

Simo Rajanen

**KIRJASTON KONSOLIPELIKOKOELMAN MERKITYS OULUN SEUDUN KIR-
JASTOASIAKKAILLE JA TOIVEET KOKOELMAN KEHITYKSEN SUHTEEN**

**KIRJASTON KONSOLIPELIKOKOELMAN MERKITYS OULUN SEUDUN KIR-
JASTOASIAKKAILLE JA TOIVEET KOKOELMAN KEHITYKSEN SUHTEEN**

Simo Rajanen
Opinnäytetyö
Syksy 2020
Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-oh-
jelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma

Tekijä: Simo Rajanen

Opinnäytetyön nimi: Kirjaston konsolipelikokoelman merkitys Oulun seudun kirjastoasiakkaille ja toiveet kokoelman kehityksen suhteen

Työn ohjaaja: Jorma Niemitalo ja Teija Harju

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Syksy 2020

Sivumäärä: 40 + 2

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää ja kartoittaa, mitä Oulun kaupunginkirjaston konsolipelikokoelma merkitsee Oulun seudun kirjastoasiakkaille ja mitä toivomuksia heillä on pelikokoelman kehityksen suhteen. Aihevalintaan vaikutti suuresti tekijänoikeusneuvoston lausunto vuodelta 2015, jonka mukaan kirjastojen ei tarvitse hankkia video- ja konsolipeleille erillistä lainausoikeutta. Sen lisäksi aihevalintaan vaikutti tekijän harrastuneisuus konsolipelien parissa sekä se, että Oulun alueen kirjastoissa ei ole vielä vastaavaa selvitystä tehty. Opinnäytetyön toimeksiantajana on Oulun ammattikorkeakoulu.

Tutkimus oli kvantitatiivinen tutkimus, jossa tutkimusmenetelmänä käytettiin verkkokyselyä. Kysely toteutettiin Webropol-kyselyohjelmistolla, jolla luotiin sähköinen kyselylomake, johon johtavaa linkkiä jaettiin sosiaalisen median kautta sekä Oulun ammattikorkeakoulun kotisivun Oiva-järjestelmän etusivulla. Jonkin verran hyödynnettiin myös kirjaston lainaustilastoja.

Kyselyn vastauksista selvisi, että vastaajat pitivät konsolipelikokoelmaa pääsääntöisesti arvokkaana ja tarpeellisena osana Oulun kirjaston aineistovalikoimaa. Pelikokoelman näkyvyyttä voidaan kuitenkin pitää jokseenkin puutteellisena, koska osa vastaajista ei tiennyt, että konsolipelejä on mahdollista lainata kirjastosta.

Opinnäytetyötä tuloksineen voidaan hyödyntää Oulun kaupunginkirjaston konsolipelikokoelman kehittämiseksi paremmin asiakkaiden toiveita ja tarpeita vastaavaksi. Mahdollisuudet kokoelman kehittämiseen ovat monipuolistuneet etenkin taannoisen tekijänoikeusneuvoston lausunnon jälkeen, joka toteaa, ettei konsolipeleille ole välttämätöntä hankkia erillistä lainauslupaa eikä pelejä ole pakko hankkia virallisilta välittäjiltä. Erityisen tärkeää olisi jatkossa myös lisätä tietoisuutta pelikokoelmasta kirjastoasiakkaiden keskuudessa sekä saada asiakkaat aktiivisemmin mukaan pelikokoelman kehitykseen esimerkiksi hankintaehdotusten ja pelilahjoitusten myötä.

Asiasanat: konsolipelit, pelaaminen, yleiset kirjastot, kokoelmatyö, tekijänoikeus

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Library and Information Services

Author: Simo Rajanen

Title of thesis: The significance of the library's console game collection to the library customers of Oulu and their hopes for the collection's future development

Supervisor(s): Jorma Niemitalo and Teija Harju

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2020 Number of pages: 40 + 2

The objective of this thesis is to find out what the library's console game collection means to the library customers in the Oulu area and what hopes or wishes they have for the future development of the game collection. The selection of this topic was greatly influenced by the guidelines introduced by the Copyright Council in 2015. The guidelines state that libraries do not have to acquire a separate loaning permission for console games. In addition, an influence for the topic selection was the author's own interest in console games as well as the fact that this kind of research has not yet been conducted in the Oulu area libraries. This thesis was commissioned by the Oulu University of Applied Sciences.

This thesis is a quantitative study and as a research method an online survey was used. The survey was created with the Webropol application. The link was shared in social media and on the Oiva portal homepage of Oulu University of Applied Sciences. To some extent also the loan statistics of the library were utilized.

The answers of the survey revealed that the customers mainly consider the console game collection to be a valuable and necessary part of the library's overall collections. However, the customers' awareness of the game collection may be considered insufficient since some of the survey participants did not know it is possible to loan console games from the library.

The thesis and its results can be utilized in the development and improvement of the console game collection at the libraries of Oulu in order to better meet the hopes and needs of the customers. This is especially relevant after the Copyright Council released its guidelines stating that libraries do not have to acquire separate loaning permissions for console games and that libraries do not necessarily have to buy the games from official retailers. These guidelines broaden the possibilities there are to improve the game collection. In the future it would also be an important task to raise awareness of the library's game collection among customers and to involve the customers actively in the development of the game collection. This could be done for example by having them send more suggestions for games they want in the collection and having the customers donate games to the library collection.

Keywords: video game, console game, public libraries, gaming, collection management, copyright

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	PELIKONSOLIEEN HISTORIAA.....	7
2.1	Ensimmäinen sukupolvi.....	7
2.2	Toinen sukupolvi	8
2.3	Pelialan romahdus 1982–1985.....	8
2.4	Kolmas sukupolvi	9
2.5	Neljäs sukupolvi	10
2.6	Viides sukupolvi.....	11
2.7	Kuudes sukupolvi	12
2.8	Seitsemäs sukupolvi.....	14
2.9	Kahdeksas sukupolvi.....	15
2.10	Konsolipelaamisen tulevaisuus	16
3	VIDEOPELIEEN TEKIJÄNOIKEUKSIEN SUHDE KIRJASTOON	17
3.1	Tekijänoikeuslaki	17
3.2	Tekijänoikeusneuvoston lausunto 2015.....	17
4	KONSOLIPELIEEN IKÄRAJAT SEKÄ NIIHIN LIITTYVIÄ PUUTTEITA	19
5	KONSOLIPELIEEN KOKOELMAPOLITIIKKA OULUN KAUPUNGINKIRJASTOSSA	23
6	TUTKIMUSONGELMA JA -MENETELMÄ.....	25
6.1	Tutkimusongelma	25
6.2	Tutkimusmenetelmä	25
7	TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET	27
7.1	Tulokset.....	27
7.2	Johtopäätökset.....	34
8	POHDINTA	37
	LÄHTEET.....	39
	LIITTEET	41

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää Oulun seudun kirjastojen videopelikokoelman merkitystä oululaisille kirjastoasiakkaille ja tiedustella asiakkaiden toiveita sekä ideoita kokoelman kehittämisen suhteen. Idea opinnäytetyön aiheesta kehittyi tutustuttuani tekijänoikeusneuvoston antamaan konsolipelien lainausoikeuksia koskevaan lausuntoon. Lisäksi aihevalintaan vaikuttivat havainnot kirjaston pelikokoelman suppeudesta ja suhteellisesta näkymättömyydestä muihin aineistolajeihin verrattuna sekä tekijän harrastuneisuus konsolipelien alueella. Olen itse hyödyntänyt kirjaston pelikokoelmaa jonkin verran peliharrastuksessani. Mielestäni kokoelma voisi olla monipuolisempi ja kattavampi. Etenkin vanhempien ja retroksi luettavien pelien hankkimista kirjastoon tulisi pohtia.

Konsolipelit tulivat osaksi Oulun kirjastojen kokoelmia vuonna 2011. Niillä on siis jo suhteellisen pitkä historia kirjaston kokoelmissa, mutta niiden lainausmäärät ovat vielä melko pieniä verrattuna muihin aineistoihin. Myös asiakkaiden tietoisuus kokoelmasta on jokseenkin puutteellista, kuten muutamista kyselyvastauksista voidaan myöhemmin todeta. Konsolipelaaminen harrastuksena yleistyy ja kasvattaa suosiotaan jatkuvasti, joten kirjastojen on tärkeää pohtia kokoelmien kehittämistä ja sitä, miten pelikokoelmat saadaan paremmin asiakaskunnan tietoon sekä kuinka asiakkaat saadaan aktiivisemmin osallistumaan pelikokoelman kehitykseen. Tekijänoikeusneuvosto on tehnyt lausunnossaan vuonna 2015 linjauksia, jotka helpottavat kirjastojen pelikokoelmien laajentamista ja myös vähentävät pelihankintojen kuluja.

Opinnäytetyön teoreettisessa osassa läpikäydään konsolipelien historiaa ja nykytilannetta, ikärajoja, tekijänoikeuksien suhdetta kirjaston pelikokoelmaan sekä Oulun seudun kirjastojen nykyistä kokoelmapolitiikkaa konsolipelien suhteen. Konsolipelien historiaa käsittelevä osuus voi toimia kirjastovirkailijan tai kirjastonhoitajan konsolitietoutta lisäävänä pikaoppaana sekä pelikokoelman kehittämisen avustavana työkaluna. Samoin ikärajoja, tekijänoikeuksia sekä kokoelmapolitiikkaa käsittelevät kappaleet voivat havainnollistaa kokoelman kehityksessä huomioon otettavia seikkoja.

Tutkimuksellinen osa toteutettiin verkkokyselyllä. Kysymykset on sisällytetty opinnäytetyön liitteisiin. Kysely luotiin Webropol-kyselyohjelmistolla, jonka jälkeen kyselyyn johtavaa linkkiä jaettiin sosiaalisessa mediassa sekä Oulun ammattikorkeakoulun kotisivun Oiva-järjestelmän etusivulla. Kysely oli avoinna kaksi kuukautta.

2 PELIKONSOLIEHISTORIAA

Videopelit ovat vielä suhteellisen nuori viihteen, taiteen ja kulttuurin muoto, kun vertaamme sitä muihin medioihin, kuten kirjallisuuteen, teatteriin ja elokuvaan. Keskityn konsolipelien historian tarkastelussa tunnetuimpiin kotikonsolilaitteisiin. Sisällytän opinnäytetyöhön tämän suppeahkon läpileikkauksen videopelien historiasta, koska uskon sen olevan hyödyllinen tietopaketti kirjaston työntekijälle muun muassa pelikokoelman hankintoja ajatellen. Kuten esimerkiksi musiikin ja lautapelien hankinnoissa, myös videopelien suhteen tietämys aihepiiristä ja mahdollinen harrastuneisuus kyseisessä aiheessa on hyödyllinen voimavara kirjaston työntekijälle.

Ensimmäinen kuvaputkinäytöllä pelattava videopeli näki päivänvalon 1950-luvulla. Sen kehitti tietojenkäsittelytieteiden professori *Alexander Douglas* Cambridgen yliopistossa vuonna 1952. Peli oli nimeltään *OXO* eli ristinolla, jota ohjattiin lankapuhelimen numerolevyä pyörittämällä. Vuonna 1954 *Arthur Samuel* kehitti digitaalisen version Tammi-pelistä IBM 701 -tietokoneelle. Kaksi vuotta myöhemmin *William Higinbotham* kehitti videopeliohjelman nimeltä *Tennis for Two*. Nämä varhaiset peliohjelmat eivät juurikaan päässeet ulos laboratorioista ja tutkimuslaitoksista tavallisten kuttajien pelattavaksi. (Wolf 2017, 10.)

2.1 Ensimmäinen sukupolvi

Ensimmäinen kaupallinen joka kodin televisioihin kytkettävä konsoli oli vuonna 1972 julkaistu *Magnavox Odyssey*. Se perustui *Ralph Baerin* vuonna 1967 keksimään *Brown Box* -prototyyppiin. Odyssey-konsolissa ei ollut varsinaisesti grafiikoita (ainoastaan kaksi pystysuoraa suorakulmiota ja yksi pallona toimiva pikselineliö) vaan pelaajat asettivat läpikuultavan, kuvitetun muovikalvon televisioruudulle. Jokaiselle konsolin esiasennetulle pelille oli oma kalvonsa, joka antoi eri peleille kontekstiinsa sopivan kuvituksen. Odyssey ei myöskään pitänyt kirjaa pelaajien pistemääristä vaan se piti tehdä itse. Konsolin mukana tuli myös noppia, pelikortteja ja pokeripelimerkkejä, joita tarvittiin monien konsolissa olevien pelien pelaamiseen. Kyseessä oli siis ikään kuin digitaalisesti täydennetty lautapeli. 1970-luvun edetessä Magnavox valmisti useita eri versioita Odyssey-konsolista. Näiden lisäksi markkinoille saapui huomattava määrä kotikonsoleita, joilla pelattiin Pongia. (Wolf 2017, 27–30.)

Vuonna 1976 elektroniikkavalmistaja *General Instrument* julkaisi AY-3-8500-mikrosirun. Tämä mikrosiru oli edullinen valmistaa ja myös pelien kehittäminen helpottui sen avulla. Jopa 70 eri yhtiötä tilasi General Instrumentilta tätä mikrosirua ja lopulta kysyntä ylitti tarjonnan. Esimerkiksi *Colecon* valmistamaa *Telstar*-konsolia oli lopulta markkinoilla jopa 14 erilaista mallia, jotka kuitenkin kaikki hyödynsivät AY-3-8500-mikrosirua. (Wolf 2017, 30–31.)

