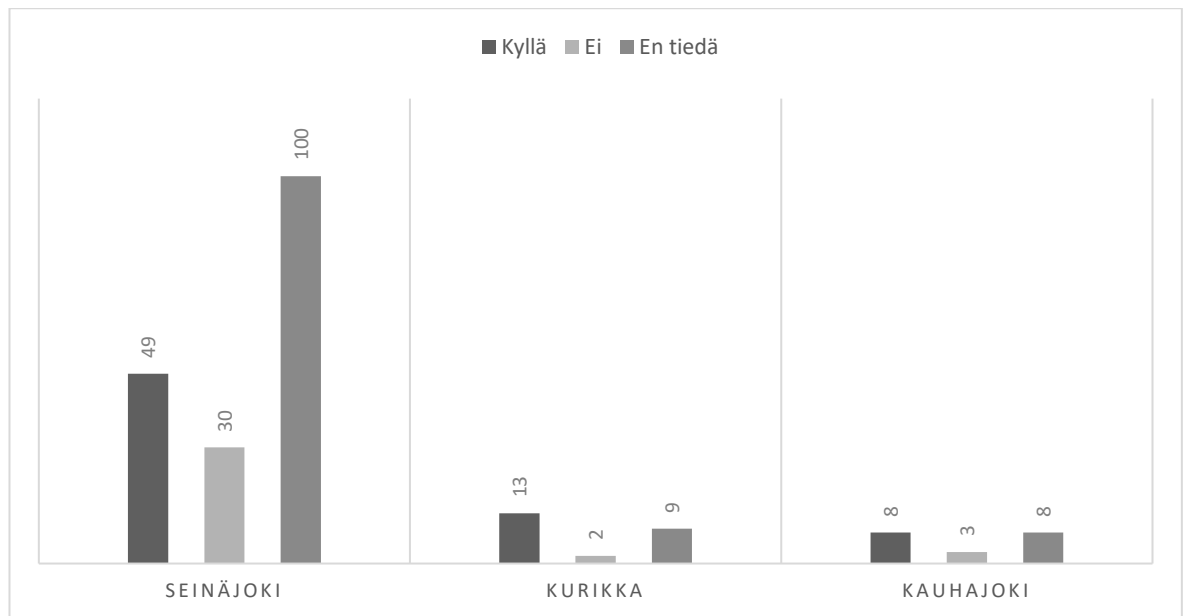


Kuvio 3. Mitä kirjastoa käytetään – Osallistuuko kirjaston järjestämiin tapahtumiin. N=222

86,5 Prosenttia vastanneista ei osallistu kirjaston järjestämiin pelitapahtumiin ja 17 vastaajaa eli 8,5 prosenttia osallistuu vain harvoin. Aina kirjaston pelitapahtumiin osallistuu 1,5 prosenttia vastaajista ja usein vain yksi prosentti, kun taas joskus 2,5 prosenttia. Moni vastaajista toivoo, että kirjasto markkinoisi tapahtumiaan paremmin, jotta voisi osallistua niihin. Moni myös toivoo, että tapahtumat olisivat kaikenikäisille sopivia ja sosiaalisia, myös erilaiset turnaukset kiinnostaisivat vastaajia, jotta he osallistuisivat.

Vastaajat eivät ole kovin innokkaita osallistumaan kirjaston järjestämiin pelitapahtumiin. Seinäjoen kirjastoista aina kirjaston tapahtumiin osallistuu vain yksi henkilö,

kun taas Kurikan kirjastoista osallistuu kolme. Kauhajoen kirjastojen järjestämät pelitapahtumat eivät innosta vastaajia osallistumaan. Tämä vähäinen osallistujamäärä näihin kirjastojen järjestämiin pelitapahtumiin saattaa johtua siitä, että moni kokee tapahtumien olevan tarkoitettu toiselle kohderyhmälle kuin heille, kuten lapsiperheille tai lapsille.