2.2 Toinen sukupolvi

Merkittävin toisen konsolisukupolven uudistus oli siirtyminen konsoleiden sisään asennetuista peleistä peleihin, joita pelattiin erillisiltä pelikaseteilta. Ensimmäinen pelikasetteja hyödyntänyt konsoli oli *Fairchild Video Entertainment System* (1976). Ylivoimaisesti menestynein toisen sukupolven konsoleista oli vuonna 1977 julkaistu *Atari Video Computer System* (tunnetaan paremmin myöhemmällä nimellä *Atari 2600*), jota myytiin noin 30 miljoonaa yksikköä ja jonka valmistus lopetettiin vasta vuonna 1992. (Wolf 2017, 55–59.)

Muita huomion arvoisia toisen sukupolven konsoleita olivat *Magnavox Odyssey2* (1978), *Mattel Intellivision* (1980), *ColecoVision* (1982) ja *Atari 5200* (1982). Jotkin näistä laitteista ovat onnistuneet pysymään retrokeräilijöiden ja -pelaajien suosiossa suhteellisen pitkään. Esimerkiksi Atari 5200-konsoleita sekä siihen kuuluvia pelikasetteja myydään ja vaihdetaan vieläkin internetin myyntipalsoilla. Vähemmän tunnettuja ja vähemmälle myynnille jääneitä laitteita toisen konsolisukupolven ajalta olivat muun muassa *The Bally Astrocade* (1977), *The Coleco Telstar Arcade* (1977) ja *The Emerson Arcadia 2001* (1982). (Wolf 2017, 59–62.)

2.3 Pelialan romahdus 1982–1985

Pelialan alkutaipaleen suosio oli ollut räjähdysmäinen, joten uusia markkinoille pyrkiviä pelistudioita perustettiin suuria määriä. Tämä johti peli-ideoiden kopiointiin, halpatuotantoon ja lopulta pelimarkkinoiden ylitarjontaan. Pelien laadun ja luovuuden laskiessa ja ylitarjonnan kasvaessa sekä kuluttajat että jälleenmyyjät alkoivat tuntea epävarmuutta pelialan ja peliharrastuksen tulevaisuuden suhteen. Tämä epävarmuus heijastui pelimarkkinoiden tuottoihin, jotka olivat 2,9 miljardia dollaria vuonna 1983, 35 % vähemmän kuin vuonna 1982. (Wolf 2017, 123–125.)

Pelialan romahduksen seurauksena useat pienemmät pelinkehittäjät ja laitevalmistajat menivät konkurssiin, mutta myös muutamat isommat pelialan toimijat joutuivat vaikeuksiin. Esimerkiksi Magnavox, Coleco ja Mattel jättivät pelialan kokonaan vuonna 1983. Myös pelialan silloinen jättiläinen Atari teki puoli miljardia dollaria tappiota samana vuonna. (Wolf 2017, 127.)

2.4 Kolmas sukupolvi

Kolmannen konsolisukupolven saapuessa markkinoille laitteiden teknisessä suorituskyvyssä nähtiin huomattavasti suurempi harppaus kuin ensimmäisen ja toisen konsolisukupolven välissä. Edistynyt teknologia ja lisääntynyt muisti sallivat pelihahmon mukana rullaavat grafiikat. Pelitoiminta ei ollut enää pakotettuna yhteen staattiseen ruutuun, kuten useimmissa aiempien konsolisukupolvien peleissä. Peleihin saattoi nyt myös luoda korkearesoluutioisempaa grafiikkaa sekä esittää ruudulla useampia spriteja samanaikaisesti. Lisäksi äänenlaatu parani ja laitteet toistivat enemmän värejä. (Wolf 2017, 138.) Pelikonsoliteknologian kehitys mahdollisti pelintekijöille entistä monipuolisempien ja mielikuvituksellisempien pelimaailmojen luomisen.

Kolmannen konsolisukupolven tunnetuin ja menestynein tuote oli *Nintendo Entertainment System* (lyh. *NES*), joka julkaistiin Japanissa *Famicom*-nimellä 1983, Pohjois-Amerikassa 1985 ja Euroopassa 1986. NES-konsolin tehokkuuden ansiosta pelikokemus kotisohvalla oli nyt lähempänä pelihallien laitteiden suorituskykyä. NES-konsolia myytiin 1,1 miljoonaa kappaletta vuonna 1986. Koko pelialan myyntitulot tuona vuonna olivat noin 430 miljoonaa dollaria, josta Nintendon osuus oli 310 miljoonaa dollaria. Kaikkiaan NES-konsoleita myytiin noin 62 miljoonaa kappaletta ja sen valmistus lopetettiin Pohjois-Amerikassa vuonna 1995 ja Japanissa vasta vuonna 2003. (Wolf 2017, 140–141.)

Nintendo halusi välttää ongelmat, joita Atari kohtasi edellisen konsolisukupolven lopulla, jolloin kolmansien osapuolien kehittämien huonolaatuisten pelien ylitarjonta uhkasi koko pelialan tulevaisuutta. Nintendo valvoi tarkoin kolmannen osapuolen pelinkehittäjien toimintaa ja asetti myös rajoituksia pelinkehittäjien toiminnalle. Nintendo esimerkiksi valmisti itse kaikki pelinkehittäjien tarvitsemat pelikasetit ja asensi niiden sisään 10NES-sirun, jota ilman pelikasetti ei toimi konsolissa. Pelinkehittäjät eivät myöskään saaneet julkaista yli viittä peliä vuodessa. (Wolf 2017, 141.) Nintendon panostus laadunvalvontaan sekä ennennäkemättömän laaja pelivalikoima palauttivat pelaajien

ja pelien jälleenmyyjien uskoa pelialaan. Nintendoa ja sen NES-konsolia voidaan pitää yhtenä suurimmista tekijöistä pelialan ja peliharrastuksen pelastamisessa.

Toiseksi tunnetuin ja menestynein kolmannen konsolisukupolven laite oli *Segan SEGA Mark III*, joka julkaistiin Japanissa 1985, vuotta myöhemmin Pohjois-Amerikassa *Sega Master System* -nimellä ja Euroopassa vuonna 1987. Sega Master System oli suorituskyvyltään Nintendon NES-konsolia tehokkaampi, mutta se saapui markkinoille Nintendon saatua jo selkeän johtoaseman myyntiluvuissa. Tämän lisäksi Nintendo ei sallinut lisensoimiensa kolmannen osapuolen kehittäjien julkaista samoja pelejä Segan konsolille. (Wolf 2017, 142.) Niinpä Sega jäi konsolikilpailussa altavas-taajan asemaan.

Myös Atari koetti onneaan kolmannen sukupolven konsolimarkkinoilla julkaisemalla *Atari 7800 Pro System* -konsolin, mutta se hävisi Nintendolle ja Segalle pelilaitteen tehossa, julkaistujen pelien määrässä ja myyntiluvuissa (Wolf 2017, 142–143).

2.5 Neljäs sukupolvi

Neljäs konsolisukupolvi, jota kutsutaan myös 16-bittiseksi kaudeksi, alkoi vuonna 1987. Tuona vuonna ilmestyi ensimmäinen kyseisen sukupolven konsoli ja neljännen konsolisukupolven aika-kausi jatkui vuoteen 2003, jolloin *Super Nintendon* valmistus lopetettiin. (Wolf 2017, 153.)

Neljännen sukupolven merkittävimpiä teknisiä edistysaskeleita olivat muun muassa laajempi väripaletti ja stereoääni. Prosessorien parempi laskentateho ja lisääntynyt muistin määrä mahdollistivat myös esimerkiksi parallaksisesti rullaavat grafiikat, jossa taka-alalla olevat objektit liikkuvat hitaammin kuin etualalla olevat. Tämä loi uudenlaisen syvyysvaikutelman kaksiuolotteisiin pelimaisemiin. (Wolf 2017, 153.)

NEC (Nippon Electric Company) julkaisi *PC-Engine*-konsolinsa Japanissa vuonna 1987, Pohjois-Amerikassa 1988 ja Euroopassa 1989. Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa konsoli tunnetaan nimellä *Turbografx-16*. Konsoli menestyi suhteellisen hyvin Japanissa, missä sille julkaistiin noin 650 peliä. Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa menestys oli vähäisempää ja pelien määrä jäi alle kahden sadan. *Turbografx-16* oli ensimmäinen konsoli, joka sai lisälaitteena myös *CD-ROM*-aseman, josta tuli myöhemmin olennainen osa kaikkia kotikonsoleita. (Wolf 2017, 153–155.)

Sega julkaisi *Mega Drive* -konsolinsa Japanissa vuonna 1988, Pohjois-Amerikassa 1989 ja Euroopassa 1990. Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa konsoli tunnetaan *Genesis*-nimellä. Genesis pärjäsi konsolimarkkinoilla jo huomattavasti edeltäjänsä paremmin yltäen noin kolmekertaisiin myyntilukuihin. Yksi syy menestykseen oli laaja pelivalikoima, johon kuului konsolin elinkaaren lopulla yli 900 nimekettä. Genesisille julkaistiin myös paljon vanhemmalle yleisölle suunnattuja pelejä, mikä oli Segalta järkevää, koska 1970-luvulla ensimmäisten konsolien kanssa peliharrastuksensa aloittaneet olivat nyt varttuneet vanhemmiksi eivätkä olleet enää niin kiinnostuneita nuoremmille suunnatuista peleistä. Lisäksi Genesis sai houkuteltua useita kolmannen osapuolen kehittäjiä julkaisemaan pelejä Segan konsolille, koska Segan lisensointiehdot eivät olleet yhtä jyrkkiä kuin Nintendolla. (Wolf 2017, 155–156.)

Nintendon neljännen sukupolven konsoli julkaistiin Japanissa vuonna 1990, Pohjois-Amerikassa 1991 ja Euroopassa 1992. Japanissa se tunnettiin nimellä *Super Famicom* ja Pohjois-Amerikassa sekä Euroopassa nimellä *Super Nintendo* (lyh. *SNES*). Segan Genesis-konsolin kasvattaessa suosiotaan Nintendon täytyi myös suunnitella uusi laite pysyäkseen pelimarkkinoiden johtoasemassa. Nintendo myös höllensi tiukkoja kolmansien osapuolien lisensointiehtojaan pärjätäkseen Segalle pelitarjonnan määrässä. Nintendo rajoitti kuitenkin edelleen väkivaltaisten pelien määrää säilyttääkseen imagonsa perheystävällisenä konsolina. Valmiiksi olemassa olleen vankan kannattajajoukon ansiosta Nintendo myi uutta konsoliaan enemmän kuin Sega ja säilytti johtoasemansa pelimarkkinoilla. Super Nintendon valmistus päättyi vasta vuonna 2003 ja sitä myytiin elinkaarensa aikana yli 49 miljoonaa kappaletta. (Wolf 2017, 156–158.)

2.6 Viides sukupolvi

Viidennen sukupolven myötä CD-ROM-levystä tuli konsolipelien pääasiallinen tallennusmuoto. CD-ROM-levyn tallennuskapasiteetti on huomattavasti suurempi kuin aiempien konsolisukupolvien pelikaseteilla. Tallennustilan kasvun myötä näyttävämmät 3D-grafiikat yleistyivät ja peleissä alettiin hyödyntää myös full motion videota (lyh. FMV) tarinankerronnan apuvälineenä. (Wolf 2017, 193.)

Sega *Saturn* julkaistiin Japanissa 1994 ja Pohjois-Amerikassa sekä Euroopassa 1995. Sega Saturn ei ollut ensimmäinen viidennen sukupolven konsoli, mutta se oli ensimmäinen, joka ylsi huomattaviin myyntilukuihin. Sen myyntiä vauhditti kehittyneen teknologian tarjoama mahdollisuus pe-

lata pelihalleista tuttua *Virtua Fighter* -peliä kotona. Kotikonsolit eivät olleet aiemmin kyenneet samantasoiseen graafiseen suorituskykyyn pelihallien koneiden kanssa. Toisaalta Saturnin myyntiä hidasti vuoden 1995 syksyllä Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa julkaistu *Sony PlayStation* -konsoli. PlayStationin myyntihinta oli 100 dollaria edullisempi Saturniin verrattuna. Saturnilla on edelleen vankka fanijoukko, mutta lopulta sitä myytiin alle 10 miljoonaa kappaletta, joka oli vain kymmenesosa PlayStationin myyntimäärästä. (Wolf 2017, 193–195.)

Sony PlayStation julkaistiin Japanissa jouluna 1994 ja Pohjois-Amerikassa sekä Euroopassa syksyllä 1995. Sonylla oli valmiiksi mainetta elektroniikkavalmistajana sekä rahaa markkinointiin ja medianäkyvyyteen. Julkaisu oli erittäin onnistunut ja PlayStationia myytiin yli 100 miljoonaa kappaletta. CD-ROM-levyjen valmistus ja kopiointi oli huomattavasti edullisempaa kuin aiemmin käytettyjen pelikasettien. Tämä houkutteli myös monia kolmannen osapuolen kehittäjiä PlayStationin pariin ja lopulta sen pelikirjastossa oli noin 7900 nimekettä. PlayStationin menestys osoitti, että CD-ROM-levyt olivat pelialan tulevaisuus ja viides sukupolvi jäi pelikasettien viimeiseksi. (Wolf 2017, 195–197.)

Nintendo64 julkaistiin 1996 Japanissa, Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa. Nintendon konsoli oli tehokkaampi kuin Sony PlayStation, mutta Nintendo käytti edelleen kasetteja pelien tallennusmuotona, mikä osoittautui sen suurimmaksi esteeksi. Koska kasettien tallennuskapasiteetti oli vain kymmenesosan CD-ROM-levyjen tallennustilasta, Nintendon pelit eivät kyenneet samanlaiseen suoritukseen kuin PlayStationin pelit. Lisäksi kasettien korkeammat valmistuskustannukset eivät houkutelleet kolmannen osapuolen kehittäjiä. Pelivalikoima jäi siis suppeaksi ja myös pelien myyntihinnat olivat korkeampia kuin kilpailijoilla. Nintendo64-konsolia myytiin noin 33 miljoonaa kappaletta ja se jäi viimeiseksi pelikasetteja hyödyntäneeksi konsoliksi. (Wolf 2017, 198–199.)

2.7 Kuudes sukupolvi

Kuudennen sukupolven aikana konsoleiden komponentit olivat jo niin monimutkaisia ja kalliita valmistaa, että pienemmät laitekehittäjät putosivat pois markkinoilta ja konsolikiipailu jäi neljän suurimman yhtiön, Sony, Nintendon, Segan ja Microsoftin väliseksi (Wolf 2017, 210). Kilpailuasetelma on nykyään lähestulkoon sama; Sony, Nintendo ja Microsoft hallitsevat markkinoita, mutta Sega ei enää valmista pelikonsoleita.

Segan *Dreamcast* oli kuudennen sukupolven ensimmäinen konsoli. Se julkaistiin Japanissa vuonna 1998 ja Pohjois-Amerikassa sekä Euroopassa 1999. Sega halusi säästää kustannuksissa ja käytti konsolissaan *GD-ROM*-asemia (Gigabyte Disc Read-Only Memory). *GD-ROM*-levyissä oli hieman enemmän tilaa kuin *CD-ROM*-levyissä, mutta vähemmän tilaa kuin *DVD*-levyissä, jotka Sony ja Microsoft ottivat käyttöönsä hieman myöhemmin ilmestyneissä laitteissaan. Lisäksi *DVD*-asemia käytävillä konsoleilla pystyi katselemaan elokuvia ja kuuntelemaan musiikkia, mikä lisäsi niiden suosiota kodin viihdelaitteena. *Dreamcast* oli arvostelumenestys, mutta myyntiluvut jäivät muihin verrattuna heikoiksi ja sen valmistus lopetettiin jo vuonna 2001. *Dreamcast* jäi viimeiseksi Segan valmistamaksi pelikonsoliksi. (Wolf 2017, 210–213.)

Sonyn *Playstation 2* -konsoli julkaistiin vuonna 2000 Japanissa, Pohjois-Amerikassa sekä Euroopassa. Se oli ensimmäinen konsoli, joka hyödynsi *DVD*-asemaa, mikä lisäsi konsolin suosiota monipuolisena viihdelaitteena. *DVD*-formaatti mahdollisti myös laajan kolmansien osapuolien tuen, minkä ansiosta *Playstation 2*:n pelikokoelmassa on noin 3900 nimekettä. Vahva menestys viidennen konsolisukupolven aikana takasi Sonylle onnistuneen julkaisun, minkä lisäksi Sonylla oli seitsemän kuukauden etumatka seuraavien konsoleiden julkaisijoihin, Nintendoon ja Microsoftiin. *Playstation 2*:ta myytiin yli 155 miljoonaa kappaletta ja sen valmistus jatkui vuoteen 2013 asti, jolloin Sonyn seuraava konsoli oli ollut markkinoilla jo seitsemän vuotta. (Wolf 2017, 213–215.) Vuoden 2019 tiedoilla *Playstation 2* on edelleen kaikkien aikojen myydyin konsoli, joskaan Nintendoon *DS*-käsikonsolit eivät ole kaukana sen takana (Gilbert 2019, viitattu 13.11.2019).

Nintendo *GameCube* julkaistiin Japanissa sekä Pohjois-Amerikassa 2001 ja Euroopassa 2002. Se oli ensimmäinen Nintendo-konsoli, jossa oli optinen levyasema. Se ei kuitenkaan käyttänyt tavallisen *DVD*-formaatin levyjä, kuten Sonyn ja Microsoftin laitteet, vaan *miniDVD*-levyjä. *MiniDVD*-levyn tallennuskapasiteetti on vain 1,5 gigatavua verrattuna kaksikerroksisen *DVD*-levyn 8,5 gigatavuun. Osasyynä tähän ratkaisuun oli halu estää piratismia. Samoin kuin viidennen sukupolven aikana, Nintendo oli jälleen alakynnessä pelien graafisen näyttävyyden ja koon suhteen. *DVD*-asemilla varustetut konsolit pystyivät tarjoamaan isompia pelikokemuksia ja houkuttelivat pelaajien lisäksi myös elokuvaharrastajia. Nintendoon valttina ovat kuitenkin sen yksinoikeuspelisarjat, kuten *Super Mario* ja *Zelda*, joiden avulla *GameCube* osoittautui suhteellisen menestyksekkääksi ja sitä myytiin noin 21 miljoonaa kappaletta elinkaarensa aikana, jota jatkui vuoteen 2007 saakka. Pelejä *GameCubelle* julkaistiin noin 600 kappaletta. (Wolf 2017, 215–217.)

Microsoftin Xbox-konsoli julkaistiin Pohjois-Amerikassa 2001 ja Japanissa sekä Euroopassa 2002. Ohjelmistokehittäjä Microsoft ei ollut aiemmin osallistunut konsolikilpailuun, mutta sen nimi oli tunnettu ohjelmistokehityksen alalta ja sillä oli resursseja tehokkaaseen markkinointikampanjaan. Vaikka Xbox julkaistiin kuudennen sukupolven konsoleista viimeisenä, se oli monessa mielessä edelläkävijä kilpailijoihinsa verrattuna: Xbox oli tehokkaampi kuin Playstation 2 ja GameCube, se oli ensimmäinen sisäänrakennetulla kovalevyllä varustettu konsoli ja se toi verkkopelaamisen konsoleille Xbox Live -palvelullaan. Xboxia myytiin vain hieman enemmän kuin GameCubea, mutta se onnistui vakuuttamaan pelaajat ja vakiinnuttamaan Microsoftin yhdeksi kolmesta konsolivalmistajasta, jotka nykyään hallitsevat markkinoita. Yksi suurista tekijöistä Xboxin menestyksessä on yksinoikeudella Xboxilla pelattava *Halo*-pelisarja, jonka ensimmäinen osa julkaistiin konsolin julkaisun yhteydessä. (Wolf 2017, 217–218.) Kuudennen sukupolven aikana yksinoikeuspelien merkitys konsolimyyntiin vauhdittajana alkoi korostua.

2.8 Seitsemäs sukupolvi

Seitsemännen konsolisukupolven aikana kilpailu jatkui vain kolmen suurimman yhtiön, Sonyn, Nintendon ja Microsoftin kesken. HD-tasoinen kuvanlaatu yleistyi ja konsoleissa otettiin ensimmäistä kertaa käyttöön *Blu-ray*-teknologia. (Wolf 2017, 247.) Myös verkkopelaaminen yleistyi huomattavasti ja kaikki kolme kilpailevaa konsolivalmistajaa tarjosivat pelaajille myös omia verkkopalveluitaan; Sonyn *Playstation Network*, Microsoftin *Xbox Live* ja Nintendon *Wi-Fi Connection*. Konsolipelien myynti alkoi digitalisoitua merkittävästi verkkopalveluiden myötä.

Microsoftin *Xbox 360* -konsoli julkaistiin marraskuussa 2005 ja se ehti markkinoille vuoden ennen kilpailijoidensa uusia laitteita. Xbox 360 menestyi hyvin ja sitä myytiin elinkaarensa aikana noin 85 miljoonaa kappaletta. Xbox 360 vahvisti entisestään amerikkalaisen Microsoftin asemaa alalla, jota japanilaiset yhtiöt hallitsivat ensimmäisten viiden konsolisukupolven aikana. (Wolf 2017, 247–249.)

Sonyn *Playstation 3* julkaistiin marraskuussa 2006. Se oli ensimmäinen konsoli, joka hyödynsi *Blu-ray*-teknologiaa pelien tallennuksessa ja toistossa. *Blu-ray*-levyn etu on 25 gigatavun tallennuskapasiteetti (tai 50 gigatavua, mikäli levy on kaksikerroksinen) verrattuna DVD-levyjen 8,5 gigatavuun. Playstation 3 oli seitsemännen konsolisukupolven tehokkain laite. Vuoden 2015 loppuun mennessä sitä oli myyty noin 84 miljoonaa kappaletta. (Wolf 2017, 249–251.)

Nintendo *Wii* julkaistiin lokakuussa 2006, kymmenen päivää Playstation 3:n jälkeen. Nintendon konsolissa oli jälleen vähemmän tehoa kuin kilpailevissa laitteissa, mutta se ylsi kuitenkin myyntiluvuissa seitsemännen sukupolven voittajaksi. Nintendon vahvuutena olivat perheystävällisemmät pelit sekä Wiin yhteydessä käytettävä liiketunnistusta hyödyntävä *Wiimote*-ohjain, joka teki pelaamisesta hauskaa ja houkuttelevaa vasta-alkajille sekä teki peliharrastuksen houkuttelevammaksi myös aiemmin pelaamista harrastamattomille ihmisille. Nintendon innovaation menestyksen vuoksi myös Sony ja Microsoft julkaisivat omat liiketunnistinohjaimensa vuonna 2010; Sonyn *Playstation Move* ja Microsoftin *Kinect*. Wii-konsolia myytiin 101 miljoonaa kappaletta. (Wolf 2017, 251–252.)

The Zeebo on yrittäjä Reinaldo Normandin keksimä konsoli, joka julkaistiin vuonna 2005. Sen tarkoitus oli mahdollistaa pelaaminen kehitysmaiden ja muiden köyhien alueiden asukkaille tarjoamalla edullinen konsoli, jolle on tarjolla halpoja pelejä ja opetusohjelmia. Zeebossa ei ollut kasetteja tai levyasemaa vaan pelit ladattiin internetistä suoraan konsolin kovalevylle ja Zeebo tekikin yhteistyötä amerikkalaisen internet-palveluita tarjoavan AT&T-yhtiön kanssa. Zeebolle julkaistiin 46 peliä. (Wolf 2017, 254.)

2.9 Kahdeksas sukupolvi

Nintendo *WiiU* julkaistiin marraskuussa 2012. Kuten usein aiemminkin, Nintendon uusi konsoli oli pienitehoisempi kuin vuotta myöhemmin ilmestyneet kilpailijansa, mutta sen alkuperäinen myyntihinta oli myös edullisempi. WiiU-konsolin innovaatio oli kosketusnäyttöinen ohjain, joka mahdollisti pelaamisen myös ilman televisiota ohjaimen ruudulta käsikonsolin tavoin. Edelliseen Wii-konsoliin verrattuna WiiU oli Nintendolle taloudellinen pettymys ja sitä myytiin noin 13 miljoonaa kappaletta. (Wolf 2017, 273–274.)

Sony *Playstation 4* julkaistiin marraskuussa 2013. Playstation 4 -konsoliin on mahdollista hankkia lisälaitteena virtuaalitodellisuuslasit, joiden avulla pelien immersiota voidaan tehostaa. VR-tekniologiaa hyödyntävät pelit ovat lisänneet suosiotaan tasaisesti viime vuosina. (Wolf 2017, 275.)

Business Insiderin lokakuussa 2019 julkaiseman artikkelin mukaan Playstation 4 -konsolia on myyty 102 miljoonaa kappaletta, tehden siitä kaikkien aikojen toiseksi myydyimmän konsolin (Gilbert 2019, viitattu 13.11.2019).

Microsoftin *Xbox One* julkaistiin marraskuussa 2013. Sen myyntivalttina oli edelliseen konsoliin verrattuna paremmaksi kehitetty Kinect-liiketunnistinkamera. (Wolf 2017, 276.) Xbox One -konsolilla ei ole omia virallisia virtuaalitodellisuuslaseja, kuten Playstationilla, mutta se tukee joidenkin kolmansien osapuolien valmistamia virtuaalilaseja.

Nintendo julkaisi kahdeksannen sukupolven aikana myös toisen konsolin, Nintendo *Switchin* maaliskuussa 2017. Switch käyttää pelien tallennuksessa pieniä SD-muistikortteja muistuttavia pelikasetteja, jotka ovat kuitenkin tallennuskapasiteetiltaan huomattavasti aiempien Nintendon konsolien, kuten Nintendo64:n pelikasetteja suurempia. Näille pelikaseteille mahtuu enimmillään 32 gigabittiä informaatiota. Switchin erikoisuutena on mahdollisuus käyttää sitä käsikonsolin tavoin tai asettaa se televisioon kytkettyyn telakkaan, jolloin sitä voi pelata isommalta ruudulta. (Grönholm 2017, Viitattu 8.9.2020.)

2.10 Konsolipelaamisen tulevaisuus

Viime vuosina yleistynyt digitaalinen pelaaminen ilman pelin fyysistä kopiota tulee luultavasti lisääntymään entisestään. Iso osa konsolipeleistä ostetaan nykyään Microsoftin, Nintendon ja Sony:n verkkokaupoista, josta peli ladataan suoraan laitteen kovalevylle. Lisäksi useat pelialan toimijat ovat julkistaneet omia peleille omistettuja suoratoistopalvelujaan, joiden sisältöjä saa pelata vapaasti kuukausimaksua vastaan. Tällaisia ovat esimerkiksi *Playstation Now*, *Xbox Game Pass* ja *Google Stadia*.