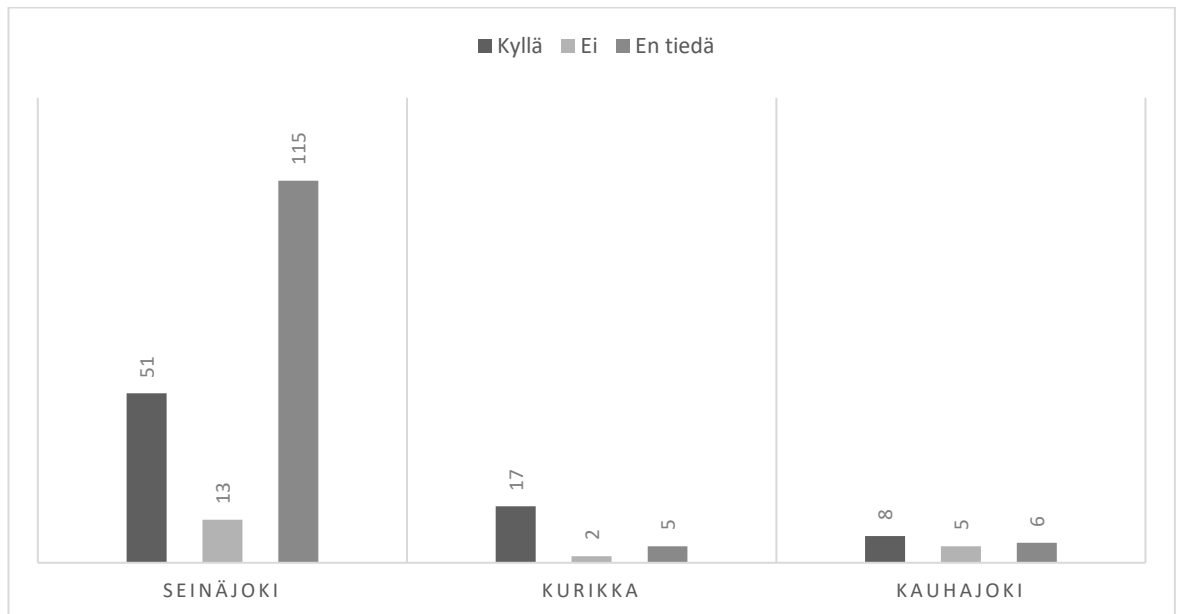


Kuvio 4. Mitä kirjastoa käytetään – Haluaisiko lisää peliaiheisia tapahtumia (N=222)

Minusta olisi hyvä, jos pelitapahtumia olisi myös vähän vanhemmalle porukalle. Usein pelitapahtumia järjestetään lapsille ja nuorille, mutta toivoisin jotain aikuismaisempaakin toimintaa. Toki tämä ehkä rajoittaisi osallistujamäärää aika paljon.

54 Prosenttia vastanneista ei tiennyt haluaisiko kirjaston järjestävän lisää pelitapahtumia, kun taas 30 prosenttia vastaajista toivoi kirjaston lisäävän pelitapahtumiaan. Suurin osa Seinäjoen kirjaston käyttäjistä ei tiedä haluaisiko lisää peliaiheisia tapahtumia, mutta iso osa, eli noin 27 prosenttia, vastanneista haluaa, että kirjasto lisäisi pelitapahtumia. Kurikan kirjastoista suurin osa on sitä mieltä, että pelitapahtumia kuuluisi tulla lisää. Kauhajoen kirjastoissa mielipide oli jakautunut siihen, että osa haluaa lisää pelitapahtumia, mutta osa ei tiedä haluaako niitä lisää. Pieni osa on sitä mieltä, että kirjastoon ei tarvitsisi järjestää lisää peliaiheisia tapahtumia. Muutamasta kommentista saa selville sen, että peliaiheisia tapahtumia pitäisi kohdentaa myös vanhemmalle väestölle, koska nyt moni kokee pelitapahtumien olevan järjestetty vain lapsille ja nuorille.

Yli puolet vastanneista eli 59 prosenttia ei myöskään tiedä onko käyttämällään kirjastolla tarjolla pelikoneita. 31,5 prosenttia kuitenkin vastasi, että kirjastolla on tarjolla pelikone. 68 ihmistä vastasi kysymykseen, millainen pelikone kirjastolla on tarjolla, ja tietokone sai eniten vastauksia 59. Moni valitsi myös muita pelikoneita ja konsoli on 25 ihmisen mukaan tarjolla kirjastossa ja vain 17 ihmistä vastasi, että tabletti.