Pelien pilvipalvelut ovat kuitenkin vielä tuore ilmiö ja iso osa peliharrastajista suosii edelleen fyysistä peliformaattia. *Ipsos Moris GameTrack* -yhtiön tekemästä selvityksestä ilmenee, että vain 15 prosenttia vastaajista on kiinnostunut uusista pilvipelipalveluista. 70 prosenttia vastaajista ei ole kiinnostunut pilvipelaamisesta lainkaan. (Tamminen 2019, viitattu 26.11.2019.) Fyysiset kopiot peleistä tulevat luultavasti säilyttämään suosionsa vielä pitkään, mikäli pelaavan yleisön mielipide asiaan vaikuttaa. Kirjastoilla voidaan siis olettaa tulevaisuudessakin olevan merkittävä rooli asiakkaidensa peliharrastuksen tukemisessa. Mahdollisesti jopa entistä suurempi rooli, mikäli pelikoelmien kehitykseen panostetaan ja niitä hoitamaan osoitetaan innokkaita ja pelaamista harrastavia virkailijoita, jotka ottavat asiakkaat mukaan kirjaston peleihin liittyvien palveluiden kehittämiseen.

3 VIDEOPELIENTEKIJÄNOIKEUKSIEN SUHDE KIRJASTOON

3.1 Tekijänoikeuslaki

Suomen vuonna 1961 asetettu tekijänoikeuslaki on jo suhteellisen iäkäs eikä tietokone- ja konsoli-pelejä ei ole mainittu omana teosajina sen pykälissä, joten niiden asema tekijänoikeuslain kannalta on ollut pitkään hankalampi, kuin esimerkiksi elokuvateosten ja kirjallisuuden. Uudempaa tekniikkaa edustavien teosten osalta lakia ole vielä edes yritetty päivittää, vaikka ongelma onkin tiedossa. Lain päivittämiseen ryhtymistä hidastaa osaltaan myös se, ettei kansainvälistä yksimielisyyttä uusista aineistolajeista ole saavutettu. (Poroila 2006, 17–18.)

Kirjastojen pelikokoelmien kannalta tekijänoikeuslain olennaisin kohta on 19 §, joka käsittelee teoksen kappaleiden levittämistä ja lainausoikeutta (Tekijänoikeuslaki 404/1961 2.19§). Kirjaston pelikokoelmien ylläpitämiseksi tulee tuntea levittämistä ja lainaamista koskevat ehdot, teosmuotoa koskevat poikkeukset verrattuna muihin aineistolajeihin ja kokoelmiin, koska tekijänoikeuksiin liittyvät korvaukset ovat erilaisia kuin esimerkiksi elokuvilla. Tähän on kuitenkin tullut suuri muutos tekijänoikeusneuvoston vuonna 2015 antaman lausunnon myötä, jota käsitellään tarkemmin seuraavassa kappaleessa.

3.2 Tekijänoikeusneuvoston lausunto 2015

Tekijänoikeusneuvosto on vuonna 1985 opetusministeriön alaisuuteen perustettu elin, jonka tehtävänä on tekijänoikeuslain 55 §:n mukaan ”avustaa opetusministeriötä tekijänoikeutta koskevien asioiden käsittelyssä sekä antaa lausuntoja tämän lain soveltamisesta.” Neuvoston lausuntoja pidetään arvovaltaisina ohjeina, vaikka sillä ei olekaan juridista päätösvaltaa. (Poroila 2006, 59.)

Vuonna 2015 Tekijänoikeusneuvosto antoi lausunnon, jossa todetaan seuraavasti:

Tekijänoikeusneuvosto katsoo, että nykyään tietokonepelejä ei useimmiten ole pidettävä vain tietokoneohjelmoina tai elokuvateoksina. Siksi tällaisten tuotteiden levitysoikeudet raukeavat tekijänoikeuslain 19 § 1 momentin nojalla, kun tietokonepelin kappale on tekijän tai tekijänoikeuden haltijan suostumuksella myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu. Oikeuksien raukeaminen kohdistuu vain tekijän suostumuksella myytyyn tai muutoin pysyvästi luovu-

tettuun teoskappaleeseen tai teoskappaleisiin, ei itse teokseen. Tällaisten tallenteiden lainaaminen ei siten edellytä tekijän tai tekijänoikeuden haltijan lupaa. (Tekijänoikeusneuvosto 2015, 8.)

Konsolipelit eivät siis ole verrattavissa esimerkiksi elokuvateoksiin, joten niille ei tarvitse hankkia erillistä lainausoikeutta sen jälkeen, kun ne on Euroopan talousalueella ostettu osaksi kirjastokoelmaa.

Matalamäki (2017, 1) kertoo opinnäytetyössään, että kirjastot ovat alkaneet lausunnon jälkeen hankkia pelejä myös tavallisista pelikaupoista sekä kirpputoreilta. Kirjastot.fi-sivuston keskustelupalstoilla kirjastotyöntekijät ovat myös olleet tyytyväisiä mahdollisuudesta saada konsolipelejä kokoelmiin lahjoituksina sekä siitä, että asiakas voi jatkossa korvata rikkoutuneen tai kadonneen pelin samaan tapaan kuin kirjan (Matalamäki 2017, 25).

Tekijänoikeusneuvoston lausunto avaa siis ennennäkemättömiä uusia mahdollisuuksia kirjaston pelikokoelman hoitoon ja laajentamiseen. Etenkin mahdollisuus lahjoitusten vastaanottamiseen on hyvä asia. Lahjoitusten avulla kirjastot voivat saada kokoelmiinsa esimerkiksi hieman vanhempia retropeliklassikoita, joille aiemmalla omistajalla ei ole enää tarvetta ja joiden ostamiseen kirjastolta ei muutoin liikenisi määrärahoja. Vanhempia pelejä myydään nykyään paljon netin myyntipalstoilla ja huutokaupoissa, mutta uskon, että osa keräilijöistä voisi olla halukkaita luopumaan pelistä tai peleistä myös ilmaiseksi, mikäli lahjoitus päättyisi osaksi kirjaston kokoelmaa. Näin lahjoitusta voisi pitää eräänlaisena kulttuuritekona. Lahjoitukset ja mahdollisuus ostaa pelejä edullisesti esimerkiksi kirpputoreilta tai käytettyjä pelejä myyvistä pelikaupoista antaisivat myös pienemmällä määrärahoilla toimiville kirjastoille mahdollisuuden perustaa pelikokoelman osaksi aineistovalikoimaansa, mikäli pelikokoelmaa ei vielä aiemmin ole kyseisestä kirjastosta löytynyt.

Oulun kirjaston tapauksessa helpottunut ja edullisemmaksi tullut pelihankinta voisi myös mahdollistaa fyysisten pelikokoelmien perustamisen ja ylläpidon myös sivukirjastoissa. Nykyisessä systeemissä pelit sijaitsevat pääosin Oulun pääkirjaston musiikkiosaston tiloissa, mikä osaltaan hankaloittaa pelikokoelman saavutettavuutta asiakkaan näkökulmasta. Kauempien kuntien, kuten lin ja Raahen kirjastojen hyllyistä löytyy kuitenkin joitakin konsolipelejä. Kelluvassa kokoelmassa ja nykyisten ilmaisten varauksien ansiosta fyysisen kokoelman keskittyminen yhteen toimipisteeseen ei ole niin suuri ongelma, mutta kuitenkin pelejä, kuten muutakin aineistoa on usein mukavampi selata kirjaston hyllystä kuin etsiä verkkokirjaston hakutoiminnoista.

4 KONSOLIPELIEN IKÄRAJAT SEKÄ NIIHIN LIITTYVIÄ PUUTTEITA

Videopelien ikärajoja alettiin valvoa vuonna 1994 kun *Entertainment Software Rating Board* (lyh. *ESRB*) perustettiin (ESRB 2020a, viitattu 18.10.2020). Yhtenä merkittävänä taustatekijänä järjestön perustamiselle oli kohu, jonka *Mortal Kombat* -peli aiheutti väkivaltaisuudellaan vuonna 1992. Siihen saakka pelit eivät olleet sisältäneet juurikaan graafista väkivaltaa jo pelkästään pelikonsolien rajallisen teknologian vuoksi. Graafisen suorituskyvyn lisääntyttyä myös korkeampaa ikää vaativien sisältöjen määrä peleissä on lisääntynyt, joten pelienkin ikärajojen valvonta on tärkeää sekä kirjastoissa että vähittäismyynnissä.

ESRB:n ikärajaluokitus on käytössä Yhdysvalloissa ja Kanadassa. Luokituksessa viisi suositusta: E for everyone, Everyone 10+, Teen, Mature 17+ ja A for adults only sekä kolmekymmentä sisältöä kuvailevaa sanaa, kuten karkea kielenkäyttö, päihteiden käyttö tai väkivalta. (ESRB 2020b, viitattu 16.10.2020.)

Euroopassa pelien ikärajat määrittelee *Pan European Game Information* (lyh. *PEGI*), joka otettiin käyttöön vuonna 2003. Sen avulla yhdenmukaistettiin useiden Euroopan maiden ikärajasäännöstö ja nykyisin se on käytössä yli 35 Euroopan maassa. (PEGI 2017a, viitattu 26.11.2019.) PEGI-luokituksessa on myös viisi ikärajaporrasta (3,7,12,16 ja 18 vuotta) sekä seitsemän sisältöä kuvailevaa sanaa: väkivalta, kiroilu, kauhu, uhkapelaaminen, seksuaalinen sisältö, huumeet ja syrjintä (PEGI 2017b, viitattu 26.11.2019).

Myös kirjastot noudattavat ikäraja-asetuksia elokuvien ja pelien kohdalla. Ikärajoista voidaan yleensä joustaa kolmella vuodella, mikäli lainaaja on täysi-ikäisen henkilön seurassa. Jos aineisto on tarkoitettu vain yli kahdeksantoistavuotiaille, jousto ei ole suositeltavaa. Ikärajavalvontaa nykyisissä kirjastojärjestelmissä helpottaa kirjastokortille tallennettu asiakkaan syntymävuosi, joka estää automaattisesti lasta tai nuorta lainaamasta vanhemmille tarkoitettua aineistoa. Suuri osa kirjaston pelivalikoimasta painottuu alempien ikärajojen julkaisuihin, mutta valikoimasta löytyy myös vain aikuisille tarkoitettua sisältöä, kuten *GTA*- ja *Red Dead Redemption* -pelisarjat.

Suomessa *Kansallinen audiovisuaalinen instituutti* (*KAVI*) ylläpitää sivustoa, josta voi seurata pelien ja elokuvien ikärajoja koskevia uutisia, mikäli niissä tapahtuu muutoksia takautuvasti (*KAVI*,

viitattu 5.5.2020). Tämä on kuitenkin suhteellisen harvinaista. Lisäksi otaksun, että esimerkiksi kirjastot toimivat ikärajojen suhteen sen painoksen ikärajamerkinnän mukaan, joka heidän kokoelmastaan kullakin hetkellä löytyy.

Ikärajasysteemikään ei ole hyödyllisyydestään huolimatta täysin aukoton ja ongelmaton. Viime vuosina konsoli- ja tietokonepelimarkkinoilla on yleistynyt pelistudioiden lisärahoittaminen mikromaksujen ja niin sanottujen loot boxien avulla. Mikromaksuilla voi esimerkiksi hankkia peleissä käytettäviä virtuaalivaluuttoja tai uusia asusteita pelihahmoille. Loot boxit taas ovat pelimekanismeja, jossa pelaaja käyttää rahaa yllätyslaatikkoon, jonka tarkka sisältö ei ole ostohetkellä tiedossa.

Yhä useammat pelit tarjoavat pelaajalle oikealla rahalla ostettavia loot boxeja, jotka sisältävät jonkin sattumanvaraisen tai ennalta määrätyn pelinsisäisen tuotteen. Usein loot boxien sisällöt ovat vain kosmeettisia virtuaaliesineitä, kuten asusteita, joilla omaa pelihahmoaan voi kustomoida. Näiden lisäksi joissakin peleissä on loot boxeja, jotka sisältävät jotain konkreettisesti omaa pelisuoritusta parantavia tarvikkeita, kuten tehokkaampia ammuksia tai suojarusteita.

Mikromaksut ovat aiheuttaneet huomattavaa paheksuntaa peliharrastajien keskuudessa. Alun perin mikromaksuja käytettiin niin sanottujen free-to-play-pelien rahoitukseen, mutta sittemmin mikromaksut ovat tulleet myös osaksi monia täysihintaisia pelejä. Free-to-play-pelien rahoitusmallina mikromaksut ovat pelaajien keskuudessa hyväksytympiä, koska pelin pelaaminen on nimensä mukaisesti ilmaista ja kehittäjät tarvitsevat rahaa pelin ylläpitämiseen sekä päivittämiseen. Yksi menestyneimpiä esimerkkejä tällaisista peleistä on vuonna 2017 julkaistu *Fortnite*-pelin Battle Royale -pelimuoto. Sen pelaaminen on ilmaista, mutta pelin jakelija ja kehittäjä *Epic Games* myy pelaajille pelin sisäisiä kustomointivarusteita rahoittaakseen pelin kehitystä.

Täysihintaisten pelien kohdalla mikromaksut ovat useimpien pelaajien mielestä pyrkimys tarpeetomaan rahastukseen. Esimerkiksi pelien kehittäjä ja julkaisija *Electronic Arts* (EA) sai vuonna 2017 osakseen ennennäkemättömän määrän negatiivista julkisuutta, kun se lisäsi täysihintaisena myytävään *Star Wars Battlefront II* -peliinsä maksullisia lisävarustelaatikoita, jotka paransivat niihin oikeaa rahaa käyttävien pelaajien menestysmahdollisuuksia pelissä.

Viime aikoina viranomaiset ja poliitikot ovat alkaneet kiinnittää huomiota loot boxeihin, koska niissä on virtuaalista uhkapelaamista muistuttavia piirteitä ikärajojen kuitenkin salliessa niiden myynnin

myös alaikäisille. *Mikrobitin* numerossa 9/2019 on tätä asiaa käsittelevä artikkeli, jossa kerrotaan tutkijoiden pohtineen uhkapelien ja loot boxien samankaltaisia vaikutuksia. Ihmiskehon dopamiinijärjestelmä ei aktivoitu samalla tavalla silloin kun palkinnon saaminen on varmaa. Sattumanvaraisuuden vuoksi loot boxien ostamisesta ja avaamisesta saatava palkitsevuuden tunne on siis rinnastettavissa esimerkiksi hedelmäpelien ja muiden raha-automaattien pelaamiseen. (Laaksonen 2019, 56.)

Vuonna 2018 Belgia kielsi kokonaan loot boxien myynnin peleissä. Belgian pelikomissio tuli siihen tulokseen, että loot boxit on tulkittava uhkapelaamiseksi. Tämän lisäksi vuonna 2019 Yhdysvaltain suurimmat konsolivalmistajat Nintendo, Microsoft ja Sony ilmoittivat, että vuodesta 2020 alkaen kaikkien pelijulkaisijoiden on ilmoitettava pelien sisältämien loot boxien ja muiden sattumanvaraisen rahalla ostettavien sisältöjen voittojen todennäköisyydet. Isossa-Britanniassa parlamentti teetti tutkimuksen, jossa digitaalisen kulttuurin, median ja urheilun komitea (DCMS) totesi, että uhkapeililakien pitäisi ulottua myös loot boxeihin ja niiden myynti lapsille pitäisi kieltää. (Laaksonen 2019, 56–57.)

Vuodesta 2018 lähtien PEGI on vaatinut pelien julkaisijoita lisäämään pelien myyntipakkauksien ikärajatietojen yhteyteen maininnan, mikäli peli sisältää pelinsisäisiä maksuja. Huhtikuussa 2020 PEGI määräsi, että julkaisijoiden tulee myös erikseen mainita pakkauksessa, mikäli peli sisältää maksuja, joilla ostetaan sattumanvaraisia tuotteita, kuten loot boxeja. Nämä merkinnät ilmoittavat, että pelissä on tuotteita, joita ostetaan oikealla rahalla tai vaihtoehtoisesti oikealla rahalla ostetaan pelin sisäistä virtuaalivaluutaa, jota pelissä voi käyttää. Kuvassa 1 on esimerkki edellä mainituista merkinnöistä. (PEGI 2020, Viitattu 7.9.2020.)



Kuva 1. PEGI ilmoitukset pelinsisäisistä maksuista.

Nämä ovat asioita, joista pelejä harrastamattomat vanhemmat eivät ole välttämättä tietoisia. Kuitenkin useita näistä uhkapelimäisiä ominaisuuksia sisältävistä peleistä on ikärajojen puitteissa sallittua myydä pelikaupoista ja lainata kirjastoista alaikäisille. Tilanne tulee mahdollisesti kuitenkin

muuttumaan tulevaisuudessa, kun viranomaiset enenevässä määrin kiinnittävät huomiota näiden pelimekaniikkojen mahdollisiin riippuvuuksiin sekä taloudellisia vaikeuksia aiheuttaviin ongelmiin lasten ja nuorten suhteen.

5 KONSOLIPELIEN KOKOELMAPOLITIikka OULUN KAUPUNGINKIRJASTOSSA

Oulun kaupunginkirjaston viimeisimmän kokoelmapolitiikan luonnosversion (2019) video- ja lautapelejä käsittelevä osio on alla.

Lainattavien konsolipelien kokoelmat sijaitsevat pääkirjaston musiikkiosastolla. Lautapelit ovat lainattavissa pääkirjaston lasten ja nuorten osastolla. Pelien valinnassa kiinnitetään huomiota pelien laatuun, ajankohtaisuuteen sekä pelitarjonnan monipuolisuuteen. Uusia konsolipeliformaatteja lisätään kokoelmiin kysynnän ja toisaalta formaatin kirjastokelpoisuuden mukaan. Vanhentuneiden formaattien hankinta lopetetaan.

Vertailun vuoksi vuoden 2015 kokoelmapolitiikassa pelit huomioidaan seuraavasti:

Kirjastoon hankitaan elokuvia ja pelejä, joita kirjastolla on oikeus lainata asiakkaille. Elokuvien ja pelien valintaan vaikuttavat lisäksi niiden laatu ja asiakkaiden toiveet. Tärkeää on, että kokoelmissa on myös klassikoita, joita videovuokraamoista ei saa.

Sekä:

Lainattavien konsolipelien kokoelmat sijaitsevat pääkirjaston musiikkiosastolla ja Oulunsalon aluekirjastossa. Lainausoikeuksilla varustettujen pelien valinnassa kiinnitetään huomiota laatuun ja kysyntään.

Videopelien huomiointi on ainakin kokoelmapolitiikan valossa hieman syventynyt viime vuosina, mutta niille omistettu osio on edelleen melko suppea muihin aineistoihin verrattuna.

Monet seikat puoltavat vanhempien peliaineistojen sisällyttämistä osaksi kokoelmaa. Retropelaamisen suosio on kasvanut viime vuosina merkittävästi eikä suosituimpien konsolien, kuten Super Nintendon ja Playstation 2:n pelaaminen ole harrastajien keskuudessa koskaan varsinaisesti loppunutkaan. Viimeisimmät ja kehittyneimmät konsolit ovat toki aina pelaamisen valtavirtaa, mutta vanhempien konsolien pelikirjastoissa on paljon klassikoita, joita harrastajat haluavat myös pelata, mutta nykyiset konsolit ovat vain harvoissa tapauksissa yhteensopivia vanhempien pelien kanssa.

Viimeisen kahden konsolisukupolven aikana pelisuunnittelussa on yleistynyt ilmiö, jossa pelaajan halutaan omistautuvan pidemmäksi ajaksi yhden pelin pelaamiseen. Pelien elinikää ylläpidetään tarjoamalla ladattavaa lisäsisältöä, jonka kehitys ja ylläpito saattavat jatkua useita vuosia. Monista peleistä on tullut ikään kuin jatkuvasti käynnissä olevia verkkopalveluita, joihin pelaaja osallistuu pidemmällä aikavälillä. Tällaiset pelit eivät sovi ongelmattomasti kirjaston toimintamalliin, jossa

laina-ajat ovat rajallisia. Kuudenteen konsolisukupolveen saakka pelit suunniteltiin ja pyrittiin toteuttamaan niin, että ne olivat julkaisupäivänä valmiita, koska internetyhteydet- ja ominaisuudet konsoleissa eivät olleet vielä yleistyneet eivätkä jälkikäteen julkaistavat korjauspäivitykset olleet mahdollisia. Vanhemman kehitys- ja julkaisumallin kaltaiset pelit sopivat siis paremmin kirjaston toimintamalliin; pelin voi lainata, läpäistä ja palauttaa kahden viikon laina-ajan kuluessa ilman, että pelikokemus jäisi jollain tavoin vajavaiseksi. Retropelien sisällytys kokoelmaan sopii myös muutoin kirjaston tehtävään vanhemman kulttuuriaineiston säilyttämisessä.

Tampereen museokeskus Vapriikissa sijaitsee vuonna 2017 avattu Suomen pelimuseo (Vapriikki 2016, viitattu 7.9.2020). Pelimuseo taltioi pelihistoriaa, mutta se ei ole yleisten kirjastojen tavoin kaikkien tavoitettavissa oleva ja ilmainen paikka, jossa peleihin voi tutustua. Pelimuseon pelejä ei myöskään ole mahdollista lainata museosta kotiin pelattavaksi.

6 TUTKIMUSONGELMA JA -MENETELMÄ

6.1 Tutkimusongelma

Opinnäytetyöni tutkimuskysymyksenä ja tavoitteena oli selvittää sekä kartoittaa Oulun kaupungin kirjaston konsolipelikokoelman merkitystä asiakkaille sekä heidän mahdollisia toiveitaan kokoelman tulevaisuuden suhteen. Tutkimuksessa kysyin muun muassa seuraavia kysymyksiä. Mitä Oulun kirjaston pelikokoelma merkitsee asiakkaille? Kuinka usein he lainaavat pelejä Oulun kirjastosta? Millaisia pelejä asiakkaat pelaavat ja mitä pelikonsoleita he siihen käyttävät? Kuinka tyytyväisiä he ovat Oulun kirjaston konsolipelikokoelmaan? Kaikki verkkokyselyn kysymykset löytyvät liiteosiosta (liite 1).

Halusin myös perehtyä uusiin mahdollisuuksiin, joita pelikokoelman hoitoon mahdollisesti on avautunut vuoden 2015 Tekijänoikeusneuvoston lausunnon jälkeen, jonka mukaan konsolipeleille ei enää vaadita hankittavaksi erillistä lainausoikeutta. Näin ollen pelejä olisi mahdollista hankkia esimerkiksi käytettyjä pelejä myyvistä liikkeistä, kirpputoreilta tai ottaa niitä vastaan lahjoituksina kirjaston asiakkailta.

6.2 Tutkimusmenetelmä

Tutkimusmenetelmänä käytettiin kyselytutkimusta, joka on yksi aineistonkeruun perusmenetelmistä. Kyselytutkimus kuuluu survey-tutkimusten piiriin, jossa aineisto kerätään standardoidussa muodossa joukolta ihmisiä. Tällä tavoin kerätyn aineiston avulla pyritään yleensä kuvailemaan, vertailemaan tai selittämään ilmiöitä. Kyselytutkimusten vahvuutena pidetään niiden tehokkuutta kerätessä laajaa tutkimusaineistoa. Heikkouksina taas pidetään muun muassa aineiston pinnallisuutta, vastausvaihtoehtojen tulkinnanvaraisuutta ja väärinymmärrystä sekä korkeaa vastaamattomuutta. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 134, 195.) Oma kyselyni onnistui melko hyvin. Uskoakseni tulkinnanvaraisuus tai väärinymmärrys kysymysten tai vastausvaihtoehtojen suhteen ei aiheuttanut ongelmia vastaajien keskuudessa. Avoimiin kysymyksiin vastaajat vastasivat melko vähäsanaisesti. Avoimiin kysymyksiin olisin toivonut hieman laajempia vastauksia.

Kyselyssä voidaan esittää erityyppisiä kysymyksiä. Avoimissa kysymyksissä esitetään ainoastaan kysymys ja vastaukselle jätetään tyhjä tila, kun taas monivalintakysymyksissä vastaajalle annetaan joukko valmiita vaihtoehtoja, joista vastaajan tulee valita yksi tai useampia. Kyselyssä voidaan käyttää myös näiden kahden yhdistelmää, jolloin monivalintakysymyksiin saatujen poikkeavien vastausten tulkinta helpottuu, kun niille saadaan lisäarvoa avoimista vastauksista. Valmiissa vastausvaihtoehdoissa on tärkeää huomioida se, että jokaiselle vastaajalle tulisi löytyä sopiva vastausvaihtoehto. (Hirsjärvi ym. 2009, 198–199, 201; Aaltola & Valli 2007, 123.) Tässä kyselyssä esitettiin sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä. Vastaajien käyttämiä konsoleita tiedusteltavan monivalintakysymyksen jälkeen kyselyyn sisällytettiin myös avoimen vastauksen mahdollisuus, johon vastaajat saivat ilmoittaa käyttämänsä konsolin, mikäli en ollut maininnut sitä edellisessä monivalintakysymyksessä. Kysymyksiä oli yhteensä yhdeksän, joista avoimia kysymyksiä oli kaksi. Lisäksi kyselyn lopussa oli mahdollisuus antaa vapaamuotoista palautetta kirjaston pelikokoelmasta ja peleihin liittyvistä palveluista.

Valitsin tiedonkeruumenetelmäksi verkkokyselyn (liite 1), koska sen avulla on helppo tavoittaa ihmisiä ajasta ja paikasta riippumatta, jolloin he saavat vastata kyselyyn rauhassa silloin kun heille itselleen parhaiten sopii. Toisaalta ongelmana avoimessa verkkokyselyssä on maantieteellinen rajoittamattomuus. Kyselyn tarkoituksena oli kuitenkin nimenomaan tutkia Oulun kaupunginkirjaston videopelikokoelman merkitystä asiakkaille. Tämän vuoksi yritin jakaa kyselylinkkiä vain Oulussa asuville tuttavilleni ja jaoin sen myös Oulun ammattikorkeakoulun Oiva-sivuston Vapaa sana -paltalle. Lisäksi nimesin kyselyn koskemaan Oulun kirjaston konsolipelikokoelmaa ja toin Oulun esille myös kysymysten asettelussa korostaakseni toivottani tavoittaa yksinomaan Oulun seudun kirjastoasiakkaita. Näin tavoitin toivottavasti vain Oulussa asuvia tai ainakin asuneita vastaajia. Toki mielestäni mikään vastaus ei automaattisesti muutu kelvottomaksi tai hyödyttömäksi vaikka vastaaja ei olisikaan Oulun seudun kirjastoasiakas. Myös ulkopaikkakuntalaisen vastaus voi antaa hyödyllistä tietoa pelikokoelman merkityksestä kirjaston asiakkaille.