Kuvio 5. Mitä kirjastoa käytetään – Löytyykö sieltä pelikone (N=222)

Seinäjoen kirjastojen käyttäjistä suurin osa ei tiedä onko käyttämässään kirjastossa pelikoneita vai ei. Melkein 65 prosenttia ei tiedä pelikoneista Seinäjoen kirjastoissa, mikä on suuri määrä, kun taas vain noin 30 prosenttia käyttäjistä tietää kirjastossa olevan pelikoneita. Kurikan kirjastojen käyttäjistä kuitenkin isoin osa tietää pelikoneen olevan käytössä, noin 70 prosenttia. Kauhajoen kirjastoista myös iso osa tietää kirjaston pelikoneet. Koska kysymyksenä oli, että onko kirjastossasi tarjolla pelikone, kuten tabletti, konsoli tai tietokone, on kummallista, että Seinäjoen kirjastojen käyttäjistä suurin osa ei tiedä onko siellä pelikoneita. Kaikissa kirjastoissa kuitenkin on tarjolla vähintään tietokone, jolla voi pelata. Tosin tämä tietämättömyys voi johtua siitä, että koetaan ettei kirjaston tietokoneella saa pelata pelejä.

Seuraavassa kysymyksessä käy myös ilmi se, etteivät vastaajat käytä kirjastojen pelikoneita paljoakaan. Suurin osa tähän kysymykseen vastanneista, koska kaikki eivät vastanneet tähän, kertoivat etteivät koskaan käytä kirjaston pelikoneita. Tämä

saattaa johtua siitä, mitä aiemmin pohdin eli ei koeta kirjastojen tietokoneita pelikoneina. Vain 3,59 prosenttia käyttää kirjaston pelikonetta usein ja harvoin sitä käyttää 13,77 prosenttia

5.4 Tyytyväisyys kirjaston peliaiheiseen tarjontaan

Vaikka vastaajat ovat ihan tyytyväisiä kirjastojen peliaineistoihin ja tapahtumiin, toivovat he lisäävät pelejä ja tapahtumia sekä peleistä tiedottamista. Pieni osa mainitsee, ettei ollut tiennyt kirjastossa olevan pelejä tarjolla. Osa myös ilmaisee mielipiteensä siitä, miten pelit eivät kuulu kirjastoon.

Seinäjoen kirjastoilla on hyvin jakautunut mielipide kirjaston peliaiheisestä tarjonnasta. Osa on ihan tyytyväinen kirjaston pelitarjontaan, kun taas osa ei tiedä kirjaston pelitarjonnasta. Jotkut myös toivovat kirjaston pelitarjonnan kasvavan ja tapahtumien lisääntyvät sekä pelien lainausaikojen pidentyvän, koska pelejä ei saa nykyisellä laina-ajalla pelattua loppuun.

Pelivalikoima voisi olla suurempi, tapahtumia enemmän ja pelikoneista enemmän mainosta

On hyvä, että kirjasto tarjoaa lainattaviksi/pelattaviksi pelejä, koska ne ovat kalliita. Uusimpia pelejä voisi olla enemmän.

Kurikan kirjastoja käyttävät vastaajat ovat suurimmalta osin tyytyväisiä kirjastojen järjestämiin pelitapahtumiin ja peliaineistoon. Jotkut kokevat, että Kurikassa on parempi pelitarjonta kuin Seinäjoella, mutta lisää aineistoa kuitenkin toivotaan siltäkin.

Kyllä. Jos vertaa Sjokeen niin Kurikka tarjoaa monipuolisempaa pelattavaa niin kirjastossa kuin myös kotiin vietäväksi (lautapelit ja muut).

Kyllä. Mielestäni rahaa on hankittu ja käytetty järkevästi monipuolisen lopputuloksen aikaansaamiseksi.

Myös Kauhajoen kirjastoissa ollaan tyytyväisiä pelitarjontaan ja -tapahtumiin, mutta niitäkin toivotaan lisää.

Kyllä, en ole edes ajatellut että kirjastoissa pitäisi olla pelejä tarjolla.

Enemmemmän pelitapahtumia ja enempi pelejä.

Taulukko 4. Mille pelikoneelle kirjastoon halutaan pelejä lisää?

	Seinäjoki	Kurikka	Kauhajoki
Playstation 4	91	12	9
Playstation 3	38	5	5
Xbox One	21	3	4
Xbox 360	14	3	0
Nintendo Switch	22	5	3
Nintendo Wii/WiiU	24	3	3
Nintendo DS/3DS	16	5	3

Suurin osa Seinäjoen kirjastojen käyttäjistä toivoo, että pelejä hankittaisiin lisää Playstation 3 ja Playstation 4-pelikonsolille. Myös Kurikan ja Kauhajoen kirjastojen käyttäjät toivovat samaa. Myös Nintendon pelikoneille toivotaan lisää pelejä kaikissa kirjastoissa, mutta Xbox-pelikonsolit eivät vaikuta olevan kovin suosittuja.

6 YHTEENVETO

Tutkiessani kyselyyni tulleita vastauksia huomasin, että suuri osa ei tiedä kirjaston tarjoamasta peliaineistosta ja -tapahtumista. Pelejä kuitenkin toivotaan kirjastojen hankkivan lisää, joten voidaan päätellä, että kirjaston asiakkaiden mielestä pelit kuuluvat kirjaston aineistoon. Markkinointia pelien ja tapahtumien osalta tulisi kuitenkin parantaa, jotta asiakkaat olisivat selvillä kaikista kirjaston mahdollisuuksista. Pelitapahtumiakin voisi järjestää enemmän aikuisille ja opiskelijoille, kun nyt ne ovat suunnattuna kaikenikäisille, mutta koetaan, että ne ovat tarkoitettu vain lapsille.

Seinäjoen kirjastoilla oli suurin määrä vastaajia, jotka eivät tienneet kirjaston peliaineistosta, -tapahtumista ja -koneista, joten Seinäjoen tulisi erityisesti parantaa tiedotustaan aiheesta. Pelitapahtumia kuitenkin halutaan lisää, mutta, koska vastaajat eivät tienneet nykyisistä tapahtumista, tiedottamisen lisääminen ja kohdentaminen parantaisivat tapahtumaan osallistuneiden määrää. Tämä samalla parantaisi palvelun laatua, sillä silloin nämä palvelut olisivat saatavilla suuremmalle yleisölle, kuin nyt.

Kurikassa enemmistö taas tiesi peliaineisista tapahtumista, mutta eivät osallistuneet niihin. Kuitenkin tapahtumia toivottiin lisää, joten ongelmana ei ole tiedotus vaan millaisia tapahtumat ovat ja kohderyhmä. Pelikoneista tiedetään, mutta niitä vastaajat eivät käytä paljoakaan. Kauhajoella vastaajien mukaan pelivalikoimaa tulisi lisätä ja pelitapahtumia järjestää enemmän, koska tällä hetkellä tarjonta on melko vähäistä ja pelitapahtumat harvassa. Tosin kuten aikaisemmin olen maininnut Kurikan ja Kauhajoen peliaineistosta ja -tapahtumista voi kyselyn perusteella vain hienman tehdä kehityspäätelmiä, sillä vastaajia näistä kirjastoista oli niin vähän.

Sain vastauksen tutkimusongelmaani eli kuuluvatko konsolipelit kirjastojen kokoelmaan ja vastausten perusteella ne kuuluvat. Kirjastojen toivotaan hankittavan lisää pelejä ja mainostavan jo löytyviä pelejä, koska niistä ei ole kovin hyvin tietoa esillä. Kirjastojen tulisi ottaa kokoelmiinsa monipuolisia kaikenlaisia konsolipelejä kaikille alustoille, jotta mahdollisimman moni kirjaston asiakas pystyisi niitä hyödyntämään.