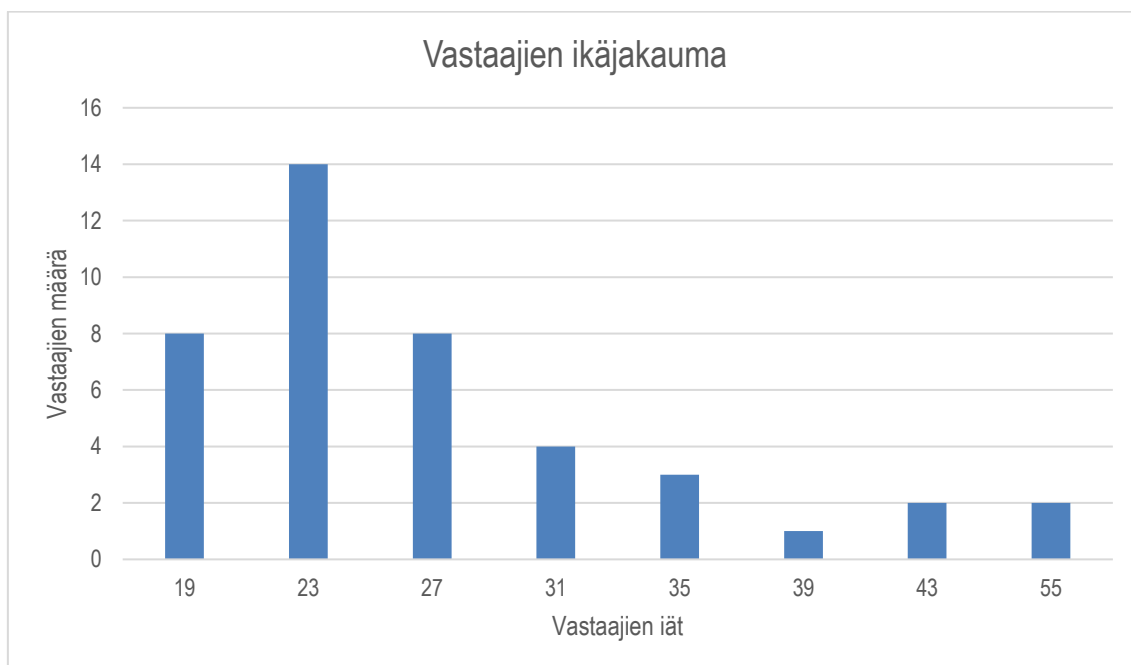
7 TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET

7.1 Tulokset

Verkkokyselytutkimuksen toteutin Webropol-sivuston avulla. Kyselyyn vastasi 43 henkilöä, mikä oli odotuksiini nähden suhteellisen korkea määrä. Kysely oli avoinna aikavälillä 8.10.–8.12. 2019. Kyselyn kysymykset löytyvät tämän opinnäytetyön liitteistä.

Ensimmäiseen vastauskohtaan vastaajat saivat antaa yhteystietonsa, mikäli he halusivat osallistua peliliikkeen lahjakortin arvontaan. Arvonnalla halusin houkutella mahdollisimman suuren joukon vastaamaan kyselyyn. Näitä vastauksia ei ole tarpeen käsitellä tässä raportissa.

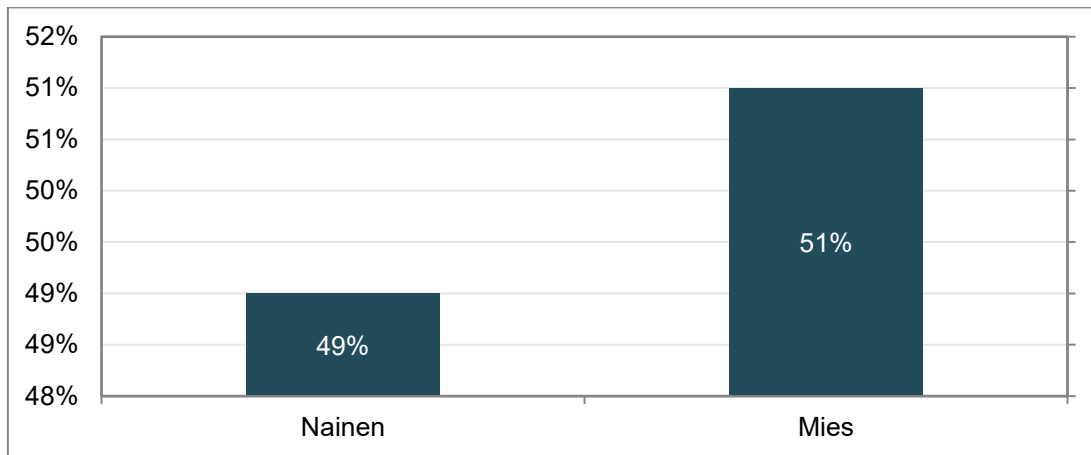
Ensimmäiseksi kysyin *vastaajien ikää*. Ikäkysymykseen vastanneista 42 vastaajasta suurin osa oli 23-vuotiaita. Nuorin vastaaja oli 19-vuotias ja vanhin oli 55-vuotias. Kyselyyn vastanneiden keskimääräinen ikä oli 27,4 vuotta. Yksi kyselyyn vastanneista ei kertonut ikäänsä.



Kuvio 1. Vastaajien ikäjakauma

Seuraavaksi tiedustelin *vastaajien sukupuolijakaumaa*. 51 % eli 21 kappaletta vastaajista oli miehiä ja 49 % eli 20 kappaletta oli naisia. Kaksi vastaajista ei kertonut sukupuoltaan. Peliharrastajien

sukupuolijakauma on selvästi tasapuolistunut viime aikoina. Konsolipelaamista pidettiin pitkään lähinnä poikien ja miesten harrastuksena.



Kuvio 2. Vastaajien sukupuolijakauma

Seuraavassa kysymyksessä tiedusteltiin, millä konsoleilla vastaajat harrastavat pelaamista. 40 kyselyyn osallistunutta vastasi tähän kysymykseen ja he valitsivat yhteensä 97 vaihtoehtoa. Monet vastaajat pelaavat siis useammalla kuin yhdellä konsolilla. Vastaajien keskuudessa suosituin pelikonsoli oli Sony Playstation 4, jolla 50 % vastaajista kertoi pelaavansa. Muutenkin Sonyn laiteperheeseen kuuluvat konsolit olivat kyselyn suosituimpia. Kaikki muutkin kyselyssä listatut konsolivaihtoehdot saivat kuitenkin kannatusta. Huomion arvoista on se, että vaihtoehtoihin listatuista konsoleista vanhin laite eli Euroopassa vuonna 1986 julkaistu Nintendo Entertainment System sai myös kannatusta 12,5 % vastaajista. Saman verran kannatusta sai uusimpaan konsolisukupolveen lukeutuva Xbox One. Retropelaamisen suosio on siis pysyvää ja pitkäikäistä. Vastauksien tarkat lukumäärät ja prosenttiosuudet näkyvät alla olevassa taulukossa.

	N	PROSENTTI
PS1	4	10 %
PS2	12	30 %
PS3	17	42,5 %
PS4	20	50 %
XBOX	3	7,5 %
XBOX360	5	12,5 %
XBOX ONE	5	12,5 %
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	5	12,5 %
SUPER NINTENDO	5	12,5 %
NINTENDO 64	1	2,5 %
NINTENDO GAMECUBE	4	10 %
NINTENDO WII	7	17,5 %
NINTENDO SWITCH	9	22,5 %

Taulukko 1. Vastaajien käyttämät konsolit

Vastaajilla oli seuraavassa kysymyksessä mahdollisuus lisätä *käyttämänsä konsoli* avoimena vastauksena, mikäli sitä ei edellisen kysymyksen vaihtoehdoista löytynyt. 14 kyselyyn osallistunutta vastasi tähän osioon. Näissä vastauksissa useat vastaajat mainitsivat kannettavat käsikonsolit, kuten Nintendo DS ja 3DS sekä Playstation Vita. Mobiilipelaamisella on siis myös tukijansa, mutta mobiilipelien sisällyttäminen kirjaston kokoelmiin ei välttämättä ole kannattavaa, koska niiden pelaaminen on muihin konsoleihin verrattuna suhteellisen vähäistä. Suurimpana ongelmana kuitenkin mobiilipelien kasetit ja levykkeet ovat hyvin pieniä, joten ne ovat alttiimpia katoamaan lainauskäytössä. Toki myös Nintendo Switchin pelikasetit ovat hyvin pieniä, mutta ne on kuitenkin käsittäkseni otettu onnistuneesti osaksi kokoelmia, joten käsikonsolipelien lainaustoimintakaan ei varmaan olisi mahdotonta. Kaksi vastaajaa mainitsi myös Nintendo WiiU:n, jonka olin unohtanut sisällyttää vastausvaihtoehtoihin.

Pelien lajityyppiä koskevaan monivalintakysymykseen vastaajat valitsivat yhteensä 164 vastausvaihtoehtoa. Tässä kysymyksessä oli 42 kappaletta vastaajia. Vastauksien tarkat lukumäärät ja prosenttiosuudet näkyvät taulukossa 2. Kolme suosituinta lajityyppiä olivat seikkailupelit (64,3 % vastaajista), roolipelit (50 % vastaajista) sekä tasohyppelypelit (50 % vastaajista). Kuitenkin myös kaikki muut luetteleman lajityypit saivat kannatusta vähintään viidesosalta vastaajista. Yksikään lajityyppi ei siis jäänyt hyljeksityksi ja niille kaikille löytyy pelaajansa. Ja kuten pelikonsolivalintojen

kohdalla, myös lajityyppien suhteen samat pelaajat harrastavat useiden eri tyylisten pelien pelaamista, harvat keskittyvät vain yhteen lajityyppiin. Peliin genreistä kysely on kuitenkin vain suuntaa antavaa, koska on hyvin yleistä, että pelien lajityypit sekoittuvat pelien sisällä. Esimerkiksi roolipelit voidaan useimmiten laskea myös seikkailupelien lajityyppiin kuuluviksi, urheilupeleissä saattaa olla simulaatiopelien vaikutteita, pulmapeleissä voi olla musiikki- ja rytmipeleistä tuttuja ominaisuuksia ja niin edelleen.

Vastauksista voimme kuitenkin päätellä, että kaikilla lajityypeillä on kysyntää, joten mitään lajityyppiä ei varsinaisesti voida sulkea pois pelihankintoja mietittäessä. Kirjastokäytössä toki parhaita lajityyppejä ovat ne, joiden pariin pelaajan ei välttämättä tarvitse sitoutua pitkäksi aikaa. Tällaisia ovat esimerkiksi urheilu-, pulma-, musiikki- ja tasohyppelypelit, joita ehtii pelaamaan usein riittävästi pelien kahden viikon laina-ajan puitteissa, kun taas useat rooli- ja seikkailupelit vaativat pidempiä pelaikoja läpäisyyn eikä laina-aika välttämättä riitä siihen, mikäli peli on suosittu. Myös useimmat verkkomonipelit ovat sellaisia, joita pelataan usein kuukausien tai jopa vuosien mittaisten jaksojen aikana ja joiden pariin pelaaja palaa usein. Lainausoikeuksien lupamaksujen poistumisen myötä näidenkin pelien hankintaa kannattaa kuitenkin jatkaa ja mahdollisesti jopa lisätä, koska mahdollisuus lainata peli kokeiltavaksi kirjastosta ennen kuin sen ostaa itselleen on aina positiivinen asia.

	N	PROSENTTI
KILPA-AJOPELIT	9	21,43 %
MUSIIKKI- JA RYTMIPELIT	9	21,43 %
PULMAPELIT	15	35,71 %
ROOLIPELIT	21	50 %
RÄISKINTÄPELIT	14	33,33 %
SEIKKAILUPELIT	27	64,29 %
SIMULAATTORIT	12	28,57 %
STRATEGIAPELIT	14	33,33 %
TAPPELUPELIT	12	28,57 %
TASOHYPPELYT	21	50 %
URHEILUPELIT	10	23,81 %

Taulukko 2. Lajityyppien kannatusprosentit

Seuraava kysymys oli ”*kuinka usein lainaat pelejä Oulun kirjastosta?*” Kysymyksessä oli viiden numeron vastausasteikko, jossa 1 = en koskaan ja 5 = hyvin usein. Kaikki 43 vastaajaa vastasivat

tähän kysymykseen. 74,42 % vastaajista valitsi vaihtoehdon 1 ja loput 25,58 % valitsivat vaihtoehdon 2. Tavoittamieni vastaajien joukossa konsolipelien lainaaminen Oulun kirjastosta oli siis miltei olematonta. Useat vastaajista ovat kuitenkin muiden vastaustensa perusteella aktiivisia peliharrastajia. Olisi siis tärkeää pohtia, kuinka pelaajia saataisiin paremmin houkuteltua kirjaston pelikokoelman käyttäjiksi.