Tapahtumia kirjastot voisivat lisätä ja monipuolistaa sekä kohdentaa erilaisille ryhmille, kuten aikuisille omat pelitapahtumat ja lapsille omansa. Suurin ongelma kirjaston peleissä ei ollut pelit itsessään vaan pelien markkinointi ja esillepano. Pelit eivät ole hyvin esillä kirjastossa, pelikoneista ei kerrota missään ja pelitapahtumia ei järjestetä tarpeeksi monipuolisesti. Kirjaston peliaineistojen lainausmäärien kasvua auttaisi suuresti pelien parempi esittely ja mainostaminen.

LÄHTEET

Altizer, Roger. 2017. What is Playstation 3 (PS3): History and Specs. [Verkkajulkaisu]. Lifewire. [Viitattu 24.8.2018]. Saatavana: <https://www.lifewire.com/playstation-3-all-you-need-to-know-2717718>

Chikhani. 2015. The history of Gaming: An evolving community. [Verkkajulkaisu]. Techcrunch. [Viitattu 25.5.2018]. Saatavana: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?guccounter=1>

Fräntilä, J. 2013. Videopelit – Hyödyttöä viihdettä. [Verkkoartikkeli]. Kirjastolehti. [Viitattu 29.9.2018]. Saatavana: <http://kirjastolehti.fi/artikkelit/videopelit-hyodytonta-viihdetta/>

Heikkilä, T. 2014. Tilastollinen tutkimus. Helsinki; Edita Publishing OY.

Karjalainen, E. 2015. Moni konsolipeli pääsee vihdoin kirjaston hyllyille. [Verkkoartikkeli]. YLE. [Viitattu: 6.11.2018]. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-8195292>

Kirjastot.fi. Pelit kirjastossa. [Verkkajulkaisu]. Kirjastot. [Viitattu 25.7.2018]. Saatavana: https://www.kirjastot.fi/pelit/pelit-kirjastossa?language_content_entity=fi

Koivu, I. 2013. Kirjasto mediakasvattajana. [Verkkoartikkeli]. Kirjastolehti. [Viitattu 29.9.2018]. Saatavana: <http://kirjastolehti.fi/artikkelit/kirjasto-mediakasvattajana/>

Kyllönen, K. 2010. Sähköistä pelikulttuuria Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan. Tampere: Mediamuseo Rupriikki.

Laaksonen, K. 2017. Nyt ratkeaa kiista ”pc vs. konsolit” – yritimme rakentaa mahdollisimman konsolimaisen ps:n. [Verkkoartikkeli] Mikrobitti. [Viitattu: 22.11.2018] Saatavana: <https://www.mikrobitti.fi/testit/nyt-ratkeaa-kiista-pc-vs-konsolit-yritimme-rakentaa-mahdollisimman-konsolimaisen-pcn/f14e7b85-688e-3572-afe8-6e8d806ab17a>

Lehtonen, T. 2006. Lanit on terveysriski. [Verkkoartikkeli]. Turun sanomat. [Viitattu: 11.11.2018]. Saatavana: <https://www.ts.fi/lukemisto/1074136568/Lanit+on+terveysriski>

Manzos, A. 2017. Kaikkien aikojen pelit. Helsinki: Avain.

MLL. 2018. Digitaalinen pelaaminen. [Verkkójulkaisu]. MLL. [Viitattu 25.5.2018]. Saatavana: <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/>

Nintendo. 2018. Nintendo history. [Verkkójulkaisu]. Nintendo. [Viitattu 24.8.2018]. Saatavana: <https://www.nintendo.co.uk/Corporate/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html#2000>

Nuortenlinkki. 2012. Digitaalinen pelaaminen. [Verkkójulkaisu]. Nuortenlinkki. [Viitattu 25.5.2018]. Saatavana: <https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaaminen/digitaalinen-pelaaminen>

Pelit kirjastossa. 2013. Teoksessa: J. T. Harviainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. 76 - 81. [Verkkokirja]. Tammerprint Oy: Tampere. [Viitattu 3.11.2018]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Peluuri. 2018. Digitaalinen pelaaminen ja digipelihaitat. [Verkkójulkaisu]. Peluuri. [Viitattu 25.5.2018]. Saatavana: <https://peluuri.fi/fi/laheiset/yleistaa-tietoa-laheiselle/digitaalinen-pelaaminen-ja-digipelihaitat>