	1	2	3	4	5	Keskiarvo
1 = en koskaan, 5 = hyvin usein	74,42	25,58	0	0	0	1,26
	%	%	%	%	%	

Taulukko 3. Asiakkaiden lainausaktiivisuus pelikokoelman suhteen

Tiedustelin myös pelien lainaus tilastoja viime vuosilta Oulun kaupunginkirjaston Koha-tuesta. Vuonna 2018 pelejä lainattiin 4863 kertaa ja vuonna 2019 pelien lainausluvut olivat 6619. Pelejä siis onneksi lainataan ja lainausmäärät vaikuttavat olevan noususuunnassa. Vertailun vuoksi mainittakoon, että vuonna 2018 DVD- ja Blu-ray -elokuvia lainattiin Oulun kirjastoista 171 494 kertaa. (Lauhikari, sähköpostiviesti 24.4.2020.) Toki on otettava huomioon, että elokuvia on saatavilla lähes kaikista toimipisteistä, kun taas konsolipelien kokoelma on keskitetty pääkirjaston musiikki-osastolle. Kuitenkin pelien lainausmäärät tuntuvat vielä melko pieniltä, kun otamme huomioon, miten yleiseksi ja suosituksi harrastukseksi pelaaminen on viime vuosien aikana kasvanut.

Seuraava kysymys oli ”*kuinka tärkeä Oulun kirjaston tarjoama pelien lainauspalvelu on Sinulle?*” Kysymyksessä oli jälleen viiden numeron vastausasteikko, jossa 1 = ei lainkaan tärkeä ja 5 = erittäin tärkeä. Vastaukset jakautuivat alla olevan taulukon mukaisesti. Yksi vastaajista ei vastannut tähän kysymykseen.

	1	2	3	4	5	Keskiarvo
1 = ei lainkaan tärkeä, 5 = erittäin tärkeä	45,24	26,19	19,05	4,76	4,76	1,98
	%	%	%	%	%	

Taulukko 4. Kirjaston peliaiheisten palveluiden tärkeysaste vastaajien keskuudessa

Tavoittamani vastaajat eivät siis pääosin tällä hetkellä koe Oulun kirjaston tarjoamaa pelikokoelmaa ja siihen liittyviä palveluita itselleen kovinkaan tärkeäksi. Tämä johtuu varmasti osaksi siitä,

etteivät kaikki kirjastonkäyttäjät edes tiedä Oulun kirjaston tarjoamasta mahdollisuudesta lainata konsolipelejä, minkä muutamat myöhemmin esitettyihin avoimiin kysymyksiin vastanneet totesivatkin. Peliaiheisten kirjastopalveluiden tärkeydestä kysyttäessä osa vastauksista sijoittuu kuitenkin myös tärkeysasteikon yläpäähän, koska osapuilleen neljä vastaajaa on valinnut vaihtoehdon 4 tai 5. Myös keskitasolle asettuu lähes viidesosa vastaajista.

Kysymyksen ”*kuinka tyytyväinen olet Oulun kirjaston videopelivalikoimaan asteikolla 1–5?*” vastaukset jakautuivat alla olevan taulukon mukaisesti. Kaksi vastaajista ei vastannut tähän kysymykseen. Valtaosa vastaajista on valinnut varovaisen keskitien tyytyväisyyskysymykseen. Oletettavasti johtuen jälleen siitä, ettei pelien lainausmahdollisuus ole ollut monien vastaajien tiedossa ja he eivät ole tutustuneet pelikokoelman sisältöön aiemmin. Pari vastaajaa kehui kuitenkin kokoelman kattavuutta käytyään ilmeisesti kyselyn lomassa sitä tutkimassa. Pelikokoelman olemassaoloa ja pelien lainausmahdollisuutta tulisi korostaa ja mainostaa asiakkaille aktiivisemmin, jolloin tyytyväisyydestä kokoelmaan saataisiin laajempaa tietoa sekä asiakkaat voisivat myös aktiivisemmin osallistua kokoelman kehitystyöhön esittämällä toiveita ja hankintaehdotuksia.

	1	2	3	4	5	Keskiarvo
1 = en lainkaan tyytyväinen, 5 = erittäin tyytyväinen	12,19 %	9,76 %	65,85 %	12,2 %	0 %	2,78

Taulukko 5. Vastaajien tyytyväisyys kirjaston pelikokoelmaan

Kymmenes kysymys oli ”*toiveesi Oulun kirjaston pelikokoelman tulevaisuuden suhteen?*”, johon vastaajat saivat kirjoittaa vapaamuotoisia vastauksia. 19 vastaajaa vastasi tähän kysymykseen, mutta neljä heistä ei antanut sanallista vastausta vaan jätti vastauskenttään ainoastaan ”-” merkin. Kaksi vastaajaa oli todennut vastauskenttään vain, ettei heillä ole toiveita kokoelman suhteen. Vastaukset olivat melko lyhyitä. Avoimiin kysymyksiin olisin toivonut hieman pidempiä ja yksityiskohdaisempia vastauksia. Kaksi vastaajaa toivoi kokoelmaan vanhempaa retropeliaineistoa. Kolme vastaajaa toivoi laajaa valikoimaa eri ikäryhmien tarpeisiin ja taitotasoihin soveltuen. Pelikokoelmassahan tosin onkin melko hyvin valikoimaa eri ikäryhmiä ajatellen, se ei vain välttämättä käy tarpeeksi selvästi ilmi fyysistä pelikokoelmaa kirjastolla tarkastellessa, koska iso osa peleistä saattaa olla lainassa, kun kokoelmaa tutkii paikan päällä. Muutama vastaaja toivoi, että pelikokoelma kehittyä ja laajenee jatkossakin. Yksi vastaaja toivoi, että pelikokoelmaa voisi tuoda näkyvämmiin

esille ja toteaa, ettei hän ollut aiemmin edes tiennyt, että pelejäkin voi kirjastosta nykyään lainata. Vastaukset, joissa jotain toiveita esitetään, ovat alla sitaateissa. Vastaukset esitetään sellaisena kuin vastaajat ovat ne antaneet, mutta niistä on korjattu osa kirjoitusvirheistä selkeyden vuoksi.

”Retropelejä voisi olla enemmän. Esimerkiksi NES- ja Super Nintendo -konsoleille.”

”Monipuolisesti laitteille, eri ikäryhmille ja eri tyyliä pelejä.”

”Monen ikäiselle tarjota erilaisia laadukkaita optioita.”

”Toivon, että se säilyy ja kehittyy vaikkeen sitä itse käytäkään.”

”Kokoelma pysyisi yhtä laajana kuin ennenkin. Välillä voisi esim. joitain vähän vanhempia helmiäkin.”

”Että kokoelman kehittäminen saisi jatkossakin huomiota.”

”Palvelee hyvin minun ja perheeni tarpeita, koska pelaamme pelejä vain mummilassa. Meillä ei ole kotona konsolia käytössä.”

”Enemmän puzzle-pelejä Bejeweled tyyliin.”

”Ajantasaisuus ja monipuolisuus, sikäli kuin se on mahdollista. Pelejä monen tasoisille ja ikäisille pelaajille.”

”Laaja tarjonta.”

”Uusia pelejä enemmän.”

”Ehkä ne voisi tuoda jotenkin näkyvämmiin esille, että on edes mahdollista lainata videopelejä. En ollut aiemmin tiennyt, että niitäkin voisi lainata nykyään.”

”Valikoima voisi olla laajempi.”

Kyselyn yhdestoista kohta oli varattu *vapaalle palautteelle kirjaston pelikokoelmasta ja peleihin liittyvistä kirjastopalveluista*. 16 vastaajaa vastasi tähän kysymykseen, mutta kaksi heistä ei antanut sanallista vastausta vaan jätti vastauskenttään ainoastaan ”-” merkin. Palautteet vaihtelevat kahden pään välillä. Osa mainitsee jälleen, ettei ole tiennyt aiemmin mahdollisuudesta lainata pelejä, mutta aikoo jatkossa tutustua peliaineistoonkin tarkemmin. Osa kehuu jo olemassa olevaa kokoelmaa ja siihen liittyviä palveluita. Yksi vastaaja kehui myös studiota, jossa pääsevät pelaamaan nekin, jotka eivät itse omista pelikonsolia. Kaksi vastaajaa oli myös käynyt kyselyyn vastatessaan tutkimassa pelitarjontaa ilmeisesti verkkokirjaston kautta ja kehuivat kokoelman kattavuutta, mutta toinen heistä totesi, että ”ainoa syyni olla lainaamatta pelejä kirjastosta on, että köyhänä pelaan vanhoilla konsoleilla”. Tämäkin puhuu sen puolesta, että vanhoja pelejä olisi hyvä sisällyttää kokoelmaan, koska niille on kysyntää monista eri syistä, olivatpa ne sitten taloudellisia tai vain mieltymys vanhempiin peleihin.

Vastaukset, joissa jotain palautetta annetaan, ovat alla sitaateissa. Vastaukset esitetään sellaisena kuin vastaajat ovat ne antaneet, mutta niistä on korjattu osa kirjoitusvirheistä selkeyden vuoksi.

”Kokisin että peliharrastajat tykkäävät hommata pelit itselleen. Ainoa hyöty mitä nään tästä on ehkä perheen pienemmille kokeiluun mahdollisimman laaja valikoima. Toisaalta en käytä kirjaston palveluita muutenkaan. Ehkä jos kävisin nii välillä saattaisi joku pelikin tarttua matkaan kokeiluun. En tiedä. Tämä pitäisi kohdentaa jotenkin niille jotka palvelua käyttävät.”

”Olen toistaiseksi ollut varsin tyytyväinen pelikokoelmaan.”

”Enpä tiennyt, että sellainen on olemassa. Pitääpä käydä tutustumassa!”

”Keep up with the good work! Hienoa, että tähän kategoriaan on reagoitu.”

”Studio on tosi hyvä keksintö. Pääsevät nekin pelaamaan, joilla ei ole omaa konsolia.”

”Tärkeä osa kirjaston palveluita, josta harva on kuitenkaan tietoinen.”

”Kokoelma on mukavan laaja ja ajantasainen; löysin lähes kaikki pelit, joita lähdin hakemaan. Kouluarvosanalla 8. Ainoa syyntä olla lainaamatta pelejä kirjastosta on, että köyhänä pelaan vanhoilla konsoleilla.”

”Vaikka videopelit ovat ne joilla on kysyntää, toivoisin ettei hankinnassa unohdettaisi ’analogisia’ logiikkapelejä kuten SmartGames Little Red Riding Hood (lapsille) ja fiksua lautapelejä niin kuin Osprey Publishing Cryptid (aikuisille).”

”Pitäisi käydä katsomassa tarjontaa.”

”Pelikokoelmasta en osaa sanoa mitään, kun en tunne niitä yhtään. Mutta mahtavaa, että pelit ja palvelut saatavilla kuten muukin aineisto.”

”En ole käyttänyt peleihin liittyviä palveluja, mutta tarjontaa vaikuttaa olevan kattavasti. Olen tyytyväinen tarjontaan, vaikka en ole sitä itse hyödyntänyt.”

”En ole tiennyt, että kirjastosta voi lainata pelejä.”

”En ollut aikaisemmin edes tietoinen kyseisestä mahdollisuudesta. Pitääpä tutkailla tarjontaa.”

”Ei kokemusta.”

7.2 Johtopäätökset

Kyselyn vastauksista voi päätellä, että pelikokoelmaa pidetään pääosin jokseenkin arvokkaana osana kirjaston aineistovalikoimaa, vaikkakin tietoisuus kokoelman olemassaolosta on varsin puutteellista. Pelikokoelmaa pitäisi mainostaa ja tuoda aktiivisemmin esiin, koska osa vastaajista ker-

too, etteivät he ole aiemmin tiedneet mahdollisuudesta lainata pelejä kirjastosta. Kirjasto voisi järjestää silloin tällöin esimerkiksi kampanjoita, joissa pelien lainausmahdollisuutta tuodaan esiin sekä aktivoidaan asiakkaita osallistumaan pelikokoelman kehittämiseen esimerkiksi hankintaehdotusten ja muun palautteen muodossa. Kampanjoiden yhteydessä voisi myös järjestää keräys- ja lahjoitus-toimintaa, jossa asiakkaat saisivat lahjoittaa itselleen tarpeettomia hyväkuntoisia pelejä kirjaston kokoelmaan.

Pari vastaajista kertoi myös olleensa positiivisesti yllättyneitä pelikokoelman kattavuudesta ja laadusta, kun olivat tutustuneet siihen tarkemmin kyselyn myötä. Uusimpien pelien ja konsolien suhteen kirjaston kokoelma onkin suhteellisen hyvin ajan tasalla sekä monipuolinen. Kyselyn vastauksissa tuli kuitenkin esiin toiveita kokoelman laajentamisesta ajallisesti taakse päin sisällyttämällä valikoimaan myös retropelejä. Tämä sopii myös hyvin kirjaston rooliin vanhemmankin kulttuurineiston säilyttäjänä. Aiemmin vanhan materiaalin jättäminen pois kokoelmasta on ollut perustelumpaa rajallisten hankintamäärärahojen vuoksi. Tekijänoikeusneuvoston lausunnon jälkeen tilanne on kuitenkin toinen. Kun lainausoikeutta konsolipelille ei tarvitse hankkia ja myös lahjoitusten vastaanottaminen on mahdollista, kirjasto voi alkaa laajentamaan kokoelmiaan vanhempien pelien suuntaan. Pelien vaatima hyllytila on tietenkin rajallista, kuten on muidenkin aineistolajien kohdalla, mutta tätä ongelmaa voisi ratkoa osaltaan siten, että pieniä peliosastoja ja pelihyllyjä pystytetään myös useampiin sivukirjastoihin. Tämä lisäisi myös osaltaan pelikokoelman näkyvyyttä ja kasvat-taisi peliaineiston liikkuvuutta.