Playstation. 2018. Playstation 2: Kaikkien aikojen myydyin konsoli. [Verkkójulkaisu]. Playstation. [Viitattu 24.8.2018]. Saatavana: <https://www.playstation.com/fi-fi/explore/ps2/>

Seinäjoen kaupunginkirjasto. 2018. Seinäjoen kaupunginkirjaston kokoelmapolitiikka 2018. [Verkkójulkaisu]. Seinäjoen kaupunginkirjasto. [Viitattu 25.5.2018]. Saatavana: <https://kirjasto.seinajoki.fi/wp-content/uploads/2018/05/Kokoelmapolitiikka-2018-%E2%80%93-verkkoversio.pdf>

Seinäjoki. 2018. Historia. [Verkkójulkaisu]. Seinäjoki. [Viitattu 15.4.2018]. Saatavana: <https://www.seinajoki.fi/seinajoenkaupunki/tietoaseinajoesta/historia.html>

Seinäjoki. Seinäjoen kirjaston vaiheita 1865 – 1995. [Verkkolähde]. Seinäjoki. [Viitattu 15.4.2018]. Saatava: <http://www2.seinajoki.fi/kirjasto/historia/sjkhis.html>

Stuart, K. 2018. Fortnite: a parents guide to the most popular video game in schools. [Verkkajulkaisu]. The Guardian. [Viitattu 24.8.2018]. Saatavana: <https://www.google.fi/amp/s/amp.theguardian.com/games/2018/mar/07/fortnite-battle-royale-parents-guide-video-game-multiplayer-shooter>

Suomen yleisten kirjastojen tilastot. Tilastojen visualisointi. [Verkkajulkaisu]. Kirjastot. [Viitattu 15.4.2018]. Saatavana: <http://tilastot.kirjastot.fi/?orgs=71%2C122%2C323&years=2017&stats=1%2C33%2C100%2C101%2C104%2C107%2C108%2C109%2C110%2C111%2C112%2C115%2C183#results>

Techopedia. Video game console. [Verkkajulkaisu]. Techopedia. [Viitattu 22.11.2018]. Saatavana: <https://www.techopedia.com/definition/17141/video-game-console>

Tekijänoikeusneuvosto. 2015. Tietokone- ja konsolipelien tekijänoikeus ja lainausoikeus. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Tekijänoikeusneuvosto: opetus- ja kulttuuriministeriö. [Viitattu: 25.7.2018]. Saatavana: <https://minedu.fi/documents/1410845/Lausunto+2015+07+Tietokone-+ja+konsolipelien+tekijänoikeus+ja+lainausoikeus>

Telegraph. 2017. Nintendo consoles: A history in pictures from the NES to the SNES Mini. [Verkkajulkaisu]. Telegraph. [Viitattu 24.8.2018]. Saatavana: <https://www.telegraph.co.uk/technology/0/nintendo-switch-history-nintendo-consoles-pictures/nintendo-switch/>

Thang, J. 2016. The evolution of Playstation consoles. [Verkkajulkaisu]. Gamespot. [Viitattu 24.8.2018]. Saatavana: <https://www.gamespot.com/gallery/the-evolution-of-playstation-consoles/2900-899/>

Thang, J. 2017. The evolution of xbox consoles. [Verkkajulkaisu]. Gamespot. [Viitattu 24.8.2018]. Saatavana: <https://www.gamespot.com/gallery/the-evolution-of-xbox-consoles/2900-1322/>

Valli, R. 2015. Johdatus tilastolliseen tutkimukseen. Jyväskylä: PS -kustannus.

Vilka, H. 2015. Tutki ja Kehitä. Jyväskylä : PS-kustannus.

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa – määrällisen tutkimuksen perusteet. Helsinki : Tammi.

Williams. 2017. A video game odyssey: how magnavox launched the console industry. [Verkojulkaisu]. Hackaday. [Viitattu 25.5.2018]. Saatavana: <https://hackaday.com/2017/09/14/retrotectacular-a-video-game-odyssey/>

YLE. 2011. Kirjasto lainaa jo konsolipelejä. [Verkoartikkeli]. YLE. [Viitattu 30.9.2018]. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-5469806>

Liitteet

Liite 1. Kysely

Liite 1. Kysely

* = Pakollinen vastaus

Asiakaskysely kirjaston digitaalisista peleistä**1. Sukupuoli ***

Mies

Nainen

Muu

2. Ikä *

7 - 13

14 - 19

20 - 25

26 - 35

36 - 48

49 - 61

62+

3. Mitä kirjastoa käytät? *

Seinäjoen kirjastoa (Apilan, Aallon, Törnävän, Lukion kirjastoa)

Ylistaron kirjastoa

Nurmon kirjastoa

Peräseinäjoen kirjastoa

Seinäjoen kirjastoautoja

Kurikan kirjastoa

Jalasjärven kirjastoa

Jurvan kirjastoa

Kurikan kirjastoautoja

Kauhajoen kirjastoa

Päntäneen kirjastoa

Kauhajoen kirjastoautoa

4. Pelaatko digitaalisia pelejä (Esim. Puhelimella, tietokoneella tai pelikonsolilla)? *

Kyllä

En

5. Jos edelliseen kysymykseen vastaus oli kyllä, mitä pelejä pelaat ja miten? (Anna esimerkki pelistä)

Mobiilipelejä

Konsolipelejä

Tietokonepelejä

6. Mitä konsolia käytät pelaamiseen, jos pelaat pelejä?

Playstation 4

Playstation 3

Xbox One

Xbox 360

Nintendo Switch

Nintendo Wii/WiiU

Nintendo DS/3DS

7. Kuuluvatko konsolipelit mielestäsi kirjastoon? *

Kyllä

Ei, koska

8. Millainen pelitarjonta kirjastossasi mielestäsi on? *

Erinomainen

Hyvä

Keskiverto

Huono

Ei yhtään peliä

9. Millaisia pelejä kirjastoon tulisi mielestäsi ottaa? *

Seikkailupelejä

Toimintapelejä

Kauhupelejä

Ammuntapelejä

Ajopelejä

Roolipelejä

Strategiap pelejä

Oppimispelejä

Muita, mitä

10. Tulisiko kirjaston pelien olla mielestäsi.. *

Yksin pelattavia pelejä

Moninpelejä

Molempia

11. Järjestetäänkö kirjastossasi peliaiheisia tapahtumia? *

Kyllä

Ei

En tiedä

12. Jos vastaus edelliseen oli kyllä, millaisia pelitapahtumia kirjastossasi järjestetään?

13. Osallistutko näihin pelitapahtumiin? *

Aina

Usein

Joskus

Harvoin

En koskaan

14. Millaisia kirjaston pelitapahtumien tulisi mielestäsi olla, jotta osallistuisit niihin?

15. Pitäisikö kirjaston mielestäsi järjestää enemmän peliaiheisia tapahtumia? *

Kyllä

Ei

En tiedä

16. Onko kirjastossasi tarjolla pelikone, kuten tietokone, tabletti tai pelikonsoli, jolla voit pelata? *

Kyllä

Ei

En tiedä

17. Jos vastaus edelliseen oli kyllä, millainen pelikone kirjastolla on tarjolla?

Tietokone

Tabletti

Konsoli (Playstation, Xbox, Nintendo)

18. Jos kirjastolla on tarjolla pelikone, käytätkö sitä?

Usein

Joskus

Harvoin

En koskaan

19. Oletko tyytyväinen kirjastosi tarjoamaan pelivalikoimaan, pelitapahtumiin ja pelikonetarjontaan?

20. Mille konsolille toivoisit jatkossa kirjaston hankkivan pelejä?

Playstation 4

Playstation 3

Xbox One

Xbox 360

Nintendo Switch

Nintendo Wii/WiiU

Nintendo DS/3DS

Kiitos vastauksestanne!