Yksi lisäosoitus retropelien kestävästä suosiosta ovat myös markkinoilla olevat monet retrokonsolikopiot. Tällaisia ovat esimerkiksi *Hyperkin Labin* valmistama *RetroN 5* -konsoli, jolla voi pelata NES:n, SNES:n, Nintendon Famicom-konsolien, Sega Genesiksen, Sega Master Systemin, Sega Mega Driven sekä ensimmäisten kolmen *GameBoy*-käsikonsolin pelikasetteja sekä *Retro-Bitin* valmistama *Super Retro Trio* -konsoli, jolla voi pelata NES:n, SNES:n ja Sega Genesiksen pelikasetteja. Retroharrastajien ei siis välttämättä tarvitse hankkia alkuperäisiä konsoleita, joiden valmistus on jo lopetettu, vaan he voivat hankkia helpommin saatavilla olevan kopion konsolista ja pelata sillä kyseisten konsolien alkuperäisiä pelejä. Vaikkakin myös alkuperäisiä konsoleita on säännöllisesti myynnissä esimerkiksi verkkohuutokaupoissa sekä kirpputoreilla ja kierrätyskeskuk-sissa. Useiden eri konsolien pelien toistoon kykenevä suhteellisen edullinen laite voisi myös olla hieno lisä esimerkiksi pääkirjaston pelistudioon, mikäli kirjaston kokoelmiin ryhdytään sisällyttämään myös retropeliaineistoa. Näin esimerkiksi nuoremmat asiakkaat voisivat tutustua konkreetti-sesti pelien historiaan kirjastossa.

Kirjastoissa on jo erikoisaineistoihin keskittyviä kirjastovirkailijoita ja kirjastonhoitajia, kuten esimerkiksi musiikkiaineistoon erikoistunutta henkilökuntaa sekä lautapeli-hankinnat tekevä työntekijä. Mielestäni olisi hyvä, mikäli kirjastossa olisi myös pelialaa seuraava ja pelaamista harrastava virkailija, jonka erikoisosaaminen tukisi pelikokoelman ylläpitoa ja kehittämistä tulevaisuudessa. Pelaava virkailija voisi normaalin kirjastotyön ohella myös seuloa peliaiheista kirjallisuutta hankintaa varten, järjestää edellä mainittuja keräys- ja lahjoituskampanjoita sekä kartoittaa säännöllisin väliajoin asiakaskunnan mielteitä pelikokoelman suhteen. Näin pelikokoelma voisi kasvaa vieläkin merkittävämmäksi osaksi kirjaston lainaus- ja palvelutoimintaa.

8 POHDINTA

Kyselytutkimus onnistui mielestäni kohtuullisen hyvin. Jälkikäteen ajateltuna olisi kuitenkin ollut viisaampaa toteuttaa kysely paperisena versiona, jonka vastauslomakkeet olisivat olleet kirjaston tiloissa asiakkaiden vapaasti saatavilla. Tai vähintään verkkokyselyä olisi voinut täydentää paperisilla kyselylomakkeilla. Tällä tavoin olisin saanut varmuudella vastauksia aktiivisilta Oulun seudun kirjaston käyttäjiltä, vaikka vastaajat eivät välttämättä olisikaan pelikokoelman käyttäjiä tai peliharrastajia. Paperiversio kyselystä olisi antanut suuremman varmuuden siitä, että kaikki kyselyyn vastanneet ovat juuri Oulun alueen kirjastoasiakkaita. Kuten aiemmin tutkimusmenetelmäosiossa mainitsin, juuri tämä maantieteellisen rajauksen ongelma verkkokyselymenetelmässä tuntui ehkäpä kaikkien suurimmalta kompastuskiveltä opinnäytetyötä tehdessä, vaikka yritinkin kysymysten asetelussa sekä kyselyn nimessä ja saateviestissä korostaa tiedustelevani nimenomaan Oulun kirjastojen pelikokoelmien merkitystä vastaajille.

Yleisesti ottaen sain kuitenkin tutkimusongelmaani kiinnostavia vastauksia koskien kirjaston pelikokoelman merkitystä aktiivisille ja ei-aktiivisille kirjastonkäyttäjille sekä pelaajille ja ei-pelaajille. Avoimiin kysymyksiin olisin toivonut pidempiä ja kattavampia vastauksia, koska mielestäni juuri ne olisivat tarjonneet hyviä suuntaviivoja sekä konkreettisia kehitysehdotuksia pelikokoelman tulevaisuuden suhteen. Monivalintakysymykset ja tyytyväisyysasteikot kartoittavat lähinnä nykytilannetta, joka sekin on tietenkin hyödyllistä tietoa, jonka puitteissa myös tulevaa voi jossain määrin suunnitella.

Pelikokoelman kehityksen jatkoa ajatellen yhtenä opinnäytetyön aiheideana voisi olla aiemmin mainitsemani pelien lahjoitus- ja keräyskampanjan järjestäminen, jossa kirjaston asiakkaat voisivat lahjoittaa kirjaston kokoelmaan hyväkuntoisia pelejä, jotka ovat heille itselleen tarpeettomia. Tällainen kampanja voisi laajentaa kirjaston pelivalikoimaa määrärahoja kuluttamatta ja se saisi kirjaston käyttäjät osallistumaan aktiivisesti kirjastopalveluiden kehittämiseen. Mikäli lahjoituskampanja olisi menestyksenkäs, pelihyllyjä voisi pystyttää myös useampiin sivukirjastoihin lisäämään pelikokoelman näkyvyyttä ja lisäämään pelien lainaustoimintaa sekä myös vilkastuttamaan peliharrastusta yleisesti.

Toisena aiheideana voisi toimia jonkinlainen mainoskampanja, jonka avulla kirjaston pelikokoelmaa tuotaisiin paremmin asiakkaiden näkyville. Kampanjan yhteydessä voisi järjestää esimerkiksi

peliaiheisia tapahtumia ja tiedotuksia peliaiheisten kirjastopalveluiden eri mahdollisuuksista. Kirjastolla on olemassa jo sosiaalisen median kanavat Facebookissa ja Instagramissa, joita voi hyödyntää tähän tarkoitukseen. Niiden lisäksi mainoskampanjaa voi toteuttaa myös esimerkiksi julisteilla sivukirjastoissa sekä kaupungin muissa virastoissa.

LÄHTEET

ESRB 2020a. Our history. Viitattu 18.10.2020, <https://www.esrb.org/history/>.

ESRB 2020b. Rating Categories. Viitattu 16.10.2020, <https://www.esrb.org/ratings-guide/>.

Gilbert, B. 2019. The Playstation 4 is now the second best-selling home console of all time with over 102 million sold. Business Insider. 31.10.2019. Viitattu 13.11.2019, <https://www.businessinsider.com/sony-ps4-lifetime-sales-top-100-million-2019-7?r=US&IR=T>.

Grönholm, T. 2017. Nintendo Switch julkaistiin Suomessa. Pelit. 3.3.2017. Viitattu 8.9.2020, <https://www.pelit.fi/artikkelit/nintendo-switch-julkaistiin-tanaan/>.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. painos. Helsinki: Tammi.

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2020. Muuttuneet ikärajat. Viitattu 5.5.2020, <https://kavi.fi/ikarajat/yleistieto/muuttuneetkarajat/>.

Laaksonen, K. 2019. Rahamies voittaa aina. Mikrobitti 35 (9), 54–57.

Lauhikari, P-L. 2020. Kirjasto Koha. Oulun kaupunginkirjasto. Sähköpostiviesti 24.4.2020.

Matalamäki, E. 2017. Konsolipelien hankinta ja merkitys yleisissä kirjastoissa. Tekijänoikeusneuvoston lausuntojen vaikutus konsolipelihankintaan. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelualan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 3.6.2020, <https://www.theseus.fi/handle/10024/137426>.

Oulun kaupunginkirjasto-maakuntakirjaston kokoelmapolitiikka 2015. Sisäinen lähde.

Oulun kaupunginkirjaston kokoelmapolitiikka 2019 [luonnos]. Sisäinen lähde.

PEGI 2020. PEGI Introduces notice to inform about presence of paid random items. Viitattu 7.9.2020, <https://pegi.info/news/pegi-introduces-feature-notice>.

PEGI 2017a. The PEGI organisation. Viitattu 26.11.2019, <https://pegi.info/page/pegi-organisation>.

PEGI 2017b. What do the labels mean? Viitattu 26.11.2019, <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>.

Poroila, H. 2006. Tekijänoikeus ja kirjastot tietoverkkojen maailmassa. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Tamminen, T. 2019. Googlen Stadia ja pilvipohjainen pelaaminen tekee tuloaan, eurooppalaisia ei kiinnosta. Mikrobitti 27.6.2019. Viitattu 26.11.2019, <https://www.mikrobitti.fi/uutiset/googlen-stadia-ja-pilvipohjainen-pelaaminen-tekee-tuloaan-eurooppalaisia-ei-kiinnosta/8c387e09-9252-42df-8884-f07c5f93f968>.

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404.

Tekijänoikeusneuvosto 2015. Tietokone- ja konsolipelien tekijänoikeus ja lainausoikeus. Lausunto 2015:7. Viitattu 4.5. 2020, <https://minedu.fi/documents/1410845/3896265/Lausunto+2015-07+Tietokone-+ja+konsolipelien+tekij%C3%A4noikeus+ja+lainausoikeus>.

Valli, R. 2007. Kyselylomaketutkimus. Teoksessa R. Valli & J. Aaltola (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 2., uudistettu ja korjattu painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 102–125.

Vapriikki 2016. Suomen pelimuseo. Viitattu 7.9.2020, <http://vapriikki.fi/pelimuseo/>.

Wolf, M. 2017. Video Games FAQ. All that's left to know about games and gaming culture. Milwaukee, Wisconsin: Backbeat Books.

1. (Ensimmäiseen kysymyskohtaan vastaajat saivat halutessaan jättää yhteystietonsa osallistukseen peliliikkeen lahjakortin arvontaan)
2. Ikäsi? (Numeerinen vastauskenttä)
3. Sukupuolesi? (Monivalinta)
4. Millä konsoleilla pelaat? Voit valita useita vaihtoehtoja. (Monivalintaluettelo)
5. Mikäli käyttämäsi konsolia/konsoleita ei löytynyt yllä olevista vaihtoehdoista, voit kirjoittaa konsolin nimen tähän. (Avoin kysymys)
6. Millaisia pelejä pelaat? Voit valita yhden tai useamman lajityypin. (Monivalintaluettelo)
7. Kuinka usein lainaat pelejä Oulun kirjastosta? (Vastausasteikko 1 – 5, jossa 1 = en koskaan, 5 = hyvin usein)
8. Kuinka tärkeä Oulun kirjaston tarjoama pelien lainauspalvelu on Sinulle? (Vastausasteikko 1 – 5, jossa 1 = ei lainkaan tärkeä, 5 = erittäin tärkeä)
9. Kuinka tyytyväinen olet Oulun kirjaston videopelivalikoimaan asteikolla 1–5? (Vastausasteikko 1 – 5, jossa 1 = en lainkaan tyytyväinen, 5 = erittäin tyytyväinen)
10. Toiveesi Oulun kirjaston pelikokoelman tulevaisuuden suhteen? (Avoin kysymys)
11. Vapaa palaute kirjaston pelikokoelmasta ja peleihin liittyvistä palveluista. (Avoin kysymys)

CD-ROM: Compact Disc Read-Only Memory. 700 megatavun kokoinen optisella levyasemalla toistettava levy.

FMV: Full Motion Video eli videopelien kerrontatekniikka, jossa hyödynnetään ennalta nauhoitettua liikkuvaa kuvaa ja ääntä.

GD-ROM: Gigabyte Disc Read-Only Memory, yhden gigatavun kokoinen tallennusformaatti, jota käytti tunnetuimmista konsoleista ainoastaan Sega Dreamcast.

Grafiikka: Tässä yhteydessä pelien visuaalisen kerronnan työkalu. Voi olla kolme- tai kaksiulotteista.

Kolmas osapuoli: Pelinkehittäjä, joka ei omista varsinaista kehitteillä olevaan peliin kuuluvaa lisenssiä.

Loot Box: Joidenkin pelien tarjoamia yllätyslaatikoita, joiden sisältö voi olla pelkästään kosmeettista tai myös pelin kulkuun vaikuttavaa. Monissa peleissä ne ovat oikealla rahalla ostettavia.

Pelihalli: Kolikoilla toimiviin videopelihin keskittyneitä pelipaikkoja. Olivat erittäin suosittuja ja yleisiä 80- ja 90-luvuilla, mutta nykyään jo huomattavasti harvinaisempia tehokkaiden kotikonsoleiden tultua markkinoille.

Pelikonsoli: Videopelien pelaamiseen tarkoitettu elektroniikkalaite, joka kytketään televisioon ja jonka tapahtumia ohjaillaan peliohjaimella.

Retropelaaminen ja -pelit: Vanhemmilla, jo yleisestä myynnistä poistuneilla pelikonsoleilla pelaamista. Retropelaamiseen liittyy myös vahvasti keräilykulttuuri.

Sprite: Graafinen objekti, joka on itsenäisesti määritelty ja jota voidaan käsitellä taustasta riippumatta.

Verkkomoninpelit: Internet-yhteyden välityksellä pelattavia videopelejä. Pelaaminen voi tapahtua joko toisia pelaajia vastaan tai yhteistyössä heidän kanssaan.

Yksinoikeuspeli: Peli, joka julkaistaan vain yhdelle pelialustalle.